

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Pontificia Universidad Católica del Perú

Estudios Generales Letras

Trabajo Individual

Los usos de la ambientación visual en el videojuego *Bloodborne* (2015) para contar una historia de horror cósmico como propuesta ludonarrativa de valor para la industria del videojuego

Nombre: Matías Sebastián Heredia Castillo

Tipo de evaluación: Final

Curso: Investigación Académica

Horario: 0682

Comisión: A

Profesor: Dan Lerner

Jefa de Práctica: Alex Aguilar

Semestre 2022-2

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Los usos de la ambientación visual en el videojuego *Bloodborne* (2015) para contar una historia de horror cósmico como propuesta ludonarrativa de valor para la industria del videojuego

Matías Sebastián Heredia Castillo

Diciembre 2022

Pontificia Universidad Católica del Perú

EE.GG.LL.

Investigación académica

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Resumen

Se explora en qué medida el videojuego *Bloodborne* (2015) de *FromSoftware* configura una propuesta ludonarrativa de valor para la industria del videojuego analizando el uso de su ambientación visual para contar una historia de horror cósmico. Este juego se apoya en una construcción visual de su mundo que, apuesta por un intrincado detalle estético para permitir desarrollar correctamente su narración interactiva no lineal, solo posible en un medio lúdico digital. Se aborda la relación entre narración e interactividad, cómo estos se transfieren al medio y se combinan para plantear una propuesta de ludonarración cuyas mecánicas sean coherentes con un género temático. Asimismo, se diseccionan algunos elementos específicos de la ambientación visual como la estructura argumental con relación al diseño arquitectónico de escenarios y enemigos para determinar su éxito en cuanto a la ejecución de los mismos. En suma, la profunda correlación entre la propuesta mecánica lúdica de *Bloodborne* y su forma de ambientar su mundo visualmente para contar una historia que exitosamente logra transmitir las formas y mensajes del género temático horror cósmico, constituye una experiencia jugable, profundamente inmersiva que se posiciona como referente para futuras propuestas narrativas similares dentro de la industria del videojuego.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Introducción

En marzo del año 2015, el videojuego *Bloodborne* de la renombrada compañía de videojuegos japonesa *FromSoftware* salió a la venta a nivel mundial, causando furor entre los fanáticos del mundo de los videojuegos. Habían fuertes expectativas para el lanzamiento del título no solamente porque se esperaba que estuviera a la altura de la racha de excelentes entregas que venía haciendo *FromSoftware* con su aclamada franquicia *Dark Souls*, sino también porque iba a ser uno de los primeros títulos exclusivos para la consola *PlayStation 4*. Fue entonces una grata comprobación de dichas expectativas, que el día de su salida, el juego fuera aclamado tanto por periodistas y jugadores por igual, resaltando en varios comentarios acerca del mismo un aspecto en particular: la mención de la sobresaliente dirección de arte. Hasta el día de hoy, *Bloodborne* es recordado por contar con una de las mejores propuestas visuales de ambientación de toda la industria del videojuego, debido a la meticulosa atención al detalle que el equipo de desarrollo tuvo para plantear cada aspecto del mundo y por cómo estos visuales concuerdan de manera tan fluida con las propuestas narrativa y jugable del mismo.

Desde los años noventa, se ha venido explorando la relación entre la ludología y la narratología, en otras palabras, cómo las mecánicas del medio interactivo se prestan para la narración de historias. Como bien dice Correa (2019): “La primera corriente mira al videojuego como un conjunto de reglas y objetivos, por otro lado, la segunda, estudia al videojuego de manera textual, como hipertextos y cibertextos” (p.2). En esa línea, encontramos que el principal referente a la hora de abordar lo ya investigado sobre ludonarratividad se encuentra recopilado por el reciente trabajo de Cuadrado y Planells (2020) quienes en “Teoría y práctica de la ludonarración” ofrecen

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

la base teórica más consolidada para tratar el estudio del tema. De igual forma, el estudio del medio lúdico interactivo digital cuenta con un corpus teórico relativamente reciente, pero que por tratarse de un medio emergente tan grande y con tanta influencia cultural como lo son los videojuegos, resulta imperante seguirlo desarrollando. Entonces, se identifica una relación entre la tradición académica interesada en estudiar la lógica conjunta del juego y el relato, y el interés imperante por analizar propuestas que destaquen en juntar estos dos aspectos inherentes al videojuego narrativo. En esa línea, se considera relevante y enriquecedor analizar casos específicos en los que este medio ha sido usado para innovar las maneras en las que nos aproximamos a las historias.

