

Trabajo Fin de Grado

La arquitectura como elemento narrativo en los
videojuegos de Hidetaka Miyazaki
*Architecture as a narrative element in Hidetaka
Miyazaki's video games*

Autor/es

Andrés Jiménez Lobera

Director/es

Luis Miguel Lus Arana

Escuela de Ingeniería y Arquitectura de Zaragoza
Grado en Estudios en Arquitectura
2022



DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

(Este documento debe remitirse a seceina@unizar.es dentro del plazo de depósito)

D./D^a. Andrés Jiménez Lobera ,


en aplicación de lo dispuesto en el art. 14 (Derechos de autor) del Acuerdo de 11 de septiembre de 2014, del Consejo de Gobierno, por el que se aprueba el Reglamento de los TFG y TFM de la Universidad de Zaragoza, Declaro que el presente Trabajo de Fin de Estudios de la titulación de Grado en estudios en Arquitectura (Título del Trabajo)

La arquitectura como elemento narrativo en los videojuegos de Hidetaka Miyazaki

es de mi autoría y es original, no habiéndose utilizado fuente sin ser citada debidamente.

Zaragoza, 23 de septiembre de 2022

Fdo: Andrés Jiménez Lobera



La arquitectura como elemento narrativo en los videojuegos de Hidetaka Miyazaki

Autor: Andrés Jiménez Lobera

Director: Luis Miguel Lus Arana

Grado en Estudios en Arquitectura

Universidad de Zaragoza, 2022

CONTENIDO

0. Motivación. Metodología y objetivos.	5
<hr/>	
1. Introducción: El espacio arquitectónico en el videojuego: configuración, evolución y funciones	7
<hr/>	
2. Arquitectura y espacio en la obra de Hidetaka Miyazaki	13
2.1. Sobre el autor	13
2.2. Principios de la arquitectura en la obra de Miyazaki	15
2.2.1. La arquitectura como elemento narrativo	17
2.2.2. La arquitectura como elemento orientativo	25
<hr/>	
3. La arquitectura y el espacio arquitectónico-urbano en <i>Bloodborne</i>	33
3.1. <i>Gothic horror(s)</i> : terror, gótico y arquitectura victoriana	36
3.2. Mitologías de lo urbano. La ciudad de Yharnam	40
3.3. De lo urbano a lo arquitectónico: Análisis de tres arquitecturas singulares	48
3.3.1. La capilla inferior del Distrito de La Catedral	48
3.3.2. La capilla de Yahar'gul	54
3.3.3. La pesadilla de Mensis	58
<hr/>	
4. Conclusiones	63
<hr/>	
5. Bibliografía	65
<hr/>	
6. Créditos de imagen	69

MOTIVACIÓN


El trabajo de los diseñadores de producción tanto en el cine como en los videojuegos, así como la representación de la arquitectura en estos medios audiovisuales fueron dos de los principales motivos que me llevaron a estudiar arquitectura. La primera vez que jugué a un título de Hidetaka Miyazaki y pude explorar los espacios que proponía me di cuenta de que no se parecía a nada que hubiera visto antes, no solo a nivel compositivo -en el que los diseñadores han logrado crear múltiples imágenes icónicas dentro de la industria- sino también por la forma en la que el juego te hacía experimentar estos espacios. Este tema me pareció una oportunidad para poder investigar el proceso creativo detrás de la proyección de arquitecturas y espacios de innegable atractivo pero a las que difícilmente se llegaría a través de canales más ligados a lo disciplinar.

METODOLOGÍA Y OBJETIVOS

A partir de la elección de uno de los videojuegos de Miyazaki en concreto -*Bloodborne* (2015)- para estudiarlo en detalle, la labor primera consistió en contextualizar la obra en sus diferentes dimensiones. Para ello, se llevó a cabo un proceso de indagación tanto en la obra del autor como en el autor mismo, a través de vídeos, entrevistas, y bibliografía al respecto.

Igualmente, se exploró la obra anterior del autor (mediante la experiencia directa, y consultando bibliografía al respecto). Lo mismo aplica al género en el que se inserta, con otros títulos que no son obra del autor pero que son antecedentes o coetáneos, y a cuya genealogía pertenece, dentro de un linaje de videojuegos y películas de ambientación colindante con el horror gótico.

Además, se revisó bibliografía que analizara el papel de la arquitectura y el espacio en el videojuego. Entre estos, fueron particularmente útiles los estudios de Henry Jenkins y de Andrzej Zarzycki que relacionan los conceptos de espacialidad, arquitectura y narrativa en este medio.



1. INTRODUCCIÓN. EL ESPACIO ARQUITECTÓNICO EN EL VIDEOJUEGO: CONFIGURACIÓN, EVOLUCIÓN Y FUNCIONES

Durante las últimas décadas, la industria de los videojuegos ha experimentado un desarrollo tanto a nivel técnico como a nivel cultural. En primer lugar, se han ido derribando a pasos agigantados las distintas barreras que constreñían al medio a nivel técnico, lo que ha supuesto una apertura de cada vez más posibilidades para la concepción de todo tipo de ideas. Por otro lado, los videojuegos se han asentado como uno de los productos principales en el abanico de alternativas artísticas y de entretenimiento del panorama actual. Esta popularización ha hecho que lo que antes era un formato dirigido a un nicho de mercado relativamente pequeño, hoy se haya convertido en todo un fenómeno de masas. A pesar de que durante los últimos años los llamados e-sports¹ hayan acumulado buena parte del protagonismo de la industria en general, el videojuego “tradicional” -más cercano a las aspiraciones narrativas de otras disciplinas como el cine- no deja de evolucionar. La expectación generada en la pasada década por las conferencias de las principales compañías² y por su seguimiento activo a través de Internet han puesto sobre la mesa una serie de nombres de los principales autores de la industria. Nombres como Hideo Kojima (saga Metal Gear, Death Stranding), Dan y Sam Houser (Rockstar Games), Fumito Ueda (Shadow of the Colossus, *ICO*, *The Last Guardian*) Jenova Chen (*Journey*, *Flower*), Tim Schafer (*Grim Fandango*, *The Secret of Monkey Island*) o Neil Druckmann (saga *The Last of Us*) han trascendido como referentes creativos. Estos creadores y muchos

¹ Se conocen como e-sports o deportes electrónicos los videojuegos centrados en la faceta competitiva. Durante la última década estos videojuegos han atraído una gran cantidad de público. Véase, por ejemplo: Sevillano, Elena. 2022. «El filón de los eSports.» El País, 28 de Enero.

² Las compañías de videojuegos acostumbran a anunciar sus próximos lanzamientos durante las distintas conferencias que tienen lugar cada año, como el E3 (Electronic Entertainment Expo), en Los Ángeles o el State of Play de Sony PlayStation. Tradicionalmente, estos eventos no solo han significado una herramienta comercial para las compañías, sino que se han convertido en puntos de congregación para los seguidores del sector.

“[...] ese público antes solo rompía bloques, pero ahora los usa para construir sus propios edificios.”

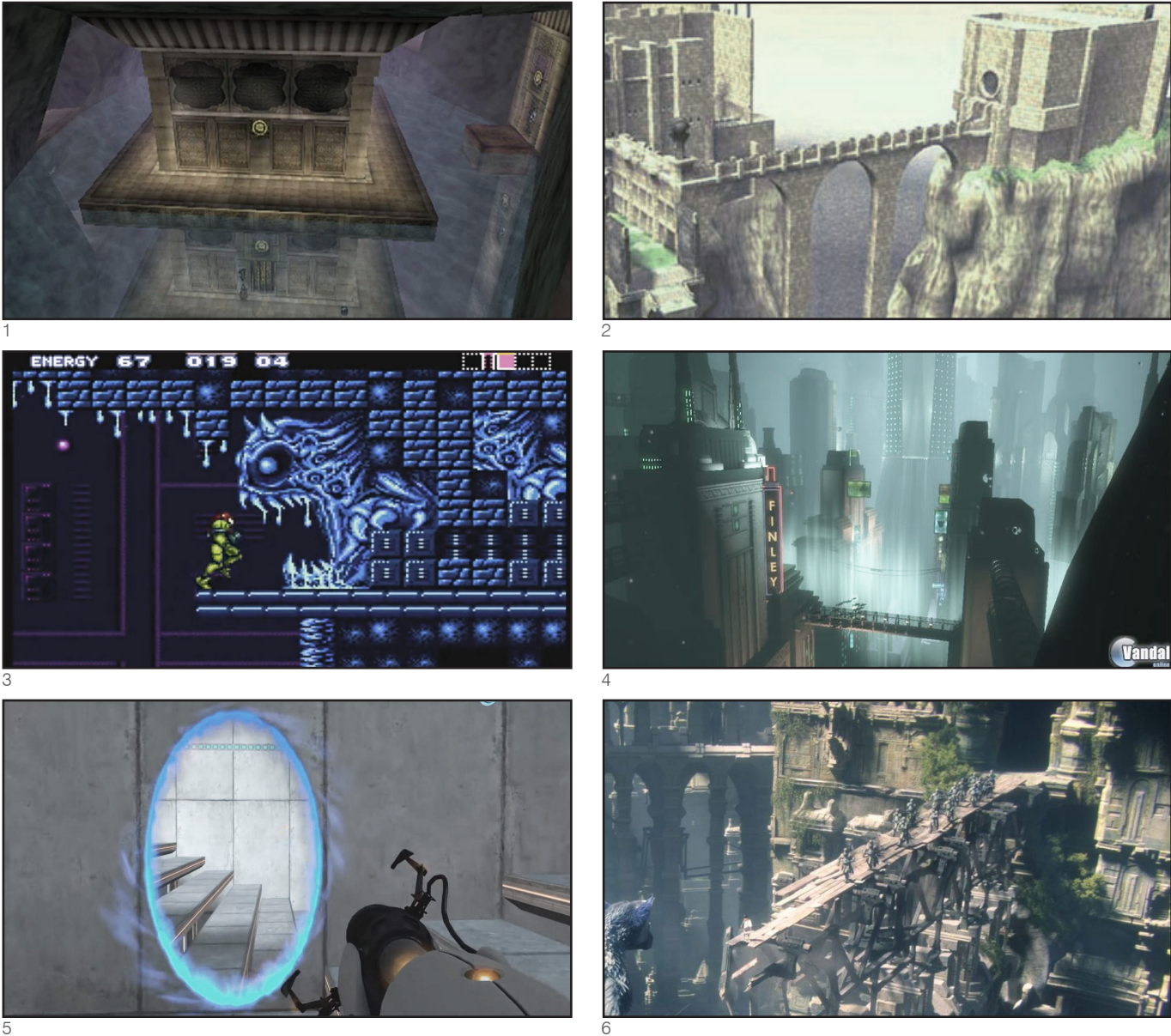
De las Cuevas, Rafael. 2017. «Zelda Breath of the Wild. Análisis.» Youtube. 23 de Diciembre. Último acceso: 5 de Septiembre de 2022. <https://youtu.be/U7y7C3yE4qE>.

otros han enaltecido la figura del autor dentro de esta industria, consiguiendo que los videojuegos hayan ganado terreno en cuanto a su valor artístico y cultural.

Uno de los aspectos que ha estado ligado desde el comienzo al formato del videojuego y que se ha desarrollado a medida que la industria ha ido creciendo es su espacialidad. **El aumento de las posibilidades técnicas ha permitido que el espacio pase de verse como una constante dentro de los videojuegos a entenderse como una variable.** Son muchos los casos en los que la raíz del propio juego reside en el planteamiento espacial que presenta. Desde el primer título de *Super Mario Bros* (1985) el escenario es el obstáculo principal para el avance del personaje. En los juegos de *The Legend of Zelda* (Figura 1) el diseño de las mazmorras hace que estas funcionen muchas veces como puzles espaciales para el jugador, de la misma forma que sucede en juegos como *ICO* (2001) (Figura 2) o *The Last Guardian* (2016) (Figura 6), dirigidos por Fumito Ueda. Los juegos como *Metroid* (1986) (Figura 3) presentan un escenario de plataformas no lineales en el que las características del espacio funcionan como filtro para aquellas zonas a las que el jugador puede o no acceder en función de su progreso. Otros juegos, como *Bioshok* (2007) (Figura 4) tienen lugar en ciudades utópicas. La saga *Portal* (Figura 5) también introduce al jugador en multitud de espacios cuyas leyes deberá entender para poder avanzar. La complejidad y las posibilidades son tales, que lo lógico era que uno de los videojuegos más exitosos de la historia esté basado en construir tus propios edificios³.

Además, los videojuegos han servido como punto de convergencia y campo de pruebas entre espacio arquitectónico e inteligencia artificial. Los llamados juegos procedurales presentan espacios creados de forma aleatoria a partir de un algoritmo sin intervención manual. De la misma forma que podía suceder en casos como el de la arquitectura metabolista, se establecen una serie de normas reguladoras a partir de las cuales se genera un conjunto capaz de extenderse hasta allí donde es necesario. De esta manera, nunca hay dos mundos ni dos partidas iguales. En los últimos años títulos como *No Man's Sky* (2015) o *Minecraft* (2011) han creado sus espacios, poblados y planetas con esta estrategia. Cabe mencionar que, aunque los juegos de Hidetaka Miyazaki brillan por su cuidado

3 De las Cuevas, Rafael. 2017. «Zelda Breath of the Wild. Análisis.» Youtube. 23 de Diciembre. Último acceso: 5 de Septiembre de 2022. <https://youtu.be/U7y7C3yE4qE>. En referencia a *Super Mario Bros* y *Minecraft*. Mientras que en el primero, una de las mecánicas fundamentales es saltar para romper los bloques que están encima de Mario, en el mundo de *Minecraft*, generado a partir de pequeños cubos que conforman todo tipo de terrenos y biomas, el jugador puede modificar el entorno rompiendo estos cubos o construyendo nuevos elementos con ellos.



De izquierda a derecha. Figura 1. Templo del agua de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. (Nintendo, 1998). Figura 2. Uno de los niveles de Super metroid. (Sakamoto, 1994). Figura 3. ICO. (Ueda, 2001). Figura 4. La ciudad acuática de Rapture en BioShok. (Levine, 2007). Figura 5. Imagen del funcionamiento de los portales en Portal. (Valve Corporation, 2007). Figura 6. La fortaleza de The Last Guardian. (Ueda, 2016).

diseño y atención al detalle, el director japonés también ha hecho uso de este tipo de espacios en alguna de sus obras⁴.

En su frecuentemente citado artículo de 2001 *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, el estudioso de los videojuegos y la literatura electrónica Espen Aarseth destaca el reto que supone cada nuevo videojuego con respecto a la propia industria a través de llas palabras del multi-citado Ted Friedman: : “Cada nuevo juego debe replantearse la forma en la que debe involucrar al jugador, y los mejores juegos triunfan al descubrir nuevas estructuras de interacción, inventando nuevos géneros. Lo que sería vanguardia en el cine o la literatura (romper con formas familiares de representación, desarrollar nuevos modos de dirección) es un procedimiento operativo estándar en el mundo de los videojuegos”⁵. Esta necesidad constante de reinención afecta directamente a la espacialidad de los videojuegos. El propio Aarseth califica el apartado espacial como el elemento definitivo de los videojuegos. Por lo tanto, se entiende que, de la misma forma que los videojuegos plantean ideas nuevas para el formato, muchos de ellos tengan en cuenta el espacio y la arquitectura como instrumentos fundamentales para sus objetivos. Por su parte, Henry Jenkins explica en *Game Design as Narrative Architecture*⁶ (2004) que la misión de los desarrolladores de videojuegos no es únicamente la de contar historias, sino también la de diseñar mundos y espacios; destacando que el cometido de estos ha estado tradicionalmente más ligado al diseño de niveles que, por ejemplo, al desarrollo de los personajes, algo evidente si se piensa en la que es probablemente, junto con *Pac-Man*, la representación mental de la industria en el imaginario colectivo: la extensísima franquicia *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983-actualidad)⁷.

Los videojuegos de Hidetaka Miyazaki suman un nuevo eslabón a esta cadena de reinención espacial que se va forjando con el desarrollo de la industria. Como se verá más adelante, estos títulos han desafiado muchos de los cánones establecidos en favor de una experiencia espacial más intensa, y han consigui-

4 Este uso ha sido, en cualquier casi, exiguo, y reciente: los niveles de *Bloodborne* llamados *Mazmorras del Cáliz* son los únicos en los que el equipo de Miyazaki ha utilizado espacios procedurales.

5 Aarseth, Espen. 2001. «*Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game.*» Zeitschrift für Semiotik 23 (3-4): pp. 153-154. La cita procede de Friedman, Ted. s.f. «Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space.» New York University Press.

6 Jenkins, Henry. 2004. «*Game Design as Narrative Architecture.*» Computer 44 (3): pp. 118-130.

7 Con su *scroll* original continuo de izquierda a derecha y sus múltiples plataformas. la saga de *Super Mario Bros* ha sido capaz , durante décadas, de mantener su esencia basada en la construcción de complejos escenarios que desafían la habilidad del jugador.

do que buena parte de la arquitectura que hay en ellos esté íntimamente ligada al proceso narrativo de los mismos.

