



Universidad de Valladolid

Facultad de Filosofía y Letras
Grado en Estudios Clásicos

**Recepción clásica en los videojuegos: el caso
de Dark Souls (2011)**

Félix Llamas Díez

Tutor: Adrián Pradier Sebastián

Departamento de Estudios Clásicos

Curso: 2021-2022

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO
 - 1.1. INTRODUCCIÓN
 - 1.2. OBJETIVOS
 - 1.3. MARCO TEÓRICO
2. INTENCIONALISMO Y ANTINTENCIONALISMO
 - 2.1. BALANCE Y APROXIMACIÓN
 - 2.2. PROPUESTAS DESTACADAS
 - 2.2.1. Wimsatt y Beardsley
 - 2.2.2. Emilio Roma III
 - 2.2.3. Dickie y Wilson
 - 2.2.4. Daniel Kolak
 - 2.2.5. Gary Iseminger
 - 2.2.6. Noël Carroll
 - 2.2.7. Paisley Livingston
 - 2.2.8. Robert Stecker
 - 2.3. HIPÓTESIS DE TRABAJO
 - 2.4. RECEPCIÓN CLÁSICA EN VIDEOJUEGOS
3. EL OBJETO DE ESTUDIO: DARK SOULS, SU TRAMA Y LA INTENCIÓN DE SU AUTOR
 - 3.1. TRAMA DE DARK SOULS (2011)
 - 3.2. HIDETAKA MIYAZAKI
4. LAS DOS VISIONES FILOSÓFICAS CLÁSICAS GENERALES DE LA HISTORIA DEL JUEGO
 - 4.1. *DARK SOULS* COMO CAMINO DE REDENCIÓN DEL ALMA (PLATÓN)
 - 4.1.1. El pensamiento de Platón y *Dark Souls*
 - 4.1.2. Representación de la filosofía de Platón en el curso de los acontecimientos del juego
 - 4.1.2.1. Escape del Asilo de los No Muertos y Óscar de Astora
 - 4.1.2.2. Frampt el Buscarreyes y el papel del elegido en la historia

4.1.2.3. El aciago destino de algunos humanos malditos. Patches y el alma tripartita de Platón

4.2. DARK SOULS Y LA VERDADERA NATURALEZA CÍCLICA DEL MUNDO, REGIDA POR EL FUEGO Y LOS OPUESTOS (HÉRACLITO)

4.2.1. El pensamiento de Heráclito de Éfeso y Dark Souls

4.2.2. Representación de la filosofía de Heráclito en el curso de los acontecimientos del juego

4.2.2.1. Cinemática inicial

4.2.2.2. Conversación con Óscar de Astora y la falsa profecía

4.2.2.3. Anor Londo, Gwynevere y Gwyndolin: La caverna de Platón al servicio de la supuesta redención del alma, al servicio del engaño de los dioses

4.2.2.4. Los 4 reyes, Nuevo Londo y la serpiente primigenia Kathee

4.2.2.5. El Lago de Ceniza y el último dragón vivo

4.2.2.6. El Horno de la primera llama y Gwyn: de Señor de la Luz Solar a Señor de la Ceniza

4.2.2.7. Los dos finales del juego: contradecir o seguir con el ciclo natural de oposiciones

4.2.2.8. La confirmación, desarrollo y las consecuencias de lo anterior expuesto en Dark Souls 3 (2016)

4.3. OTROS CASOS DESTACABLES Y SU PERSPECTIVA PLATÓNICA Y/O HERACLITIANA

4.3.1. La tragedia del “Molino” y el mal de la nigromancia

4.3.1.1. Su historia según la visión platónica

4.3.1.2. Su historia según la visión heraclitiana

4.3.2. Quelana de Izalith, la maestra piromántica (perspectiva heraclitiana)

4.3.3. Solaire de Astora. ¿Sabio platónico o simple loco?

4.3.3.1. Solaire, revisión del sabio Platónico

4.3.3.2. Solaire, caballero enloquecido por buscar una falsa verdad

5. CONCLUSIÓN

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Resumen

Dark Souls es un videojuego realizado por Hidetaka Miyazaki con una gran presencia de contenidos clásicos en su contenido. El juego, si lo consideramos obra artística, puede interpretarse de varios modos con respecto al papel que juega su influencia clásica. Por ello es importante tener en cuenta las posturas en relación a la intención del diseñador. De las cuales, el *intencionalismo real moderado* de Noël Carroll nos da el método de análisis más adecuado para poder abordar la obra con un acercamiento más preciso a su significado, teniendo en cuenta ciertas cuestiones que atañen a su autor para ello. En lo que refiere a su influencia filosófica clásica, pueden entenderse dos interpretaciones distintas de su argumento y de su narrativa: la historia del juego como redención del alma, con base a la filosofía de Platón de Atenas; el mundo del juego visto desde una perspectiva cíclica de la naturaleza y regido por el fuego, como decía el presocrático Heráclito de Éfeso.

Palabras clave

recepción clásica, videojuego, intención, Platón, Heráclito

1. INTRODUCCIÓN Y MARCO TEÓRICO

1.1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de los años, la cultura clásica, desde la Antigüedad, ha seguido influenciando las obras artísticas hasta hoy. Y es seguro que lo seguirá haciendo. Ni siquiera los movimientos artísticos que buscan romper con los clásicos pueden prescindir de estos, pues precisan de algo con lo que romper.

También es importante tratar la cuestión de la crítica, de la interpretación y reinterpretación de las obras y el uso que hacen de la cultura clásica, de forma más o menos explícita. Y, por su puesto, el gran debate entre si la intención autorial influye en la obra y cómo, o si no es así.

De tal modo que en el siguiente estudio se indagará en esta cuestión crítica, para luego tomar una de las interpretaciones y ejemplificarla prácticamente con una obra. No sin antes, por supuesto, explicar razonadamente el porqué de esa elección.

La obra en cuestión se trata de un videojuego, o sea, una creación audiovisual e interactiva. En esta se aprecia cierta calidad narrativa, literaria e, incluso, filosófica. Este último punto será el abordado desde la perspectiva elegida, mostrando no solo cómo se puede aplicar esta a las obras, sino también el cómo ciertos videojuegos pueden tener las características de una obra de arte, literaria y filosófica, y, además, en el caso del videojuego a tratar, *Dark Souls*, una fuerte presencia de influencia clásica. Ésta ha sido empleada por el autor para otorgarle profundidad a su propia creación, al tiempo que reinterpreta esa influyente cultura clásica. Nuestro objetivo consiste en plasmar esa recepción clásica en el desarrollo del videojuego, además de la reinterpretación de esta que se lleva a cabo en su historia y la transmisión, de un modo más o menos explícito, de esta cultura clásica, que tanta repercusión ha tenido siempre en la historia hasta la contemporaneidad, y que seguirá teniendo.

1.2. OBJETIVOS

Entiéndase pues, y en relación con lo anterior, que los objetivos de este estudio son los siguientes:

Exponer las perspectivas intencionalistas y antintencionalistas en el ámbito del criticismo analítico contemporáneo. Con ello queremos posicionar razonadamente una de ellas como la más adecuada a la hora de interpretar la recepción de las obras de arte desde el punto de vista de la intención de sus autores, tomándola como modelo teórico de aproximación y mostrando con un ejemplo práctico por qué puede funcionar en más casos y por qué.

Después, aplicamos el modelo seleccionado a la obra *Dark Souls* (2011), de Hidetaka Miyazaki. Con ello expondremos lo más relevante de cara a su evaluación y el cómo solo la teoría seleccionada puede aplicarse con éxito a esta obra.

Luego, desarrollaremos las dos teorías filosóficas clásicas que pueden ser entendidas como elemento fundamental y constitutivo de la trama argumental y de pensamiento de la obra. Mostraremos así la influencia clásica que hay en ella y el tratamiento que esta le da.

Y, finalmente, cómo hay ciertos videojuegos que pueden ser considerados obras de arte gracias a su riqueza cultural en su producción, y el cómo estos pueden ayudar a mantener viva la cultura clásica y a que el gran público sea consciente de su influencia hasta la actualidad.

1.3. MARCO TEÓRICO

La realización de este estudio se ha estructurado en lo que pueden considerarse dos bloques fundamentales: el primero, la compilación de las teorías más relevantes sobre intencionalismo y antintencionalismo, y el correspondiente establecimiento del método de trabajo que se ha seguido para tratar el objeto de estudio; y, el segundo, la recepción filosófica clásica del videojuego *Dark Souls* y la aplicación de la teoría intencionalista seleccionada de entre las del anterior bloque.

Así, se han abordado, primeramente y de forma general, las posiciones intencionalistas, antintencionalistas y sus principales enfoques, tomando como

referencias fundamentales las obras *En teoría es arte* (2005) y *Filosofía del arte* (2017) de Sixto J. Castro. De este modo podremos establecer una visión general de estas filosofías de la interpretación artística para, después, dedicar un apartado a cada doctrina particular. De entre ellas, elegiremos, por su importancia y alcance, las siguientes:

Comenzaremos por el trabajo, de carácter fundacional, de los antintencionalistas William K. Wimsatt y Monroe C. Beardsley en su artículo *The intentional fallacy* (1946), que fueron quienes dieron pie al gran debate entre si es más adecuado tener o no en cuenta las intenciones autoriales a la hora de interpretar las obras artísticas.

Seguidamente, se han recogido las perspectivas, también antintencionalistas, de Emilio Roma III en su artículo *The scope of the intentional fallacy* (1966) y de George Dickie y W. Kent Wilson en el artículo *The intentional fallacy: Defending Beardsley* (1995). En ambos textos se sigue la línea de pensamiento de Beardsley, sobre cómo, supuestamente, la intención autorial no es fundamental para una valoración crítica de la misma.

Después, han sido expuestas las ideas principales de Levinson y su *intencionalismo hipotético*, para luego ser rebatidas en pos del antintencionalismo, a través de los trabajos de Daniel Kolak, *Art and Intentionality* (1990), y de Gary Iseminger, en *Actual Intentionalism vs. Hypothetical Intentionalism* (1996).

A Continuación, trabajamos la que consideramos que es la posición más adecuada, firmada por Noël Carroll, en el artículo *The Intentional Fallacy: Defending Myself* (1997), donde defiende parcialmente la posición intencionalista frente a la antintencionalista, para luego exponer su propia teoría del *intencionalismo real moderado* en un artículo posterior, *Interpretation and intention: the debate between hypothetical and actual intentionalism* (2000). Esta posición abre muchas posibilidades para los críticos intencionalistas a la hora de interpretar las obras, donde se indica que es preciso documentarse debidamente sobre la intención autorial, al tiempo que admitir la posibilidad de que ésta no sea relevante para el significado de las obras.

Y, finalizando las teorías expuestas sobre intencionalismo, Pasley Livingston, en el artículo *Intentionalism in Aesthetics* (1998), y Robert Stecker, en el suyo, *Moderate actual intentionalism defended* (2006), defienden la postura intencionalista real moderada. El primero la compara con el resto de las teorías, como el Hipotético, y la

reafirma sobre estas, y el segundo incluso intenta dar una versión propia con algún pequeño matiz, aunque no difiere mucho de la de Carroll.

Así, el primer bloque sobre cuestiones metodológicas termina con la formulación con la formulación de la hipótesis de trabajo: analizar la obra *Dark Souls* según el método intencionalista real moderado de Noël Carroll.

Prosiguiendo con el segundo bloque, primero se ha aludido al artículo de Macías Villalobos, *Los videojuegos de temática clásica como objeto de estudio: algunas consideraciones* (2022), para abordar el concepto de “Recepción Clásica”, y, más concretamente, en los videojuegos. Introducimos después el objeto de estudio: *Dark Souls* (2011), su trama y ciertos datos sobre la intención de su autor, Hidetaka Miyazaki. Esto último, ayudándome de lo recogido en el artículo *Hidetaka Miyazaki, padre de Dark Souls y Elden Ring: un genio tardío que ha hecho historia* (2022), de Raquel Díaz Herreros, el cual menciona, además, una entrevista que se le realizó, recogida en el artículo *Inside the mind of Bloodborne and Dark Souls's Creator* (2015) por Marty Silva.

De este modo, se han abordado a continuación las dos perspectivas filosóficas clásicas sobre la percepción general del contenido del juego: una tomando como referencia la *República*, de Platón; y, la otra los fragmentos que se conservan sobre la filosofía de Heráclito de Éfeso. Habiéndose empleado las ediciones de Alianza Editorial de Manuel Fernández-Galiano y José Manuel Pabón, para la lectura de la *República* (2019), y la edición de Árdora Ediciones de José Luis Gallero y Carlos Eugenio López: *Heráclito: Fragmentos e Interpretaciones* (2009). Todo ello, apoyado también brevemente en la tercera entrega, *Dark Souls 3* (2016). Y, tras ser expuesto esto último, se ha realizado la conclusión, finalizando así el estudio.

2. INTENCIONALISMO Y ANTINTENCIONALISMO

2.1. BALANCE Y APROXIMACIÓN

El problema de la intención artística ha sido tratado por muchos pensadores, escribe Sixto J. Castro en su libro *En teoría es arte* (2005: 103-105), partiendo de lo que decía Nietzsche: que la reflexión del arte se puede hacer desde los puntos de vista del espectador o del creador. Y mientras que, por otro lado, Kant y Schopenhauer se decantan por el del espectador, hay otros como Croce o Collingwood que lo hacen por el del creador (como ya hacía el propio Nietzsche).

Para el contemporáneo Richard Wollheim una pintura es arte con respecto a la actividad de la que emerge. Definición semántica determinada por la intencional, o sea, que el atributo que constituye lo artístico es la intención.

Para Fodor, otro pensador contemporáneo, la obra de arte lo es si fue inventada como tal por su creador. Con lo que se entiende que el espectador ha de ser receptivo, y, si la obra le causa ciertos efectos, esta será considerada como artística.

Pero esto puede confundir el proceso creativo de la obra con su naturaleza. Así que conviene aclarar que la obra es artística con base en la intención del autor; y que, por otro lado, el artista pretende construirla al crearla. García Leal, por su parte, critica este intencionalismo, afirmando que las obras de arte lo son por sí mismas, y por nada más ajeno a ellas.

A tenor de todo ello, tal y como expone Sixto J. Castro en su obra *En teoría es arte* (2005: 105-114), uno de los problemas sobre los que bascula el problema es el papel de la intención del autor. En esta línea, el intencionalismo tiene sus precedentes en la estética romántica, según los fundadores del movimiento, W. K. Wimsatt y M. Beardsley en el artículo *The Intentional Fallacy* (1946). Con este artículo sentaron las bases de lo que sería una polémica posterior sobre cuán influyente puede ser la intención en el establecimiento del significado de las obras de arte. En él se guían por las tres preguntas que deben guiar a la crítica, según Goethe. Estas son: lo que se propuso hacer el autor, si su idea era razonable y sensata, y hasta qué punto logró llevarlo a buen puerto. Para ellos, la mejor obra de arte es la que expresa la intención, el sentimiento del autor con mayor inmediatez. Pero en muchas ocasiones no se aprecia, porque no se puede o porque permanece oculta, la intención del autor y, según el planteamiento romántico, no podríamos, entonces, entender ni experimentar estéticamente las obras artísticas. Esto se

traduce en un círculo vicioso por el cual descubrimos la intención a través de la obra, y viceversa; pues tras conocer la intención también entenderemos mejor la obra.