En este marco de análisis de propuestas de valor innovadoras en el medio, el caso del videojuego *Bloodborne* (2015) es un ejemplo perfecto para analizar qué elementos ludonarrativos son cruciales para abordar un género de ficción tan complejo como el horror cósmico. El juego de rol y acción desarrollado por la compañía *FromSoftware* plantea una ambiciosa ambientación visual de inspiración gótica victoriana, que está diseñada para llamar la atención mediante una estilización muy meticulosa de su mundo y de todo lo que contiene. En esa línea, es precisamente en los detalles de la ambientación, particularmente mediante la presentación visual de su mundo, que el juego aprovecha para contar su perturbadora historia, rechazando la narración más afín a la estructura literaria clásica lineal que siguen la gran mayoría de videojuegos enfocados en la historia. Gutiérrez (2019) menciona que “la arquitectura no solo se convierte en un elemento escenográfico, sino también delimitante espacialmente, que ayuda a crear el espacio y dirigir al jugador hacia el objetivo final” (p.5). Queda establecido que el aspecto visual, el medio de presentación del mundo, será el principal aspecto a analizar dentro de este objeto, para así poder

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

encontrar de qué manera configura una pieza fundamental dentro de la propuesta ludonarrativa que plantea el juego para contar su historia de horror cósmico. En esa línea, el trabajo de Perotti (2020) ayudará a definir el vínculo específico entre la propuesta visual y el particular género de la historia que se pretende contar. Investigar más este tema académicamente es necesario para crear conciencia del valor único que tienen los medios interactivos para contar este tipo de historias. Falta todavía hacer un trabajo de divulgación más comprensivo desde las comunicaciones de este potencial, para poder establecer a objetos de estudio como *Bloodborne* como referentes en su medio.

Y es precisamente ese el planteamiento teórico del trabajo, presentando como hipótesis que la propuesta ludonarrativa *Bloodborne* por utilizar intrincado detalle estético en el diseño de la presentación de los escenarios que conforman el mundo gótico explorable por el jugador, funciona para crear una experiencia profundamente inmersiva y efectiva para contar la historia de su género temático: el horror cósmico. De esta manera, se postula a la propuesta del objeto de estudio como un estandarte para la industria del videojuego en cuanto a narrativa en medios interactivos. A lo largo de esta introducción, hemos presentado ya a los principales nombres sobre los que estaremos apoyando los hallazgos de esta investigación, gracias a ellos podemos concluir finalmente si es que el objeto de estudio cumple con los criterios que desarrollaremos para determinar si realmente su proeza en cuanto a propuesta ludonarrativa resulta referente para la industria.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

7

Tabla de Contenidos

Capítulo 1: Historias ambiciosas para medios complejos	9
1.1. Historia y agencia, el elemento interactivo	10
1.2. Del diseño del juego a relatar el miedo a lo desconocido	14
Capítulo 2: Transmitir lo que no se puede conocer	20
2.1. Ente y ambiente, del argumento a la puesta en escena	21
2.2. Desconcertar mediante el espacio	28
Conclusiones.	36
Lista de referencias	41

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

8

Lista de Figuras

Figura 1. Ilustración de <i>Byrgenwrth</i> .	26
Figura 2. Arte conceptual de un cazador enfrentando a un licántropo.	26
Figura 3. Criatura lovecraftiana presente en Byrgenwerth.	27
Figura 4. Arquitectura Gótica - Victoriana de la ciudad de Yharnam.	31
Figura 5. Arte conceptual de la Pesadilla de Mensis.	31
Figura 6. Hombre serpiente del bosque.	34
Figura 7. criaturas lovecraftianas que rodean el perímetro de Byrgenwerth.	34
Figura 8. Ilustración de sedantes.	35

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Capítulo 1

Historias ambiciosas para medios complejos

Para comenzar, abordar las vicisitudes que supone analizar cualquier videojuego nos confronta con algunas cuantas exigencias muy claras. Es necesario tener un entendimiento cabal de cada concepto a tratar antes de proceder con el análisis, sobre todo si se pretende postular a un objeto de estudio específico como ejemplo a seguir para la industria con relación a los criterios a analizar. Entonces, ya que el objetivo de este trabajo es establecer el tratamiento de la ambientación de *Bloodborne* (2015) como una propuesta ludonarrativa de valor para la industria del videojuego, en tanto tiene un éxito destacable para contar una historia de horror cósmico, lo que toca hacer primero es diseccionar cada apartado de dicho enunciado.