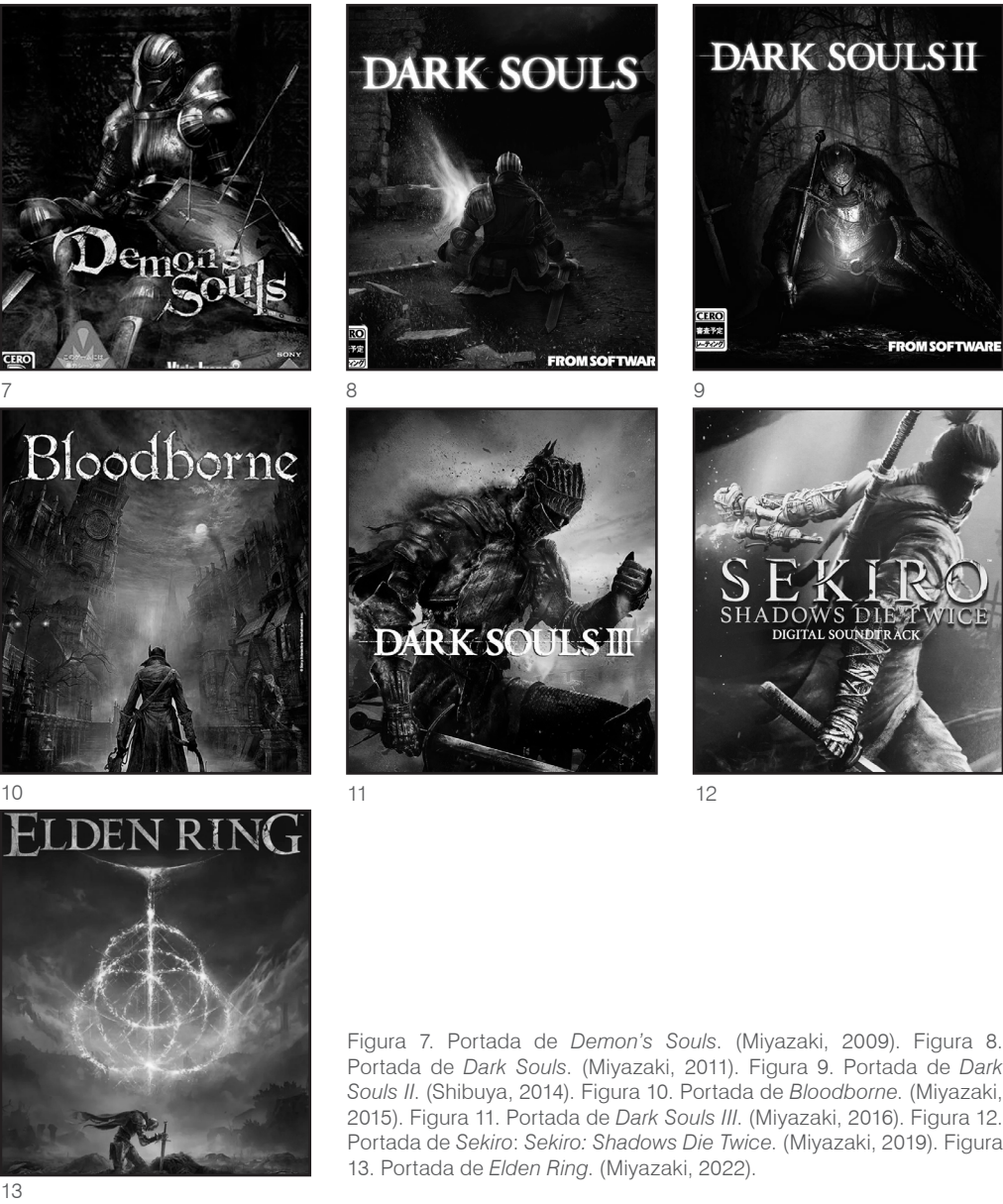


Figura 7. Portada de *Demon's Souls*. (Miyazaki, 2009). Figura 8. Portada de *Dark Souls*. (Miyazaki, 2011). Figura 9. Portada de *Dark Souls II*. (Shibuya, 2014). Figura 10. Portada de *Bloodborne*. (Miyazaki, 2015). Figura 11. Portada de *Dark Souls III*. (Miyazaki, 2016). Figura 12. Portada de *Sekiro: Sekiro: Shadows Die Twice*. (Miyazaki, 2019). Figura 13. Portada de *Elden Ring*. (Miyazaki, 2022).



2. ARQUITECTURA Y ESPACIO EN LA OBRA DE HIDETAKA MIYAZAKI

2.1. SOBRE EL AUTOR

Para entender el impacto que los juegos de Miyazaki han tenido en la industria de los videojuegos durante la última década y el papel fundamental de su director, es imprescindible conocer su trayectoria. Sin embargo, esta tarea no resulta fácil, ya que la filosofía del estudio japonés -y la del propio Miyazaki- han estado siempre marcadas por un fuerte hermetismo en cuanto a la difusión de información sobre sus procesos internos. Pese a ello, podemos hacernos una idea general a través de los datos compartidos en alguna de las pocas entrevistas que ha concedido. Hidetaka Miyazaki nació en Shizuoka, Japón, en 1974. Poco se sabe de su infancia, salvo por la manera en la que experimentó su afición a la lectura. Como explica en su entrevista para *The Guardian*⁸, su familia no podía permitirse comprar libros o manga⁹ para él, por lo que fue en la biblioteca donde desarrolló este interés por la lectura. **Por sus manos pasaban libros de todo tipo, en muchos casos dirigidos a un lector adulto o directamente en inglés, por lo que, según relata, en muchas ocasiones se veía obligado a completar en su mente aquello que no terminaba de entender.** Este es un dato clave que, como se explicará más adelante, se sitúa en el origen de su particular forma de concebir el diseño de los espacios, así como en el rol protagonista que estos adquieren dentro de la narrativa. Además, Miyazaki ha revelado que su

“Esas historias me produjeron mucha alegría [...] Fue una gran experiencia de lectura, incluso aunque no siempre estuviera leyendo.”

Miyazaki, Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious' 2015.

8 Miyazaki, Hidetaka, entrevista por Simon Parkin. 2015. *Bloodborne* creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious' The Guardian, (31 Marzo). <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/Bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>.

9 En Japón la palabra manga se utiliza para denominar a cualquier cómic en general. En occidente se denomina manga a aquellos cómics producidos en Japón. Véase: Schodt, Frederik L. 1986. *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Kodansha International Ltd.

“*Demon's Souls no estaba yendo bien. [...] El proyecto tenía problemas y el equipo no había podido crear un prototipo convincente. Pero cuando escuché que era un juego de rol de acción y fantasía, me emocioné. Pensé que si podía encontrar una manera de tomar el control del juego, podría convertirlo en lo que quisiera. Lo mejor de todo es que si mis ideas fallaban, a nadie le importaría - ya era un fracaso.*”

Miyazaki, Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious' 2015.

relación con los videojuegos no se desarrolló hasta su etapa adulta. Después de estudiar un grado en Ciencias Sociales en la Universidad de Keijo y comenzar a trabajar para la multinacional estadounidense de software *Oracle Corporation*, fue un título en particular el que despertó su interés por el medio. Se trataba de *ICO* (Fumito Ueda, 2001). No es de extrañar que fuese la obra de Fumito Ueda la que le impulsase hacia la industria de los videojuegos, pues son muchos los aspectos en la que los juegos de Miyazaki se ven influidos por la misma. Entre ellos, naturalmente, se encuentra el uso del espacio.

Con 29 años decidió dar un giro a su vida profesional y fue entonces cuando comenzó a trabajar en la compañía de FromSoftware como programador en la saga *Armored Core*. Mientras tanto, FromSoftware estaba desarrollando *Demon's Souls* (Figura 7), un sucesor espiritual de la serie de videojuegos de rol *King's Field*, ambientados en mazmorras laberínticas de fantasía medieval. Este proyecto parecía estar dando problemas, y fue entonces cuando Miyazaki solicitó encargarse de su dirección. Según explica, las condiciones en la que se encontraba el proyecto facilitaron una mayor libertad para experimentar, por lo que Miyazaki volcó sus ideas en el desarrollo y terminó creando lo que hoy en día es la base del resto de juegos de FromSoftware. En su lanzamiento -limitado originalmente al mercado japonés- pasó sin pena ni gloria debido a que *Demon's Souls* parecía ser otro videojuego *RPG (role-playing game)*¹⁰ de ambientación medieval más, sin nada que llamase demasiado la atención a simple vista. No obstante, gracias a sus propuestas innovadoras y la fama por su elevada dificultad, el título comenzó a ser conocido, especialmente en foros de Internet, llegando a trascender el panorama asiático. Esto llevó a la compañía japonesa a comercializarlo en Estados Unidos y, posteriormente, en Europa. Poco tiempo después, *Demon's Souls* se había convertido ya en un videojuego de culto.

Demon's Souls había sentado las bases de lo que estaba por venir. FromSoftware decidió empezar una nueva saga con la misma filosofía, y en 2011 lanzó *Dark Souls* (Figura 8). A pesar de seguir los pasos de *Demon's Souls*, *Dark Souls* terminó revelándose como el juego más icónico de FromSoftware, entre otras cosas, por su nueva propuesta de mapeado. Mientras que en *Demon's Souls* existía un nexo desde el que el jugador iba viajando a los diferentes niveles del juego, *Dark Souls* presenta un recorrido continuo que explota al máximo la exploración del espacio como mecánica del videojuego. Ambos títulos comparten una ambientación de fantasía medieval salpicada con toques de terror. Con la

10 Las siglas *RPG* hacen referencia al término *role-playing game*, es decir, videojuego de rol. Algunas de las principales sagas de este género son *The Elder Scrolls*, *The Legend of Zelda* o los propios *Dark Souls*.

llegada de la octava generación de consolas, FromSoftware se embarcó en dos proyectos de forma simultánea. El primero de ellos fue *Dark Souls II* (Figura 9) en 2014. En este caso, Miyazaki, que había sido nombrado presidente de la compañía, solamente se involucró como supervisor del proyecto. El otro título fue *Bloodborne* (2015) (Figura 10), ahora sí, con Miyazaki como director. Después de tres videojuegos con ambientación medieval, *Bloodborne* supuso un soplo de aire fresco para la compañía, que apostó por una ambientación mucho más oscura y un escenario inspirado por la arquitectura victoriana.

Para entonces, FromSoftware ya se había hecho un hueco entre las principales compañías de industria a nivel internacional. Con *Dark Souls III* (2016) (Figura 11), Miyazaki cerró la trilogía de *Dark Souls*. El siguiente proyecto no llegó hasta 2019 y rompió de nuevo con algunos de los aspectos principales de los *SoulsBorne*¹¹. Se trata de *Sekiro* (Figura 12), un juego con ambientación tradicional japonesa. Por último, en febrero de 2022, FromSoftware lanzó el que probablemente sea su proyecto más ambicioso hasta el momento: *Elden Ring* (Figura 13). Este título, que contó con la colaboración del escritor George R. R. Martin, traslada por primera vez las mecánicas clásicas de los *SoulsBorne* a un mundo abierto¹².

2.2. PRINCIPIOS DE LA ARQUITECTURA EN LA OBRA DE MIYAZAKI

A pesar de la evolución que han ido experimentando los distintos juegos de FromSoftware a lo largo de la década de 2010 y de las variaciones en su ambientación, narrativa o mecánicas de juego que han ido introduciéndose con cada nuevo título, todos ellos comparten una filosofía común. Como sucede en el caso de algunos directores de cine con filmografías muy homogéneas, los juegos de Miyazaki han sido criticados en ciertas ocasiones por estar muy cercanos a ser el

11 *SoulsBorne* es el término empleado para referirse al conjunto de obras de Hidetaka Miyazaki. En este trabajo me referiré a estos videojuegos como “juegos de Miyazaki”, “juegos de FromSoftware”, o *SoulsBorne*, indistintamente

12 Se conoce como juegos de mundo abierto a aquellos que cuentan con un escenario continuo, sin pantallas de carga, en los que, generalmente, el jugador tiene libertad para ir a donde desee. Para más información, véase: Johansson, Tobias. 2014. «*Level design in open worlds. Should you think like an architect?*» Blekinge Tekniska Högskola. <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:832300/FULLTEXT01.pdf>.

“*En Dark Souls la acción transcurre en tiempo real. El jugador construye su avatar al principio del juego y debe navegar un vasto mundo, Lordran, descubriendo sus secretos y derrotando a sus enemigos, en pos de unos difusos objetivos. Aunque el juego cuenta con un argumento denominado minimalista, no forma parte de la propuesta intrínseca de juego, sino que se presenta como un añadido opcional.*”

Vaz, Borja. 2016. «*La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect.*» Razón Y Palabra 20 (1_92): 611–638. <https://revistasazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/167>.

mismo juego ubicado en localizaciones y ambientes distintos. Lejos de convertir esto en un prejuicio, las señas identitarias de los *SoulsBorne* se han convertido en el estandarte de FromSoftware y se han adaptado en múltiples escenarios. Por lo tanto, el papel que juega la arquitectura a lo largo de todos ellos puede también abstraerse y explicarse a partir de una serie de principios que se han ido construyendo y aplicando progresivamente para, más tarde, analizar de forma pormenorizada el diseño de las arquitecturas de escenarios concretos.

En líneas generales, el conjunto de juegos dirigidos por Miyazaki plantea la siguiente estructura: el jugador es introducido en un mundo -en la mayoría de los casos de ambientación fantástica medieval-. A partir de aquí, y sin recibir prácticamente más información sobre esta misión a lo largo del juego, el jugador debe avanzar por el escenario haciendo frente a los enemigos que encuentra. Cuando el personaje muere, reaparece en el último punto de control que ha visitado y los enemigos que había derrotado vuelven a encontrarse donde estaban. Además de estos enemigos, una de las principales dificultades del juego reside en el desafío a la capacidad del jugador para comprender el espacio y orientarse en el mismo, ya que, como se explicará más adelante, no existe ningún tipo de recurso orientativo como un mapa o una brújula. El jugador debe asimilar el espacio que recorre. Esto hace que los títulos de FromSoftware funcionen muchas veces como juegos de ensayo y error, donde la muerte del personaje es una mecánica más con la que el jugador debe contar para poder avanzar.

El periodista especializado en la crítica de videojuegos Rafael de las Cuevas explica en su vídeo *La Ciudad Increíble - La Torre de Latria*¹³ que las claves del éxito de estos títulos pueden resumirse en las siguientes. En primer lugar, la implementación de un ritmo de combate más lento al habitual, que se siente más pesado y en el que cada golpe cuenta. También destaca el elevado grado de dificultad que proponen estos juegos, algo que cada vez resulta menos habitual en el afán de la industria por resultar más accesible para todo el mundo. En tercer lugar, menciona el sistema de juego online que apareció por primera vez en *Demon's Souls* y que supuso una ruptura con cualquiera de los modos de juego online establecidos hasta el momento. Finalmente, revela que el último de estos puntos es el diseño de los niveles.

13 De las Cuevas, Rafael. 2015. "*La Ciudad Increíble - La Torre de Latria*." Youtube. 14 Marzo. https://youtu.be/NKb6Lv_5ilc.

2.2.1. LA ARQUITECTURA COMO ELEMENTO NARRATIVO

Para poder hablar de arquitectura y narrativa, hay que tener en cuenta primero que la narrativa no es un elemento inherente al videojuego. En el artículo *Game Design as Narrative Architecture* (2004), Henry Jenkins analiza en primer lugar la relación que existe en el videojuego entre narrativa y jugabilidad. El espectro de géneros y formatos que existe dentro de la industria es muy amplio, y, por lo tanto, la carga narrativa y la carga jugable de cada título varía entre unos y otros. El caso “neutro” -dentro del que se puede situar la obra de Hidetaka Miyazaki- sería el de los juegos que combinan la narrativa y la jugabilidad dándoles una importancia similar en su desarrollo. Sin embargo, existen títulos y géneros en los que no hay un equilibrio entre la carga narrativa y jugable. Por ejemplo, en muchos juegos de deportes se ha tenido más en cuenta tradicionalmente la jugabilidad, mientras que, en géneros como las aventuras gráficas¹⁵, la narrativa es el principal motor del videojuego. Una vez dentro del apartado de los videojuegos que presentan una aspiración narrativa, se plantea otra división: cómo se presenta esa narrativa.

El paso del cine al videojuego desbloquea muchos de los códigos cinematográficos a los que están sujetas las películas y abre muchas puertas a nuevas formas de plantear una historia. Como se explica más adelante, los desarrolladores de videojuegos han terminado creando sus propios códigos y recursos -muchas veces tendiendo hacia las costumbres cinematográficas- para construir la narrativa de los videojuegos. Sin embargo, la naturaleza de este formato sujeta a una constante reinvenición ha traído múltiples alternativas. Andrzej Zarzycki plantea en *Epic video games: Narrative spaces and engaged lives* (2016) una nueva posibilidad de comunión entre la arquitectura y la narrativa producida dentro de los videojuegos:

“Si bien estas nuevas fronteras de los videojuegos pueden parecer aguas desconocidas, son paralelas al papel que desempeñó la arquitectura en la sociedad en el pasado, cuando no solo satisfacía las necesidades funcionales o de composición, sino que, lo que es más importante, servía como el gran comunicador masivo de valores sociales, historias, e ideas [...] Si bien la arquitectura ya no sirve ni aspira a ser un medio social y

14 Victor Hugo reflejaba en palabras de Claude Frollo el advenimiento del libro como el principal contenedor de conocimiento ocupando el que hasta entonces era el lugar de la arquitectura. Entendiendo el abandono de este papel narrativo por parte de la arquitectura en nuestro tiempo, es posible estudiar en qué medida los videojuegos son capaces de reunir estos dos elementos.

15 Los videojuegos dentro del género de aventura gráfica están centrados en la interacción entre el protagonista y el resto de personajes, teniendo generalmente una importante carga de diálogos. Algunos de los ejemplos más populares son los juegos de la compañía LucasArts, como *The Secret of Monkey Island* (1990) o *Grim Fandango* (1998), ambos dirigidos por Tim Schafer.

“—¡Pardiez! ¿Qué libros son los vuestros? —Aquí tenéis uno —dijo el archidiácono. Y abriendo la ventana de la celda, señaló con el dedo la inmensa iglesia de Nuestra Señora [...] contempló silencioso durante unos momentos el gigantesco edificio, y extendiendo con un suspiro su mano derecha en dirección del libro impreso, abierto encima de la mesa, y su mano izquierda hacia Nuestra Señora, y paseando con pena la mirada del libro a la iglesia, dijo: —¡Ay! Esto matará a aquello.”¹⁴

Hugo, Victor. 1831. Nuestra Señora de París. El Cid Editor. En este fragmento de Nuestra Señora de París (1831).

cultural unificado, el conocimiento acumulado sobre la creación de espacios se traduce en otras formas de experiencia inmersiva, específicamente los videojuegos. El espacio cinematográfico y narrativo creado en el pasado por arquitectos, y luego adaptado a las artes escénicas y al cine, ahora se redescubre a través de videojuegos inmersivos e interactivos”¹⁶.

Los videojuegos aparecen por tanto como un campo alternativo para el desarrollo de arquitecturas “parlantes”. Esta puerta abierta a una arquitectura capaz de recuperar su valor narrativo puede hacer alusión a sagas de los videojuegos como *Assassin’s Creed* (2007-2020), basadas en diferentes periodos históricos que ha permitido recrear multitud de construcciones como símbolos de su contexto. Sin embargo, **la capacidad de volcar el rol narrativo sobre la arquitectura es algo que requiere de una reinención radical del formato habitual en el videojuego y de sus estrategias para contar una historia.** Esta es una de las virtudes de la obra de Hidetaka Miyazaki.

Dentro de las cuatro vertientes que desarrolla Henry Jenkins sobre las posibilidades narrativas del espacio, las Narrativas Embebidas son las que mejor explican el funcionamiento espacial-narrativo de los *SoulsBorne*.



En su artículo, Henry Jenkins establece una clasificación entre cuatro vías distintas del uso de la arquitectura con fines narrativos en los videojuegos. Estas son: 1. Los *Espacios evocativos*, que hacen referencia a aquellos videojuegos que permiten al jugador recorrer espacios que este ya conoce y puede asociar con un determinado contexto. Es el caso de los videojuegos que adaptan los escenarios de franquicias cinematográficas, donde los desarrolladores ya cuentan con un conocimiento previo por parte del jugador, de forma que este sea capaz de entender un contexto determinado a través del espacio en el que se encuentra.

16 Zarzycki, Andrzej. 2016. «Epic video games: Narrative spaces and engaged lives.» International Journal of Architectural Computing. p. 2.