En su obra posterior, *Filosofía del arte*, Sixto J. Castro (2017: 327-369) vuelve a mencionar esta misma idea, profundizando más en el tema y haciendo una serie de distinciones. Así, al teorizar sobre lo que el artista quiere decir con su obra, hay quienes, o bien niegan las intenciones, o bien se centran en los aspectos que las determinan: unas serían intenciones *distales* (dirigidas al futuro) y otras *proximales* (al presente). Tener intención de crear puede implicar varias acciones futuras para realizar lo que se aspira a crear: planificar la creación de una obra.

Es preciso diferenciar también entre intenciones *semánticas* (los posibles significados que el autor puede querer transmitir en su obra) e intenciones *categoriales* (la intención de darle una identidad a la creación como obra de arte; incluso de un género o clase de obra en específico). Entonces, habría que disertar a cerca de la influencia de estas dos clases de intención en la interpretación que pueda obtenerse de una obra.

Hoy día, no obstante, el núcleo del debate se encuentra entre las posturas intencionalistas, antintencionalistas y sus corrientes intermedias. Sobre estas dos posiciones, el antintencionalismo más extremo defiende que los significados de una obra son únicamente los del texto, representación o artefacto en cuestión, independientemente de la intención del artista. Esa es la “falacia intencional” de la que hablan Beardsley y Wimsatt.; si hay una intención dentro de la obra, habría de buscarse únicamente dentro de esta misma; y, si la hay de forma externa, no debería escrutarse nada más que la propia obra. Así, las intenciones, por ejemplo, de un texto son de primer orden (que un público entienda la intención del autor) y de segundo orden (que el texto se entienda independientemente de las intenciones del autor).

Sobre el enfoque antintencional, Sixto J. Castro (2005: 105-114) diferencia entre dos corrientes: el multiplicismo, según el cual puede haber varias interpretaciones válidas por igual de una misma obra; y el singularismo, según el cual siempre hay una mejor o más destacable. Este singularismo da problemas, como cuando el autor pretende dar varios significados a la obra, o si se entiende, por ejemplo, que las interpretaciones no tienen que ver necesariamente con su intención. Y, aun así, el multiplicismo no defiende necesariamente que todas las interpretaciones sean igual de buenas, solo igual de válidas. Dice que sí puede haber una óptima, pero que eso no la hace la única.

El intencionalismo, por su parte, sostiene que el objetivo principal de la interpretación consiste en hallar la intención del autor (el significado o significados que él le quiere dar). Entonces se llega a la conclusión de que la intención del autor determina el significado de la obra. Así, Beardsley, por ejemplo, afirmará que son, en realidad, las convenciones públicas de uso. Estas no nos hablan del significado literal de las obras, sino que van más allá, hasta el punto de que la interpretación apela a la idea de significado pretendido o intentado.

Un segundo frente es el que gira en torno al establecimiento de la conexión entre significado e intención. Se habla, en esta línea, del significado del declarante (autor) y de la declaración (interpretación del espectador). Aquí, los intérpretes han de decidir qué es aquello que razonablemente puede haber sido pretendido por el autor. A veces coinciden (el autor quiere transmitir algo al público y éste lo capta), y a veces no (toca buscar el significado de la declaración por sí misma, sin acudir al declarante).

Pero ¿qué ocurre cuando la obra no es el resultado de ninguna declaración? Beardsley dice que puede haber significado sin intención, como con un poema generado por ordenador (tanto literal como figurado).

Los intencionalistas, en respuesta, afirman que conocer la intención del autor es indispensable en casos concretos, como el de figuras retóricas como la ironía y la alusión. El intencionalismo extremo asegura que es únicamente la intención del autor la que le da significado a la obra.

El teórico Hirsch dice que es la “voluntad determinante” del autor a través de su creación la que guía su intención, y, por tanto, el significado de la obra en sí. Así, en base a lo anterior, defiende que la obra solo posee un único significado (intencionalismo real).

Como un punto medio entre intencionalismo y antintencionalismo, surge el *intencionalismo hipotético* de Levinson, que defiende la interpretación del significado de una obra con base en la evidencia que puedan tener unos espectadores adecuados. Esta evidencia incluye el contexto cultural, el histórico y las intenciones categoriales de un autor. De ese modo, defienden la determinación del significado de una obra “tomando como base las mejores hipótesis de un público apropiadamente informado tomando las intenciones del autor real de la obra” (2017: 333). Afirma, en este sentido, que no se sabe si coincide la intención hipotéticamente construida con la intención real del autor. Sostiene por ello que el significado de una obra es el de la mejor hipótesis pensada por

un lector/espectador bien informado, perspicaz y empático con lo que el autor quiere transmitir. Aunque a veces el significado se atribuiría a un autor postulado ideal, cuyas intenciones pueden explicar más adecuadamente los rasgos de una obra. Por esta teoría serían mejores las buenas hipótesis sobre lo que pretende el autor antes que su intención efectiva. Finalmente, los intencionalistas hipotéticos establecen que, para ello, solo se puede acudir a fuentes o recursos públicos, y no privados (del autor).

Cabe destacar también a Noël Carroll y su *intencionalismo efectivo moderado* (o real moderado). La intención del autor no determina totalmente el significado del texto o cuerpo de la creación artística, pero es relevante para la interpretación de su obra en tanto que sea compatible o defendible con cierto marco de acogida: si la obra es literaria, ajustándose a las convenciones lingüísticas y de la literatura. Así, “cuando una obra está abierta a diversas interpretaciones, el intencionalismo efectivo moderado defiende que la interpretación correcta es la que toma en consideración la intención efectiva del autor” (Castro, 2005: 112). Conocer el contexto de producción de la obra de arte nos aporta el trasfondo necesario para entender las elecciones semánticas y estructurales seleccionadas y realizadas por el autor. Han de hacerse entonces inferencias a las pretensiones del autor por medio de la creación. Esto incluye: la obra en sí, el conocimiento de la biografía del autor, el conocimiento histórico de las condiciones en las que se produjo la obra y la noción del género al que esta y otras obras del artista pertenecen. Después de todo ello, se puede teorizar con hipótesis sobre la intención efectiva del artista. La diferencia entre esta teoría y la del intencionalismo hipotético, pues aquí sí se permite más información extratextual como confesiones privadas del autor en diarios, notas, entrevistas, etc. El hipotético se centra sobre todo en la interpretación correcta de la obra, por encima de lo que se pueda hallar de la intención efectiva del artista en fuentes de información como las anteriores (incluso aunque haya divergencias con lo primero). El propio Carroll se pregunta si los intencionalistas hipotéticos las aceptarían como fuentes legítimas si se publicasen.

Posturas semejantes las hallamos en el *intencionalismo ficcional* de Alexander Nehamas, quien considera que, para evitar un anarquismo interpretativo, el autor es más relevante para el significado; o el intencionalismo conjeturista de Umberto Eco, por su parte, quien diferencia el texto y su significado propio de lo que pudiera pretender el autor. En este sentido, habría que diferenciar entre escritor (que solo escribe el texto sin pretensión de darle significado) y autor (que sí hace el texto y su significado propios). El

escritor es quien escribe el texto y el autor es la entidad que está tras cada acto de interpretación de este. Si hay autor, el texto puede ser interpretado; y si no lo hubiera, el texto no tendría historia, no tendría sentido, no sería texto.

El antintencionalismo, por otro lado, se vale de la desaparición de las intenciones como el correlato perfecto para abrir la idea de la desaparición del autor. Esta visión es la más extendida en Europa y sostiene que es la obra la que hace al autor, y no al revés. Por ejemplo, Martin Heidegger asegura que la creación de la obra tiene origen en esta misma y que el autor no es quien se lo da, y que incluso su longitud es determinada por ella misma, de tal forma que ni siquiera el autor es capaz siendo capaz de añadir nada más cuando ya está acabada.

Barthes dice que todo lector —y, en cierta medida, todo espectador— es un autor potencial de cada obra, independientemente de la intención de quien la cree. Para él la escritura, por ejemplo, destruye su origen en su autor, y el lector es destino de la obra, o sea quien le da unidad y significado (aunque nunca será el definitivo, pues cada lector le dará uno propio). También considera al escritor un mero imitador de lo anterior, pero que juega con ello para crear el texto y le da un significado último como seguro. Así, el crítico puede descifrar este significado. A su vez, diferencia entre obra (que sí tiene un contexto y significado más en relación con el autor) y texto (que es un mero juego lingüístico y lo que precisa de la coautoría del lector). Por esto último dice que, si el arte contemporáneo no gusta, es a causa de que ningún lector es capaz de ejecutar el texto.

Para Foucault, autor es quien o lo que caracteriza el modo de existencia, circulación y funcionamiento en la sociedad de ciertos discursos. Así, afirma que se ha de analizar al autor como una función variable y compleja del discurso, en lugar de como origen de este; tan solo tiene función de sujeto, abocada a la desaparición con respecto al significado del discurso.

Sixto J. Castro aborda entonces la cuestión de la interpretación, comenzando por lo que dice Sontag: que la interpretación es una discrepancia posterior con respecto al significado evidente original de una obra. Sosteniendo que el evidente es su significado literal, y que malearlo con interpretaciones puede “arruinarlo”, encontrando otro significado que lo reemplace. Y termina diciendo que se debe sentir la creación y profundizar en lo que transmite sensorialmente, en lugar de buscarle un sentido.

Otro teórico, Joseph Margolis, habla de cómo las obras son un concepto emergente que se completa con las interpretaciones y la recepción de un público. Así, las interpretaciones modificarían la identidad de la obra. De tal modo que, esta identidad modificada persiste en el tiempo. Aun así, no hay forma de saber con certeza qué componentes hay y cuáles no en una obra de arte, diferenciando lo cultural de aquello que se plantea cada cuál en su espacio mental privado.

Michael Baxandal, por otro lado, infiere en que las circunstancias de creación y la historia de una obra están muy influidas por la intención del autor. Para él, la conciencia de la intención del autor nos ayuda a comprender mejor y disfrutar más de la obra (sobre todo refiriéndose al contexto de creación, y no a los pensamientos del autor. La intención como tal del autor es más secundaria para él).

Los constructivistas, por su parte, están más ligados al antintencionalismo. Para Stecker, solo hay un significado determinado y solamente las interpretaciones centradas en este son válidas (la obra solo significa lo que el artista quiere). Si el significado pretendido por el hablante o autor (y lo que quiere comunicar) está en consonancia con el significado literal de la obra (aquello que significa lingüísticamente un conjunto de palabras), el hablante habrá tenido éxito al transmitir lo que quiere; y, si no, el significado de la obra depende del contexto de su creación.

Kiefer, en su lugar, sostiene que la intención del autor no determina por completo el significado de la obra, sino que también influyen las variadas interpretaciones de su público. Él distingue entre si algo se ha creado intencionalmente o no, y si se ha llevado o no a cabo con una intención específica.

Al rechazar pues el intencionalismo, Kiefer, siguiendo la más usual postura antintencionalista, el convencionalismo estricto, defiende que no hay un significado intencional del autor, sino una pluralidad de significados que se extraen de las convenciones lingüísticas del texto: las convenciones relevantes del texto. Pero, esta tesis no se sostiene cuando, por ejemplo, el autor es bilingüe, o con respecto al uso de la ironía y la alusión.

Hay antintencionalistas que defienden el hecho de que el significado de una obra, independientemente de lo pretendido por el autor, varía con el transcurso del tiempo en función de los contextos de sus interpretaciones.

Wittgenstein, por ejemplo, defiende esto diciendo que podemos entender palabras, pero que, para entender el significado, es preciso conocer el contexto en el que se utilizan. También Chomsky alude a esto al poner el ejemplo: “Las bebidas se servirán a las cinco.” (*apud* J. Castro, 2017: 360); podría tener distintos tintes de significado, ser una certeza, promesa, advertencia, amenaza, etc.

En resumen: los antintencionalistas no creen en la existencia de un significado único o más importante dentro de cada obra. Pero es erróneo aplicar estos ejemplos conversacionales a la interpretación de una obra de arte. Esto dice Stecker: que son dos tipos de interpretación distintos no compatibles.

También el constructivista Stanley Fish es antintencionalista, sosteniendo que los propios intérpretes no descifran poemas, sino que los crean ellos mismos. Alude, de nuevo, a la variedad de contextos de creación y al tipo de estrategia interpretativa que, según él, impiden un significado único o mejor de la obra. De este modo, tampoco se admite la intención del hablante como constitutivo del significado.

Por último y para finalizar esta parte, entran en el debate las posturas singularista y multiplicista sobre el significado de las obras. Los singularistas sostendrían la existencia de un único significado de cada obra y los multiplicistas la de varios, a veces incluso en conflicto. Así, el singularismo se centra en el significado en relación con la intención del autor (aunque al final no niega la existencia de otros, como, por ejemplo, los que puedan aportar los lectores); y el multiplicismo, acepta la existencia de varias interpretaciones, destacando a veces una óptima o mejor, pero sin negar la existencia de otras. Incluso los antintencionalistas entran dentro del multiplicismo al decir que hay variedad de contextos en cada obra, y los singularistas acaban reconociendo también la existencia de otras interpretaciones; así que, en este caso, es el multiplicismo el que es más aceptado por todas las partes.

2.2. PROPUESTAS DESTACADAS

Una vez expuestos los núcleos problemáticos y las tendencias en las que se dividen los distintos autores, ahora se expondrán con más detalle las propuestas más destacadas, antintencionalistas e intencionalistas, para después exponer la hipótesis de trabajo y el objeto de estudio al que se aplicará esta. Analizaremos para ello los principales artículos

mencionados en la introducción del trabajo, con el propósito de entender mejor sus posiciones.

2.2.1. Wimsatt y Beardsley

En el artículo *The intentional fallacy*, W. K. Wimsatt, JR. y M. C. Beardsley (1946: 468-488) exponen que la intención con respecto a la crítica literaria es motivo de debate. Para ellos, esta intención autorial cobra más o menos relevancia a lo largo del tiempo según las actitudes críticas de cada momento. Pero ¿tiene en mente el crítico un punto de vista correcto sobre la “intención”?

Definen entonces lo que para ellos es la intención: aquello que el autor pretendía al hacer su obra, aquello que tenía en mente y sentía a la hora de crearla. Así, plantean a continuación algunas cuestiones que pueden encajar con su aplicación para desentrañar el significado de la obra: como que un poema es una creación de la mente y está ligada a esta; que un poema tiene un mensaje detrás que el autor ha podido o no transmitir con éxito; que se debe juzgar el significado de un poema más allá de lo que dicen sus palabras; que todos los poemas son dramáticos y expresan lo que siente un hablante; o que el autor puede corregir o mejorar su obra para que exprese mejor su intención inicial.

A partir de este punto, se fijan en dos posiciones clásicas contrarias al intencionalismo: según Stoll, el poema pertenece al público, es decir, ha de tratarse en relación con el conocimiento del lector; por su parte, Wellek dice que no debemos desear hacer al poeta la autoridad sobre el poema.