Primero se comenzará por introducir la noción básica de videojuego como medio interactivo digital con el potencial de ser un vehículo para comunicar, entre muchas otras cosas, historias complejas de ficción, para a partir de allí, poder tratar a profundidad cómo es que se pueden contar dichas historias en este tipo de medio. Con ello claro, podremos entender cómo es que se configura la propuesta ludonarrativa de un videojuego. En esa línea, habrá que ver cómo es que *FromSoftware*, la compañía que llevó a cabo el desarrollo de *Bloodborne* (2015) y su principal responsable, Hidetaka Miyazaki, plantearon dicha propuesta desde su conceptualización hasta su realización. Así llegaremos a la configuración del argumento mismo del juego, la historia que se desea contar a través del medio interactivo, y para eso finalmente, como cierre de ese primer capítulo, se tendrá que explorar la relación entre la propuesta de narración y su fuente principal de

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

inspiración, el subgénero literario conocido como Horror cósmico, creado por el escritor Howard Phillips Lovecraft. Con todos estos elementos bien delimitados, será posible adentrarse con mucha más facilidad al análisis de la ambientación del juego, que finalmente configura el aspecto específico que destaca dentro de la propuesta ludonarrativa.

1.1. Historia y agencia, el elemento interactivo

El videojuego como medio ha recorrido un largo camino para convertirse en lo que es hoy en día, nunca antes un medio interactivo había tenido la oportunidad de ser tan inmersivo gracias a la combinación del componente audiovisual con el factor lúdico que permite la interacción del usuario con la producción (Correa 2019, p.2). Por su puesto que esta particularidad que separa al videojuego de otros medios narrativos como el literario o el exclusivamente audiovisual le permiten al primero explorar nuevas posibilidades para la narración de historias. Se convierte así en un vehículo para narrativas innovadoras que incorporen el componente de la interacción como parte fundamental del discurso, la forma en que se cuenta el relato.

Pero primero, sobre la naturaleza del juego, Alvarado y Planells (2020) nos dicen que “el juego supone generar una distancia categórica y fundamental con el mundo real, una barrera que permite distinguir qué está dentro del juego y qué está fuera de él” (p. 16), lo que significa que dentro del espacio del juego hay reglas, nociones estudiadas por la ludología. Aquel que diseña el juego pone límites a lo que puede hacer el jugador, que separan la experiencia de juego de la realidad y condicionan todo lo que sucede dentro del mismo. La interactividad, entonces, no es sinónimo de libertad absoluta en esta realidad del juego desvinculada de la realidad; por el contrario, tiene que haber barreras definidas que guíen la experiencia hacia un propósito, la

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

intención del juego. Lo que sí es importante, como también mencionan Alvarado y Planells (2020), es mantener dentro de esos límites la sensación de libertad para asegurar la inmersión del jugador, algo comparable con la noción de verosimilitud en los relatos de ficción.

Es sumamente importante tener esto en cuenta porque gracias a ello entendemos que, al querer contar una historia a través de un proceso jugable, la estructura del relato tendrá que adaptarse a los requerimientos técnicos impuestos por el juego. Por lo tanto, un texto narrativo literario, por ejemplo, no puede solamente adherirse al medio interactivo del juego tan fácilmente, sino que tiene que pasar por un proceso de adaptación del concepto original del relato para acondicionarlo a las barreras limitantes del juego, o, por el contrario, diseñar una propuesta que desde un principio pueda considerar la intención del juego y a partir de allí se diseñe una historia. Plantear al juego primero desde la perspectiva de la narratología y luego desde la lúdica, crea un conflicto entre la forma tradicional de ver al texto, que se consume de manera pasiva, y la intervención interactiva que exigen las mecánicas jugables (Alvarado y Planells 2020). Queda establecido entonces que cuando se diseñan historias para contar a través de medios lúdicos, es el relato el que está en función de las mecánicas del juego y no viceversa.

Pero contar historias de ficción a través del juego no es algo que los videojuegos hayan inventado, ya existían incontables precedentes de narrativas interactivas antes de la aparición de los mundos digitales. Ejemplos de ello son los juegos de rol de mesa como “Calabozos y Dragones” y los libros de “Elige tu propia aventura”. Correa (2019) afirma que lo que traen a la mesa los videojuegos que los diferencian de estas otras narrativas lúdicas interactivas es, por su puesto, el componente tecnológico, la capacidad de materializar digitalmente los mundos de

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

ficción con los que el jugador interacciona para el desarrollo del relato de manera voluntaria (p.33).