2. Las *Historias en acción*, referidas a las múltiples micro narrativas en las que el jugador interactúa con el espacio que se producen a lo largo de un juego. 3. Las *Narrativas embebidas*, aquellas en las que hay dos líneas temporales, una presente y otra pasada y en las que el jugador -en el supuesto presente- recorre ciertos espacios que le remiten a una historia sucedida en esa línea pasada. 4. Y, por último, las *Narrativas emergentes*, que se refieren a los espacios de aquellos juegos que no cuentan con una historia guionizada, sino que el jugador, a través de su implicación en el juego, es el que construye su propia historia y modifica el espacio en función de la misma. El ejemplo más evidente es el de la saga *The Sims* (2000-2014).

Si aplicamos esta clasificación entre las diferentes propuestas espaciales utilizadas en los videojuegos a la hora de abordar la narrativa, podemos entender a grandes rasgos cuál es el lugar que ocupan aquí los *SoulsBorne*. Los juegos de Miyazaki encajan especialmente dentro de la tercera clasificación: las Narrativas embebidas. Jenkins compara este tratamiento espacial de la narrativa con el de una historia detectivesca. “La historia de detectives es la ilustración clásica de este principio, contando dos historias: una más o menos cronológica (la historia de la investigación en sí) y la otra narrada radicalmente fuera de secuencia (los eventos que motivaron y condujeron al asesinato)”¹⁷, indica Jenkins. En el caso de la obra de Miyazaki, más que de un crimen que resolver, podemos hablar de una mitología -o, como define Rafael de la Cuevas, “una historia casi olvidada que el jugador tiene que ir descubriendo poco a poco”¹⁸- sobre la cual vamos a ir revelando información de forma puntual a lo largo del juego.

Narrativas indirectas y diseño del espacio

La búsqueda de una narrativa indirecta contada a través del escenario afecta a distintos aspectos del videojuego. Para entender el peso narrativo que asumen los espacios recorridos es necesario conocer cuáles son todas las formas específicas que tienen estos juegos de comunicarse con el jugador y transmitirle cualquier tipo de información:

Como la mayoría de los videojuegos, los *SoulsBorne* hacen uso de cinemáticas¹⁹ (Figura 14) para avanzar en ciertos aspectos de la trama. Sin embargo, los títulos

17 Jenkins, Henry. 2004. pp. 10-12.

18 De las Cuevas, Rafael. 2015.

19 Las cinemáticas son breves secuencias de vídeo que se insertan en el videojuego.

“Todo lo que dirige Hidetaka Miyazaki se convierte en una especie de leyenda romántica cortada por el mismo patrón. Nos presenta una historia remota, casi olvidada, que el jugador tiene que ir descubriendo poco a poco. El equipo de FromSoftware te mete de lleno en ruinas que parecen sueños, y para ello siempre utilizan la misma receta: una dosis de placer, y otra dosis igual de terror”.

De las Cuevas, Rafael. 2015. “Bloodborne. Lo visible.” YouTube. 27 4. https://youtu.be/NKb6Lv_5ilc.

de FromSoftware emplean este recurso de forma extremadamente reducida, reservándolo para aquellos momentos en los que el jugador realiza algunos de los avances fundamentales en la trama, descubriendo a través de estas cinemáticas aspectos clave en el guion del juego. Este hecho es muy relevante a la hora de entender su diferencia respecto al uso promedio de esta herramienta, pues generalmente, las cinemáticas configuran la forma básica de avance de la trama en la industria de los videojuegos actual.

Otros aportes a la trama aparecen en el momento en el que el jugador encuentra diferentes ítems (Figura 15) más o menos escondidos a lo largo del juego. Sea cual sea el uso de estos ítems -desde objetos comunes que aparecen con cierta asiduidad como los viales que amplían la barra de salud del jugador hasta ítems únicos con gran importancia en la historia- el jugador puede acceder a una breve leyenda que aporta datos sobre el propio objeto o la zona en la que este ha sido encontrado. Estos fragmentos de información ayudan al jugador a ser capaz de conectar y profundizar sobre aspectos menos evidentes de esa historia oculta. Por último, el jugador recibe también información de los NPC's (*Non Playable Character*)²⁰ (Figura 16) que va encontrando a su paso. Los NPC's que ayudan al jugador y le aportan datos sobre la trama son escasos y, por lo tanto, su descubrimiento supone en cierta medida un evento más relevante. Una vez localizados los elementos que pueden funcionar como fuentes de información para la trama del videojuego, podemos entender cuál es **el elemento que finalmente articula todos los demás y a través del cual el jugador recibe también buena parte de la información de la historia: el escenario y su arquitectura**. La arquitectura participa de la función narrativa de varias maneras.

"Dentro de una estructura narrativa abierta y exploratoria como un juego, la información narrativa esencial debe presentarse de manera redundante a través de una variedad de espacios y artefactos, ya que uno no puede asumir que el jugador necesariamente ubicará o reconocerá la importancia de cualquier elemento dado. Los diseñadores de juegos han desarrollado una variedad de trucos que les permiten incitar a los jugadores o guiarlos hacia espacios narrativos sobresalientes".

La reflexión de Jenkins aborda el que puede ser uno de los principales problemas del formato del videojuego a la hora de combinar jugabilidad con narrativa. Mientras que en el cine las dimensiones temporal y espacial están sesgadas por el corte del montaje, el videojuego plantea generalmente una experiencia más

20 Las siglas NPC hacen referencia a *non playable character*, personajes del videojuego que el jugador no controla. Esta forma de interactuar con otros individuos dentro de los juegos de Miyazaki -de forma similar al descubrimiento de los ítems que aportan información- se distancia también de los estándares de la industria. Esto se debe a la voluntad de FromSoftware por presentar mundos hostiles y prácticamente carentes de aliados para nuestro personaje.



14



15



16



17

Figura 14. Cinemática introductoria de *Dark Souls III*. (Miyazaki, 2016). Figura 15. Recolección de un objeto en *Dark Souls III*. Figura 16. Diálogo con un NPC en *Dark Souls III*. Figura 17. El nivel de La Torre de Latría, en *Demon's Souls*, es uno de los niveles de ese juego en los que el escenario adquiere más relevancia y muchos de sus elementos ayudan al jugador a construir la historia que hay detrás del mismo.

cercana a la real, donde el jugador tiene libertad -mayor o menor en función de la espacialidad de cada juego- a la hora de moverse por el escenario, y percibe el tiempo de forma natural. Por ello, Jenkins se plantea el problema de cómo equilibrar esa libertad o realismo del videojuego con una manera eficaz de comunicar la historia al jugador a través del escenario. Su solución, basada en la repetición de los elementos clave para la trama se cumple de forma parcial en los juegos de Miyazaki. Por un lado, los SoulsBorne tienden a menudo a esconder ciertos aspectos fundamentales del videojuego como pueden ser personajes que revelan información al jugador, objetos necesarios para el progreso del juego o incluso zonas enteras -a veces opcionales- a las que se accede de maneras muy poco intuitivas. Todo esto consigue implantar en el jugador una idea de recompensa cuando este se topa con este tipo de situaciones, y le incita a analizar y prestar cada vez más atención al espacio siendo consciente de que el escenario que le rodea esconde muchas veces secretos que no se aprecian a primera vista. Por otro lado, esta aparente despreocupación por parte de los desarrolladores de cara a la experiencia del jugador se ve compensada por una insistencia en la transmisión indirecta de información a través de la arquitectura. **Muchas zonas del videojuego presentan espacios que consiguen que el jugador se vea inmerso en la historia sin necesitar contarla de forma explícita.**

Environmental storytelling

En el artículo *How Video Game Architecture is Speaking to You*²¹ (2022) de Archdaily, Jullia Joson expone un ejemplo que representa esta idea de la comunicación indirecta de la narrativa a través de la arquitectura. Se trata de la ciudad de Anor Londo (Figura 18), que el equipo de Miyazaki diseñó como una recompensa en la aventura del jugador.²² En contraposición con el caos y la oscuridad de las zonas anteriores, Anor Londo se erige como una ciudad esplendorosa. Según los breves fragmentos de información que se dan, en esta ciudad convivían antaño humanos y dioses. Para representar esta sensación de divinidad, los diseñadores parecen haberse inspirado en la Catedral de Milán, buscando

21 Joson, Jullia. 2022. «How Video Game Architecture is Speaking to You.» ArchDaily. Último acceso: 6 de Julio de 2022. <https://www.archdaily.com/974690/how-video-game-architecture-is-speaking-to-you>.

22 Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment. *Dark Souls 1* es un juego en el que las zonas están organizadas con una fuerte verticalidad. El jugador comienza su aventura en un punto intermedio de esta "escalada", pero para poder realizar ese "ascenso" debe completar -esto es, recorrer en su totalidad- multitud de zonas complicadas, algunas de las cuales le llevan a adentrarse en lugares muy profundos y, como es de esperar, amenazantes. Cuando se completan estas zonas el jugador tiene acceso a una ciudad sobre una meseta situada por encima de todas las anteriores.



Figura 18. Primer avistamiento de la ciudad de Anor Londo. *Dark Souls 1*. (Miyazaki, 2011).



Figura 19. Vista de los tres tramos de la escalinata de Anor Londo. *Dark Souls 1*. (Miyazaki, 2011).

la imagen de una ciudad entera construida según los principios de esta. En el artículo, Jullia Joson menciona un detalle que profundiza en esta historia contada a través de la arquitectura. La escalinata principal que conduce a la gran catedral en el centro de Anor Londo cuenta con tres tramos diferenciados (Figura 19). El tramo central tiene unas dimensiones mayores, pues estaba concebido para ser utilizado por los dioses, mientras que los tramos laterales, más pequeños, servían a los humanos. **Este testimonio del funcionamiento de la ciudad en el pasado es un ejemplo concreto del llamado “*environmental storytelling*”²³ que completa la información recibida por el jugador y le ayuda a unir los hilos de esa historia inconexa.**

“En lugar de que el juego cuente automáticamente la historia, el jugador valora más cuando él mismo descubre pistas de la trama de los elementos o personajes secundarios que encuentra en el mundo”²⁴.

Esta escasez de información recibida a través de los medios habituales puede verse como los cimientos de este *environmental storytelling*, ya que los fragmentos de la historia que el jugador es capaz de asimilar terminan funcionando como semillas de conocimiento que germinan a medida que el escenario y la arquitectura les proporcionan un contexto propicio. La búsqueda decidida de esta historia contada de forma incompleta para que sea el escenario quien la nutra a partir de estímulos visuales parece una consecuencia de esa forma en la que Miyazaki se aproximó a la literatura durante su infancia. En este sentido, también cabe mencionar la influencia que tiene sobre Miyazaki sobre este y otros aspectos la figura de Howard Phillips Lovecraft. Mientras que Lovecraft contaba sus historias sin describir las criaturas que aparecían en ellas, Miyazaki invierte esa estrategia. En su lugar, **da muy poca información sobre la historia, pero llena el videojuego de enemigos, lugares y arquitecturas que alimentan la imaginación del jugador para sugerir la historia de una forma posiblemente más efectiva que con una narración convencional**²⁵.

“La solución del misterio siempre es inferior al misterio.”

Borges, Jorge Luis. 1974. *Abenjacán el Bojarí, muerto en su laberinto*. Buenos Aires: Emecé Editores.

23 El *environmental storytelling* es el recurso mediante el cual se cuenta una historia de manera visual a través de lo que el espectador puede ver.

24 Miyazaki, Hidetaka, entrevista de Matt Kamen. 2016. *Dark Souls 3 director: it's about 'accomplishment by overcoming tremendous odds'* Wired, (12 de Abril). <https://www.wired.co.uk/article/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-interview>. Tanto en el aspecto narrativo como en otros -explicados más adelante- Miyazaki parece aplicar siempre una estrategia de dosificación fragmentaria de la información. Esta puede ser la clave de la filosofía de estos juegos. Como se ve, la voluntad de los desarrolladores es salpicar al jugador con pinceladas de la historia de una forma minimalista en relación con los estándares de la industria.

25 De las Cuevas, Rafael. 2015. “*Bloodborne*. Lo visible.” YouTube. 27 4. https://youtu.be/NKb6Lv_5ilc.

2.2.4. LA ARQUITECTURA COMO ELEMENTO ORIENTATIVO

Otra de las claves del uso del espacio y la arquitectura en la obra de Miyazaki puede encontrarse en la manera en la que estos videojuegos presentan el espacio al jugador y cómo hacen que la forma en la que este los recorre y explora se convierta en una mecánica fundamental de ellos. Como se ha visto, existen recursos estandarizados, como el uso de cinemáticas, en los que los desarrolladores de videojuegos depositan la carga narrativa de estos. De la misma forma, **en la mayoría de los videojuegos se utilizan habitualmente una serie de recursos con el fin de guiar al jugador por los distintos espacios**. Estos elementos pueden ser desde señalizaciones situadas en el propio escenario, como flechas que guían al jugador, a mini mapas que indicar la posición relativa del jugador con respecto a su destino, hasta grandes mapas del escenario a los que el jugador puede acceder en una pantalla de menú. En función de la libertad que este tenga para moverse por el escenario, serán necesarios más o menos indicadores²⁶. En los títulos no lineales -o juegos de mundo abierto- es común que, a parte de la representación literal del escenario, se encuentren en la pantalla distintos indicadores orientativos como los mencionados. En este tipo de juegos, como el último título de la saga de *Grand Theft Auto*, *GTA V* (2013), el jugador puede ver en la esquina inferior izquierda de la pantalla un pequeño mapa a modo de navegador *GPS*, pero también puede acceder desde el menú de pausa a un mapa de todo el escenario desde el que gestiona sus movimientos, pudiendo escoger cual es el siguiente punto hasta el que quiere que ese pequeño mapa-navegador le guíe.

¿Qué consecuencias tiene esto a la hora de experimentar el espacio en el videojuego? Se puede entender que las variaciones a la hora de recorrer el espacio de manera asistida o no por estos recursos no están muy lejos de las que se darían en la realidad. Muchos videojuegos, como *GTA V*, introducen al jugador en una ciudad que no tiene tiempo para asimilar, por lo que recurren a esta orientación asistida. El jugador se mueve por el mapa conectando constantemente un punto A, en el que se sitúa a la hora de elegir el destino, hasta ese mismo destino, un punto B. Por lo tanto, las conexiones espaciales que al jugador le da tiempo

26 En un videojuego que se desarrolla en un escenario completamente lineal, las decisiones que el jugador toma a la hora de avanzar son menores -o nulas- ya que su objetivo es continuar en una dirección, por lo que no necesitará nada que le guíe. Esto se hace evidente en juegos clásicos de plataformas en los que la exploración no es un aspecto tan importante, como los primeros títulos de Super Mario, en el caso de los juegos en dos dimensiones o los *Crash Bandicoot* (1996), en tres dimensiones. Sin embargo, cuando el videojuego presenta un mundo más complejo, el jugador necesita de elementos que le ayuden a orientarse y a poder avanzar hasta los puntos del escenario a los que necesita llegar.

de asimilar a lo largo de la duración del juego son muy limitadas. En muchos de estos casos la exploración del escenario queda apartada a un segundo plano y la arquitectura no juega un papel demasiado relevante²⁷.

En el caso de los videojuegos de FromSoftware, Hidetaka Miyazaki planteó una propuesta bastante radical en este sentido. Cuando el director japonés fue preguntado en una entrevista para Rolling Stone²⁸ acerca de la libertad y la falta de indicaciones que presentan sus videojuegos a la hora de orientar al jugador, este contestó que “*Nuestro objetivo era permitir que los jugadores hicieran lo que quisieran, definieran sus propios objetivos, hicieran sus propios descubrimientos, adoptaran sus propios valores y encontraran sus propias interpretaciones. El núcleo de eso era la importancia de perderse. Esto da valor y significado a que cada uno encuentre su camino*”. Por lo tanto, se puede entender que la experiencia que buscan los *SoulsBorne* para el jugador es que esta sea tan cercana como sea posible a la que este tendría en la realidad, **guiándose únicamente por lo que el escenario le sugiere y por su propia curiosidad**. En el vídeo *Falling in Love with Bloodborne*²⁹, Danny O'Dwyer compara el diseño de la ciudad de Yharnam en *Bloodborne* con el de la ciudad en la que desarrolla *Watch Dogs 2* (2016), explicando que en el primero uno es capaz de asimilar y recordar las calles de la ciudad “*como las de mi ciudad natal*”, mientras que, en el segundo, la escala del videojuego es lo que hace que sea imposible asimilar ningún tipo de detalle. Esto se puede aplicar a muchos grandes videojuegos de la industria actual. Se entiende por lo tanto que los juegos de Miyazaki utilizan la exploración como una mecánica que estimula al jugador a descubrir por dónde debe avanzar o cuál será el siguiente rincón que le lleve a una nueva zona del juego.

27 Este tipo de recursos indicativos se representan habitualmente como elementos extradiegeticos, es decir, que no forman parte de la realidad física del videojuego. Se trata de figuras que, aunque ocupen un lugar en la pantalla, el jugador es capaz de abstraer. Sin embargo, existen casos intermedios, como el del videojuego independiente *Firewatch* (2016), en los que los desarrolladores decidieron que este tipo de elementos fuesen parte de la realidad del personaje. Es decir, que cuando el jugador quisiese consultar el mapa o la brújula para orientarse, el personaje tuviese que desplegar un mapa o sacar la brújula de su bolsillo. Esta búsqueda de experiencias más realistas puede hacer que el jugador valore la fisicidad de estos elementos y termine considerando mejor cuando los necesita o no para orientarse, terminando por recurrir menos a ellos y asimilando más el espacio.

28 Mielke, James. n.d. “‘Dark Souls’ Creator Miyazaki on ‘Zelda,’ Sequels and Starting Out.” Internet Archive. Accessed Agosto 23, 2022. <https://web.archive.org/web/20161007123951/http://www.rollingstone.com/culture/news/dark-souls-creator-miyazaki-on-zelda-sequels-w443435>.

29 O'Dwyer, Danny. 2018. «*Falling in Love with Bloodborne*.» Youtube. 12 de Octubre. <https://youtu.be/3kls-1IA4Og>.

Subvirtiendo las reglas. La desorientación como estrategia

Una vez explicados los recursos habituales de la industria del videojuego con el fin de orientar al jugador es necesario tener en cuenta una serie de consideraciones para comprender la relevancia que termina adquiriendo el espacio en los juegos de Miyazaki. En primer lugar, los *SoulsBorne* han construido esta mecánica de exploración a partir de una renuncia total a los elementos de orientación del jugador. **No existe un mapa, ni una brújula, ni una flecha que marque el camino correcto**. El jugador tiene la constante sensación de estar perdido a lo largo del juego, y de esta manera termina asimilando los distintos espacios en su mente y conociéndolos bien. Este aspecto puede entenderse como una influencia clara de juegos como el mencionado anteriormente, *ICO* (2001), donde Fumito Ueda, explota la estrategia de la reducción en el diseño del espacio. En este título, Ueda también renuncia a cualquier tipo de elemento orientativo, y es el jugador el que termina poniendo más atención en el escenario y descubriendo el objetivo para avanzar.