En sentido contrario, se fijan también en la posición de Ananda K. Coomaraswamy, quien consideraba que hay que tener en cuenta, primero, si el artista logró sus intenciones; y, segundo, si la obra de arte merece, de acuerdo a ello, ser conservada. Otro teórico, Spingarn, se pregunta cuál fue la intención del poeta, y después, cómo ha llevado a cabo esa intención; Croce distingue entre el significado de “sentido”, “sentimiento”, “tono” e “intención”, la cual, según Richards, no está al mismo nivel que las demás.

Sócrates hablaba de cómo los poetas o creadores no eran a veces capaces de hablar de su obra en cuanto a la grandeza de esta. Eso le llevó a formular la teoría de que existe un genio creador que inspira a los poetas para crear. Lo cual, a su vez, hizo reflexionar a Platón sobre si esas creaciones eran incluso un influjo divino de la realidad que no podemos percibir. Formas de pensar sobre la creación que después han sido atribuidas a

un estado de tranquilidad del poeta a la hora de crear, para poder escuchar la voz interior propia y expresar una verdad verdadera.

Luego, el profesor Curt Ducasse habla de cómo “el arte estético” es la objetivación de los sentimientos en la que hay una parte intrínseca de momento crítico. Así, el artista puede rectificar y corregir la obra para expresarse mejor. Pero ¿y si era la expresión acertada de otro “yo” del artista que ha repudiado? ¿Y cuándo sabemos si aceptar o no a ese otro “yo”? De este modo, es precisa la evaluación de la obra por parte de un público, de algo externo al autor.

Tillyard dice que el poema es una aproximación paralela a la personalidad del autor (la cual se refleja en su psicología e historia. O sea, su biografía). Pero no se debe mezclar los estudios de la personalidad con los estudios de lo poético.

Hay, entonces, que diferenciar entre la declaración interna y la declaración externa del poema: la primera se descubre en la semántica y sintaxis del poema en base a el conocimiento habitual de la lengua, la gramática y la literatura; y la segunda, consiste en revelaciones personales del autor (en diarios, entrevistas, etc.) sobre el porqué escribió el poema (a qué mujer lo dedicó, si lo hizo en recuerdo de alguien que ha fallecido, etc.). Con esto, se entiende que el significado de las palabras se halla también en la historia de esas palabras; y, en un poema, los términos utilizados pueden tener significados específicos, a veces distintos al usual, según cómo los emplea su autor y de lo que significan para él.

Pero, también es cierto que hay obras para las cuales no necesitamos tener un conocimiento de la intención del autor para tener algo correcto que decir sobre ellas. Pero el público puede no tener un conocimiento decente de lo que atiene a la estética de la obra, o el ser estricto en la significación usual de las palabras de la obra, puede dar lugar a interpretaciones erróneas. Así que, se suele preferir la evidencia privada del autor sobre la de los lectores, y la externa en vez de la interna.

Tampoco se puede dar una licencia interpretativa total, pues no se trata de buscar un gran número de significados, sino los justos y adecuados. Esto llevaría a la falacia intencional. Siempre se puede buscar una justificación externa sobre la simbología de ciertas palabras de un poema y darle un sentido a esa reflexión, pero puede ser una simbología que no esté bien integrada en el poema en sí. Las investigaciones críticas deben estar bien documentadas en relación con la obra.

2.2.2. Emilio Roma III

Emilio Roma III, en *The scope of the intentional fallacy* (1966: 250-266), habla del artículo anterior de Wimsatt y Beardsley y de cómo, lejos de llegar a un consenso, tan solo se selecciona una de las muchas teorías para tratar de convencer a los demás sobre qué postura es mejor. Seguidamente, diferencia los dos tipos de defensores de la doctrina de Wimsatt y Beardsley: unos que teorizan sobre el concepto de “intención” sin llegar a nada concreto, y otros que toman varios puntos de vista sobre la intención del autor, pero sin decidirse por uno mejor.

La distinción más llamativa que hacen Wimsatt y Beardsley es la de aquello que está dentro del poema, y lo que está fuera. Y, en relación con esto, Beardsley establece una distinción entre lo que quiere decir el autor y lo que dice la oración.

Partiendo de esto, Emilio Roma III indaga acerca de lo que significa el poema, imagen o creación en general. Cada tipo de crítico se centrará en lo que le interesa personalmente; como por ejemplo el historiador, que se fijará en el orden político regente en el contexto de creación de la obra para determinarlo; o el psicólogo, que se centrará en la estabilidad mental del creador al hacerla.

Pero, si la poesía resulta ser un arte en el que se manejan todas las clases de significado al mismo tiempo, como dicen Wimsatt y Beardsley, al crítico literario le basta con centrarse en el poema en sí. Entonces, con respecto a la intención del poeta, solo tendrá valor significativo si ha conseguido plasmarla en el poema. Pero, al haberlo conseguido, se puede conocer su intención a través del propio poema, sin necesidad de recurrir a lo que está fuera del poema.

Es cierto, no obstante, que la información que encontramos en el interior del poema puede estar conectada con el exterior de este, resultando de ello que el contexto social y biográfico del autor pueden ser relevantes para entender el poema, o al menos, aquello que aparece en él de la forma en la que el poeta lo entiende. Pues pretender entender el poema por sí mismo puede a veces incluso resultar en el absurdo. Por ello, Emilio Roma comparte la idea de Fiedler de que se debe atender tanto a la vida del poeta como a lo que escribe, pues ambas cosas están en consonancia. Ahora bien, Fiedler precisa que solo se debe acudir a la vida del poeta si realmente el poema lo precisa. Solo si el poema conecta con la vida del autor.

Wimsatt y Beardsley hablan de que lo importante es el significado de las palabras a lo largo de la historia de las palabras; y, también, forman parte de esta la biografía del autor con su uso y sentido propios para cada palabra. Con respecto a lo primero, hablan de un significado de las palabras respecto de la historia de las mismas en cuanto a su semántica y sintaxis en el poema y el conocimiento habitual de la lengua, gramáticas, diccionarios y la “cultura” de esta palabra.

Ahora ¿qué argumentos externos al poema podríamos considerar válidos y relevantes para escrutar el significado de una obra? Según Wimsatt y Beardsley, ninguno, pues el poeta puede modificar significados convencionales dentro del poema. Y este significado interno del poema está regido por consideraciones formales. Además, la diferenciación de lo interno-externo del poema está hecha en sí misma como sinónimo de relevante-irrelevante en el poema.

Con todo, independientemente del significado que el poeta le dé a una palabra, esta sigue teniendo un significado convencional y estará siempre, al menos, parcialmente influida por él. Así que ya es relevante incluso el cómo el poeta y sus contemporáneos entendían esa palabra con respecto a la actualidad —no siempre, pero sí es algo a tener en cuenta.

En conclusión, Emilio Roma III sigue pensando que es falaz la pretensión de dotar de significado a un poema en virtud de su intención, cuando su autor probablemente ni lo contemplase y solo porque al crítico le da esa impresión. La interpretación del poema sigue fallando por la incapacidad de buscar esa conexión total que decía Fiedler.

2.2.3. Dickie y Wilson

En el artículo *The intentional fallacy: Defending Beardsley*, George Dickie y W. Kent Wilson (1995: 233-250) exponen la perspectiva de Wimsatt y Beardsley, y luego hablan de corrientes derivadas de esta y de otras contrarias a ella.

Wimsatt y Beardsley diferencian entre el significado del texto en sí y el significado que el autor ha querido transmitir a través del texto. Aquí, los intencionalistas son contrarios a esta distinción, pues para ellos el significado de la obra está incompleto si no se tiene en cuenta la intención del autor. Los antintencionalistas, por su parte,

directamente reniegan del segundo y se interesan únicamente por el primero, el significado que la obra tiene por sí misma.

El intencionalista Hirsch sostiene que ambos significados son el mismo. A lo que Beardsley respondió con sus argumentos ya anteriormente mencionados: si el texto es generado por ordenador, si el significado de las palabras del poema ha cambiado según el contexto histórico, o si el autor no era consciente del significado que tiene su obra sin tener, incluso, intención de dárselo, entonces no podría, en rigor, determinarse el significado de la obra. Así, Beardsley defendía que cualquier combinación de palabras podía tener un significado específico; y Hirsch que no es así hasta que el autor lo ha pretendido y ha determinado esa combinación de palabras.

Siguiendo con lo que dice Hirsch, la intención del autor es la que determina el significado de la obra también por la ambigüedad de la lengua, de los conjuntos de palabras. Y para ello, según él, al no tener conocimiento directo de la intención autorial, el único modo de acercarse a ella es adivinándolo. Así, su teoría pierde mucha validez, pues para estar seguro de algo siempre se buscan pruebas consistentes. Adivinar con acierto no es lo mismo que conocer.

Grice, por su parte, distingue entre tres tipos de significado: el del hablante (usando oraciones con un significado particular), el lingüístico (el significado usual de las palabras) y el del texto (el significado determinado; lo que el hablante quiere decir en una ocasión específica al emitir una oración). Pero su teoría no resuelve el problema de la de Hirsch, pues se sigue sin concretar cómo pueden los críticos conocer con seguridad la intención del autor a través del texto.

Aquí entra el intencionalismo hipotético de Tolhurst y que también defiende Levinson, cuyo objetivo sería el de desmentir las teorías anteriores. Comienza, por diferenciar, de nuevo, entre el significado que quiere dar el autor y el significado del texto en sí, de tal forma que el significado del texto es aquel que le da un lector con buen conocimiento de lo que trata y construido con hipótesis sobre el conocimiento que se tiene también del autor y de lo que hay en el texto que refiera a la intención de este (el punto de vista es siempre el de un lector bien documentado). Pero, por ejemplo, una audiencia documentada no es una condición necesaria para que haya un significado de la declaración; o también, las declaraciones de una audiencia documentada pueden contradecir el significado de la declaración.

Noël Carroll, por su parte, afirma en este punto que para entender una obra es preciso tener clara la intención del autor. Esto es porque, en la gran mayoría de ocasiones, el significado de la declaración está en correlación con el significado pretendido por el hablante. Pero esto es precisamente lo que no convence a Dickie y Wilson, pues normalmente con entender el significado de la declaración ya se entiende la obra, e incluso se da por entendida la intención del autor.

Tras esto, Dickie y Wilson recogen las tres tesis sobre categorías del arte de Kendall Walton. Primero, que cada categoría en cada tipo de arte está determinada por unas propiedades estéticas. Segundo, que percibir adecuadamente la categoría de una obra nos ayuda hasta cierto punto a determinar las propiedades estéticas que tiene. Y, por último, que el modo como un artista ha pretendido que su obra sea categorizada implica que su obra se perciba bajo esa categoría específica para ser correctamente entendida. Así, cada categoría es más conveniente para explicar determinados sentimientos: por ejemplo, el cubismo, una categoría de la pintura, puede ser mejor para expresar inmovilidad, entre otras cosas. Aunque esto no significa que una obra cubista no pueda expresar movimiento. Aquí entra también el público, que puede ver la obra cubista como una representación pictórica mediocre, si no lo ve desde una perspectiva categorial cubista; no como uno que sí lo percibe de este modo. Pero él mismo se contradice al decir que en determinadas ocasiones no es incorrecto percibir en varias categorías una obra; así que, entre esto y que no llega a explicar cuál es el modo de averiguar la categoría idónea para percibir cada obra, su teoría no estaría del todo bien formada.

Con esto último, para Dickie y Wilson, al haber distintas categorías desde las que apreciar una obra, la intención autorial no tendría por qué determinar una única de ellas, o determinarla en general. Y, aunque fuera así, no estarían determinando nunca el significado de la declaración, tal como decía Beardsley.

2.2.4. Daniel Kolak

Daniel Kolak recoge otras teorías en su artículo *Art and Intentionality* (1990: 158-162), donde empieza con una reflexión propia sobre que lo importante en el arte no es la causa, sino el efecto que produce el artista en ella. Aunque no es necesario que el artista desee o tenga la pretensión de que su obra sea arte, por ejemplo, el escritor Kafka deseaba que sus escritos fuesen destruidos. A lo que Levinson, intencionalista hipotético, respondió

diciendo que sí hay pretensión de crear arte en todo autor artístico, independientemente de si cambia su postura con respecto a su obra tras realizarla.

Tomando como base el ejemplo de Kafka, Kolak mantiene su postura frente a Levinson. Por ejemplo, sigue persistiendo el problema de cómo podemos saber cuál era la intención del autor, o de si él mismo lo sabía al crear la obra. En el caso del escritor checo solo hay evidencias externas a su obra sobre su idea de no publicar jamás sus obras e, incluso, destruirlas: esto echaría por tierra la teoría de Levinson, quien aludía precisamente al caso de Kafka como un caso que reconocerá, finalmente, como anómalo: que sean los críticos expertos quienes decidan que su obra sea considerada arte. Sin embargo, este gesto es casi claudicar ante el hecho de que su teoría tiene fallas, admitiendo, en cierto modo, que lo importante de algunas obras no es la intención del autor, sino el efecto artístico que una obra causa en su audiencia y la dependiente, entonces, de la valoración que se realice de ello.

2.2.5. Gary Iseminger

Luego, el intencionalista Gary Iseminger, en el artículo *Actual Intentionalism vs. Hypothetical Intentionalism* (1996: 319-326), escribe un artículo en el que contrapone el intencionalismo real y el hipotético en su disputa por hallar el significado pretendido por el autor. Partiendo de que, como sostiene el intencionalista real Hirsch, un significado expreso determinado requiere de una voluntad determinante, ésta, en la obra de arte, es la que juega el papel de coincidir con la intención del autor. Así, la interpretación adecuada de una obra de arte es la que más se ajusta a la intención de su creador.

Aquí es cuando entra de nuevo Levinson en su defensa del intencionalismo hipotético. Bajo su punto de vista, la voluntad significativa del autor no es su intención real: es preciso considerar las intenciones hipotéticas a la hora de interpretar la obra. Estas intenciones hipotéticas serían las que puede percibir un lector ideal, bien documentado y conocedor de lo que atañe a la obra y a su creador, de las cuales una es la real, la que más convenga al lector ideal, que será la que este le atribuya al creador. Según Levinson, el intencionalismo hipotético distingue entre lo que termina siendo transmitido y lo que se pretendía transmitir a través de la obra; lo que, también, significa que las obras de arte gozan de una cierta autonomía en el proceso de determinación del significado en el

resultado final, que contrasta con las intenciones que el autor previamente pretendía al crearlas.

Iseminger, fiel a la postura del intencionalismo real, rebate estos dos argumentos de Levinson. Y explica que un texto, según Hirsch, no puede ser por sí mismo un trabajo literario, dejando de lado la intención del autor; así que no habría por qué buscar una compatibilidad hipotética entre ambos tipos de significado, pues serían lo mismo siempre; al igual que la diferencia entre el después y el durante de la creación de la obra, no tendría por qué determinar nada que no esté implícito en la intención del autor. Siempre sería la intención del creador la que define lo creado, no haciendo falta recurrir a una hipótesis a partir de lo creado para establecer una posible conexión con el creador con respecto al significado. Iseminger dice, como punto a favor del intencionalismo real, que la intención del autor siempre será de cualquier manera crucial para determinar el significado de una obra literaria; pues incluso si solo se estudian las intenciones semánticas reales del autor, estas revelarán, aunque sea, los cimientos literarios básicos necesarios de la obra para conocer su significado literario.