En esa línea, para seguir hablando del medio que nos atañe, habría que definirlo. El término *videojuego* puede ser definido desde varias perspectivas, la más básica siendo la meramente técnica, que lo ve como un programa electrónico con fines recreativos al que un usuario accede por medio de uno o varios aparatos tecnológicos que permiten la interacción con el mismo (Rodríguez, 2019, p.8). Por otro lado, también se puede definir desde una perspectiva más afín a las ciencias sociales que lo observa como un objeto cultural con la capacidad de generar lecturas subjetivas de la realidad social y del mundo a partir de la simulación digital a la que ingresa el sujeto (Mendizábal, 2004, como se citó en Correa, 2019).

También habría que notar que el videojuego es un medio que está constantemente sujeto al cambio y a la evolución continua, debido a que está estrechamente ligado al desarrollo tecnológico. El videojuego no es igual ahora que hace cuarenta años, cuando se empezó a hacer industria (Rodríguez, 2019, p.10) y los avances tecnológicos han ido cambiando radicalmente lo que se puede hacer con el medio. El progresivo avance ha ido reduciendo con el tiempo las limitaciones de los sistemas digitales que albergan el *software* con el que interactuamos en cada nuevo videojuego. Esto ha permitido que nos movamos de meros píxeles que simulan un juego de ping-pong sin ninguna intención narrativa explícita en *Pong* (1972), a reconstrucciones hiperrealistas de los mundos de ficción con claras aspiraciones narrativas más ambiciosas (Correa 2019, p.40).

Asimismo, se puede hablar de los videojuegos como una evolución natural del concepto de *hipertextos*, para convertirse en *cibertextos*. Por un lado, Alvarado y Planells (2020) nos dicen que, el hipertexto consiste en estructuras cerradas no lineales donde se dota al usuario de textos

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

narrativos para que este establezca relaciones intertextuales entre ellos dentro del marco de tradición literaria de estructura canónica, siendo un ejemplo claro de ello una página web. Este tipo de sistema, por llamarlo de alguna manera, no se adapta a las exigencias narrativas del videojuego moderno, porque, como ya vimos anteriormente, la propuesta narrativa del videojuego está sujeta a las mecánicas jugables del mismo, que en muchos casos no se corresponden con la tradición literaria de estructura canónica, sino que más bien requieren adaptaciones del texto tradicional reconfigurado para servir al propósito del juego. Por otro lado, en el cibertexto ya no hablamos de estructuras narrativas estrictamente cerradas en las que uno puede decidir cómo entrelazar textos que se relacionan entre sí de manera ya predeterminada. Más bien, hablamos de estructuras que están en constante cambio y modificación por la injerencia de los usuarios. En el caso del cibertexto, que viene a ser el videojuego, “el jugador, partiendo de un mundo ficcional y un sistema de reglas predefinido, puede generar distintas partidas, cada una diferente a la anterior” (Aarseth, 1997, como se citó en Alvarado y Planells 2020).

Definir al videojuego como cibertexto entonces permite entender la importancia del elemento interactivo en el mundo digital para el desarrollo de los nuevos modelos de relato diseñados para el medio lúdico. De esta manera se termina de separar y diferenciar al texto del videojuego de los textos presentes en otros medios como el meramente audiovisual o la literatura. Esta perspectiva que mira a las posibilidades de interacción del mundo virtual mediante las mecánicas de juego como un medio donde se pueden contar historias de manera diferente e incluso más inmersiva, gracias al componente de intervención y transformación de la experiencia por parte del usuario, termina de consolidar una vinculación entre las nociones de narratología y ludología

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

para dar paso a lo que conocemos como la ludonarración.

Para finalizar con lo que nos aportan Alvarado y Planells (2020), ellos terminan definiendo la ludonarración como un proceso que sucede en los videojuegos mediante el que el jugador, a partir o mediante el acto del juego o jugabilidad, ordena, elige y vincula los acontecimientos planteados por la propuesta narrativa del relato (p.39). Se está tomando en cuenta aquí la forma en que se constituye el relato a través del acto de jugar, perfectamente vinculando los conceptos vistos en cuanto a narración y jugabilidad.