Hay que entender que los escenarios de estos juegos no pueden situarse estrictamente como juegos lineales ni como juegos no lineales. Para poder ofrecer este nivel de libertad al jugador, no habría sido posible desarrollar estos juegos de esta manera en un mundo abierto. Ni tampoco habría tenido sentido hacerlo en un espacio lineal, puesto que la exploración perdería su sentido. Por lo tanto, los mapas en los que tienen lugar los *SoulsBorne* tienen una naturaleza propia. En el vídeo *El Diseño del Mundo de Dark Souls*, Mark Brow argumenta que “[...] *el mundo de Dark Souls es muy diferente al de otros juegos. No es una línea recta de zonas, sino un complejo laberinto que se dispersa a diferentes áreas y luego gira en sí mismo mediante atajos y ascensores. Parece que todo conecta como un elegante rompecabezas 3D*”³⁰.

Quizás un laberinto sea la forma más clara para describir la organización general del espacio en los videojuegos de Miyazaki. Esta organización tiene su razón de ser en la manera en la que Miyazaki quiere que el jugador descubra el mapa. En lugar de tener una zona A que precede a una B que precede a una C, y así sucesivamente, como en muchos juegos lineales; o en lugar de que todas las zonas estén conectadas de forma natural como en un juego de mundo abierto, en los *SoulsBorne* podemos tener una zona A que conecta con una zona B y esta con una zona C. Y que después esa zona C conecte con una zona D, que a su

30 Brow, Mark. 2018. *El Diseño del Mundo de Dark Souls*. 25 Abril. <https://youtu.be/QhWdBhc3Wjc>.

vez esté conectada con la zona A. Y que más adelante, cuando lleguemos a una zona H, encontremos una conexión con la zona B. ¿Qué consiguen con esto los videojuegos de Miyazaki? Teniendo en cuenta otra premisa de los mismos que reside en que no existe una herramienta de “guardado de partida”, y los avances del jugador solo se reflejan en las zonas que este va desbloqueando, la conexión entre distintas zonas termina significando el propio progreso del jugador. Y la importancia que el espacio acaba adquiriendo también provoca que el jugador asimile mejor el escenario y no lo recorra de la misma forma en la que lo haría en muchos otros juegos.

Cabe destacar la excepción a estos principios que ha supuesto el último título de Miyazaki. *Elden Ring* (2022) sitúa al jugador en un mundo abierto por primera vez en la trayectoria de FromSoftware. A pesar de que el juego bebe de una mitología similar a la de sus predecesores -especialmente con la fantasía medieval de la saga *Dark Souls*-, y por lo tanto tienen ambientaciones parecidas, las reglas en cuanto a la concepción del espacio se ven obligadas a cambiar. En este caso se puede entender que Miyazaki se viese obligado a incluir algunos de los mencionados elementos orientativos como un mapa. No obstante, puede considerarse que la esencia de los *SoulsBorne* no termina de perderse, ya que la compañía japonesa sigue proponiendo una clara estrategia de exploración. Otros juegos como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) ya se han enfrentado con anterioridad al problema de cómo diseñar un mundo abierto en el que el jugador no necesite estar completamente guiado por indicadores y sea el propio espacio el que le guíe hacia sus objetivos. Esta idea refuerza la sensación de descubrimiento por parte del jugador. La forma en la que aquí el escenario guía de manera indirecta al jugador es a través del establecimiento de una serie de hitos que captan la atención del jugador. Estos se compaginan con la libertad que este tiene para descubrir puntos más y menos importantes del mapa, resultando en esa sensación de recompensa cuando el jugador descubre un nuevo lugar relevante.

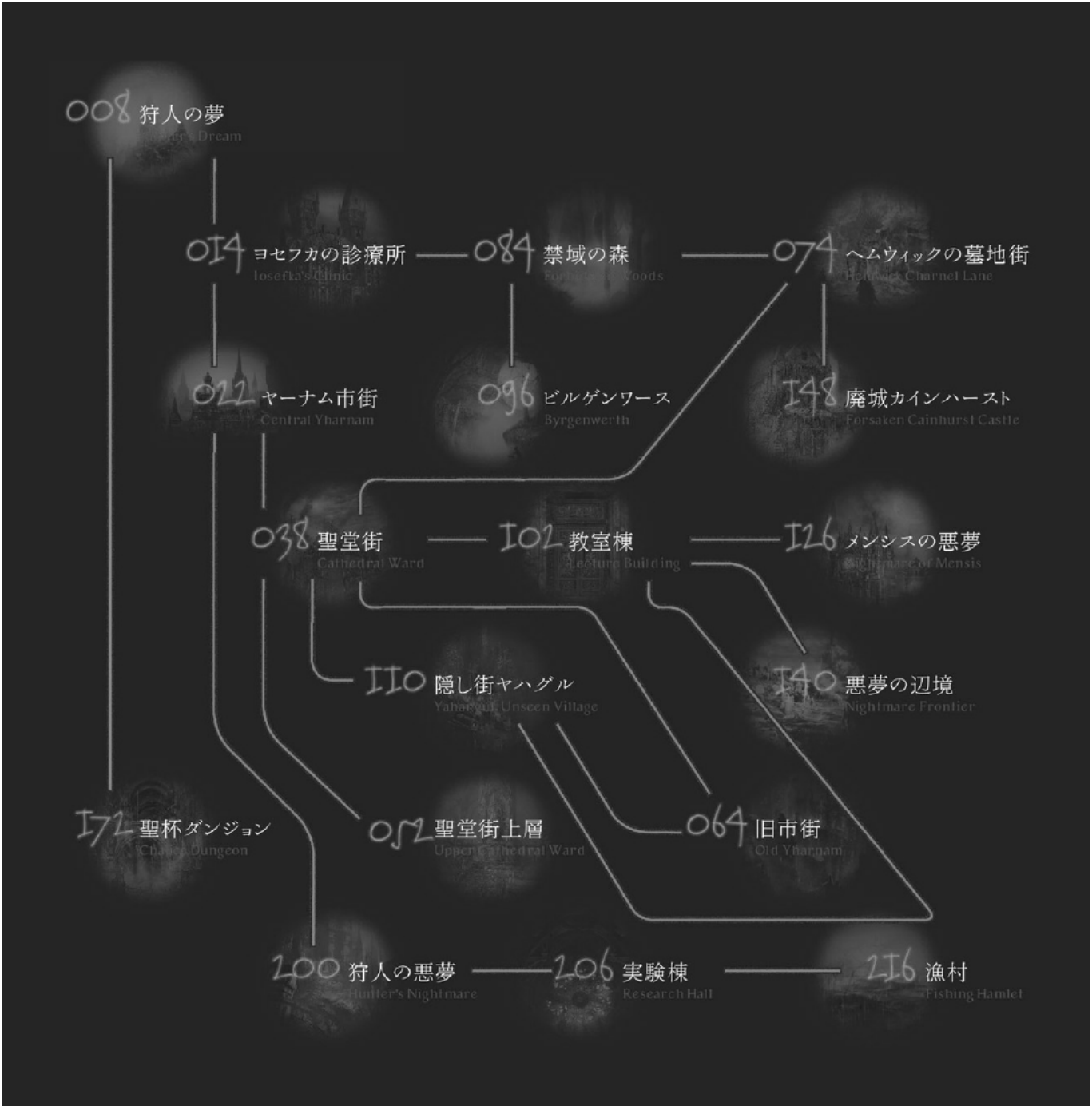


Figura 20. Esquema de la organización de las zonas del mapa de Bloodborne publicado en el libro de artworks oficial. (Udon Entertainment 2017).

En el caso de *Elden Ring*, la primera perspectiva que el jugador tiene de la zona inicial (Figura 21), llamada Necrolimbo, representa esta filosofía y ha sido motivo de análisis³¹ por la manera en la que le introduce a este mundo y le permite, con un solo vistazo, entender cuáles son sus próximos pasos. En la imagen puede verse cómo la disposición de esos hitos en el paisaje da a entender al jugador cual es, en primer lugar, el punto inmediato al que debe dirigirse (1). Más adelante se distingue el primer lugar importante en el camino (3), situado en el tercio de la imagen, en el que convergen muchas de las líneas implícitas del escenario y al cual precede el que será el primer obstáculo: un enemigo (2). A lo lejos, en el otro tercio de la imagen se puede entender cuál es el objetivo del jugador a medio plazo (4), y cuál será su meta final (5).



Figura 21. Perspectiva inicial del escenario de *Elden Ring*. (Miyazaki, 2022).

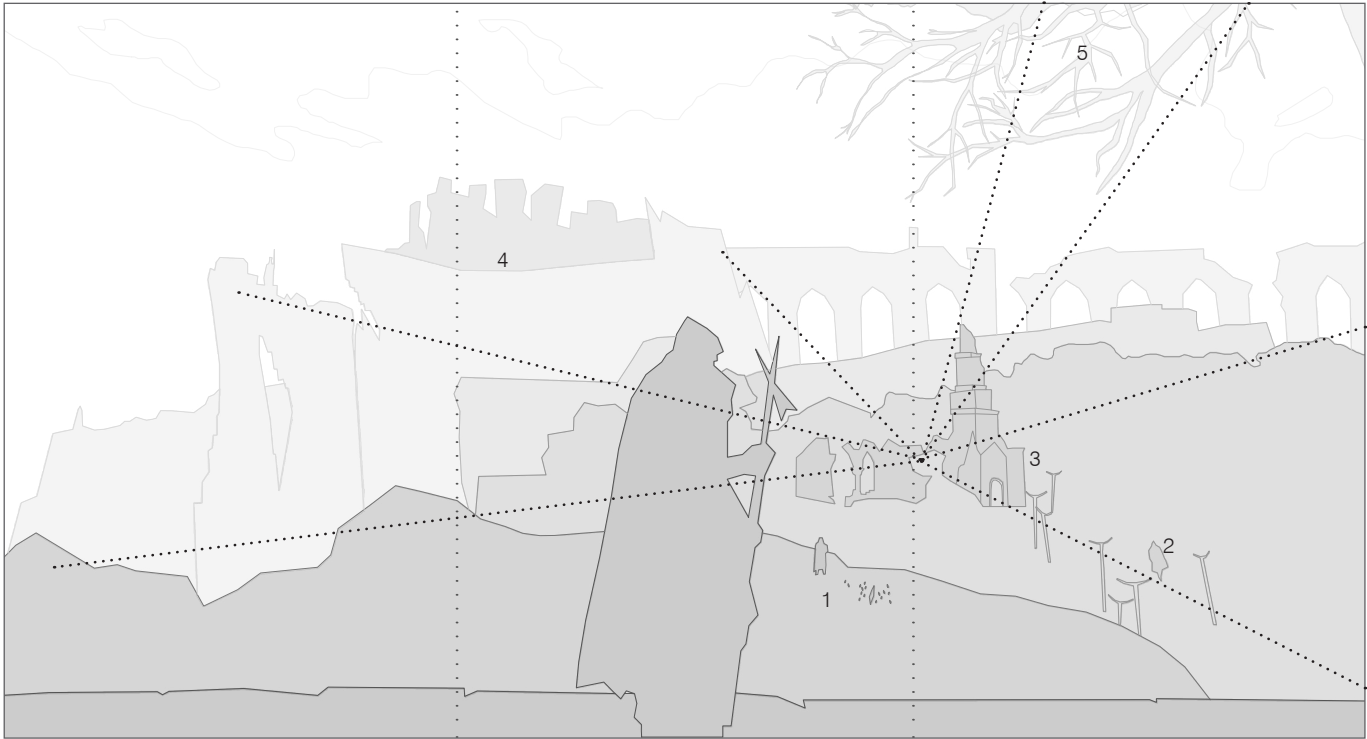


Figura 22. Análisis visual de las estrategias orientativas de *Elden Ring*.

31 caderc. 2022. "This is what makes FromSoftware's level design so good." Reddit. 9 Marzo. Accessed Agosto 23, 2022. https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/taf3j3/this_is_what_makes_from_softwares_level_design_so/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3.



3. LA ARQUITECTURA Y EL ESPACIO ARQUITECTÓNICO-URBANO EN *BLOODBORNE*

De la pasión por las ruinas al horror victoriano

El carácter legendario del universo y de las leyendas que uno descubre con cada obra de Miyazaki se traduce en muchas ocasiones en la representación de las construcciones de estos mundos en estado de ruina. Esta utilización recurrente de las ruinas puede servir, en primer lugar, para conseguir que el jugador sienta estar recorriendo un mundo en decadencia. Esa “historia olvidada” que se va revelando poco a poco presenta en los distintos títulos una historia similar en la que una civilización se vio condenada, por distintos motivos, a una desgracia que terminó dejando un mundo hostil con el que se encuentra el jugador³². **Además de reflejar la desolación del momento presente, los diseñadores de FromSoftware utilizan ciertas ruinas para sugerir -de la misma forma que sucede con la historia del juego- el pasado glorioso de estos lugares.** Esta actitud con respecto a la ruina ya ha existido por parte de múltiples arquitectos a lo largo de la historia. En el artículo *Nostalgia for Ruins*, Andreas Huyssen explica sobre la representación de Giovanni Battista Piranesi de las ruinas de la arquitectura romana (Figura 23) cómo este exagera la escala de las ruinas para lograr mostrarlas de una forma todavía más monumental. “*Incluso en decadencia, la monumentalidad y la sublimidad de estas ruinas del pasado es más impresionante que el miserable presente que negó al arquitecto Piranesi cualquier posibilidad real de construir con gran estilo*”³³.

32 Mientras que en otros videojuegos con ambientaciones similares como la saga de Zelda o la saga de Elder Scrolls, el jugador recorre un mapa con una serie de poblados y ciudades habitados donde puede encontrar desde tiendas y bares hasta los hogares de los habitantes; los videojuegos de FromSoftware sitúan al jugador como una suerte de explorador en este mundo en ruinas.

33 Huyssen, Andreas. 2006. “*Nostalgia for Ruins.*” The MIT Press p. 15.

También es interesante ver cómo el equipo de Miyazaki parece concebir el diseño de los edificios directamente en estado de ruina. En el artículo *An obituary for the architecture of Dark Souls' eternally dying land* de la revista Eurogamer, Gareth Damian Martin explica que “*las estructuras son, de hecho, modeladas como ruinas por los artistas excepcionalmente talentosos de FromSoftware*”³⁴. Esta preferencia por la ruina como forma de representación de los edificios comulga con obras como la de Joseph Michael Gandy. La fascinación de Gandy por la ruina parece similar a la de Piranesi, llegando a dibujar los edificios proyectados por su compañero John Soane en este estado (Figura 24). Sin embargo, la ruina en los videojuegos de Miyazaki no es únicamente un estado del edificio, ya que esta puede entenderse prácticamente como una tipología. Esto se debe a que estos juegos sacan partido de la ruina como una nueva construcción que se rige por unas reglas distintas a las de cualquier edificio. A través de estas ruinas los desarrolladores son capaces de diseñar con exactitud el recorrido del jugador, ya que, precisamente el estado de ruina da lugar a nuevas conexiones espaciales, a muros que se derrumban y conducen a una zona distinta, a pasillos bloqueados y a entradas y salidas inesperadas. **Las ruinas tienen cabida en los escenarios de los videojuegos sin necesidad de ser reconstruidas, revelándose además la oportunidad para ser diseñadas.**

El caso de *Bloodborne* es ligeramente distinto. Este título sitúa al jugador durante todo el juego en la ciudad de Yharnam y sus alrededores, y si bien existen diversas zonas de esta ciudad que continúan en la línea de esa fascinación por la ruina de la mayoría de los juegos de FromSoftware, se trata de un contexto más urbano y homogéneo. No solo es relevante que exista una homogeneidad en su concepción, si no que, el hecho de que el juego se desarrolle en un escenario más urbano profundiza en las connotaciones narrativas que la arquitectura de esta ciudad transmite al jugador a lo largo del videojuego. El jugador puede entender la historia de una manera algo más “física” y menos “mitológica” que en los anteriores videojuegos de la compañía al recorrer sus espacios clave de forma más continua y siendo capaz de apreciar las similitudes y diferencias entre unos y otros. Por estas razones, *Bloodborne* puede ser el caso de estudio más apropiado..

34 Martin, Gareth Damian. 2018. “An obituary for the architecture of Dark Souls' eternally dying land.” Eurogamer. 18 Junio. Accessed Agosto 10, 2022. <https://www.eurogamer.net/an-obituary-for-the-architecture-of-dark-souls-eternally-dying-land>.



Figura 23. *Le antichità Romane*. Tomo I, tav. XVIII. (Giovanni Battista Piranesi). Figura 24. “Joseph Michael Gandy, ‘An imagined view of the Bank of England in ruins’, 1830, Photo: © Sir John Soane’s Museum, London”. Figura 25. *Artwork* del Refugio de los no muertos, zona inicial de *Dark Souls* 1. (Udon Entertainment 2014)



3.1. GOTHIC HORROR(S): TERROR, GÓTICO Y ARQUITECTURA VICTORIANA

Los juegos de Miyazaki se enmarcan en el género de rol y acción, no de terror, aunque muchos de sus escenarios podrían pertenecer explícitamente a un título de estas características. En el caso de *Bloodborne* los límites entre estos géneros son todavía más difusos. A pesar de que la esencia de este videojuego sigue siendo la misma que la de los anteriores títulos de FromSoftware, el grado de hostilidad que transmiten las calles de Yharnam y los individuos que las ocupan es mucho mayor. Para conseguir que *Bloodborne* transmita al jugador un estado constante de terror e intimidación, Miyazaki se alejó de los escenarios fantásticos que, aunque muchas veces resultaban igualmente amenazadores, parecen buscar de forma más decidida una sensación épica. En su lugar, *Bloodborne* presenta una ciudad claramente inspirada en arquitecturas góticas y victorianas. La desarrolladora japonesa no es la primera en aprovechar los rasgos de la arquitectura gótica -o neogótica- como apoyo para historias de terror.

Como explica Dominic Riemenschneider en *From Light to Dark – Using Gothic Styles to Visualise Evil in Architecture*³⁵, esta asociación entre el género de terror en la ficción y el estilo gótico puede encontrarse desde el siglo XVIII con el nacimiento de la literatura fantástica, de la mano de autores como Mary Shelley, Edgar Allan Poe o Bram Stoker. Riemenschneider menciona algunos de los puntos que pueden servir para entender la raíz de esta asociación. A continuación, se presentan varios de los aspectos que él menciona junto con otros que, puestos en común, pueden clarificar la elección de estos estilos por parte de FromSoftware para la construcción de los escenarios de *Bloodborne*. En primer lugar, la ciudad de Yharnam está totalmente diseñada a partir de los principios de la arquitectura neogótica, sin embargo, los diseñadores de FromSoftware han sido capaces de utilizar este estilo -allí donde es necesario- para transmitir con mayor énfasis una sensación de poder. Esto puede entenderse teniendo en cuenta el papel de la arquitectura gótica en el periodo medieval como muestra de poder y riqueza. El desarrollo económico y urbano de países como Francia o Inglaterra en el que surgen las catedrales góticas dio lugar a que estas funcionasen en parte como símbolos de poder de cara a otras poblaciones cercanas.