2.2.6. Noël Carroll

El filósofo Noël Carroll, en el artículo *The Intentional Fallacy: Defending Myself* (1997: 305-309) defiende la postura intencionalista frente a la antintencionalista de Dickie y Wilson, añadiendo la importancia del conocimiento previo de la biografía del autor por parte del lector, lo que garantiza la formulación de la mejor hipótesis sobre el significado de una obra de arte. Esto lo hace comparando las obras de arte con situaciones conversacionales, teniendo ambas un hablante que quiere transmitir cierta información a un oyente.

Pero antes, habla de cómo Dickie y Wilson pueden formular su teoría con base en el significado lingüístico convencional de las palabras y oraciones, que, dependiendo del contexto, pueden generar el significado más concreto y clausurado del texto, sin necesidad de recurrir a la intención del autor. Esta teoría se derriba al no poder atribuirse a la realización de otros tipos de arte, como en la yuxtaposición de escenas en el cine, que no tienen por qué tener un significado lingüístico convencional, o pasos de danza, que tampoco lo tienen. En ambos casos es preciso recurrir a la intención del autor para saber qué quiere decir al emplear esa técnica cinematográfica, o esos pasos específicos de baile,

para entender qué significan en su obra. Así, de igual modo, en literatura hay ciertas significaciones simbólicas que solo pueden entenderse a través de la intención del escritor.

Además, aquello que es lo usual en la interpretación, lo que se da a ser interpretado por naturaleza, son las figuras retóricas como la metáfora, el oxímoron, la elipsis, etc. Y es imposible no remitir a lo que puede querer decir el autor al utilizarlas, pues tampoco se puede saber aludiendo solo a un significado convencional, pues estas pueden ser empleadas con muchos tintes y variedad de significaciones. Y pueden ser utilizadas en todas las artes. Por ello, Carroll sostiene que, al interpretar una obra de arte, el pensar en la intención del autor debería ser la regla, y no la excepción, como decían Dickie y Wilson con respecto a ciertas situaciones conversacionales, para las que su teoría no aplica.

Y, finalmente, explica que, sí, el significado del contexto del autor es importante. Pero no es lo único que determina el significado, como dicen Dickie y Wilson; sino que es determinado por la intención del autor. Pues, en una conversación, lo que le viene a la mente al oyente al escuchar el mensaje del hablante, es el qué está queriendo decir, el qué pretende decir. Por ello, Carroll advierte que, en efecto, el significado del contexto del autor es una muy buena guía hacia la intención de este; pero que no puede ser lo único a tener en cuenta, pues así, jamás se llegará a entender por completo la obra en la gran mayoría de las situaciones. Esto es, porque, por lo general, el hablante no se limita únicamente a lo lingüísticamente convencional al expresar lo que pretende transmitir. Siempre se piensa en qué está queriendo decir el hablante al utilizar unas palabras, y no en las palabras y su significado usual fuera de la conversación. Del mismo modo que, en literatura, se debe atender a la biografía del autor para posicionar mejor la interpretación y ajustarse con más exactitud a lo que quería decir en su obra, y, por ende, lo que esta significa.

Tras esto, unos años más tarde, Carroll escribió su artículo *Interpretation and intention: the debate between hypothetical and actual intentionalism* (2000: 75-95), en el que expone la teoría interpretativa del intencionalismo real moderado; el cual, a diferencia del extremo, que afirma que la intención del autor determina la totalidad del significado de su obra, tan solo dice que la intención del autor es relevante para la interpretación de su creación. Siendo la correcta interpretación de un texto aquella que compatible con la intención del autor, estando en sí misma justificada también por el lenguaje del texto.

Al mismo tiempo, primero, de cómo el intencionalismo real puede cometer el error de parafrasear y/o conjeturar sin garantías la intención del autor; y, segundo, de cómo el intencionalismo hipotético se queda, de nuevo, corto al permitir al crítico solo indagar en fuentes de información publicadas a cerca de la obra. Con lo que, aunque el intencionalismo real moderado y el hipotético puedan converger en muchas ocasiones, el primero busca tener en cuenta la intención real del autor por todos los medios posibles, mientras que el segundo solo busca un autor hipotético sin prestar atención a declaraciones directas del autor no publicadas sobre la obra.

Después, explica que, además de en lo anterior, difiere del intencionalismo hipotético y sus intenciones autoriales hipotéticas, en gran parte, porque el método que propone a la hora de interpretar es prácticamente el método a seguir para hallar la intención real del autor (prestar atención al texto, a su cultura, a la obra completa del autor, a la biografía publicada de este, etc.). De hecho, la mayor diferencia, a parte de las fuentes de información publicadas o no, que el hipotético se basa en lo que un lector bien documentado teorice, mientras que el real moderado se basa en la intención real del autor sostenida por lo que hay en el texto; la cual termina rechazando las demás hipótesis, pues esa es la intención real.

Tras esto, Carroll intenta responder a las dos principales críticas que hacen los hipotéticos al intencionalismo real:

La primera, que el intencionalismo real no tiene forma de lidiar con que a veces el autor no consigue plasmar su intención real en la obra. Lo cual el real moderado sí admite, pues, aunque el autor pudo querer decir algo y transmitir otra cosa, el intencionalista real moderado afirmará lo transmitido, y no lo pretendido; pues, como se dijo antes, solo da importancia a la intención autorial en relación lo que transmite el texto.

La segunda es la afirmación del intencionalismo hipotético de que el lenguaje literario y el ordinario son distintos (por ello lo de que solo se pueden emplear fuentes publicadas sobre la obra para abordar la intención desde la formación de hipótesis). Pero Carroll difiere, sosteniendo que los autores no escriben sus obras para que se formen hipótesis sobre lo que dicen, sino que aquello que dicen es, en efecto, lo que quieren decir. Lo importante para el crítico real moderado es la intención autorial relevante para la obra, no las hipótesis que se puedan dar (además, con la posibilidad de que la hipótesis más defendida, no sea tal, sino directamente la intención real del autor). Y, además, vuelve a

hablar de cómo, y en relación con esto, hay confesiones del autor que pueden no estar publicadas en un inicio y luego estarlo; con lo que establecer esa restricción a ciertas fuentes de información sobre la intencionalidad carece de sentido.

En definitiva, el intencionalismo real moderado proporciona una mejor imagen de las prácticas interpretativas existentes, al tener en consideración todas las perspectivas y salvaguardar, de un lado, la autonomía de la obra de arte, pero reconociendo, al mismo tiempo, la voz del autor como voz autorizada y, en buena medida, privilegiada a la hora de fijar el significado de una obra determinada, también, por lo tanto, de un videojuego.

2.2.7. Paisley Livingston

El teórico Paisley Livingston, en su artículo *Intentionalism in Aesthetics* (1998: 831-846), explica y defiende también la tesis intencionalista, que, como ya se ha visto, consiste en resaltar la importancia de las intenciones del autor al crear una obra de arte para realizar una interpretación más precisa de su significado, lo que implica tener un buen conocimiento de estas.

Empieza por diferenciar entre el intencionalismo extremo y el antintencionalismo extremo. Mientras que el primero defiende la idea de que la obra realizada y la intención del autor son equivalentes, la segunda sostiene que o bien el autor ha conseguido plasmar su intención en la obra y, por tanto, no sería necesario recurrir a esta por separado; o bien, si no se ha conseguido plasmar, no hay justificación suficiente para relacionarla con el significado de la obra. Bajo su propia perspectiva, el primer planteamiento falla porque las intenciones del creador no se realizan correctamente en lo creado en varios casos, por lo que la teoría no es muy prometedora. La segunda falla al no tener en cuenta las partes no intrínsecas del texto, o sea aquellas que solo se pueden entender al recurrir al autor.

Después habla del intencionalismo ficcional, que sostiene que no es necesario formar una idea precisa de toda la vida e intenciones del autor para ofrecer una interpretación interesante de su obra, por lo que propone una visión de la misma como un producto de un autor ficticio o postulado. Una aproximación al autor es suficiente para entender bien la obra, y también un mínimo necesario. Aunque no habla de cómo establecer los límites de ese autor hipotético, habla de que es necesario muchas veces profundizar en la personalidad y los sentimientos del autor para entender qué quiere decir, en la medida en que no basta con una idea demasiado superficial de este, máxime si se poseen datos

concretos de la misma. Tampoco se puede acudir en exceso a esto, pues, entonces, el intencionalista ficcional puede pasar por alto significados textuales coherentes para la intención del autor.

En relación al intencionalismo moderado, Livingston considera que no hay que tener en cuenta todas las intenciones del autor para evaluar los contenidos constitutivos de una obra, pues no siempre las intenciones del autor constituyen el significado de la obra o, al menos, no siempre lo agotan. Pero son necesarias si hay ciertos significados implícitos en esta. Esto depende de que una audiencia conocedora del autor y de su obra, sea capaz de reconocer cuándo hay y cuáles son los significados implícitos que el autor ha querido transmitir en su obra.

Presenta, por último, el modelo del intencionalismo hipotético, que es el que prefiere. Desde su punto de vista existen dos tipos de significado: uno semántico y otro categorial. Mientras que el semántico juega un papel sugestivo en la obra, el categorial es constitutivo de la misma. La intención de hacer una obra de un modo o bajo una categoría artística concreta es categorial, y lo que se quiere expresar con ella es semántico. Según Levinson, las intenciones categoriales son relevantes para establecer el significado de la obra y las semánticas no tanto, pues pueden fallar y, aun así, no sería determinante para esta. Pero esta teoría falla en cuanto un artista puede pensar en hacer una obra antes de saber cómo o con qué fin, pues la intención categorial no ha determinado el hecho de que ese artista quiera crear la obra. Así que este análisis solo sirve en determinadas ocasiones.

Livingston concluye diciendo que el intencionalista moderado sostiene que la teoría de la apreciación e interpretación debe estar en sintonía con el papel constitutivo del artista en la elaboración de la obra. Es el artista quien, natural y lógicamente, hace el trabajo, elige y establece categorías y significados como parte de ese proceso creativo. Debe promoverse en paralelo la idea de que es el lector o espectador quien inventa la historia, por lo que resulta preferible un modelo comunicativo en el que éste intente descubrir la naturaleza y el sentido de la historia contada, reconociendo que es la que fija el artista, quien, dentro de unos límites y dependiendo de su capacidad, decide lo que sucede en la historia que va a contar, incluyendo eventos o momentos que no necesitan, por varias razones, estar relacionados directamente en la obra. De este modo, Livingston prefiere finalmente el intencionalismo real moderado, al no poder separar en condiciones estancas lo categorial de lo semántico en el ámbito del intencionalismo hipotético.

2.2.8. Robert Stecker

Robert Stecker defiende en su artículo *Moderate actual intentionalism defended* (2006: 429-438) su versión propia del intencionalismo real moderado, que él llama “vista unificada”. Esta parte de que el significado pretendido y el de la expresión coinciden de forma no accidental. Para expresarse, un hablante debe tener intención de expresar algo. Aunque no siempre el significado del texto es el de lo pretendido por el autor.

Stecker distingue la siguiente secuencia: primero, las expresiones conversacionales tienen un significado pleno sin necesidad de intención; en segundo lugar, cuando las expresiones conversacionales necesitan interpretación, por lo general apuntamos a identificar el enunciado (así como la intención del emisor); luego interpretaciones que tienen como objetivo identificar el significado de la expresión pueden ser correctas o incorrectas; finalmente, las interpretaciones correctas identifican lo que los enunciados realmente dicen o hacen, no meramente lo que podrían decir o hacer, o lo que harían aquellas declaraciones especialmente significativas para alguien, aunque también nos puede interesar ese significado especial.

Tras esto, se dispone a rebatir cuatro críticas principales a este planteamiento (y al intencionalismo en general):

- (1) Las intenciones pueden ser eliminadas de una descripción satisfactoria del significado del enunciado. A esto responde que, en efecto, puede ocurrir, pero no es la norma general y el intencionalismo real moderado lo admite como posibilidad. Aunque no se atreve a posicionarse ante el dilema de si las intenciones se extraen del significado o viceversa, diciendo que se llega a ambas a través de un proceso de ajuste mutuo de hipótesis.
- (2) Las obras de arte no son declaraciones. Frente a esto, Stecker considera que, si tratamos las obras como productos de la actividad intencional del creador, no hay problema en aplicar el modelo de significado de la intención a ellas para criticarlas.
- (3) El modelo intencional es el modelo equivocado para la interpretación del arte. Frente a ello, e hilando su respuesta con (1) y (2), Stecker no admite que sea la única regla de comprensión de obras de arte aquella que coincide con la comprensión de la declaración de su autor, pero sí como una posibilidad con la que

contar a la hora de interpretar las obras, apreciando más el proceso de creación de estas.

- (4) Se plantea si hay una mejor manera de desarrollar el modelo intencional. A ello contesta que, en lugar de guiarse por las hipótesis que establece el público bien documentado de Levinson, es mejor método el intencionalismo real moderado, porque se centra en la intención del autor establecida razonablemente a través de la propia obra. Ahora bien, si el autor se equivocó en algún aspecto que, sin embargo, forma ya parte de su significado, aunque no fuese su intención, ha de establecerse como si lo fuera o, al menos, como si tuviera el mismo valor intencional. Por ejemplo, equivocarse en la relación espacio-tiempo en la secuenciación de los hechos de una obra implica que eso pasa a ser parte de ella y de su historia, aunque el autor no lo pretendiera originalmente. Pues bien, el intencionalista hipotético negaría falsamente que ese error es parte del significado, pues el autor ideal que se ha planteado como buen conocedor de la obra no lo quiso así. El intencionalismo real moderado sí lo separa, teniendo en cuenta que la intención no era esa, a pesar del resultado, lo que le permite decir que, en este caso, la intención del autor no ha influido en el significado del texto. De igual modo que, aunque el autor pueda querer decir algo, pero el texto implique algo distinto a su intención, deben ser entendidos como dos cosas distintas, algo que el intencionalismo hipotético volvería a falsear en pro de la intención del autor.

Con todo esto, Stecker afirma que es preferible criticar y valorar desde el punto de vista intencional real moderado (y de su “vista unificada”, que incide en que la intención del autor es un medio más y no la regla para entender el significado de una obra), en lugar del hipotético (que podría cometer falacias en favor de un significado más acorde con la intención de un autor ideal).

2.3. HIPÓTESIS DE TRABAJO

Conforme a la relación de posiciones sobre intencionalismo y antintencionalismo, y en aras de determinar mi propio método de abordaje sobre la presencia de fuentes clásicas en el videojuego *Dark Souls* (2011), procedo en el presente epígrafe a fijar mi punto de vista personal acerca del tema, del cual partiré a la hora de analizar la obra que es objeto central de este estudio.

Mi visión personal se sitúa en un punto intermedio, pero más inclinado hacia el intencionalismo (concretamente el real moderado, defendido por Noël Carroll), pero sin tenerlo como regla esencial para el estudio estético de todas las obras. El punto es el contexto de la propia obra e indagar si la intención del autor, expuesta del modo que sea (entrevistas, notas externas a la obra, diarios, etc.), es de verdad determinante o necesaria para que el significado de la obra esté más “completo”.