1.2. Del diseño del juego a relatar el miedo a lo desconocido

Ahora sí, habría que enfocarse en tratar la perspectiva específica desde la que se diseñó la propuesta ludonarrativa de nuestro objeto de estudio, *Bloodborne* (2015). *FromSoftware*, la compañía japonesa encargada del desarrollo del videojuego, describe su propio trabajo mediante su página web como principalmente planificación, desarrollo y distribución de videojuegos (FromSoftware 2021). Y si bien es cierto que llevan trabajando en la industria del videojuego desde 1994, habiendo desarrollado al día de hoy alrededor de veinte títulos que pueden ser clasificados en diferentes géneros y estilos, lo que nos concierne ahora mismo es la innovación que la compañía aportó al medio con la creación del subgénero del juego de rol y acción conocido como *souls-like* (Gracia, 2017, como se citó en Rodríguez 2019). A modo de aclaración general, hay una diferencia entre el género al que pertenece el juego, que se define por las mecánicas jugables del mismo, y el género de la historia que cuenta el juego, que, por otro lado, se define por el tratamiento del tema del relato contado por el videojuego (Correa 2019, p.45). Por la definición de sus mecánicas

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

jugables, el videojuego de rol y acción consiste en todo aquel juego en el que se caracteriza, se asume el rol del personaje o grupo de personajes para avanzar la trama del juego en el mundo de ficción planteado, teniendo el control de sus acciones en tiempo real (Correa 2019, p.54).

Del mismo modo, rescatamos lo que nos dice Rodríguez (2019) cuando afirma que el éxito que *FromSoftware* tiene hoy en día se debe principalmente a una persona, Hidetaka Miyazaki, director creativo, que ha enfocado los esfuerzos de la compañía en crear un tipo videojuegos de rol y acción particular, su propia manera de abordar el género, que sigue la plantilla del éxito de su saga de videojuegos *Souls*, por eso se llama subgénero *souls-like* (p.21). El juego clave de la saga, que fue el que desataría el primer precedente del nuevo subgénero, sería *Dark Souls* (2011), en el cual reconocemos una serie de particularidades, elementos que delimitan lo que es un juego *souls-like* y que prevalecerán tanto en futuras entregas de la saga como en el desarrollo de sus otras franquicias futuras, entre las que se encuentra *Bloodborne* (2015). Estas particularidades son varias; Rodríguez (2019) menciona diez, de las cuales, nos enfocaremos solo en las dos más importantes para los propósitos de esta investigación: la narrativa fragmentada y la ambientación oscura y fantástica.

Primero, en cuanto a la narrativa fragmentada, los juegos de *FromSoftware* dirigidos bajo el modelo de Miyazaki tienen una aproximación no normativa a la manera de contar sus historias. Como lo vimos anteriormente en el primer subcapítulo, el modelo narrativo hegemónico, planteado desde el texto no interactivo que luego es adaptado al videojuego, se consume de manera pasiva, o sea, el relato ya está desarrollado en su totalidad. Pueden existir diferentes formas de

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

contar ese relato completo, diferentes estilos de configurar el discurso, desordenándolo de manera no lineal, o jugando con la temporalidad del mismo, pero la forma de consumirlo siempre será la misma, unidireccional. Esta manera de consumir el relato es sencilla de entender y muy digerible, lo que hace que muchos videojuegos modernos configuren su propuesta ludonarrativa de manera que se apege lo más posible al modelo tradicional. La historia sigue estando en función de las mecánicas del juego, y esta no puede avanzar sin la injerencia del jugador, pero la forma en la que avanza está diseñada para plantearle al jugador una serie de exigencias muy específicas, un camino ya delimitado sin mucha elección más allá de empezar a jugar. Por el contrario, el modelo fragmentado de los *souls-like* reduce al mínimo la guía dada al jugador de la narrativa, por lo que su desarrollo no está explícitamente pautado, se le da total libertad al jugar de decidir cómo experimentar la historia. Rodríguez lo explica de la siguiente manera: “Para comprender la historia tenemos que descubrir los secretos a través de la información que ofrecen los objetos, los diálogos con personajes, los escenarios, enemigos y diversos elementos jugables” (2019, p. 43). Podemos hablar entonces de una narración indirecta, que requiere que uno capte estímulos, indirectas y sugerencias del mundo si desea procesar el relato. En ese sentido, el jugador dosifica que tanto desea conocer del relato, no se le es impuesta una estructura a seguir para descifrarlo a partir de sus decisiones, solo se puede descifrar a partir de sus decisiones.