35 Riemenschneider, Dominic. n.d. "From Light to Dark – Using Gothic Styles to." In A Shadow Within., by Francesca T Barbini, 315-338. ACADEMIA LUNARE.

El poder del Gótico

La decisión de representar el poder a través de la arquitectura gótica en *Bloodborne* continua una tendencia ya establecida en múltiples obras ficticias. En la adaptación de *Drácula* (1931) de Tod Browning, la introducción del antagonista tiene lugar en su castillo de Transilvania. Los interiores del castillo (Figura 26) presentan un estilo gótico a partir de una serie de esbeltos arcos apuntados y una luz dramática que entra por los altos ventanales, enfatizando la misteriosa figura del personaje. La película de *Camelot* (1967) (Figura 27) dirigida por Joshua Logan, fue rodada en el Alcázar de Segovia (siglo XII), a pesar de que la leyenda artúrica tenga lugar durante la Alta Edad Media. Otro caso similar es el de *La comunidad del anillo* (2001). De entre los múltiples escenarios con algún tipo de inspiración gótica que aparecen a lo largo de la saga, la torre de Orthanc (Figura 28), en Isengard, manifiesta una clara voluntad de poder que se reafirma a través de sus diversos arcos apuntados y líneas verticales. En su interior también se aprecia un fuerte sentido de la verticalidad, así como la iluminación a través de vidrieras que remiten a un ambiente cercano al de una catedral gótica.

Incluso la ciencia ficción ha sacado partido de los principios de la arquitectura gótica con estos mismos fines. En *Alien* (1979), la refinería que arrastra la nave USSC Nostromo (Figura 29) parece seguir unos principios compositivos similares a los de catedrales góticas. En *Blade Runner* (1982), las pirámides de Tyrell Corporation (Figura 30) presentan unos motivos a modo de enormes ventanales góticos. En el caso de *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), la catedral que sirve como sede de la corporación *Locus Solus* (Figura 31) parece claramente influida por la Catedral de Milán. Los cómics y las películas de *Batman* también han hecho uso de elementos góticos para forjar la imagen de Gotham. Los interiores de la mansión Wayne en la adaptación de Matt Reeves (2022) revelan una inspiración en las tracerías del gótico flamígero.

Del mismo modo, también es posible encontrar distintos usos del estilo gótico como muestra de poder a lo largo de la obra del propio Miyazaki, más allá de *Bloodborne*. El caso más paradigmático probablemente sea el de Anor Londo, en *Dark Souls 1* (2011), que, al contrario que *Bloodborne*, presenta una arquitectura que transmite sensación de un poder divino y luminoso, en lugar de oscuro. En *Elden Ring* (2022), una de las zonas más relevantes del juego es la Academia de Raya Lucaria, una fortaleza de estilo gótico con un aura mística y abrumadora. Sin embargo, volviendo al caso de *Bloodborne*, la línea que une esta visión de

"La presentación del poder a través de la arquitectura, tanto ficticia como real, se logró siempre a través de edificios monumentales, elementos decorativos y el uso de materiales especiales (como mármol, oro y vidrio), demostrando así grandes recursos económicos y tecnológicos. Las catedrales góticas son un excelente ejemplo de esto".

Riemenschneider, Dominic. n.d. "From Light to Dark – Using Gothic Styles to." In A Shadow Within., by Francesca T Barbini, 315-338. ACADEMIA LUNARE.

una arquitectura asociada a ciertas ambiciones de poder y el género de terror puede cobrar sentido en obras basadas en arquitecturas góticas como *Drácula* (1897) o *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818), donde los antagonistas poseen, de una u otra manera, una fuente de poder sobrenatural.

El propio término gótico, al que originalmente se referían como ojival, ya anticipa una connotación negativa atribuida por los artistas del renacimiento para señalar el arte medieval como algo irracional y bárbaro³⁶. Esta concepción irracional del estilo gótico se refleja claramente en la forma en la que la ciudad de Yharnam se presenta al jugador, donde, como se explicará más adelante, todo tipo de torres, puentes o capillas se encajan de manera frenética. Del crecimiento demográfico que estimuló el desarrollo de las ciudades y la construcción de grandes catedrales góticas se pasó, durante el siglo XIV, a una época de hambruna y a la llegada de los principales brotes de la llamada peste negra. Por lo tanto, la ciudad gótica puede entenderse también como un telón de fondo de episodios de enfermedad y oscuridad, conceptos presentes en *Bloodborne*. A parte de estas razones derivadas del contexto en el que se desarrolla la arquitectura gótica, la propia morfología del estilo ha terminado también siendo objeto de interpretaciones que la han llevado a acoger historias de este tipo.

“Los elementos dentados y puntiagudos de los edificios góticos crean una silueta intimidante y amenazante. Los edificios altos y las catedrales son abrumadoras montañas de piedra hechas por el hombre, creadas para intimidar a las personas con su presentación de poder, ya sea divino, político o financiero”³⁷.

Este apunte de Riemenschneider nos da una idea de la forma en la que la arquitectura gótica podía materializar esas ideas de poder y ambición divina llegando a alcanzar una imagen amenazante. Leland Roth explica cómo la voluntad de utilizar las catedrales como medios de comunicación hacia el pueblo -especialmente teniendo en cuenta a la población analfabeta- derivó en una profusión escultórica en las fachadas de estas que a su vez se terminó replicando en todo tipo de edificios civiles provocando “una morfología urbana integrada orgánicamente y basada en líneas verticales siempre dirigidas hacia el cielo”. Tanto la homogeneidad como la organicidad de la ciudad son rasgos que se repetirán en la ciudad victoriana y que caracterizan especialmente la ciudad de Yharnam. Por último, otro de estos rasgos puede encontrarse en una búsqueda de la trascen-

36 Véase, por ejemplo: Roth, Leland M. 1993. *Entender la arquitectura*. Gustavo Gili.
37 Riemenschneider, Dominic. n.d. “From Light to Dark – Using Gothic Styles to.” In *A Shadow Within*., by Francesca T Barbini, 315-338. ACADEMIA LUNARE.



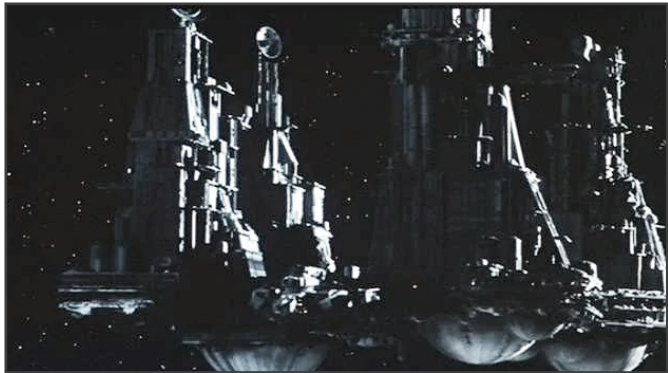
26



27



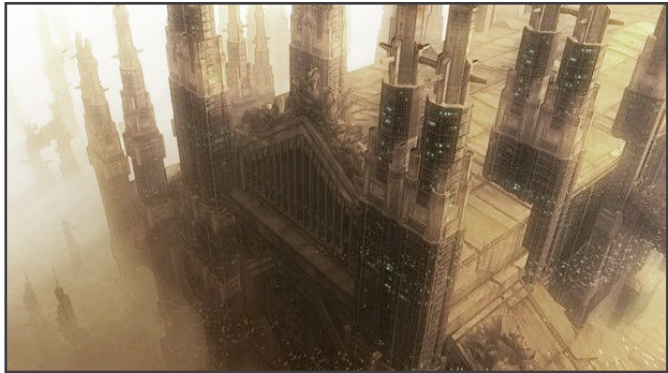
28



29



30



31

Figura 26. Castillo de *Drácula* (Browning, 1931). Figura 27. Escenario de *Camelot* (Logan, 1967). Figura 28. Torre de Orthanc en *La Comunidad del Anillo* (Jackson, 2001). Figura 29. Refinería de la nave USSC Nostromo de *Alien*, el octavo pasajero (Scott, 1979) Figura 30. Sede de la corporación Tyrell en *Blade Runner* (Scott, 1982). Figura 31. Sede de la corporación Locus Solus de *Ghost in the Shell 2: Innocence* (Oshii, 2004).

“Así, cuando –en medio de mi delectación en la belleza de la casa de Dios– la hermosura de las gemas multicolores [de los relicarios del nuevo altar] me ha distraído de mis preocupaciones externas, y la valiosa meditación me ha inducido a reflexionar sobre las virtudes sagradas, transfiriendo lo que es material a lo inmaterial; entonces, me parece estar viviendo, por así decirlo, en alguna remota región del universo, que ni pertenece totalmente al lodazal de la tierra, ni tampoco enteramente a la pureza del cielo; y que, por la gracia de Dios, puedo ser transportado místicamente desde este mundo inferior a aquel mundo superior”.

Escrito del abad Suger citado por Leland Roth en *Entender la arquitectura* como muestra de la voluntad trascendental de la arquitectura gótica.

dencia de la realidad física. Naturalmente la connotación que estas aspiraciones trascendentales pueden adquirir desde la literatura fantástica acercándolas al terror no se encuentra en las motivaciones originales del constructor. Sin embargo, obras como la de H. P. Lovecraft -o el propio *Bloodborne*- parecen comulgar profundamente con reflexiones de este tipo.

La utilización del estilo neogótico en la ciudad de Yharnam también parece estar asociada al contexto en el que este se desarrolló. Los estilos historicistas, como el neogótico, convivieron durante el siglo XIX en ciudades que experimentaron grandes crecimientos como consecuencia de la revolución industrial. Muchos campesinos se vieron forzados a trabajar en fábricas en la ciudad y a alojarse en los abarrotados barrios obreros que se formaban en torno a ellas. En Los orígenes del urbanismo moderno, Leonardo Benévolo describe el paisaje de estas ciudades afectadas por la actividad industrial:

“la densidad y la extensión sin precedentes de los barrios hacían casi imposible la eliminación de los desperdicios; a lo largo de las calles corren los arroyos de las cloacas abiertas, y todos los rincones apartados se encuentran ocupados por montículos de inmundicias. En los mismos espacios, en promiscuidad, circulan carros y peatones, vagan animales, juegan niños”³⁸.

3.2. MITOLOGÍAS DE LO URBANO. LA CIUDAD DE YHARNAM

La situación que se encuentra el jugador al llegar el protagonista a Yharnam es la de una ciudad consumida por una plaga endémica que provoca que los hombres contagiados se transformen progresivamente en bestias. Para remediarlo, se organizan cacerías de estas bestias en determinadas noches. El personaje protagonista es un cazador al que se contrata en una de estas noches de cacería. El paisaje con el que se encuentra el jugador es el de una ciudad hostil, enferma y abandonada a su suerte. Mediante el diseño de Yharnam, el equipo de Miyazaki tenía la misión de dar forma a una ciudad que fuera capaz de transmitir esa búsqueda de lo sublime popularizada durante el romanticismo. Por esa razón, **la ciudad de Yharnam solo parece tener cabida dentro de una historia**

38 Benevolo, Leonardo. 1979. *Orígenes del urbanismo moderno*. H. Blume.



32

Figura 32. Artwork de la zona de Viejo Yharnam. (Udon Entertainment 2017). Figura 33, 34 y 35. Calles de Yharnam.



33



34



35

así, donde la arquitectura no refleja unos principios racionales y parece haber surgido de una pesadilla.

Durante la entrevista que concedió para *The Guardian*, Miyazaki explicó que él y su equipo viajaron a Rumania y a República Checa para inspirarse en sus arquitecturas góticas. Los paralelismos entre la ciudad de Yarnam y la capital checa parecen evidentes. Múltiples edificios construidos durante la época medieval y posteriormente restaurados en el siglo XIX dan muestra de ello. Uno de ellos es la Torre de la Pólvora, construida en el siglo XV y restaurada entre 1875 y 1896 por Josef Mocker. Mocker, como otros discípulos de Friedrich Schmidt, fue responsable de múltiples obras de restauración sobre construcciones medievales en el territorio de la Monarquía Austrohúngara³⁹. Los discípulos de Schmidt constituyeron buena parte de lo que fue la arquitectura Neogótica en estos países. Esta imagen que impregnó múltiples ciudades es la que podemos encontrar a lo largo y ancho de Yarnam. La Torre de la Pólvora manifiesta muchos de los rasgos fundamentales de estas construcciones. En primer lugar, presenta una fachada compuesta por varias arcadas ciegas -la mayoría de ellas añadidas durante su restauración-, así como por múltiples esculturas y gárgolas. Además, la cubierta alargada que añadió Mocker a la torre original es una constante en los edificios de *Bloodborne*. Lo mismo sucede con las pequeñas torres que aparecen en las esquinas en torno a la cubierta.

Por otro lado, el hacinamiento y la sensación de enfermedad que se respira en muchos rincones de Yarnam recuerdan también al de barrios obreros de ciudades como Londres durante el periodo de la revolución industrial. Las calles que muestra Gustave Doré en sus grabados para el libro de Blanchard Jerrold, *London: A Pilgrimage*⁴⁰ (1872), bien podrían ser las de la ciudad de Yarnam (Figura 37). En estas imágenes, Doré ilustra la realidad de esos barrios obreros. En ellas se aprecia la serialización de las viviendas adosadas -reforzada por la presencia de las chimeneas- y la predominancia del ladrillo. Las viviendas se disponen encajadas bajo las arcadas de los pasos elevados del tren, que enmarcan la ilustración. Esta situación es una constante en *Bloodborne*, donde encontramos múltiples edificios constreñidos bajo arcadas que conectan distintos

39 Sisa, József. 2002. «Neo-Gothic Architecture and Restoration of Historic Buildings in Central Europe.» *Journal of the Society of Architectural Historians* (University of California Press) 61 (2): 170-187.

40 Blanchard Jerrold, William, y Gustave Doré. 1872. *London: A Pilgrimage*.

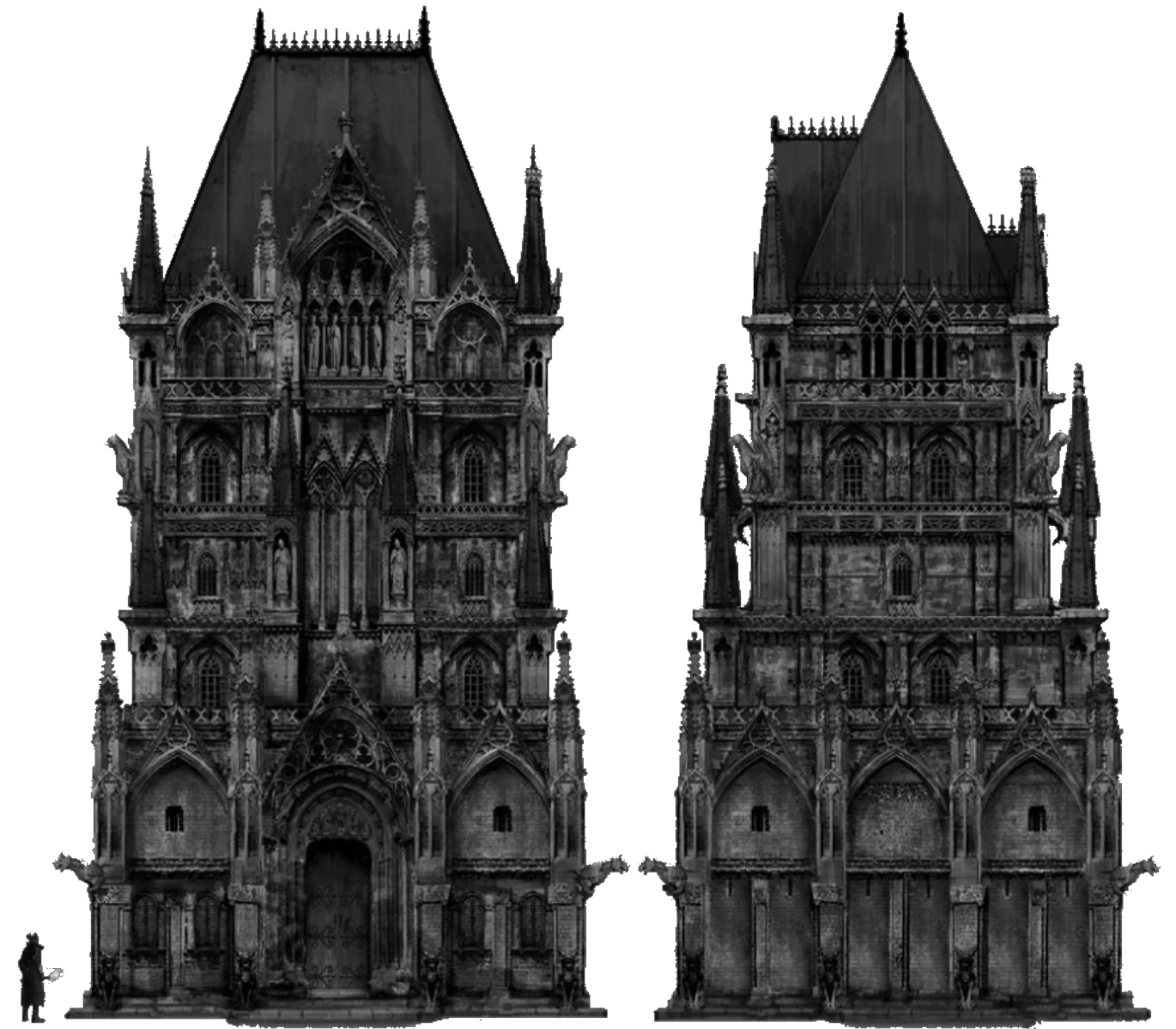


Figura 36. Alzados de uno de los edificios de la ciudad de Yarnam incluido en los artworks de *Bloodborne*. (Udon Entertainment 2017).

puntos de la ciudad, aumentando esa sensación de verticalidad y estratificación en la que siempre parece haber algo más abajo y algo mucho más arriba.

*“Los edificios se amontonan unos encima de otros y parece que en cualquier momento se te van a caer encima. Es como estar dentro de una pesadilla donde arquitectónicamente no hay lógica, pero jugablemente sí. Todo es un puzle, todo está conectado, y es el jugador el que va activando sus resortes y descubriendo atajos y abriendo el universo, con todas sus pequeñas historias a medida que juega”*⁴¹.