Desde mi punto de vista, esto varía mucho con respecto al tipo de arte e incluso de un artista a otro. En poesía, por ejemplo, el conocimiento de la intención del autor suele ser más relevante que en otros géneros más autónomos desde el punto de vista de su inteligibilidad, pues es un arte cuyas obras están significativamente más relacionadas con los sentimientos y el pensamiento personal de su creador y la interlocución, salvo en casos narrativos o descriptivos muy evidentes, se resuelve en buena medida en el fuero interno del espectador o del lector.

Por otro lado, hay veces en las que saber sobre la vida del artista puede repercutir en el disfrute de la obra en sí más que en la clarificación de su significado. Por ejemplo, se disfruta más de la música de Ray Charles sin conocer detalles de su vida, que además no le aportan nada significativo más allá de una sensación de incomodidad. Sus obras, en general, no precisan de un análisis intencionalista para ser entendidas y disfrutadas, aunque esto no aplicaría ni a toda la música *blues* o *rhythm & blues*, ni a toda la música en general.

Entonces, se podría decir que lo más importante a la hora de entender el significado de una obra es, primero, si esta precisa o no de detalles que solo pueden conocerse de forma externa por parte del autor para ser comprendida totalmente, y, segundo, en caso de que los precise, solo deben atenderse aquellos que repercutan significativamente en ella (que es, en términos generales, lo que defiende Carroll).

Respecto a *Dark Souls* (2011), el significado de la obra e incluso su función quedan significativamente escuetos sin saber ciertos detalles que su autor, Hidetaka Miyazaki, ha dejado caer en diversas entrevistas. Así, y en casos como este, de todos los modelos vistos de intencionalismo aplicables, el más adecuado parece ser el de Noël Carroll, entre otras cosas por cuanto admite estas fuentes de información, en la medida en que habilita la voz del autor a la hora de fijar el sentido de las obras. No son, en este sentido, necesarios detalles como su lugar de nacimiento o qué ideales políticos tiene este autor, sino, en este

caso concreto, cuál es su intención argumental con respecto a la obra y cómo la desarrolló e ideó a través de una experiencia concreta en específico. Este conocimiento es el que puede permitir un disfrute más profundo del videojuego, no solo hasta el punto de comprenderlo mejor, sino también de, como se expondrá más adelante, coescribir su guion.

2.4. LA RECEPCIÓN CLÁSICA EN LOS VIDEOJUEGOS

Como se recoge en el artículo *Los videojuegos de temática clásica como objeto de estudio: algunas consideraciones* (Macías Villalobos, 2022), los videojuegos se han convertido, como lo fue en su día el *péplum* en el ámbito cinematográfico, en un medio audiovisual privilegiado de acercamiento a la cultura clásica por parte del gran público.

Al mismo tiempo, el videojuego, en determinados casos, se ha convertido en fuente de estudio de investigadores por la profundidad que pueden llegar a ofrecer y, en particular, de estudiosos del mundo antiguo, desde las décadas de los ochenta y noventa del siglo pasado. Esto ha generado dos vertientes a la hora de abordar su estudio: la “narrativista” (que tendría por objeto de trabajo fundamentalmente la narrativa del videojuego) y la “ludologista” (que volcaría su esfuerzo en analizar y reflexionar en torno a las reglas y las funciones lúdicas de los videojuegos en el tratamiento de la cultura clásica). Más recientemente se han empezado a estudiar los juegos que tengan elementos clásicos por medio de la perspectiva de la recepción clásica, cuyo propósito de trabajo consiste fundamentalmente en determinar los vestigios de los autores clásicos que hayan podido influir en la obra de algún modo.

Existen fundamentalmente modos de fijación de la recepción clásica: en primer lugar, estudiar el modo en que los modelos clásicos son reinterpretados en las diversas épocas y períodos históricos y con qué finalidad, convirtiéndose, generalmente, en un medio de expresión de los intereses del autor y las inquietudes sociales que los generan. O sea, que vendría a ser el estudio legitimado de ciertas “manifestaciones culturales no canónicas e integradas en eso que se ha llamado la “cultura de masas” como soporte de ciertos contenidos vinculados con la Antigüedad clásica” (Macías Villalobos, 2022: 4).

Así, los videojuegos comienzan lentamente a ser considerados objetos dignos de atención científica por parte de los investigadores en estudios clásicos; y, de hecho, al ser estudiados desde esta perspectiva, se puede llegar a la conclusión de que son un buen

medio para advertir de qué modo se percibe a la Antigüedad Clásica en la sociedad actual, y el tratamiento que recibe y la influencia que tiene en ciertos conceptos, como la relación entre el ser humano y la divinidad o la construcción del estereotipo de héroe clásico protagonista de estas historias, entre otros. Y, por supuesto, del contraste que tiene todo esto con la actualidad, al tiempo que esa época tan lejana, se percibe también muy cercana a la contemporaneidad.

3. EL OBJETO DE ESTUDIO: *DARK SOULS*, SU TRAMA Y LA INTENCIÓN DE SU AUTOR

3.2. TRAMA DE *DARK SOULS* (2011)

Se desarrolla en el final de la Edad de Fuego, que inició la derrota de los Dragones, quienes anteriormente habitaban el mundo. En esos tiempos el mundo era un lugar oscuro y lúgubre habitado solamente por estos, que eran inmortales. Hasta que un grupo de seres descubrieron el poder de la Primera Llama, convirtiéndose en dioses; y, comandados por Gwyn, Señor de la Luz Solar, acabaron con casi todos los dragones en una guerra legendaria, dando inicio a la Edad de Fuego. Con la Edad de Fuego aparecieron seres vivos limitados en el tiempo, pues ningún ser proveniente de la llama es inmortal completamente.

Así, la historia principal de *Dark Souls* tiene lugar en el reino ficticio de Lordran, tierra de los dioses. El jugador toma el papel de un personaje humano que ha sido maldecido y elegido por una profecía divina para realizar un peregrinaje y descubrir el destino de los no muertos. Deberá descubrir la historia explorando, leyendo las descripciones de los objetos que vaya encontrando y a través del diálogo de los personajes; y, así, relacionar toda la información que sea capaz de conseguir al tiempo que sobrevive en su camino.

3.3. HIDETAKA MIYAZAKI

Como recoge Raquel Díaz Herreros en el artículo *Hidetaka Miyazaki, padre de Dark Souls y Elden Ring: un genio tardío que ha hecho historia* (2022), Miyazaki nació entre 1974 y 1975, creció en un entorno familiar muy pobre en Shizuoka, a 160 kilómetros de Tokio. Los ingresos de sus padres oficinistas no daban para pagar libros o mangas con los que Miyazaki pudiera entretenerse de niño.

De este modo, Miyazaki acabó recurriendo a la biblioteca como alternativa de ocio, pero también de cultura. Varios de los libros que leyó en aquel entonces distaban bastante de su comprensión y capacidad lectora. Pero, aun no entendiéndolos totalmente, el que acabaría siendo director de la compañía de videojuegos *FromSoftware* dejó volar su imaginación, dejándose llevar por las ilustraciones para ir conformando los contenidos de los libros a su modo.

Desarrollar esta habilidad, le permitiría después imaginar las dimensiones oscuras y ricas en matices de las que en la actualidad disfrutan millones de jugadores. Además, esta mecánica propia de ir rellenando a golpe de imaginación los vacíos argumentales entre historias es la base de *Dark Souls*. Se trata de un juego en el que el jugador va conformando la trama en su mente según avanza, siendo coautor de la obra en su propia experiencia con el juego, del mismo modo en que hizo el joven Miyazaki con los libros de la biblioteca. Esta dinámica es además parte de la esencia de todos los juegos del diseñador japonés, sobre todo de la saga *Dark Souls*, algo que ha reconocido el propio Miyazaki en numerosas entrevistas. Por ejemplo, en el artículo *Inside the mind of Bloodborne and Dark Souls's Creator* (Marty Silva, 2015: online):

Cuando era niño, me encantaba leer. Me gustaba leer libros que estaban por encima de mi rango. Siempre traté de apuntar más alto y leer libros difíciles. Sucedió que, aunque podía leerlos, a veces, porque era muy joven, no podía leerlos con demasiada profundidad. ¿Tal vez entendía la mitad de la historia? Sucedió que, mi imaginación ayudaba a llenar la otra mitad, y ese elemento de imaginación simplemente explotaba. Esa es la parte que también disfruté, llenando los espacios en los que no entendía las lecturas, donde mi imaginación me llevó finalmente a pensar que entendía lo que estaba leyendo.

De alguna manera se relaciona con lo que estoy haciendo en mis creaciones. Además de eso, estudié Sociología y Psicología y, después de la escuela, repasé esos temas, y este es el fruto de lo que estás viviendo ahora.

En resumen, la intención de Miyazaki para con su obra, *Dark Souls*, y otras secuelas y entregas que desarrollaría después, en las que el jugador desentraña la historia escrutando todo lo posible el juego, pero también coescribiéndola en todos los vacíos que ha dejado en ella intencionalmente. Lo cual abre paso no solo a añadidos, sino a diversas interpretaciones de la historia que se puedan justificar apropiadamente en consonancia con las bases y detalles que el autor sí especifica en ella.

De hecho, la riqueza argumental, psicológica y filosófica del juego no sería la que es o la que puede llegar a ser si no se tuviese esa licencia de la que dota el autor al jugador para complementar a la obra.

4. LAS DOS VISIONES FILOSÓFICAS CLÁSICAS GENERALES DE LA HISTORIA DEL JUEGO

El juego está construido de tal modo que se pueden atribuirle la influencia de dos posibles visiones filosóficas clásicas para la implementación y comprensión de la historia de su mundo. Estas serían, primero, una correspondiente a la filosofía de Platón de Atenas, y segundo, otra más cercana al pensamiento del presocrático Heráclito de Éfeso.

4.2. DARK SOULS COMO CAMINO DE REDENCIÓN DEL ALMA (PLATÓN)

4.2.1. El pensamiento de Platón y *Dark Souls*

Esta primera visión es la más corta de la dos. Se trata de la información más fácil de encontrar sobre la historia del juego y tiene reminiscencias de la filosofía platónica sobre el Mundo de las Ideas y el Mundo Sensible.

Esta, viene a ser lo siguiente: Que los hombres se hayan en una copia imperfecta de la realidad llamada “Mundo Sensible” (la realidad que se percibe a través de los sentidos). Esto se debe a que su alma, la parte esencial de los hombres y que realmente existe, está atrapada en una prisión corpórea de carne en esta realidad por haber cometido alguna falta, la cual hemos olvidado en la falsa realidad, en el mundo real: el Mundo Ininteligible o de las Ideas: “Y de lo múltiple decimos que es visto, pero no concebido, y de las ideas, en cambio, que son concebidas, pero no vistas” (Pl. R. 507c). Las ideas representan lo verdadero de las cosas, lo bueno, lo bello, lo eterno. Y la Idea de Bien es la mayor representación de esto, que dota de conocimiento y bondad a los hombres, que la perciben vagamente desde el mundo sensible como el Sol (Pl. R 509a).

El Demiurgo, una entidad divina cuya forma es desconocida para el hombre, es quien ha creado el mundo a partir de las ideas, de igual modo que un artesano carpintero crea una mesa con una mesa ideal y funcional en mente: ¿Y no solíamos decir que los artesanos de cada uno de esos muebles, al fabricar el uno las camas y el otro las mesas de que nosotros nos servimos, e igualmente las otras cosas, los hacen mirando a su idea? (Pl. R. 596b).

Solo los sabios de la República se acercan a este conocimiento y adoran a las divinidades, perfectas y eternas, para que les concedan sus dones, a través de los cuales

son capaces de crear cosas bellas, próximas a las ideas y a la Idea de Bien; o sea, que son quienes transmiten la verdad del Mundo Inteligible y ayudan a la humanidad a acercarse al verdadero conocimiento, mediante el cual purgarán sus almas y redimirán el pecado que les condenó a estar en el Mundo Sensible tras morir.

Estos sabios lo serán si son capaces de abrirse paso por la caverna, una forma de hablar del mundo sensible, en la que se proyectan las sombras de las ideas. Esto es, copias imperfectas de las ideas y de la realidad, que ven los hombres encadenados en la caverna, que dan la espalda a la luz del Sol del exterior de esta (el Mundo Ininteligible). Deberán desencadenarse y subir la escarpada caverna hasta el exterior, donde la luz del Sol (la Idea de Bien), revela las ideas reales y la verdad. Y aquel que busque la realidad escrutando las sombras de la caverna, tan solo hallará y creará copias imperfectas de las copias imperfectas de las cosas reales (Pl. *R.* 514 y sigs.).

En *Dark Souls*, se identifica a la Idea de Bien y al Demiurgo con el dios Gwyn, Señor de la luz solar, que dio inicio a la Era de Fuego, tras derrotar a la raza de los dragones, que habitaban un mundo sobrio y grisáceo sin más elementos que unos árboles gigantes. Así, creó lo que se puede observar en el juego como el mundo y a los hombres, que eran inicialmente unos seres de origen oscuro, a los que dotó de luz (de conocimiento y bondad, como la Idea de Bien).

De este modo, creó la realidad, llena de reinos humanos, como Astora, Catarina o Nuevo Londo; regidos por una inmensa ciudad en la que habitan los dioses, que son representación de las ideas: Anor Londo, tierra de los dioses y de la luz; que está erigida en lo alto de unas murallas gigantescas sobre la tierra (Mundo de la Ideas).

Pero la llama que originó a los dioses, quienes erigieron la realidad de la Era de Fuego, se apaga. Así que, Gwyn, al tiempo que otorga luz a los seres oscuros conocidos como pigmeos, convirtiéndolos en los humanos, maldice a muchos de ellos con la vida eterna (y se vuelven “no muertos”). Vida eterna en el mundo sensible que deriva en la locura al no poder morir y acceder al Mundo Ininteligible: las almas quedan así atrapadas en la prisión corpórea del Mundo Sensible. Y, solo aquellos que peregrinen a la tierra de los dioses, y busquen así la verdad y su cometido, podrán purgar su alma y morir al fin, ayudando además a perpetuar la Edad del Fuego. Los que insistan en buscar la verdad a través de conocimientos no dotados por los dioses, quedarán igualmente atrapados en el Mundo Sensible, hasta enloquecer inexorablemente.

4.2.2. Representación de la filosofía de Platón en el curso de los acontecimientos del juego

4.2.2.1. Escape del Asilo de los No Muertos y Óscar de Astora

Los dioses maldijeron a los humanos y los encerraron en un asilo-prisión hasta que enloquezcan, condenados a permanecer en su prisión corpórea en el mundo sensible.

Así comienza el juego, poniendo al jugador en el papel de uno de esos no muertos, que está encerrado en una celda decrepita. Pero es liberado por un caballero misterioso, al cual encontramos más adelante moribundo junto a unos escombros. Este es Óscar de Astora (reino muy fiel a los dioses), otro no muerto que vino a cumplir una profecía divina, inspirada por los dioses; o sea, el conocimiento otorgado por la misma Idea de Bien a los hombres, en este caso, sobre el destino de los humanos malditos y su redención.