No obstante para poder incentivar a que el jugador quiera conocer más del relato no basta solo con darle la libertad de desenterrar el relato como quiera; primero que nada, el mundo que se plantea tiene que ser atractivo e intrigante para que el jugador quiera conocer más de este. Aquí entra el segundo elemento clave, la ambientación oscura y fantástica. Como bien identifica

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Rodríguez (2019), los juegos *souls-like*, aunque cuenten ficciones diferentes, en mundos diferentes, con personajes diferentes, todos comparten un tono similar de sus historias que se refleja en la presentación estética y visual de sus mundos: se caracteriza por ser tenebrosa y desesperanzadora, acompañada por elementos fantásticos. Mientras que en la propia saga *Souls* hablamos de fantasía medieval que sucede en un mundo decadente, acechado por la guerra y la desgracia, habitado por antiguos dragones, demonios horribles, no muertos y todo tipo de criaturas asociadas con esa estética, *Bloodborne* (2015) cambia el escenario. El objeto de estudio deja el escenario fantástico medieval para adoptar uno fantástico gótico, que se desarrolla en la ciudad ficticia de *Yharnam*, siempre de noche, de atmósfera “tenue, sombría, tétrica y asfixiante” (Rodríguez, 2019, p. 36). Estas estéticas oscuras fantásticas, elegidas por la compañía como el foco principal de sus propuestas jugables, se prestan de maravilla para captar la atención del jugador y asegurar el interés del jugador por involucrarse en el descubrimiento de la narrativa fragmentada.

Ahora, igual de importante que definir y explicar estos elementos propios del objeto de estudio, es abordar el género temático del relato que quiere contar. En este caso, *Bloodborne* (2015) va a abordar el subgénero del terror conocido como horror cósmico. Este es el nombre que se le ha atribuido al tipo de relatos que creó el escritor estadounidense Howard Phillips Lovecraft junto con algunos de sus contemporáneos a principios del siglo XX. En Fernandez (2020) vemos que Lovecraft buscaba en sus historias plasmar el miedo a lo desconocido mediante un terror más sutil y menos descriptivo del hecho extraño, como reafirma aquí:

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

“Los temas principales de Lovecraft son lo desconocido, la obsesión por conocer, ya fuera a través de la ciencia o de la religión, y las consecuencias de ese conocimiento, que normalmente conduce a la locura, siendo los elementos fundacionales de un subgénero que el propio” (p.5).

Estas consecuencias, generadas por buscar algo que está más allá del entendimiento humano, característico del relato lovecraftiano, se manifiestan en el texto mediante la aparición de criaturas espeluznantemente inexplicables que acaban con la cordura de las personas que tienen contacto con ellas.

Todos estos elementos propios del relato de horror cósmico se prestan perfectamente para contar el tipo de historia que una propuesta lúdica narrativa como *Bloodborne* (2015) necesita. La naturaleza del subgénero del terror apela a la sutileza, a la sugerencia, más que a la explicación explícita de los sucesos extraordinarios y espeluznantes que los personajes presencian, lo que encaja con la intención lúdica del juego de no restringir linealmente el camino de la narración guiando y explicando al jugador cada detalle del mundo para poner en primer plano el factor la jugabilidad y la interacción con la experiencia. Como nos dice Blanco (2019) “A su vez, y como un relato de Lovecraft, el ir descubriendo la verdad y lo que está ocurriendo realmente puede llevar a consecuencias nefastas, en este caso, aumentar la dificultad del juego y volver *Yharnam* en una pesadilla” (p.45). Entonces, esta elección de temática no resulta algo deliberado, es la correlación entre el tipo de relato lovecraftiano y el tipo de propuesta mecánica jugable que trae a la mesa *FromSoftware* lo que hace que la propuesta ludonarrativa de *Bloodborne* (2015) sea tan

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

interesante, porque es coherente. Como nos dice Perotti (2020), “Miyazaki y su equipo han aprovechado la libertad creativa que implica un cambio de paradigma para producir uno de los juegos más populares de su generación” (p.63). Con toda esta base teórica establecida, podemos proceder con el análisis de la propuesta ludonarrativa de *Bloodborne* (2015) en sí misma desde su aspecto más característico y que mejor refleja todo el planteamiento creativo que se ha venido explicando hasta ahora: la expresión de su ambientación.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Capítulo 2