La estructura organizativa de la ciudad recoge la filosofía laberíntica de los anteriores juegos de Miyazaki, adaptándola a un entorno urbano. Prácticamente todas las manzanas están cerradas, ya que el jugador solo puede acceder a determinados edificios, como se desarrollará más adelante. Esta situación permite a los diseñadores construir esas manzanas con fachadas de estilo neogótico que van a ser inaccesibles contando con absoluta libertad compositiva. De esta forma, el jugador está rodeado constantemente por edificios que se encajan sin ningún orden y se amontonan de manera asfixiante, consiguiendo reforzar esa sensación de irracionalidad.

Ya se han mencionado los paralelismos que existen con la obra de Piranesi respecto a la concepción de los mundos en ruinas de los *SoulsBorne*, sin embargo, la influencia del arquitecto italiano abarca distintos aspectos en la obra de Miyazaki. En el artículo *Nostalgia for Ruins*, Andreas Huyssen repasa algunas de las estrategias utilizadas por Piranesi en su serie de grabados (Figura 39) de las *Carceri d’Invenzione* (1761) -los cuales ya sirvieron de inspiración a Miyazaki para el nivel de La Torre de Latria en *Demon’s Souls*⁴²-. A raíz de estas estrategias es posible entender la influencia del arquitecto italiano en el diseño de la ciudad de Yharnam.

En primer lugar, Huyssen explica que, en las *Carceri*, las escaleras y los puentes parecen extenderse en todas direcciones sin dar a entender un final. De la misma forma, las perspectivas que el jugador tiene constantemente de la ciudad de Yharnam manifiestan un desarrollo continuo e inabarcable.

En el artículo, también se menciona que *“las unidades de espacio construido están conectadas atectónicamente e ilógicamente”*⁴³. De nuevo, esta premisa encaja dentro de la descripción de Yharnam. Durante el juego se encuentran múltiples ejemplos de incoherencia compositiva, muchas de ellas resultado de

41 De las Cuevas, Rafael. 2015. “Bloodborne. Lo visible.” YouTube. 27 4. https://youtu.be/NKb6Lv_5ilc.
42 De las Cuevas, Rafael. 2015. “La Ciudad Increíble - La Torre de Latria.” Youtube. 14 Marzo. https://youtu.be/NKb6Lv_5ilc.
43 Huyssen, Andreas. 2006. “Nostalgia for Ruins.” The MIT Press 6-21.



Figura 37. 'Over London-by Rail' (Doré, 1872)



Figura 38. Captura de Yharnam. (FromSoftware).

ese apilamiento frenético de los edificios. Al recorrer las calles de Yharnam no es difícil toparse con situaciones como las de grandes edificios coronados por torres que prácticamente están rozando el intradós de la gran arcada que los cubre, y esta, a su vez sirve de sustento para una nueva parte de la ciudad.

Otro de los puntos habla de la ambigüedad de las ilustraciones de Piranesi que dificulta una clara distinción entre los elementos de estas y las relaciones entre ellos. La organicidad de las fachadas y la irregularidad de la disposición de las construcciones de *Bloodborne* consigue que el jugador tampoco tenga una percepción clara del espacio.

Por último, se alude a la naturaleza laberíntica y dinámica de las *Carceri*, con elementos que guían la mirada del espectador hacia todas partes y le privan de un punto de vista firme. Las calles de Yharnam funcionan muchas veces como ese laberinto que fuerza al jugador a cambiar constantemente de ángulo de visión y a tener que girar la cámara. Este recurso refuerza la sensación de locura que transmite toda la ciudad y el ritmo agobiante que siente el jugador al recorrer muchas de estas calles.

Como se ha mencionado, además de la irregularidad derivada de la disposición de las calles y los propios edificios, hay una insistencia en el diseño de todos los elementos con una gran carga de detalle. Se trata de un aspecto lógico, acorde al uso del estilo neogótico y la traslación que este tuvo desde edificios religiosos hasta civiles. Sin embargo, resulta un factor clave en las intenciones de los diseñadores con respecto a los espacios proyectados. Esa profusión escultórica será una constante a lo largo de todo el juego, incidiendo en las reminiscencias orgánicas de las fachadas y la sensación de agobio del jugador. Esta idea no solo afecta a la arquitectura, ya que cualquier elemento del escenario se concibe como objeto de diseño y es susceptible de formar parte de esas “nubes” escultóricas que el jugador atraviesa en las distintas zonas. Como se aprecia en los *artworks* originales⁴⁴, este repertorio incluye desde mobiliario -doméstico y urbano- hasta carromatos abandonados en las calles, sarcófagos, o vasijas. Todo participa del mismo espíritu neogótico que impregna los abarrotados espacios.

44 Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

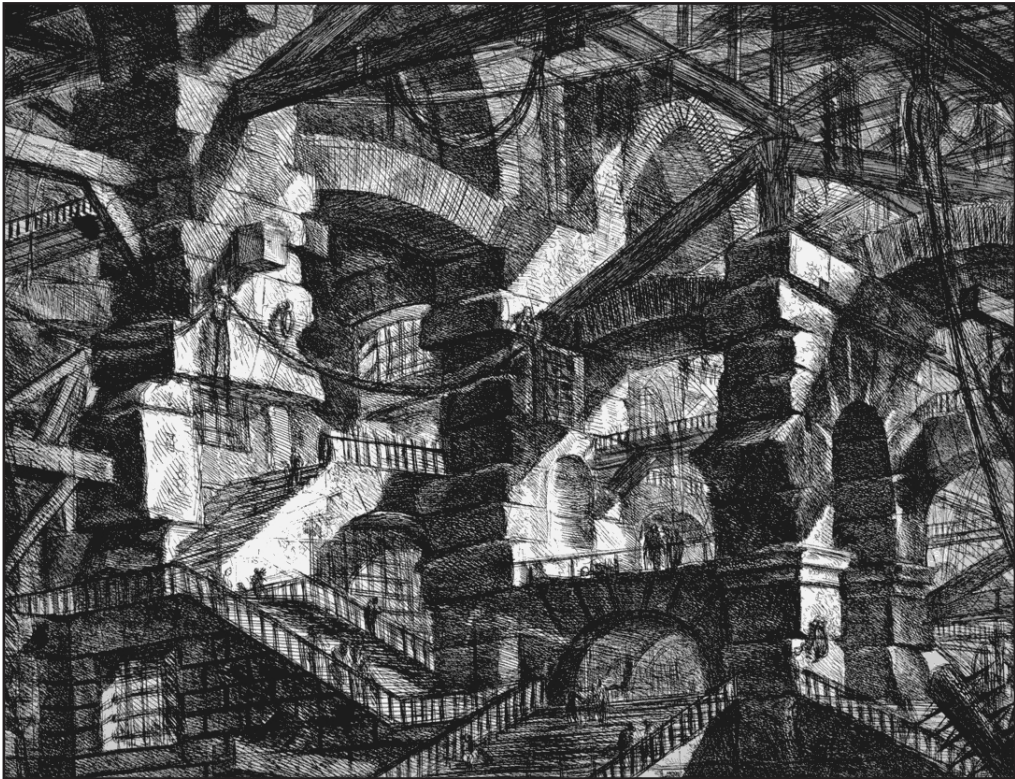


Figura 39. Carcere XIV (Piranesi, 1760). En este grabado, Piranesi planteó una unión espacialmente imposible entre los pilares unidos por la arcada de la izquierda.



Figura 40. Perspectiva de uno de los espacios de las Mazmorras del Cáliz de *Bloodborne*. (FromSoftware). Como este, muchos otros espacios de *Bloodborne* manifiestan una ambientación similar a la de las *Carceri* de Piranesi.

3.3. DE LO URBANO A LO ARQUITECTÓNICO: ANÁLISIS DE TRES ARQUITECTURAS SINGULARES

3.3.1. LA CAPILLA INFERIOR DEL DISTRITO DE LA CATEDRAL

Yharnam es una ciudad gobernada por instituciones religiosas, y, como no podía ser de otra manera, los edificios religiosos ejercen un papel fundamental en la articulación de los escenarios de *Bloodborne*. De hecho, el plano que resultaría de muchas de esas zonas podría parecerse al que hizo Giambattista Nolli de la ciudad de Roma en 1748, ya que la forma que tiene el jugador de moverse por ellas es a través de sus calles, sus capillas y otros edificios singulares. Además, este tipo de edificios funcionan generalmente como puntos clave en la trama, albergando, en función de su tamaño y configuración, enfrentamientos contra enemigos importantes o espacios de reposo para el jugador. Dentro del Distrito de la Catedral hay casos diversos. La capilla de Oedon es uno de los pocos lugares no hostiles de Yharnam, donde hay varios NPC's con los que el personaje puede interactuar, mientras que en la Gran Catedral de Yharnam tiene lugar un combate contra un importante enemigo. La Capilla Inferior, por su parte, es una zona de conexión que permite al jugador acceder a una nueva área del juego. **Esta capilla es un ejemplo representativo de las ideas del equipo de Miyazaki a la hora de adaptar estilos históricos de la arquitectura occidental y, a la vez, hacer que estos edificios respondan a un planteamiento jugable.**

Para la fachada de la capilla (Figura 41), los diseñadores parecen haberse inspirado -siguiendo la tendencia del conjunto de la ciudad- en la arquitectura neogótica de Praga. La composición de esta fachada es similar a la de la fachada lateral de la Iglesia de San Procopio en la ciudad checa, construida por Josef Mocker entre 1899 y 1903. Tanto en la capilla de Yharnam como en esta fachada lateral de la iglesia de Mocker, es el gran ventanal apuntado el que destaca y funciona como principal fuente de iluminación. La colocación del gran ventanal en la fachada principal remite a su vez a las catedrales del gótico temprano inglés, como la de Canterbury (1175), sin embargo, en este caso el gablete del pórtico no está superpuesto sobre el ventanal, como sí sucede en las anteriores. Dentro del fervor escultórico de la ciudad de Yharnam, la fachada de la Capilla Inferior resulta bastante sobria, especialmente sus pórticos, que están desprovistos de

Figura 41 y 42. Secuencia de acceso a la Capilla Inferior.



41



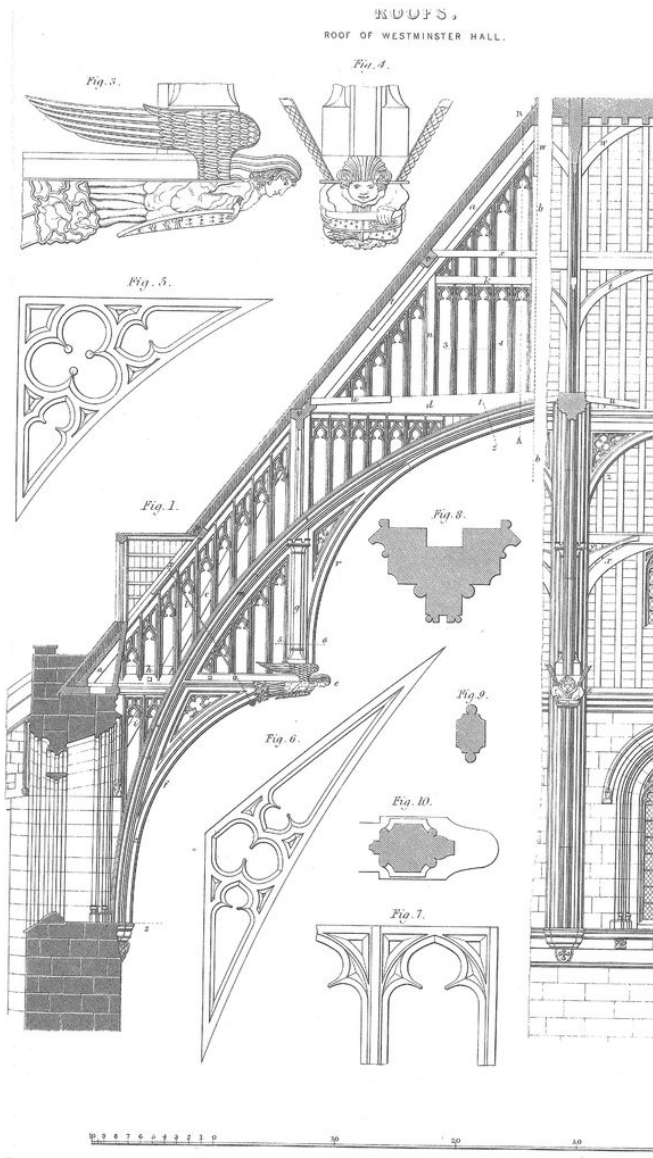
42

mucho detalle. Sin, embargo, cuando el jugador atraviesa la puerta para acceder a la capilla, es introducido en esta mediante una estrecha escalinata ascendente (Figura 42) cubierta por una bóveda⁴⁵ y decorada por una serie de esculturas en los laterales. Además, con las esculturas que se despliegan a los lados, los diseñadores parecen haber querido trasladar las habituales jambas del pórtico a este pequeño corredor interior. **Estos mecanismos sirven para enfatizar la entrada a la capilla, haciendo que el jugador pase de estar en un espacio abierto a atravesar un espacio muy comprimido donde se concentra la carga escultórica para después acceder a otra estancia que se vuelve a abrir.** Como se verá más adelante, este es un recurso que el equipo de Miyazaki terminó usando en distintos puntos del juego.

Una vez dentro (Figura 44), se aprecia que la capilla está formada por una única nave, en cuyo centro se encuentra un sarcófago flanqueado por dos hileras de esculturas que soportan unos farolillos y parecen dividir lo que en principio es una sola nave en tres. Otro elemento que destaca es la cercha de madera. Se trata de un sistema de vigas de martillo, similar al del Westminster Hall de Londres de finales del siglo XIV (Figura 43), aunque en este caso, la estructura tiene un segundo par de vigas de martillo. Esta nave está configurada por un espacio a doble altura que hace que la continuidad de la capilla se corte, debido a que la altura inferior no está comunicada con la altura superior. Esto se debe a la forma en la que el equipo de Miyazaki pensó este espacio para ser recorrido. Una vez que el jugador entra en la capilla y no encuentra nada, pero observa que existe un piso superior, busca la manera de llegar hasta allí. Para ello deberá salir de la capilla y rodearla subiendo las escaleras que se encuentran a la izquierda de esta. En la parte trasera se encuentra una entrada secundaria que da acceso al piso superior (Figura 45). Allí, el jugador encontrará una palanca que activa un mecanismo para desplazar el sarcófago de la planta inferior. Al regresar, el jugador descubrirá que bajo el sarcófago se encontraba un pasadizo. Este pasadizo está formado por una escalinata descendiente que queda alineada con la entrada principal de la capilla. El despliegue escultórico del pasaje de entrada se repite a lo largo de la escalinata y ese efecto de pórtico escultórico profundo es todavía mayor (Figura 46).

Como se puede ver, **los momentos de acceso a determinados edificios de la ciudad de Yharnam son utilizados para introducir diferentes elementos escultóricos que enfatizen aspectos de la trama.** Esto parece lógico, si tenemos en

⁴⁵ Por la geometría de este espacio, se trata de una bóveda de cañón, sin embargo, los diseñadores parecen haber intentado enmascararla con una serie de nervios a modo de bóveda estrellada.



43

Figura 43. Detalle de la estructura de vigas de martillo del Westminster Hall. Figura 44. Interior de la Capilla Inferior.



44

cuenta que *Bloodborne* es un juego con una clara tendencia ornamental, más aún para los edificios principales. Sin embargo, aquí, al contrario que en el cine, el director no puede enfocar aquello que quiere; y, si se piensa en que la mayor parte de los escenarios son recorridos de forma acelerada, laberíntica y condicionada por la presencia de enemigos, parece evidente que los diseñadores no pueden suponer que el jugador va a detenerse y percibir todas esas pistas que la arquitectura le ofrece sobre la historia. Como se ha visto previamente, Henry Jenkins defendía una narrativa indirecta a partir de la repetición de aquellas imágenes a través de las cuales se quiere transmitir esa historia. *Bloodborne* hace uso de esa repetición, pero, a pesar de ello, **el equipo de Miyazaki aprovecha también esos momentos pausados en los que el espacio que atraviesa el jugador se reduce para insistir en esos códigos narrativos, haciendo inevitable que este acabe recibiendo la información.** Un ejemplo de esto es el que tiene lugar en la Gran Catedral de Yharnam, situada en el mismo distrito que la Capilla Inferior. El momento en el que el jugador accede a la Gran Catedral resulta trascendente en la historia, no solo por la propia batalla que el jugador libra en su interior. Una vez atravesado el portón, se dispone una escalera de subida (Figura 47) hasta la nave principal cubierta por bóvedas de abanico y flanqueada por dos hileras de esculturas que comienzan a sugerir al jugador la verdadera naturaleza del horror que hay detrás de Yharnam. El equipo de Miyazaki parece haber establecido una asociación entre el uso de estas bóvedas de abanico o de la profusión de nervaduras con una búsqueda de representación de anatomías de criaturas cósmicas.



45



46



47

Figura 45. Altura superior de la Capilla Inferior. Figura 46. Conducto de salida de la Capilla Inferior. Figura 47. Espacio de ascenso a la Gran Catedral de Yharnam.

3.3.2. LA CAPILLA DE YAHAR’GUL

Al llegar a la aldea de Yahar’gul, el jugador ya ha comenzado a descubrir que detrás de la enfermedad de Yharnam y de las cacerías se esconde un terror mucho más profundo. Esta parte del videojuego está impregnada por un horror en el que la influencia de la obra de Lovecraft se hace todavía más evidente. En el *lore*⁴⁶ del juego, la aldea de Yahar’gul sirvió a la Escuela de Mensis⁴⁷ para realizar sus investigaciones sobre la trascendencia de la condición humana y el contacto con *Los Grandes*⁴⁸. De la misma forma que en la obra de Lovecraft, lo que en un principio parece un horror divino al que los habitantes de Yharnam rinden culto, se revela más adelante como un horror cósmico. Mediante el diseño de Yahar’gul, Miyazaki parece haber querido representar esa sensación de fervor inhumano. El uso del estilo gótico aparece exagerado y llevado a sus últimas consecuencias. Gracias a los bocetos originales (Figura 48) podemos observar la retorcida composición de algunos de los edificios de esa zona. **La capilla de Yahar’gul representa esta idea de exageración del estilo.**

La capilla está compuesta por una única nave para la cual el equipo de Miyazaki parece haberse inspirado en las catedrales del gótico perpendicular inglés. El interior (Figura 52) está formado por esbeltos ventanales bajo bóvedas de abanico similares a las de la capilla del King’s College de Cambridge (1515). Los alzados que se incluyen en los *artworks* muestran la manera en la que el transepto está elevado varios metros con respecto a la base de la nave, dando la sensación de estar atravesando el cuerpo de la capilla. La base sobre la que se apoya el transepto en el exterior es menor que este, por lo que aparecen una serie de arcadas para “recogerlo”, dando la sensación de trasladar la misma imagen de las nervaduras de las bóvedas de abanico al exterior. **Esta profusión de nervios que parecen crecer hasta allí donde es necesario, desafiando las posibilidades de la realidad, terminan por convertir la capilla en algo parecido a una criatura.** No es casualidad que, a estas alturas del juego, el personaje al que el jugador maneja haya alcanzado un nivel de lucidez⁴⁹ tan alto que este sea capaz

46 En ficción literaria, cinematográfica o en los videojuegos se utiliza el término *lore* para referirse a los detalles que conforman el universo en cuestión.