Este personaje es fundamental, pues, si se le contesta que, en efecto, somos un no muerto, nos revelará dicha profecía, consistente en escapar del Asilo de los No Muertos y llegar a Lordran y a Anor Londo, tierra y ciudad de los dioses respectivamente. Lo cual es un paralelismo con la salida de la caverna del mundo sensible, pues, además de que el asilo es único lugar que no está conectado con el resto de los entornos transitables del juego (pues, el mundo del juego está interconectado, y siempre puede apreciarse cada zona en la que se ha estado o se estará), desde donde nada más allá puede apreciarse; el último trecho del camino de huida del asilo es una cuesta empinada; en representación de librarse de las cadenas venciendo a los monstruos y abriendo las puertas hacia el exterior y a subir la encrespada cuesta de la caverna.

De este modo, Óscar intentó liberar a todos los no muertos que pudiese al tiempo que él mismo podía intentar ir y volver del asilo, siendo ellos o él el “No Muerto Elegido”, por los dioses (del mismo modo que los sabios de la República son inspirados por la divinidad) (Pl. *R.* 499b-ss.). Y, así, el jugador toma el roll del elegido, y, al llegar a lo alto de la encrespada cuesta, un cuervo gigante, supuesta encarnación de la diosa Velka, diosa del pecado, lo lleva a la tierra de Lordran, donde le esperan más desafíos hasta alcanzar la ciudad de Anor Londo. Y claro ¿qué otra diosa sino la del pecado estaría destinada a esa tarea? Quedando redimido en parte de su pecado el no muerto elegido, siéndole permitido el camino hacia Anor Londo (algo así como el Mundo Ininteligible), donde se le revelará su misión para con los designios de los dioses.

4.2.2.2. Frampt el Buscarreyes y el papel del elegido en la historia

Una vez en Lordran, el jugador atravesará difíciles parajes buscando la verdad de la realidad. Al tocar dos campanas situadas en antiguas parroquias, despertará a la serpiente primigenia Frampt, el Buscarreyes, y consorte del mismísimo Gwyn. Esta, existió ya desde los dragones, pero, considerada un dragón imperfecto por estos, fue apartada por ellos. Estos, al no existir la Idea de Bien, carecerían de bondad, así que, hasta que no fueron derrotados por los dioses, la serpiente no recibió buen trato. Así, se alió con Gwyn, y, llegado el momento de presentarse ante el elegido de los no muertos, revelarle su cometido para convertirlo en “rey”, o sea, tomando su lugar al inmolarsse en la Primera Llama.

Así, le da al jugador su misión final: recuperar las almas que han robado o poseen ciertas deidades que actúan en contra, o que ya no participan del mandato de Gwyn, para fortalecer al tiempo su propia alama (el sistema de subida de nivel funciona ganando almas), para acceder al lugar donde se haya este dios, o sea, la Idea de Bien. Entonces, podrá llegar hasta él en el “Horno de la Primera Llama y vencer su carcasa vacía, para así enlazar y avivar el fuego de la primera llama prolongando la Era del Fuego. Solo así el protagonista podrá morir finalmente, dejando una carcasa propia defendiendo la llama que sirva de último reto para el siguiente “No muerto elegido”, el siguiente humano elegido por los dioses que busque la redención de su alma cuando la llama del mundo vuelva a amenazar con extinguirse.

4.2.2.3. El aciago destino de algunos humanos malditos. Patches y el alma tripartita de Platón

Habrán personajes a lo largo de la cruzada del jugador que, estando malditos, intentarán, o bien seguir inútilmente los designios divinos, pues no son los elegidos, o bien dejarse llevar por otros placeres o buscar la realidad en el Mundo Sensible.

De entre los primeros, hay una sacerdotisa llamada Rhea de Thorolund, seguidora de los dioses y temerosa de la oscuridad (suele repetir “Vereor Nox”, “temo a la noche” al despedirse del jugador tras hablar con ella), que intentará, primero, sin éxito, cumplir con una cruzada en busca de un rito secreto para avivar las hogueras del mundo del juego que

conectan con la primigenia (rito que obtendrá y dará uso el jugador tras vencer a uno de los jefes del juego), y, segundo, y ayudar al jugador enseñándole “milagros” hasta terminar enloqueciendo inexorablemente. Estos milagros corresponden uno de los tres tipos de magia del juego, concretamente el único “inspirado por los dioses” como tal, pues se puede aprender subiendo el nivel de “fe” del personaje principal. Los otros son “hechizos” que se aprenden subiendo el nivel de “razón”, y los otros las “piromancias”, que no precisan de subir más que el nivel de “aprendizaje” (necesario también para las otras dos, pues aumenta el número de magias que podemos emplear).

Otro seguidor de los dioses sería Solaire de Astora, pero comete el error de buscar a una deidad del Mundo Sensible, que, además, fue exiliada por Gwyn. Así que, podría considerarse que acaba enloqueciendo porque tampoco ha obrado en base a la Idea de Bien verdadera. Aunque su caso se desarrollará en mayor profundidad más adelante.

Respecto a los que no intenta seguir los designios divinos, primero, en el camino del jugador se cruzará el mayor maestro de “hechizos” y poderoso mago, Logan Sombrero Grande. A estas alturas, es notable la influencia clásica ya solo en los epítetos que tienen todos y cada uno de los personajes. Pues bien, en el caso de Logan, su gran sombrero, por el cual recibe su epíteto, puede significar o bien que tiene muchos conocimientos que se le escaparían con un sombrero más pequeño, o bien que su ceguera por causa de estos le impide ver la verdad divina, pues busca el saber y el conocimiento en el Mundo Sensible, sin aspirar a acercarse al de las Ideas.

En segundo lugar, encontramos el ejemplo de Patches, la Hiena; quien engaña a los viajeros que encuentra para que caigan en una trampa mortal, para luego saquear sus cadáveres.

Esto refiere a la teoría de las tres almas de Platón, las cuales se hayan en el cuerpo de los hombres:

El alma concupiscible (de las pasiones bajas, como la lujuria o la codicia), el alma irascible (de los sentimientos nobles) y el alma racional (del pensamiento sensato). Según el filósofo, las tres forman el alma de cada ser humano, definiéndolo según cuál de las tres rija a las otras dos. Esto funciona del mismo modo que un auriga dirige a dos caballos en una cuadriga: un caballo negro representa la concupiscible, uno blanco a la irascible, y el auriga es la racional. Solo si el auriga es capaz de regir a los dos caballos, y no uno de ellos al auriga y al otro caballo, se puede alcanzar la sabiduría, ser un sabio de la

República; y el modo de hacerlo, entre otras cosas, es saber percibir que el Mundo Sensible es una copia imperfecta del de la Ideas, no dejándose llevar por los sentimientos que las otras dos almas causan en el hombre; no perdiendo el control el auriga de la cuadriga, o lo que es lo mismo, no perder el control del alma a causa de los sentimientos falsos del Mundo Sensible (el filósofo platónico no puede dejarse llevar por los vicios o por el amor, solo por la razón concedida por la Idea de Bien): “... no creo que puedas decir que hayas advertido jamás, ni en ti mismo ni en otro, que, cuando la razón determine que no se ha de hacer una cosa, la cólera se oponga a ello haciendo causa común con las concupiscencias.” (Pl. R. 440b)

Así, Patches vive despreocupado del saber divino, dejándose llevar por sus placeres concupiscibles, en este caso el de la codicia, siendo además pernicioso para los que le rodean.

No como el personaje protagonista, que, adoptando el rol de elegido no muerto, se deja guiar por los dioses sin que ninguno de sus sentimientos le traicione. De hecho, si el jugador abandona el juego por su dificultad, no superando el camino a través de la caverna, o dejándose llevar por la ira, y asesinando a varios de estos personajes, que inicialmente no son agresivos con él, se puede considerar que ha fracasado en su camino a ser un sabio platónico y ha hallar la redención del alma de su personaje a través de la verdad divina.

4.3. DARK SOULS Y LA VERDADERA NATURALEZA CÍCLICA DEL MUNDO, REGIDA POR EL FUEGO Y LOS OPUESTOS (HÉRACLITO)

4.3.1. El pensamiento de Heráclito de Éfeso y *Dark Souls*

La segunda visión está inspirada en la metafísica del filósofo presocrático Heráclito de Éfeso, según la cual los contrarios concuerdan, surgiendo de ellos la armonía, engendrada en la discordia (DK 22 B80). Para él, el flujo del tiempo es inexorable, y todo está en constante movimiento; por ello, aunque se entre varias veces en el mismo río, las aguas que lo recorren serán siempre distintas (DK 22 B91a). El elemento más dinámico que mejor representa este movimiento es el fuego, que es origen de todas las cosas, el principio fundamental de la realidad (DK 22 B30).

Así, partiendo de esto, *Dark Souls* toma esta filosofía para construir su mundo entorno a esta idea; junto con la de la naturaleza de las cosas que está oculta (DK 22 B123) pues

en el juego se requiere de mucha exploración para hallar la verdad de la historia de su mundo, que hay que buscarla también evadiendo los engaños de quienes afirman conocerla sin pruebas (DK 22 B42). Pues, es muy necesario desmentir la otra teoría para fundamentar esta. El método de actuación, entonces, consistiría en buscar la verdad a pesar de lo que inicialmente se le quiere hacer creer al jugador, siendo muy cuidadosos a la hora de explorar y leer detenidamente a cerca de la historia y sus acontecimientos.

Pero nada mejor el transcurso de los hechos del juego en sí para abordar esta visión de su trama.

4.3.2. Representación de la filosofía de Heráclito en el curso de los acontecimientos del juego

4.3.2.1. Cinemática inicial

Ya al iniciar la historia, se establece al fuego como un elemento generador de oposición: "Pero entonces llegó el fuego, y con el fuego vino la disparidad: calor y frío, vida y muerte, y, por supuesto, luz y oscuridad". Esto sucede en la cinemática inicial del juego, y es punto determinante para entender la historia desde esta perspectiva filosófica, pues ese "Fuego de la primera llama" es el que rige el mundo.

De la Primera llama surgen las almas de los dioses, de los cuales el más poderoso es Gwyn, autoproclamado "Señor de la luz solar", y muy semejante en diseño al dios griego Zeus. Esto es importante, pues su figura, dependiendo de la visión que se tenga de la filosofía en la historia del juego, determinará si es representación del Sol platónico y de la Idea de Bien, o de un ser poderoso que engaña a la humanidad.

Estas nuevas deidades emergentes se enfrentaron a los dragones, que existían en la oscuridad, antes de la aparición del fuego, viviendo sin la presencia de opuestos: no conocían la muerte ni la luz, eran seres eternos. Al ser estos derrotados, y casi extinguidos, por los dioses luminosos, se inició la Edad del Fuego, una era de luz en la que los dioses reinaban en el mundo. Pero, eventualmente, y como es natural en el ciclo de los opuestos, las llamas se extinguieron y dieron paso de nuevo a una era de oscuridad. Pero, antes que de esto sucediese definitivamente, Gwyn, asustado por el fin de su hegemonía, contradijo al ciclo natural y buscó la forma de prolongar la Era del Fuego. Primero, lo intentó pidiéndole a la Bruja de Izalith, diosa piromántica, que intentase replicar la primera llama, pero tan solo consiguió destruir entre llamas una ciudad entera y que, tanto la bruja como

sus hijas y los habitantes de esta, acabasen mutando y dando origen a la raza de los demonios. Finalmente, se sacrificó a sí mismo con el poder de su propia alma para avivar la Primera llama, y, así, alargar su era de luz. Pero, cada cierto tiempo, sería necesario avivarla de nuevo, pues lo natural hubiera sido que se extinguiese. Entonces, antes de inmolarse ideó una engañosa profecía, mediante la cual los humanos superasen unas pruebas establecidas por los dioses para fortalecer sus almas y, así, sirvan de combustible para la Primera llama.

Para que se viesen obligados a ello, Gwyn maldijo a la humanidad no permitiéndoles morir a costa, además, de la integridad de su mente. De este modo, los dioses son enemigos, no solo del ciclo natural de la realidad, sino también de los hombres; que, en realidad son seres nacidos de la nueva oscuridad que frenó Gwyn, pero fueron privados de su era y de su identidad; pues, al maldecirlos, los dioses hicieron de ellos seres híbridos de luz y oscuridad y les quitaron la capacidad de morir, enloqueciendo al cabo del tiempo. Lo natural en los hombres es morir, que el fuego de su alma se humedezca, se apague: “Para las almas es plenitud o muerte volverse húmedas” (DK 22 B 77).

Pero toda esta información de la cinemática inicial solo puede extraerse de partes más avanzadas dentro del juego que se irán exponiendo al tiempo que se compara esta visión con los puntos anteriormente mencionados de la perspectiva platónica.

4.3.2.2. Conversación con Óscar de Astora y la falsa profecía

La profecía transmitida al reino humano de Astora, se trata de una imagen intencionalmente distorsionada de la realidad, de sombras de la caverna de Platón. Cuya creación engañosa ha sido realizada por los dioses como excusa para extender la era del fuego, en contra de la naturaleza cíclica: “Los ojos son testigos más fieles que los oídos” (DK 22 B107).

Incluso la forma de determinar quién es el “No muerto elegido” es una excusa para dar esperanza a los humanos malditos para que crean que han sido o pueden ser elegidos para acabar con su maldición.

Óscar de Astora, aunque nos libera con buena fe, es una víctima más de este engaño, e incluso, si no se le responde que somos un no muerto al encontrarlo moribundo, no nos revelará el siguiente paso de nuestra aventura.

4.3.2.3. Anor Londo, Gwynevere y Gwyndolin: La caverna de Platón al servicio de la supuesta redención del alma, al servicio del engaño de los dioses

Al llegar a la ciudad de los dioses, el juego muestra una cinemática enaltecedora. Allí todo es grandioso y una radiante luz solar ilumina todo el lugar.

Tras recorrer la zona de Anor Londo y vencer el desafío impuesto por los dioses, consistente en vencer a un caballero de élite y al verdugo de los dioses; en la antigua ciudad de los dioses, solo parece quedar la princesa de la luz solar, Gwynevere, Princesa de la Luz solar, e hija de Gwyn. Esta, encarga al jugador el recuperar las almas que acaparan los grandes dioses. Pero hay ciertos detalles que delatan un engaño:

El primero es el anillo que obtiene el jugador al derrotar al caballero de élite, Ornstein, el asesino de dragones. Cuya descripción revela que el verdadero Ornstein huyó junto con el hijo primogénito de Gwyn, El rey sin nombre. Esto sería confirmado en la secuela Dark Souls 3, donde podemos enfrentarnos a estos personajes en una zona oculta opcional. Con lo que, parece ser, que no hemos enfrentado al verdadero caballero.

El segundo es la propia Gwynevere, que, hablando con ella, repite una y otra vez la misión que nos encomienda. Solo hay una diferencia, si le pedimos unimos a su pacto, mediante el cual nos volvemos "guardias de la princesa". Al unirse al pacto, el jugador recibe el anillo de la princesa, el cual, al igual que el del caballero Ornstein, revela en su descripción que Gwynevere también huyó de Anor Londo, en este caso, a un destino desconocido.