Transmitir lo que no se puede conocer

Adentrarse en el proceso de configuración de la ambientación para cualquier producción cultural es una tarea densa, pues presenta una plétora de dimensiones a tomar en cuenta que son equitativamente importantes entre sí para determinar si el producto final logra capturar la esencia de su intención de la manera más adecuada posible. Ambientar, en ese sentido, no se trata sólo de establecer una decoración para el espacio y diseño del mundo en el que se desarrollará la experiencia de obra; es contextualizar la obra dentro de sus propios términos, ubicar y delimitar las condiciones que contienen la propuesta planteada de tal manera que todo aquel que se aproxime a ella pueda ingresar satisfactoriamente al mundo revelado a través de su presentación. La ambientación es entonces tanto el diseño del lugar de la experiencia como el proceso de acondicionamiento a ella de todo aquel que la experimenta. Es por ello que plantear un ambiente que logre construir, más allá de meras impresiones pasajeras, atmósferas capaces de reproducir de manera consistente el planteamiento del mundo contenido en una experiencia de inmersión profunda, resulta crucial para poder valorar la proeza de aquellas producciones destacadas en este frente. Asimismo, dependiendo del medio, las herramientas disponibles para posicionar cada elemento que conforma la construcción de la ambientación varían considerablemente, por lo que hacer un análisis de una propuesta de ambientación requiere una labor de focalización para no divagar en minucias. El foco de esta investigación es un análisis de cómo los usos visuales de la ambientación son aprovechados como parte de la narración del relato interactivo, en una demostración de proeza narrativa, o más bien, ludo narrativa, ya que estamos hablando de un

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

videojuego.

En el caso de nuestro objeto de estudio, el videojuego *Bloodborne*, estamos hablando de un medio que borra las líneas entre el lenguaje audiovisual y las herramientas de narración lúdicas para medios interactivos, lo que abre las puertas a innovadoras posibilidades para el planteamiento de propuestas únicas de ambientación. Al introducir el componente interactivo a la aproximación del usuario a la experiencia, tenemos que pensar en cómo adaptar la manera en que se establecen los contextos mediante la ambientación. En este capítulo nos ocuparemos de explorar ese procedimiento, cómo es que la propuesta narrativa de *Bloodborne*, cuya intención creativa es presentar al jugador a una experiencia de horror cósmico, logra su cometido a través del manejo excepcional de su ambientación, focalizando el análisis de la interacción del jugador con el componente visual de la obra. Cabe resaltar que, como parte de la labor de focalización, en este capítulo no se tomarán en cuenta otros aspectos que conforman la ambientación de la obra, como por ejemplo el diseño de la propuesta sonora, así como el acompañamiento musical.

2.1. Ente y ambiente, del argumento a la puesta en escena

Para comenzar, para vincular la propuesta visual de ambientación con la propuesta narrativa interactiva, se requiere saber primero qué es lo que se desea contar visualmente mediante la ambientación. El argumento de *Bloodborne* no es fácil de explicar, porque, como pudimos ver en el capítulo anterior, los desarrolladores apostaron por una narración fragmentada que el jugador tiene que reconstruir conforme avanza con la trama. Como nos dice Montañez (2020), el juego cuenta con dos hilos narrativos que funcionan en paralelo; una estructura superficial y otra profunda, donde la primera consiste en la historia contada por todas las interacciones directas del

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

jugador con el mundo mediante las que recibimos información de los que está sucediendo en él y con el personaje en tiempo presente; la otra consiste en el saber de los conocimientos del mundo ficcional previos a la presencia del jugador, información que se recibe de manera no diegética y que más bien esta implica en los detalles que conforman el mundo (p.25). Fruto del proceso de reconstrucción que lleva a cabo el jugador mientras va avanzando en la historia entrelazando ambos hilos narrativos es que podemos esbozar los principales puntos de la trama.

Anteriormente, establecimos que estábamos tratando con un RPG o juego de rol, lo que significa que el jugador encarnará el rol de un personaje en la trama y que será este el encargado mediante la exploración del mundo de avanzar la historia. El jugador se pone en la piel de un extranjero enfermo, recién llegado a *Yharnam*, una ciudad sumida en la desgracia. El personaje va al lugar en búsqueda de una cura milagrosa administrada por la institución que regenta, La Iglesia de la Sanación, que realiza transfusiones de una sustancia misteriosa conocida como Sangre antigua, proveniente de una raza antigua de seres de otro mundo, más allá de la comprensión del ser humano. De aquí proviene el nombre del título, *Bloodborne*, por su traducción del inglés significa “transmitido a través de la sangre”. Además, a partir de aquí comienza el tratamiento del tema lovecraftiano de la obsesión por el conocimiento que lleva al descubrimiento de cosas fuera de los límites comprensibles por la humanidad. Esta idea estará muy presente a lo largo del capítulo, ya que se reproduce en diversos aspectos de la narración. Esta sangre es capaz de curar cualquier enfermedad, pero su propagación masiva y uso indiscriminado han causado como efecto secundario para sus consumidores más asiduos la progresiva caída a la locura hasta convertirse en bestias de rasgos licantrópicos que han infestado la ciudad. El juego inicia con el personaje

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

aceptando la transfusión de sangre a cambio de convertirse en cazador durante una noche, trabajo que implica combatir las bestias que asedian la ciudad hasta el amanecer (Ibañez 2020, p.86).