47 La escuela de Mensis es una escisión de la academia de Byrgenwerth. Su objetivo es conseguir trascender la condición humana a través de experimentos y contactar con *Los Grandes*.

48 *Los Grandes* son criaturas de una raza poderosa -considerados dioses por los habitantes de Yharnam- inspirados en *Los Antiguos* de la mitología de H. P. Lovecraft.

49 La *lucidez* en *Bloodborne* representa lo inmerso que está el personaje en la realidad de Yharnam. Conforme el juego avanza y la lucidez aumenta, la realidad del personaje se verá alterada, y, entre otras consecuencias, este será capaz de ver criaturas que antes no veía.

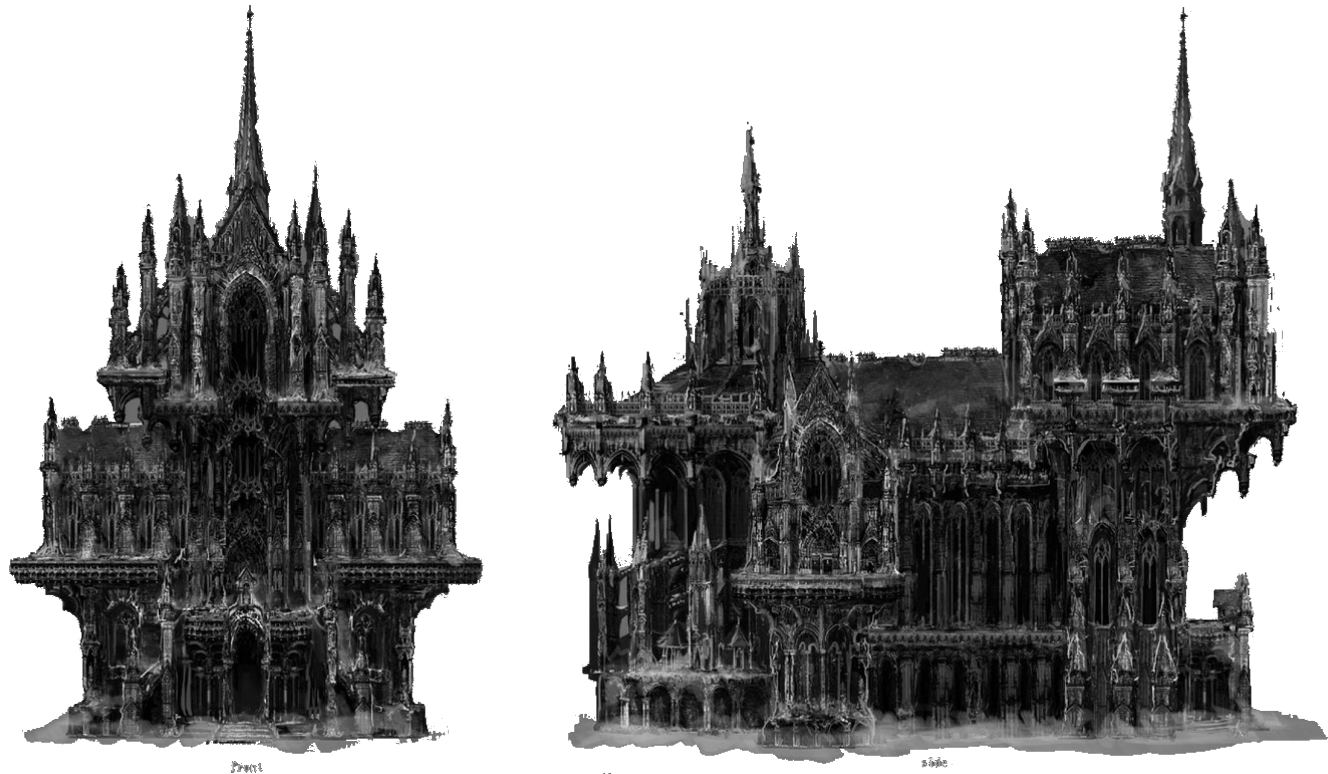


Figura 48. Alzados de la Capilla de Yahar’gul incluidos en los *artworks* de *Bloodborne*. (Udon Entertainment 2017).

de ver a algunas de esas criaturas conocidas como *Los Grandes* literalmente posados como insectos (Figura 50) sobre las fachadas de estructuras como esta, pues parecen compartir una misma naturaleza.

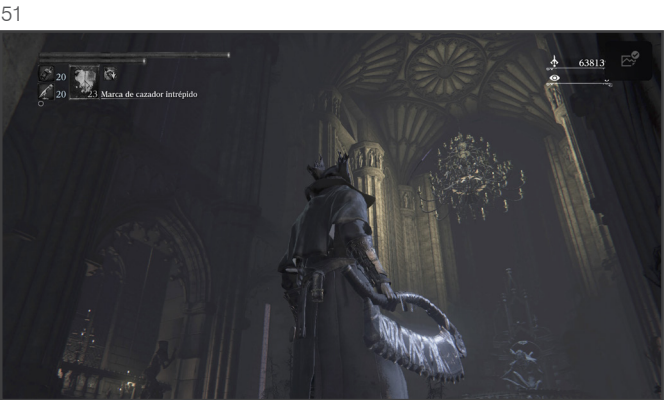
En la fachada principal se utiliza el mismo recurso, estando la parte superior recrecida y aparentemente soportada por otra serie de nervios, llegando a dar la sensación de ser una pieza independiente “incrustada” en la fachada. Como se puede apreciar, esta pieza superior despliega unos arbotantes que se apoyan en la base “flotante”, la cual está soportada a su vez por otra serie de arcadas que se recogen hacia el cuerpo de la nave. Esto denota una clara incoherencia compositiva buscada por el equipo de Miyazaki y, una vez más, la despreocupación intencional por la lógica tectónica de estos diseños. El aspecto orgánico de los edificios de Yahar’gul partiendo de un estilo gótico parece seguir una lógica similar a la de las teorías de Viollet-le-duc. El arquitecto francés planteaba un entendimiento de los principios de la arquitectura gótica como un “germen” que podía desarrollarse adaptándose a los avances tecnológicos de su momento y a los nuevos materiales de la era industrial. En definitiva, la estrategia que se utiliza en la capilla de Yahar’gul a partir de la traslación o extensión de distintos volúmenes de esta puede ser un medio para, a continuación, explorar las posibilidades de representación estructural -renunciando a un sentido tectónico- en forma de esa manifestación efusiva de nervios y arbotantes, con el fin de exagerar las sensaciones orgánicas del gótico.

Es conveniente aclarar que para poder comprender la lógica compositiva de edificios como este es necesario consultar los diseños conceptuales. Esto se debe a que, independientemente del posible orden que exista en estos diseños, la capilla está destinada a ser una pieza más encajada en el caos de la ciudad, y la forma en la que el jugador explora estos espacios no le ayuda a tener una percepción clara.⁵⁰

50 En este caso, el jugador accede al interior de la capilla a través de un puente que lo conduce hasta una plataforma elevada dentro de la nave. Desde esta plataforma el jugador sale por una puerta a su izquierda y desciende por una serie de terrazas siguiendo el sentido longitudinal de la capilla hasta llegar a la siguiente entrada lateral, esta vez en la parte de la cabecera. Esta entrada da paso a la zona del altar, situada sobre una plataforma a una altura intermedia entre la plataforma anterior y la base de la nave. Desde esta plataforma, el jugador desciende finalmente hasta el nivel inferior de la capilla. Si, además, se tiene en cuenta que este recorrido se realiza mientras el jugador hace frente a distintos enemigos, es posible hacerse una idea de esa naturaleza laberíntica inherente a la forma de recorrer los espacios en los juegos de Miyazaki.



49
Figura 49. *Artwork* de la Capilla de Yahar’gul. (Udon Entertainment 2017).



52
Figura 50 a 52. Recorrido hacia la capilla de Yahar’gul.

3.3.3. LA PESADILLA DE MENSIS

“Por fin has llegado al origen de la pesadilla. Horribles bestias deformes recorren un paisaje retorcido. Esta no es una escena del infierno; esto es el infierno mismo”.

Future Press. 2015. *Bloodborne* Collector's Edition Guide. Future Press Verlag und Marketing GmbH.

Como su nombre indica, este escenario se presenta como la representación de una pesadilla. Esta idea tiene, como tantas otras en *Bloodborne*, una raíz lovecraftiana. Las *Dreamlands* o Tierras del sueño es un concepto acuñado por el escritor de Providence para referirse a dimensiones alternativas creadas por un individuo a las que solo es posible acceder a través de los sueños. En este caso, conviene explicar que esta dimensión parece estar concebida por un miembro de la Escuela de Mensis llamado Micolash, al que el jugador debe enfrentarse más adelante. El propósito de este lugar por parte de este y otros miembros de la academia, era el de citarse con una de las deidades de Yharnam, llamada Mergo. Todo esto se manifiesta en el diseño del conjunto (Figura 53). Por un lado, se encuentra la llamada Capilla Infestada, pensada para albergar a los miembros de la academia, y por otro, la Galería de Mergo, hogar de la deidad. Entre ellas se despliegan dos grandes puentes, uno encima del otro, que materializan este contacto.

La fachada de la Capilla Infestada (izquierda) remite a la arquitectura neogótica. Su esquema en el que el cuerpo central, compuesto por un gran pórtico y un rosetón, está flanqueado por dos torres coronadas por esbeltas agujas, es similar al de iglesias neogóticas como la de Santa Ludmila, en Praga, construida -nuevamente- por Josef Mocker a finales del siglo XIX. Lo interesante del conjunto es la relación que guarda esta capilla con el otro volumen. Mientras que, en este caso, la construcción pensada para acoger a los académicos se representa a modo de catedral neogótica, el pabellón destinado a la deidad sufre ciertas modificaciones. En el boceto que muestra la idea original de este conjunto se aprecia que la Galería de Mergo está concebida como una gran montaña en la que no parece haber un orden compositivo claro. Sí que se distingue, en primer plano, un frente muy similar al de su contraparte, con una división tripartita, un rosetón idéntico al anterior y un gablete que cierra el cuerpo central. Sin embargo, **el resto de la Galería parece haberse concebido como un conglomerado en el que las distintas partes de la Capilla se amontonan unas encima de otras sin ninguna lógica aparente.** Diversas secciones delimitadas por contrafuertes, torres o partes de la cabecera se encajan en disposición piramidal hasta llegar a la parte superior, rematada por una gran torre. De la misma forma que en la capilla de Yahar’gul, aquí también se percibe esa búsqueda de lo orgánico a partir de elementos arquitectónicos por parte de los diseñadores. En este caso, **la dualidad de las dos piezas dentro de este plano onírico, que parecen**



53



54



55

Figura 53. Boceto del conjunto de La Pesadilla de Mensis. (Udon Entertainment 2017). Figura 54. Fachada de la Capilla Infestada (volumen de la izquierda) dentro del videojuego. Figura 55. Fachada de la Galería de Mergo (volumen de la derecha) dentro del videojuego. En esta comparación entre el diseño de los artworks y las construcciones dentro del juego se pueden apreciar las variaciones que ha sufrido el diseño en este proceso. La pérdida del concepto original en el diseño de la Galería de Mergo parece una consecuencia de las perspectivas que el jugador tiene de esta fachada conforme se va acercando al edificio. El hecho de que el camino que recorre el jugador hasta entrar en el conjunto y desde el cual puede tener una referencia global del mismo esté planteado como un sendero abrupto, con múltiples quiebros y un halo de misterio, dificulta al jugador poder percibir estas construcciones y esa fachada conjunta que se ve en el boceto pierde relevancia. Si a esto se le añaden las transformaciones que probablemente se hicieron en el diseño de la Galería una vez se pensó en los espacios por los cuales iba a transitar el jugador, puede llegarse a entender esta modificación.

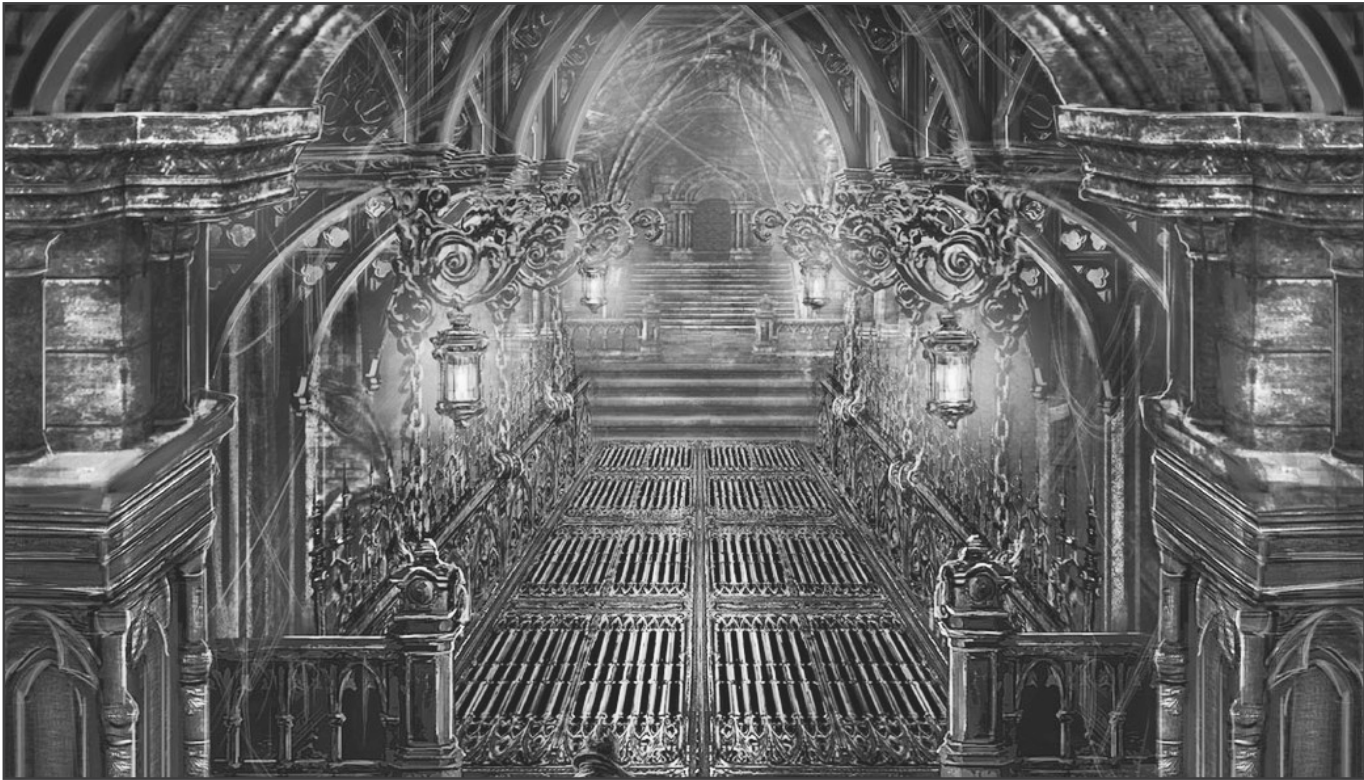
“es precisamente la uniformidad espacial lo que impide la orientación, característica fundamental de un espacio laberíntico”.⁵¹

Grau, Cristina. 1989. *Borges y la arquitectura*. Madrid: Cátedra, p. 66.

compartir una misma semilla con resultados distintos, deja la puerta abierta a múltiples interpretaciones sobre su significado.

Una vez dentro, y tras atravesar la Capilla Infestada, el jugador se enfrenta a Micolash en el que resulta uno de los espacios más interesantes del conjunto. Esta batalla es distinta a todas las demás en el juego, ya que, en lugar de hacer frente al jugador, este enemigo huirá de él. El jugador se ve forzado a perseguirlo a través de múltiples pasillos y escaleras que suben y bajan y le desubican constantemente. Sin embargo, **lo que puede parecer un espacio laberíntico e imposible de comprender, resulta bastante simple cuando se explora detenidamente**. Este espacio se compone de dos parejas de tramos de escaleras paralelos cuyos rellanos están unidos en sentido transversal. Además, la “piel” de este interior sirve a los diseñadores para recrear un espacio vibrante, lleno de molduras en las columnas y en el mobiliario y de estanterías caóticas, en el que todos los objetos y detalles forman parte de esa organicidad desquiciante propia de Yharnam. La repetición de estos motivos y de los propios tramos de pasillo se suma a la niebla que invade todo el recinto para conseguir las sensaciones buscadas. El equipo de Miyazaki podía haber recurrido a un espacio mucho más complejo para conseguir ese objetivo, pero las estrategias utilizadas son capaces de trasladar al jugador a un escenario confuso e indescifrable por sí solas. Este es un buen ejemplo de un equilibrio entre el diseño del escenario desde el punto de vista jugable y atmosférico. El empleo de un espacio mucho más complejo probablemente resultase en una persecución demasiado alargada en el tiempo para el ritmo del combate. Por lo tanto, los diseñadores son capaces de combinar el diseño de nivel necesario para que la batalla tenga sentido y para que el jugador se vea abrumado y desconcertado durante la misma. **En definitiva, aquí, lo laberíntico no es el espacio, sino que lo que hace que se perciba así es la forma en la que el jugador debe recorrerlo.**

51 Esta estrategia adoptada por el equipo de Miyazaki traslada al formato del videojuego unas bases similares a las que formuló Jorge Luis Borges en su relato *La Biblioteca de Babel*. En él, Borges describía una biblioteca que se desarrollaba de manera infinita. En este libro, Cristina Grau analiza ese espacio llegando a la conclusión de que, aunque el lector puede percibirlo como un espacio complejo, es en realidad más simple de lo que parece. Esa complejidad surge principalmente por la forma en la que está descrito.



56



57



58

Figura 50. Boceto de uno de los espacios de la Galería de Mergo. (Udon Entertainment 2017). Figuras 51 y 52. Espacios en los que tiene lugar la batalla contra Micolash.



4. CONCLUSIONES

La historia de la arquitectura tiene una larga tradición de lo que se ha dado en llamar “arquitectura de papel” (*paper architecture*), arquitectura y urbanismo utópicos, visionarios o incluso fantásticos, y que podrían agruparse todos ellos bajo el paraguas del término “arquitectura especulativa”, o, mejor quizá, especulaciones arquitectónicas. De Piranesi a Lebbeus Woods, de la *Cité Industrielle* de Toni Garnier a la *Walking City* de Ron Herron, por no mencionar los múltiples capricci de la pintura. Desde el Renacimiento a la actualidad, la historia visual de la arquitectura y el urbanismo está plagada de diseños realizados como exploración de ideas finalmente no implantadas, difícilmente construibles, o abiertamente absurdas, diseñadas tanto desde el ejercicio disciplinar de la profesión como por el mero placer de proyectar.