Después de esto, si el jugador tiene el valor de atacar a la indefensa diosa, esta se desvanecerá en el acto. Al instante, una voz proveniente de la nada nos sentenciará a morir por tal ofensa "cuando el sol se ponga en Anor Londo". Acto seguido, oscurece en todo el lugar. Toda la gran ciudad divina queda a oscuras y el jugador es atacado por una orden de caballeros "los caballeros de la luna oscura". Si los derrotamos y llegamos hasta el lugar más recóndito de Anor Londo, la tumba de Gwyn, al fin encontramos la respuesta:

El tercer y último hijo de Gwyn es la última deidad que queda en Anor Londo. Su nombre es Gwyndolin, el sol oscuro. Recibe este apodo debido a que nació bajo la influencia de la luna. Con lo que la orden de caballeros de la luna oscura que atacó al jugador eran sus seguidores. Gwyndolin es, demás, un gran mago e ilusionista. De hecho,

el enfrentamiento contra él comienza con el dios lanzando un hechizo que alarga infinitamente el pasillo que da a la tumba, lanzando hechizos al jugador a lo largo de este.

Así queda resuelto el misterio: Gwyndolin creó las ilusiones de Ornstein, Gwynevere e incluso del sol que iluminaba Anor Londo, para engañar a los humanos que eran guiados por la profecía; haciéndolos ver lo que el dios quería que vieran. Ocultándose a sí mismo junto con la verdad de ese oscuro y desolado lugar, creando sombras distorsionadas de la realidad en esa gran caverna a cielo abierto.

4.3.2.4. Los cuatro reyes, Nuevo Londo y la serpiente primigenia Kathee

La ciudad de Nuevo Londo fue fundada por una oligarquía de cuatro humanos que se ganaron el respeto del Señor de la luz solar. Estos, eran fieles seguidores de los dioses que fueron obsequiados con parte de la poderosa alma de Gwyn y se les permitió fundar una ciudad en honor a su fe. Esto era vital, pues Gwyn quería tener bajo control a los humanos para que no se le revelasen y descubrieran la verdad de la naturaleza cíclica.

Pasado un tiempo, recibieron la visita de otra serpiente primigenia: Kathee, el Asediador; cuyo propósito era traer al mundo un abismo de oscuridad para continuar con el ciclo natural, aunque sus métodos podían llegar a ser maquiavélicos.

Kathee engañó a los cuatro reyes de Nuevo Londo, haciéndolos pensar que deseaba ayudarles otorgándoles un poder especial: el de absorber la humanidad de otras personas. Pero realmente pretendía que, corrompidos por este poder, asolasen su propia ciudad y “El Abismo” se propagase en ella. No los necesitaba, pues eran seguidores de Gwyn, y no deseaban encontrar al “Señor Oscuro” que gobernaría la siguiente era del mundo.

Para evitarlo, una vez los cuatro reyes traicionaron a Gwyn enloquecidos en busca de poder, cometió un acto atroz: inundó la ciudad entera, junto con todos los muchos habitantes de esta que no estaban corrompidos, sin permitir salir a nadie; y, así, con este genocidio, frenó la expansión del abismo y encerró en Nuevo Londo a los cuatro reyes.

Para cuando el jugador llega allí, debe cruzar las ruinas de esa ciudad, plagada de fantasmas, y encontrar al guardián de la puerta que lleva a la exclusiva para drenar el agua del lugar. Todo esto exige el buscar, no solo a ese guardián, sino también unos objetos específicos que le permitan atacar a los fantasmas; y la vasija del señor Gwyn, que otorga

Gwynevere al jugador tras vencer a Ornstein y Smough, pues el guardián no le dará la llave si no la lleva.

Tras eso, deberá abrirse paso por el resto del lugar hasta llegar a los cuatro reyes y enfrentarlos en lo más profundo del Abismo. Si el jugador lo logra y no ha hablado con la otra serpiente, Frampt, Kathee aparecerá ante él; y al interactuar con él, nos revelará la verdad del ciclo natural de luz-oscuridad. La parte argumental más importante de la historia del juego, y la verdad de ese mundo ficticio estaban extremadamente ocultas, en lo más oscuro y recóndito del mundo (en este caso “el Abismo”). Así hablará Kathee:

Saludos, ser no muerto. Soy la serpiente primigenia, Kaathe el Asediador. Puedo guiaros por el camino hacia la verdad. Debo confesaros la verdad, sin adornos. Tras la llegada del fuego, los antiguos Señores descubrieron tres almas. Pero vuestro progenitor encontró una cuarta. El Alma Oscura. Vuestro ancestro reclamó el Alma Oscura y esperó a que el Fuego se apagase. Pronto las llamas se apagaron y solo quedó Oscuridad. Comenzó la era del hombre: la Era Oscura. Sin embargo... La Oscuridad hizo temblar a Gwyn. Se aferró al Fuego, ya que los humanos le aterraban, tanto como el Señor Oscuro que algún día engendrarían. Gwyn se resistió al curso de la naturaleza. Se sacrificó para enlazar el Fuego y ordenó a sus hijos que guiasen a los humanos. Gwyn ha borrado vuestro pasado para impedir el nacimiento del Señor Oscuro. Soy la serpiente primigenia. Busco enmendar los errores del pasado, descubrir a nuestro verdadero Señor. Pero Frampt, la otra serpiente, se ha vuelto loca y se ha hecho amiga de Gwyn. Estamos en un punto decisivo, valiente ser no muerto. Solamente yo conozco la verdad de vuestro destino. ¡Debéis destruir al Señor Gwyn, que adoró el Fuego y no cedió a la naturaleza, y así convertirlos en el Cuarto Señor para comenzar una Era Oscura!

Así, revela la serpiente que el ciclo de luz-oscuridad, ha sido alterado por los dioses, que no aceptan el cambio y la verdadera naturaleza cíclica: “Como una misma cosa mora en nosotros lo vivo y lo muerto, lo despierto y lo dormido, lo joven y lo viejo, pues aquello se transforma en esto, y esto en aquello” (DK 22 B88).

Y, al mismo tiempo, confirma al jugador que los dioses no son dueños ni de su destino ni de la realidad, la cual ni siquiera han creado ellos: “Este mundo, el mismo para todos, no lo hizo ninguno de los dioses ni de los hombres, sino que fue, es y será fuego siempre vivo, que se enciende y se apaga acompasadamente” (DK 22 B30).

4.3.2.5. El Lago de Ceniza y el último dragón vivo

Una de las formas en las que están escondidos objetos o recovecos del juego, es detrás de "paredes ocultas". Estas son paredes falsas que se desvanecen al darlas un golpe o rodando hacia ellas; Las cuales, normalmente, tienen algún pequeño defecto o detalle distintivo que las delata con respecto de las demás paredes de los alrededores.

Pero, hay una que encierra aún más. Concretamente, dos grandes zonas opcionales del juego. Ocultas detrás de una pared oculta, que, a su vez, está escondida detrás de otra pared oculta.

Lo normal es quedarse tras la primera, donde hay un cofre con un objeto; pero, si el jugador se fija bien, hay otra pared similar a la falsa previa tras el cofre. Y las zonas que encierra no son nada menos que, una previa descendiente por el interior del árbol más grande y antiguo del mundo, y una segunda al llegar al final de esta, el "Lago de Ceniza": una zona con grandes árboles, donde se haya nada menos que el último dragón vivo.

Si se ha prestado atención a la historia del mundo de Dark Souls al principio, en la cinemática inicial, es fácil adivinar que se trata del lugar más antiguo del mundo: donde habitaban los dragones previos a la aparición del fuego y sus opuestos, lugar previo a la misma historia. Entonces, descubrir este lugar supone, no solo el hallazgo de lugares que no están bajo el control de las, supuestamente, todopoderosas deidades de Lordran; sino también, que los dioses no erradicaron a todos los dragones, e incluso, que estos son pacíficos. Con lo que las deidades de Lordran fueron quienes iniciaron la guerra contra estos seres fantásticos, que eran quienes poblaban el mundo en primer lugar.

La importancia de este hallazgo es resaltada por una impactante banda sonora: un ominoso coro de voces mixtas que cantan a capella, que resaltan la importancia del lugar en que se encuentra el personaje principal. Sobre todo, teniendo en cuenta que, excepto el lugar de descanso habitual del jugador, ninguna otra zona del juego está acompañada de música. Se podría decir que es uno de los mayores descubrimientos argumentales del juego, junto con la serpiente Kathee en el Abismo y la falacia de Anor Londo; y los tres, son los secretos más ocultos en el juego: "La naturaleza de las cosas acostumbra a ocultarse" (DK 22 B123).

4.3.2.6. El Horno de la primera llama y Gwyn: de Señor de la Luz Solar a Señor de la Ceniza

En el "Horno de la Primera Llama", que debía albergar un imponente fuego, origen de la Era del Fuego de los dioses, ahora hay solo ceniza. El que fue un gran fuego se apaga, terminando con una era, y dando origen a la próxima.

Gwyn, el que una vez fue el "Señor de la luz solar", ahora recibe el epíteto de "Señor de la ceniza", pues ceniza es lo que resta de lo que gobierna. Su cascarón vacío, no es más que el resultado del intento desesperado de avivar contra natura la llama de la era de la luz, dando como resultado su destrucción física y mental. Él mismo ha humedecido su alma antes de lo que le correspondía y parece prácticamente un no muerto. Así, padece de lo mismo que aflige a quienes gobierna; que es resultado de su persistencia en contradecir al ciclo natural: el deseo de que su era perdure sin fin, cuando ha de dejar paso a las siguientes.

4.3.2.7. Los dos finales del juego: contradecir o seguir con el ciclo natural de oposiciones

Siguiendo un punto de vista heraclítico de la historia, varía el punto de vista sobre el final del juego:

En aquel en el que el protagonista se consume en el llamo "Fuego de la Primera Llama", supone el ser víctima del engaño de los dioses y acabar con la propia existencia para beneficio de unos pocos. Lo cual también es algo incierto, pues, aunque se prolongue la Edad del Fuego, no quedan dioses que la rijan. Tan solo un descendiente de Gwyn, Gwyndolin, condenado a permanecer oculto en la tumba de su padre sin gozar de su mandato. Esa especie de sacrificio del protagonista en favor de los dioses cae en saco roto, pues ni los dioses ni los humanos gozarán de prolongar esa era de luz.

En el otro caso, el protagonista puede decir abandonar vivo el lugar, dejando que la llama se extinga. Esto lo convierte en el ser más poderoso con vida (sobre todo si también ha vencido a Gwyndolin), no existiendo ya dios que se le oponga. Así, las serpientes (Kathe e incluso Frampt, la supuesta aliada de Gwyn y de su legado) lo aceptan como el nuevo señor del mundo: El Señor Oscuro y señor de los hombres. Todo ello, al tiempo que, al fin, se perpetúa el ciclo natural de la vida y las eras. De tal modo que, llegará a su vez el fin de esa incipiente Era de la Oscuridad, de esa era de los hombres, y estará seguida

de otra nueva era de luz. Y así, sucediéndose cíclicamente las eras luminosas y sombrías, la naturaleza de los seres que habitan el mundo no se distorsionará, no se verá afectada por males antinaturales. Ese ciclo de opuestos, luz y oscuridad, frío y calor, vida y muerte... Será al fin respetado y reconocido como lo natural, y aquello con lo que vivir acorde para vivir bien y correctamente (ha de aceptarse la tristeza de lo efímero de la vida para que esta sea entendida con más belleza).

4.3.2.8. La confirmación, desarrollo y las consecuencias de lo anterior expuesto en *Dark Souls 3* (2016)

Esto se refuerza en la tercera entrega, *Dark Souls 3*, donde la "Guardiana de fuego" (doncella que ha sido privada de visión para obtener el poder de ayudar a fortalecer al protagonista), en un diálogo concreto le dice al jugador: "Los ojos muestran un mundo sin fuego, una vasta extensión de oscuridad. Pero [...], en la lejanía, siento la presencia de pequeñas llamas...". Esto sucede al entregarle unos ojos de otra guardiana de fuego ya difunta, los cuales se encuentran, por supuesto, ocultos y en un lugar oscuro y de difícil acceso de la tercera entrega. El jugador, al descubrir estos y decidir entregárselos a la guardiana, será reprochado y llamado traidor por otros personajes del juego, además de que la propia guardiana se mostrará tenebrosa en un inicio de ellos. Esto es, porque, canónicamente, y para que efectivamente se dé lugar esa tercera entrega del juego, en el primer *Dark Souls* el jugador se inmola en la primera llama, ya sea por engaño o por voluntad propia, según las dos posturas filosóficas explicadas. De tal modo que, la tradición de esa profecía divina se ha mantenido creando miedo a desobedecerla, como ya sucedía en la primera entrega, solo que, ahora, de forma aún más arraigada en la historia del mundo del juego. Así, el jugador puede acceder al final en el que deja que la llama se apague, acompañado esta vez de la Guardiana, que ahora solo podía ser desbloqueado escrutando aún más el juego de lo requerido en el primero, si cabe.

Aunque, en este caso, el final de la saga pareciera estar más orientado a la visión heracliana de la historia, pues, si el jugador se inmola al final en la "primera llama", tras vencer al último humano que lo hizo antes que él (que, al igual que Gwyn, dejó su cuerpo como cascarón vacío o de forma antinatural defendiéndola), no podrá siquiera terminar de arder en ella, pues la propia naturaleza ha alcanzado su límite hasta tal punto, que la Edad del Fuego no puede ser extendida más. Esa primera llama se apaga inexorablemente,

y el jugador solo puede ver cómo se apaga. Resultando la tercera entrega en el desgaste final de la Edad del Fuego extendida de forma antinatural, en contra de la realidad de los opuestos. Como si esa era se hubiera terminado de pudrir sin remedio, humedeciéndose sin remedio la llama de su existencia. Dejando una moraleja más propia de la filosofía de Heráclito: no se puede contradecir los opuestos, ni extender eternamente algo que está condenado a dejar de existir para dejar paso a algo nuevo. Es ese fuego que se apaga y da lugar a nuevos fuegos, nuevas vidas, que surgen de sus cenizas.

4.4. OTROS CASOS DESTACABLES Y SU PERSPECTIVA PLATÓNICA Y/O HERACLITIANA

4.4.1. La tragedia del “Molino” y el mal de la nigromancia

“El Molino” o “Molinete” es un nigromante y jefe del juego que el jugador enfrentará al final de una zona de catacumbas. Es un ser deforme compuesto por tres personas, debido a que una de ellas intentó revivir a las otras dos tras haber muerto estas, derivando en un ser horroroso que cubre sus tres deformes rostros con máscaras de la tragedia griega.

4.4.1.1. Su historia según la visión platónica

Condena divina por oponerse a los designios divinos (en este caso a Nito, dios de los muertos). Al mismo tiempo, con sus acciones condena también a su mujer e hijo a retornar al mundo sensible, siendo castigado resucitando como un ser único y amorfo con tres almas en su interior, las de: “El padre”, “La madre” y “El hijo”.

Es una exteriorización explícita de la cárcel corpórea en la que está encerrada el alma del hombre en el mundo sensible. El padre ha condenado a las almas de su mujer y de su hijo a salir de nuevo del mundo inteligible, además, con una pena aún más dura esta vez.

Es un enemigo más al que el personaje protagónico manejado por el jugador redime al asesinarlo, devolviendo las tres almas de este ser al Mundo de las Ideas.

4.4.1.2. Su historia según la visión heraclitiana

El padre ha dado origen a un ser antinatural. Para ello, ha empleado la nigromancia; una magia tenebrosa muy mal vista y temida en la antigüedad. Esto es, precisamente, porque

atenta contra la naturaleza de la mortalidad humana. Trae a la vida a las personas con rituales grotescos y execrables, y no en un estado corpóreo demasiado bueno.

Dentro de la filosofía de Heráclito se entiende que, el fuego de “La madre” y “El niño” ya se había consumido, su alma se había humedecido y llegado a la muerte. “El padre” ha atentado contra la naturaleza al intentar resucitarlos, avivar su llama humedecida (igual que Gwyn con la llama primigenia del mundo). Por ello, el resultado es un ser desagradable, resultado de no permitir que sus almas siguiesen el curso natural: apagándose su fuego para que de sus cenizas surjan nuevos fuegos, nueva vida.

En definitiva, intentó actuar en contra del opuesto de vida/muerte y generó un resultado monstruoso y antinatural perjudicial para sí mismo.

En general, se puede decir que, aunque la visión sobre la historia de este personaje y enemigo del juego varíe dependiendo la filosofía que se le aplique, siempre es tragedia. Así, porta para ocultar sus deformados rostros las máscaras trágicas del teatro griego antiguo.

4.4.2. Quelana de Izalith, la maestra piromántica (perspectiva heraclitiana)

Esto es otro ejemplo de cómo solo el perspicaz y docto descubre lo oculto. Esta bruja es la mejor maestra piromántica del juego, pero está escondida bajo un hechizo de invisibilidad. Solo puede ser vista si se mejora la "llama de piromancia" diez veces, para lo cual hay que haber avanzado bastante en el juego, y habría que regresar a la zona pantanosa en la que está escondida. Pero el juego, una vez más, no da nada de información sobre este personaje. Hay que jugar únicamente con la poca información que da el juego sobre los pirománticos: que aprenden su arte en zonas pantanosas y que las mejores maestras vivieron en la ciudad de Izalith Perdida. Y, en efecto, esta última maestra piromántica se encuentra en un pantano en las proximidades de esta ciudad.

Al vencer al “Lecho del Caos”, que no es sino la Bruja de Izalith transformada en aberración tras intentar replicar la Primera Llama, de replicar la realidad, Quelana enseña al jugador su piromancia más poderosa en agradecimiento. Pues, si se ha indagado en la historia de la Bruja de Izalith, se puede averiguar que Quelana es una de las pocas hijas de esta que no mutó en demonio, y deseaba que alguien lo suficientemente habilidoso acabase con el sufrimiento de su madre.

Es un ejemplo más de cómo solo el jugador que escrute el juego, recorriendo incluso varias veces todas sus zonas y recovecos, es capaz de hallar verdades ocultas. Y, en este caso, también haber mejorado la destreza del personaje principal en el arte, en la técnica, de la piromancia.

Cabe destacar la diferencia entre la piromancia y los milagros y hechizos, pues esta, a diferencia de los otros, que precisan de fe y razón respectivamente, no precisa de ningún añadido al aprendizaje en sí del personaje. Este hecho refleja aún más la relación del fuego con la naturaleza, pues, en palabras del primer maestro piromántico que encontramos en el juego, Laurentius del Gran Pantano, esta relación es vital para aprender piromancia: “La piromancia es el arte de lanzar fuego. Se produce la llama, y luego se canaliza; tal como lo hicieron nuestros antepasados. Un piromántico debe estar en sintonía con la naturaleza misma.” (personaje al cual el jugador debe hallar y rescatar en una casa previa a una zona de alcantarillas en el Burgo de los No Muertos). Es necesaria su ayuda para mejorar lo suficiente en este arte como para poder hallar a Quelana más adelante.

4.4.3. Solaire de Astora. ¿Sabio platónico o simple loco?

4.4.3.1. Solaire, revisión del sabio Platónico

Solaire de Astora puede ser entendido como una revisión del sabio Platónico. Nada más conocerlo, nos ayuda a enfrentarnos a los obstáculos de nuestro camino al tiempo que busca “su propio Sol”; esto es la Idea de Bien, no relacionándola con Gwyn, sino con algo más abstracto que no llega a saberse nunca con certeza. Una de las teorías más famosas vendría a ser que está en relación con el primogénito de Gwyn, que se exilió, en principio, por motivos desconocidos, eliminando Gwyn su imagen en todas las estatuas y todos los altares del reino. Así, Solaire alaba a un dios que no tiene representación, pues no se conoce, siendo una representación de la imposibilidad de conocer la Idea de Bien en el mundo sensible.

Con respecto a lo primero mencionado, sería una variación del sabio platónico que desciende a la caverna para ayudar a subir a la superficie a los demás humanos. Él mismo confiesa que se convirtió en no muerto por voluntad propia para ello, que sería el equivalente a descender a la caverna.

Al final de su viaje, tras haber pasado de mostrarse optimista a verse desesperado por no lograr su meta, acaba enloqueciendo al colocársele en la cabeza un parásito que genera

luz (es engañado por un elemento del Mundo Sensible, una sombra que imita al Sol), llegando a pensar que ha encontrado el Sol y mostrándose hostil a lo que le rodea.

Su final pues, puede interpretarse, en consonancia con esta teoría, con que el jugador le da muerte definitivamente y redime su alma, permitiéndole el paso al Mundo de las Ideas donde encontrará al verdadero Sol.

4.4.3.2. Solaire, caballero enloquecido por buscar una falsa verdad

Solaire era un pobre loco engañado por los dioses, ignorante de la verdadera naturaleza del mundo. Se dejó engañar y quiso ver más allá en la dirección equivocada, guiado no por la búsqueda de la verdad natural oculta, sino por la falsa realidad ideada por los dioses.

Si se piensa en su objetivo de forma racional, “encontrar su propio Sol”, no se entienden sus acciones, pues, aunque en un principio asciende hasta la morada de los dioses sin hallarlo con éxito, decide descender hasta las profundidades del mundo. Y es en Izalith Perdida, prácticamente una representación de un ardiente inframundo donde acaba perdiendo del todo el norte tras rendirse en su búsqueda.

No encontrará su Sol, ni tampoco al primogénito de Gwyn, “El rey sin nombre”, que huyó con los pocos dragones supervivientes tras descubrir que no eran una raza inicialmente agresiva (no sabemos de él hasta *Dark Souls 3*). No se haya ya en Lordran, la tierra de los dioses, pero no quiere aceptarlo y acaba muriendo a manos del jugador, que ya solo puede acabar con su sufrimiento.

5. CONCLUSIÓN

Queda expuesto pues, cómo el método interpretativo propuesto por Noël Carroll, el Intencionalismo Real Moderado, puede aplicarse a más obras que los demás recogidos en el trabajo. En el caso de *Dark Souls*, el método elegido permite extraer gran parte de su significado real, sin reducirlo a las intenciones del autor. La interpretación de la obra perdería gran parte de su significado y potencial de recepción clásica si no tuviéramos en cuenta las intenciones del autor, lo que implica reconocer la inadecuación de las posiciones antintencionalistas.

Tampoco podría analizarse desde el punto de vista del Intencionalismo Real o Extremo, pues hay más intención autorial relevante para el significado de la obra fuera de la obra que dentro de la misma.

A su vez, no sería suficiente el punto de vista de Levinson, el Intencionalismo Hipotético. Esto es porque, más allá de que el método para buscar la mejor hipótesis de significado puede solaparse con el de buscar directamente la intención y significado reales del autor verdadero, hay veces, como en el caso de *Dark Souls*, que se precisan fuentes no publicadas sobre la intencionalidad del autor, que consideramos que es voz, al menos, tan autorizada como la del autor ideal.

Queda pues, de entre todos los casos más relevantes expuestos, la teoría de Carroll, el Intencionalismo Real Moderado, que permite, en la búsqueda de la intención del autor, consultar entrevistas, como es el caso. Aunque los jugadores pudieran atreverse a teorizar sobre la historia del juego por su propia iniciativa, aquello a lo que llegasen jamás se consideraría canónico o de importancia real con respecto a la trama y el significado de la misma; y, de no ser por lo revelado en entrevistas por Hidetaka Miyazaki, no se entendería o se tendría en verdadera consideración una de las principales finalidades de su obra: la coescritura de la misma por parte del jugador, de modo que se pueda justificar aquello que se afirme empleando los datos que sí ofrece la obra, los que vienen dados por el autor como tal.

De este modo, se puede interpretar y teorizar sobre la historia e influencias del juego. De tal manera que, aunque *Dark Souls* ha sido influenciado por una sorprendente cantidad de culturas, mitologías y obras literarias, se puede llegar a la conclusión de que una de las culturas influyentes principales es la cultura clásica.

Y dentro de todo aquello que también se puede abordar en el juego sobre la cultura clásica, he decidido centrarme en la filosofía; pues, como ya se ha expuesto, hay dos perspectivas filosóficas claras que influyen, a la vez que son reinterpretadas, en las bases y visión en conjunto de la percepción de los elementos que componen a la obra. La visión de Heráclito de Éfeso y la visión de Platón de Atenas.

Por no hablar, además, de la posible influencia de otros filósofos clásicos, también hay influencias de literatos y elementos mitológicos clásicos en la obra. Ya solo su construcción está fundamentada en la épica; y, hay seres mitológicos como hidras o quimeras en su mundo. También con personajes que hacen referencia a ambas cosas, como un tal Pharis, que fue un gran arquero heroico que era reconocido por los dioses, en clara referencia al Paris homérico, que asesinó al héroe Aquiles, con una flecha gracias a los dones de Apolo.

Pero, volviendo a Heráclito y Platón, sus metafísicas son los claros focos filosóficos que fundamentan las dos visiones mayoritarias de la historia, significado y simbolismos del juego. Siendo, a su vez, base de otras posibles visiones o teorías que pueden extraerse de la obra.

Aunque haya una visión que parece ser prioritaria, la de la naturaleza cíclica de Heráclito, es importante tener en cuenta la otra, la de la redención del alma platónica, por dos motivos: el primero, que forma parte de la segunda, aunque sea como “engaño” y no como realidad; y, el segundo, que, por lo general, es la que primero va a percibir cualquiera que juegue *Dark Souls* en su primera partida, pues el juego guarda muy intrincadamente la realidad de la historia de su mundo, siendo preciso volver a jugarlo más veces para descubrirla. Incluso hay muchos más personajes y lugares interesantes en el juego con historias propias que escrutar.

Con todo, se puede concluir que hay ciertos videojuegos que pueden ser considerados artísticos e incluso culturales, siendo este videojuego en concreto una obra de arte, muy literaria y con mucha filosofía en ella. Me he limitado a las dos posibles visiones generales de la trama desde el punto de vista de la metafísica de dos filósofos clásicos, pero es posible, ya solo en lo que a corrientes filosóficas se refiere, extraer mucha más riqueza. Además, gracias a esta riqueza cultural “a medias” del autor y de su intencionalidad con respecto a la interpretación de los deliberadamente vacíos huecos argumentales en su obra, esta experiencia interactiva es aún más rica artística, literaria y filosóficamente. No

obstante, cabe destacar que también exige un gran compromiso con su jugabilidad para poder superarla y, en definitiva, la paciencia para continuarla de un “sabio platónico”, pues hay que caer y levantarse muchas veces para poder descubrir todo lo que ofrece en verdad esta obra, atravesando su intrincada caverna: “Si no esperas lo inesperado, no lo encontrarás, pues es penoso y difícil de encontrar” (DK 22 B 18).

En resumen, de los métodos interpretativos propuestos, el Intencionalismo Real Moderado parece cubrir un número mayor de obras de arte que los demás, de lo cual es indicio el análisis de la obra *Dark Souls*. La obra goza de una gran influencia clásica, que es reinterpretada en una magnífica *aemulatio*, que ha supuesto un gran acercamiento al gran público del arte y pensamiento clásicos, con gran repercusión en el sector de jugadores. Mostrando, finalmente, que los videojuegos, si se crean con esta pretensión, pueden llegar a ser considerados obras de arte. Obras que ofrecen una inmersión única y difícil de conseguir para otros géneros, haciendo partícipe a su público de su argumento, sumergiéndolo en la historia y permitiéndole tomar partido de las acciones del personaje protagonista. Lo que, solo en el caso de los juegos que aspiren a ser obras artísticas, hace del arte una experiencia interactiva, la cual acerca la cultura y ayuda al desarrollo cultural del gran público.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Carroll, Noël (1997). The Intentional Fallacy: Defending Myself. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 55, 3: 305-309.
- Carroll, Noël (2000). Interpretation and Intention: The Debate between Hypothetical and Actual Intentionalism. *Metaphilosophy* 31, 1/2: 75-95.
- Castro, Sixto J. (2005). *En teoría, es arte*. Salamanca: Editorial San esteban, pp. 103-114.
- Castro, Sixto J. (2017). *Filosofía del arte*. México: Herder, pp. 327-369.
- Díaz Herreros, Raquel (2022). “Hidetaka Miyazaki, padre de Dark Souls y Elden Ring: un genio tardío que ha hecho historia”, en <https://vandal.lespanol.com/reportaje/hidetaka-miyazaki-padre-de-dark-souls-y-elden-ring-un-genio-tardio-que-ha-hecho-historia> (fecha de consulta: 11/06/2022)
- Dickie, George & Wilson, W. Ken (1995). The Intentional Fallacy. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 55, 3: 233-250.
- Iseminger, Gary (1996). Actual Intentionalism vs. Hypothetical Intentionalism. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 54, 4: 319-326.
- Kolak, Daniel (1990) Art and Intentionality. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 48, 2: 158-162.
- Macías Villalobos, Cristóbal (2022). “Los videojuegos de temática clásica como objeto de estudio: algunas consideraciones”, Universidad de Málaga, en https://www.researchgate.net/publication/359648410_1_LOS_VIDEOJUEGOS_DE_TEMATICA_CLASICA_COMO_OBJETO_DE_ESTUDIO_ALGUNAS_CONSIDERACIONES_SOME_REFLECTIONS_ABOUT_CLASSICAL-THEMED_VIDEO_GAMES_AS_A_SUBJECT_OF_STUDY (fecha de consulta: 17/06/2022)
- Roma III, Emilio (1966) The Scope of the Intentional Fallacy. *The Monist* 50, 2: 250-266.
- Heráclito (2009), *Heráclito: Fragmentos e Interpretaciones*, ed. José Luis Gallero y Carlos Eugenio López, Madrid: Árdora Ediciones.

Silva, Marty (2015) “Inside the Mind of Bloodborne and Dark Souls’ Creator”, en <https://www.ign.com/articles/2015/02/05/inside-the-mind-of-bloodborne-and-dark-souls-creator-ign-first> (fecha de consulta: 11/06/2022)

Livingston, Paisley (1998). Intentionalism in Aesthetics. *New Literary History* 29, 4: 831-846.

Platón (2019). *La República*, trad. Manuel Fernández-Galiano y José Manuel Pabón, Madrid: Alianza Editorial.

Stecker, Robert (2006). Moderate Actual Intentionalism Defended. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 64, 4: 429-438.

Wimsatt, William K. & Beardsley, Monroe C. (1946). The Intentional Fallacy. *The sewanee review* 54, 3: 468-488.