La ficción visual -cómic, cine, ilustración literaria y, en este caso, los videojuegos- son terrenos particularmente propicios para esta experimentación formal. Más aún, proporcionan un entorno con una lógica propia que permite al diseñador de espacios y formas desarrollar su imaginación, pero desde dentro de unos determinados parámetros. Es posible que hoy en día no tenga sentido proyectar estructuras góticas, en toda la amplitud del estilo desde sus orígenes a sus diferentes reinvisiones en el XIX. *Bloodborne*, la ciudad de Yharnam y su arquitectura pseudorreligiosa ofrecen un entorno privilegiado para la especulación en un desarrollo ‘Violletiano’ del estilo, en que sus estilemas y formas se desarrollan en direcciones inesperadas, dando como resultado objetos tal vez aberrantes desde un punto de vista histórico, pero no por ello menos fascinantes vistos desde el ojo de la arquitectura.

Lo mismo podría decirse del diseño del espacio en general y del espacio urbano en particular. La proyección de nuestros entornos urbanos obedece a la resolución de una serie de muy prosaicas funciones del ciudadano: desplazarse, reunirse, y realizar actividades al aire libre en sus muchas y diferentes modalidades. El diseño del espacio del videojuego no se limita a estas, e incorpora algunas propias, como orientar al jugador, proveerle de determinada información, e intervenir en la jugabilidad, tanto en sentido positivo -en los dos casos anteriores- como negativo, desorientándolo o incrementando la dificultad. A esto se añade la adición de un nuevo grado de libertad, como es la ruptura de la continuidad propia del espacio euclídeo: en la realidad simulada del videojuego, en un mismo punto

del espacio cartesiano pueden convivir múltiples lugares, espacios u objetos diferentes, dependiendo de la ruta seguida por el jugador. Lo mismo ocurre con las relaciones topológicas entre los diferentes espacios/lugares, imbuidos de la libertad de la lógica del hipervínculo. En el caso de *Bloodborne* y la obra de Miyazaki en general, se ha visto como la arquitectura asume en distintos momentos una fuerte carga narrativa, consiguiendo que estos videojuegos prescindan de las fórmulas establecidas y manifiesten una constante reflexión sobre nuevas formas de utilizar el espacio virtual.

Como corolario de lo anterior, y no por obvio y repetido menos importante, cabe mencionar que, en un momento en que los directores escénicos y artistas conceptuales -ya sea de cine, televisión, o, especialmente, videojuegos- se solapan en sus métodos de trabajo, con todos ellos utilizando herramientas similares para recrear entornos y arquitecturas virtuales, este se presenta como un campo más para el ejercicio del arquitecto. En las primeras décadas del siglo XX, arquitectos, diseñadores industriales y artistas como Robert Mallet-Stevens, Hans Poelzig, Laszlo Moholy-Nagy, Pierre Chareau, o Fernand Leger contribuyeron su talento a filmes como *Der Golem* (1920), *L'Inhumaine* (Marcel L'Herbier, 1924), o *Things To Come* (William Cameron Menzies, 1936). Hoy en día son los videojuegos, cuyos costes rivalizan, cuando no superan ampliamente a los de las grandes producciones de Hollywood, los que se suman para ofrecer nuevos canales de desarrollo profesional que, en exclusiva o en paralelo al ejercicio tradicional, permiten una experimentación dirigida pero no por ello menos provechosa en la forma y el espacio arquitectónico.

5. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Benevolo, Leonardo. 1979. *Orígenes del urbanismo moderno*. H. Blume.

Bergfelder, Tim, Sue Harris, y Sarah Street. 2007. *Film Architecture and the Transnational Imagination*. Amsterdam University Press.

Blanchard Jerrold, William , y Gustave Doré. 1872. *London: A Pilgrimage*.

Borges, Jorge Luis. 1974. *Abenjacán el Bojarí, muerto en su laberinto*. Buenos Aires: Emecé Editores.

—. 1944 . *Ficciones* . Buenos Aires: Emecé Editores.

Future Press. 2015. *Bloodborne Collector's Edition Guide*. Future Press Verlag und Marketing GmbH.

García Gómez, Francisco, y Gonzalo M. Pavés. 2014. *Ciudades de cine*. Madrid: Cátedra.

Grau, Cristina. 1989. *Borges y la arquitectura*. Madrid: Cátedra.

Hugo, Victor. 1831. *Nuestra Señora de París*. El Cid Editor.

Roth, Leland M. 1993. *Entender la arquitectura*. Gustavo Gili.

Trachtenberg, Marvin , y Isabelle Hyman. 1990. *Arquitectura: de la prehistoria a la postmodernidad, la tradición occidental*. Madrid : Akal.

Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

ARTÍCULOS

Aarseth, Espen. 2001. «*Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game.*» Zeitschrift fur Semiotik 23 (3-4): 152-171.

Arana, Luis Miguel Lus. 2019. “*Ficciones. De la arquitectura narrativa y las narraciones arquitectónicas al arquitecto como contador de historias.*” Proyecto, progreso, arquitectura (20): 48-78

Horban, Olexander, Ruslana Martych, y Maria Maletska. 2019. «*Phenomenon of Videogame Culture.*» Studia Warminskie 56 123-135.

Huyssen, Andreas. 2006. «*Nostalgia for Ruins.*» The MIT Press 6-21.

Jenkins, Henry. 2004. «*Game Design as Narrative Architecture.*» Computer 44 (3): 118-130.

- Joson, Jullia. 2022. «How Video Game Architecture is Speaking to You.» ArchDaily. Último acceso: 6 de Julio de 2022. <https://www.archdaily.com/974690/how-video-game-architecture-is-speaking-to-you>.
- López, Javier Castiñeiras. 2021. «Game studies. Methodological approaches from the history of medieval art.» Espacio, Tiempo y Forma, Serie VII: Historia del Arte 419 - 440.
- Martin, Gareth Damian. 2018. «An obituary for the architecture of Dark Souls' eternally dying land.» Eurogamer. 18 de Junio. Último acceso: 10 de Agosto de 2022. <https://www.eurogamer.net/an-obituary-for-the-architecture-of-dark-souls-eternally-dying-land>.
- McMullan, Thomas. 2016. «From Dark Souls To Manifold Garden: How Games Tell Stories Through Architecture.» Alphr. <https://www.alphr.com/games/1002937/from-dark-souls-to-manifold-garden-how-games-tell-stories-through-architecture/>.
- Mindeguía, Francisco Martínez. 2021. «Joseph Michael Gandy and the Drawing of the Unfinished Consols Transfer Office.» UID Unione Italiana Disegno 147-158.
- Poblador Muga, María Pilar. 2014. «El neogótico y lo neomedieval.» En El recurso a lo simbólico: reflexiones sobre el gusto II, de Concha Lomba Serrano, 119-144. Zaragoza: Institución Fernando el Católico.
- Riemenschneider, Dominic. s.f. «From Light to Dark – Using Gothic Styles to.» En A Shadow Within:, de Francesca T Barbini, 315-338. ACADEMIA LUNARE.
- Sisa, József. 2002. «Neo-Gothic Architecture and Restoration of Historic Buildings in Central Europe.» Journal of the Society of Architectural Historians (University of California Press) 61 (2): 170-187.
- Vaz, Borja. 2016. «La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de Dark Souls contra el diagrama de flujo de Mass Effect.» Razón Y Palabra 20 (1_92): 611–638. <https://revistarazonypalabra.org/index.php/ryp/article/view/167>.
- Zarzycki, Andrzej. 2016. «Epic video games: Narrative spaces and engaged lives.» International Journal of Architectural Computing.

ENTREVISTAS

- Mielke, James. s.f. «'Dark Souls' Creator Miyazaki on 'Zelda,' Sequels and Starting Out.» Internet Archive. Último acceso: 23 de Agosto de 2022. <https://web.archive.org/web/20161007123951/http://www.rollingstone.com/culture/news/dark-souls-creator-miyazaki-on-zelda-sequels-w443435>.
- Miyazaki, Hidetaka, entrevista de Fred Dutton. 2015. *A conversation with Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki*. PlayStation.Blog, (20 de Marzo). <https://blog.playstation.com/archive/2015/03/20/conversation-Bloodborne-creator-hidetaka-miyazaki/>.
- Miyazaki, Hidetaka, entrevista de Simon Parkin. 2015. *Bloodborne creator Hidetaka Miyazaki: 'I didn't have a dream. I wasn't ambitious'* The Guardian, (31 de Marzo). <https://www.theguardian.com/technology/2015/mar/31/Bloodborne-dark-souls-creator-hidetaka-miyazaki-interview>.
- Miyazaki, Hidetaka, entrevista de Matt Kamen. 2016. *Dark Souls 3 director: it's about 'accomplishment by overcoming tremendous odds'* Wired, (12 de Abril). <https://www.wired.co.uk/article/dark-souls-3-hidetaka-miyazaki-interview>.
- Miyazaki, Hidetaka, entrevista de Marty Sliva. 2015. *Inside the Mind of Bloodborne and Dark Souls' Creator* IGN, (5 de Febrero). <https://www.ign.com/articles/2015/02/05/inside-the-mind-of-Bloodborne-and-dark-souls-creator-ign-first>.

VÍDEOS

- Alonso, Enrique. 2016. «HISTORIA de los JUEGOS PROCEDURALES.» Youtube. 10 de Agosto. Último acceso: 5 de Septiembre de 2022. https://youtu.be/HVjk_Atwp1c.
- Brow, Mark. 2018. *El Diseño del Mundo de Dark Souls*. 25 de Abril. <https://youtu.be/QhWdBhc3Wjc>.
- . 2018. «El Diseño del Mundo de Super metroid.» Youtube. 3 de Septiembre. Último acceso: 5 de Septiembre de 2022. <https://youtu.be/nn2MXwplMZA>.
- De las Cuevas, Rafael. 2015. «Bloodborne. Lo visible.» YouTube. 27 de 4. https://youtu.be/NKb6Lv_5ilc.
- . 2015. «La Ciudad Increíble - La Torre de Latria.» Youtube. 14 de Marzo. https://youtu.be/NKb6Lv_5ilc.
- . 2017. «Zelda Breath of the Wild. Análisis.» Youtube. 23 de Diciembre. Último acceso: 5 de Septiembre de 2022. <https://youtu.be/U7y7C3yE4qE>.
- O'Dwyer, Danny. 2018. «Falling in Love with Bloodborne.» Youtube. 12 de Octubre. <https://youtu.be/3kls-1IA4Og>.

PÁGINAS WEB

caderc. 2022. «*This is what makes From Software's level design so good.*» Reddit. 9 de Marzo. Ultimo acceso: 23 de Agosto de 2022. https://www.reddit.com/r/Eldenring/comments/taf3j3/this_is_what_makes_from_softwares_level_design_so/?utm_source=share&utm_medium=web2x&context=3.

CONFERENCIAS

Fernández-Vara, Clara, Jose Zagal, y Michael Mateas. 2005. «*Evolution Of Space Configuration In Videogames.*» Digital Games Research Conference. Vancouver.

TESIS

McGregor, Georgia Leigh. 2009. *Gamespace. Play & Architecture in Videogames* (Tesis doctoral). Sidney: Universidad de New South Wales.

6. CRÉDITOS DE IMAGEN

Imagen de la portada: Udon Entertainment. 2014. *Dark Souls: Design Works*. Udon Entertainment.

Imagen de la portada del apartado 1: Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

Figura 1. Nintendo EAD. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Nintendo. Nintendo 64. 1998. Recuperado de página web: https://nintendo.fandom.com/wiki/Water_Temple

Figura 2. Ueda, Fumito. *ICO*. Sony Interactive Entertainment. PS2. 2001. Recuperado de página web: https://teamico.fandom.com/wiki/The_Castle

Figura 3. Yoshio Sakamoto. *Super Metroid*. Nintendo. Super Nintendo. 1994. Recuperado de Youtube: <https://youtu.be/nn2MXwplMZA>

Figura 4. Ken Levine. *BioShock*. 2K Games. PC/PS3/Xbox 360. 2007. Recuperado de página web: <https://vandal.elespanol.com/juegos/x360/bioshock/6098#imagen25>

Figura 5. Valve Corporation. *Portal*. Valve Corporation. PC/PS3/Xbox 360/iOS. 2007. Recuperado de página web: <https://www.gameinformer.com/nintendo-direct/2022/02/09/the-portal-games-are-coming-to-switch>

Figura 6. Ueda, Fumito. *The Last Guardian*. Sony Interactive Entertainment. PS4. 2016. Recuperado de página web: <https://vandal.elespanol.com/juegos/ps4/the-last-guardian/31654#imagen2>

Figura 7. Miyazaki, Hidetaka. *Demon's Souls*. FromSoftware. PS3. 2009. Recuperado de página web: https://uvejuegos.com/img/caratulas/32561/demons_soul_frontcover_large_pbjnoVsHWOzMIRg.jpg

Figura 8. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls*. FromSoftware. PS3/PC/Xbox 360. 2011. Recuperado de página web: https://www.reddit.com/r/darksouls/comments/3vk3vr/the_japanese_cover_art_fits_the_game_much_better/

Figura 9. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls II*. FromSoftware. PS3/PS4/PC/Xbox 360. 2014. Recuperado de página web: <https://borntoplay.es/wp-content/uploads/2013/10/darksoulsII1.jpg>

Figura 10. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. PS4. 2015. Recuperado de página web: <https://www.tomosygrapas.com/wp-content/uploads/2018/02/Bloodborne-1-Cover-B.jpg>

Figura 11. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls III*. FromSoftware. PS4/PC/Xbox One. 2016. Recuperado de página web: <https://s3.gaming-cdn.com/images/products/857/orig-fallback-v1/dark-souls-3-pc-juego-steam-cover.jpg?v=1644693960>

Figura 12. Miyazaki, Hidetaka. *Sekiro*. FromSoftware. PS4/PC/Xbox One. 2019.

Recuperado de página web: <https://lastfm.freetls.fastly.net/i/u/770x0/444488c6be24e68f91716239c7b4a7fb.jpg>

Figura 13. Miyazaki, Hidetaka. *Elden Ring*. FromSoftware. PS4/PS5/PC/Xbox One/ Xbox Series X. 2022. Recuperado de página web: <https://s1.gaming-cdn.com/images/products/4824/orig-fallback-v1/elden-ring-pc-juego-steam-europe-cover.jpg?v=1650985585>

Imagen de la portada del apartado 2: Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

Figura 14. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls III*. FromSoftware. PS4/PC/Xbox One. 2016. Recuperado de Youtube: <https://youtu.be/S4WuVmq5osc>

Figura 15. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls III*. FromSoftware. PS4/PC/Xbox One. 2016. Recuperado de Youtube: <https://youtu.be/S4WuVmq5osc>

Figura 16. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls III*. FromSoftware. PS4/PC/Xbox One. 2016. Recuperado de Youtube: <https://youtu.be/S4WuVmq5osc>

Figura 17. Miyazaki, Hidetaka. *Demon's Souls*. FromSoftware. PS3. 2009. Recuperado de Youtube: <https://youtu.be/5T18SOB5H80>

Figura 18. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls*. FromSoftware. PS3/PC/Xbox 360. 2011. Recuperado de página web: <https://www.vidaextra.com/rpg/dark-souls-remastered-deja-claro-que-vamos-a-morir-una-y-otra-vez-con-su-fantastico-trailer-de-lanzamiento>

Figura 19. Miyazaki, Hidetaka. *Dark Souls*. FromSoftware. PS3/PC/Xbox 360. 2011. Recuperado de página web: <https://www.archdaily.com/974690/how-video-game-architecture-is-speaking-to-you>

Figura 20. Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

Figura 21. Miyazaki, Hidetaka. *Elden Ring*. FromSoftware. PS4/PS5/PC/Xbox One/ Xbox Series X. 2022. Recuperado de Youtube: <https://youtu.be/YYdf7NPAEp0?t=1051>

Figura 22. Elaborado por el autor.

Imagen de la portada del apartado 3: Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

Figura 23. Giovanni Battista Piranesi. *Le antichità Romane*. Tomo I, tav. XVIII. Recuperado de página web: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Piranesi-1029.jpg#/media/File:Piranesi-1029.jpg>

Figura 24. "Joseph Michael Gandy, 'An imagined view of the Bank of England in ruins', 1830, Photo: © Sir John Soane's Museum, London". Recuperado de página web: <http://collections.soane.org/object-p267>

Figura 25. Udon Entertainment. 2014. *Dark Souls: Design Works*. Udon Entertainment.

Figura 26. Browning, Tod. *Dracula*. Universal Pictures, 1931. 72 min. Recuperado de página web: <https://www.retrozap.com/dracula-1931-31-days-of-horror-oct-04/>

Figura 27. Logan, Joshua. *Camelot*. Warner Bros., 1967. 178 min. Recuperado de página web: <http://elcineseguntfv.blogspot.com/2020/04/teatro-musical-y-cine-musical-camelot.html>

Figura 28. Jackson, Peter. *El señor de los anillos: La comunidad del anillo*. Wingnut Films, 2001. 180 min. Recuperado de página web:

Figura 29. Scott, Ridley. *Alien, el octavo pasajero*. 20th Century Fox, 1979. 116 min. Recuperado de página web: https://alienfilmspedia.fandom.com/wiki/USCSS_Nostromo

Figura 30. Scott, Ridley. *Blade Runner*. Warner Bros., 1982. 117 min. Recuperado de página web: <https://www.tboake.com/uncanny/gibson/bladerunner.htm>

Figura 31. Oshii, Mamoru. *Ghost in the Shell 2: Innocence*. Studio Ghibli, 2004. 99 min. Recuperado de página web: <https://www.pinterest.es/pin/431360470532347159/>

Figura 32. Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

Figura 33. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.

Figura 34. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.

Figura 35. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.

Figura 36. Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.

Figura 37. Blanchard Jerrold, William , y Gustave Doré. 1872. *London: A Pilgrimage*. Recuperado de página web: <https://www.theguardian.com/cities/gallery/2015/dec/28/london-pilgrimage-gustave-dore-historic-visions-capital-city>

Figura 38. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.

Figura 39. Giovanni Battista Piranesi. *Carcere XIV*. 1760. Recuperado de página web: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Piranesi_Carcere_XIV.JPG

Figura 40. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.

Figura 41. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.

Figura 42. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.

- Figura 43. Westminster Hall Hammer Beam. Recuperado de página web: <https://www.pinterest.com/pin/87609155239133826/>
- Figura 44. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 45. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 46. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 47. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 48. Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.
- Figura 49. Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.
- Figura 50. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 51. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 52. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 53. Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.
- Figura 54. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 55. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 56. Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.
- Figura 57. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Figura 58. Miyazaki, Hidetaka. *Bloodborne*. FromSoftware. 2015. Recuperado a través del videojuego.
- Imagen de la portada del apartado 4: Udon Entertainment. 2017. *Bloodborne Official Artworks*. Udon Entertainment.