La premisa base del juego establece los elementos mínimos indispensables para el desarrollo de una trama: un personaje, el cazador, un lugar, la ciudad de *Yharnam*; y un conflicto, sobrevivir la noche de la caza. Pero después de terminar de colocar estos elementos en su sitio, el juego deja de darle información diegética directa al jugador súbitamente, nos deja solos y vulnerables en el mundo sin decirnos qué hacer o a donde ir. Aquí entra a calar la importancia de la ambientación para poder orientar la dirección que seguir para progresar la experiencia. Ibañez (2020) explica que:

Deberemos prestar atención a prácticamente cualquier elemento que aparezca en pantalla, y es que tendremos que unir fragmentos del argumento que iremos encontrando a lo largo de todo el juego en forma de enemigos, objetos o, centrándonos en lo que nos ocupa en este trabajo, la arquitectura. (p.87)

Así es que conforme continúa avanzando la trama nos vamos enterando lo que sucede a partir de estos detalles y podemos compartir con nuestro personaje el viaje por descubrir más acerca de la verdad del mundo que exploramos. Y la forma específica en que se nos va revelando esa verdad oculta es mediante el contraste temático que sucede alrededor de la marca de la mitad del juego.

Pero toda esta situación inicial no nos presenta al mundo directamente desde el horror cósmico, que por su naturaleza exige contar una historia que refleje condiciones de extrañeza y otredad desconcertante más abstractas. En contraposición, toma la ruta de introducirnoslo desde

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

una temática y estética más concreta, la gótica, que sirve para acondicionar a los jugadores a los temas de otredad y extrañeza desde un sentido común más palpable. Montañez (2020) afirma que “lo gótico, como género literario, un estilo arquitectónico y una corriente de pensamiento... se puede apreciar como la manera en que se pone en evidencia lo inconsciente y su encadenamiento entre lo primitivo, lo bárbaro y lo tabú” (p.43). Por un lado, lo gótico comparte con el horror cósmico el miedo generado por el acercamiento a lo que está fuera de lo normal o preestablecido, pero mientras que el primero se acerca a la otredad desde lo que no se puede describir o terminar a entender a cabalidad, lo segundo se limita a explorar lo extraño desde los límites de lo no aceptado dentro de la construcción normativa de la realidad planteada. En esa línea, lo gótico funciona como una introducción a lo raro, desde lo no aceptado, extraño e incoherente que pueda tener una explicación, pero es aterrador por estar fuera de lo normal, para que luego, cuando el paradigma preestablecido de lo extraño se rompa, podamos ingresar más fácilmente al código del horror cósmico. El punto de quiebre de lo gótico sucede cuando las cosas dejan de tener esa explicación dentro de la construcción normativa de la realidad planteada para pasar por fin a este espacio extraño, pero completamente incomprensible por su extrañeza, cuyo origen reside fuera de los confines de lo posiblemente imaginado.

Este quiebre en *Bloodborne*, como nos revela Montañez (2020) se da a partir del arribo del jugador a la Universidad de *Byrgenwerth*, ya que aquí las interacciones del jugador con los hilos narrativos cambian. Hasta ese momento el jugador, que había estado atento al entorno y a sus detalles, podría deducir que la causa de la bestialidad que caracteriza a las criaturas que combatíamos en el título tenían un origen en los usos de la sustancia desconocida que es la Sangre.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Pero al llegar a *Byrgenwerth* (figura 1), lugar donde académicos estudiaron los orígenes y condiciones bajo las cuales usar la sangre, encontramos un fuerte contraste entre lo que vino antes y lo que tenemos frente a nosotros ahora. A partir de este punto, en el juego descubrimos que los académicos de la universidad, en su búsqueda por conocer más acerca de la sustancia, habían intentado contactar con los seres cósmicos conocidos como Los Grandes, de los que proviene la misma, con la ambición de obtener más poder a partir de su estudio y comprensión, lo que ocasionó grandes consecuencias. Las criaturas que habitan los espacios del juego desde este punto ya no cuentan con características asociables a cosas de este mundo, como animales salvajes sin domesticar, como la mezcla de lobo y hombre que representa licántropo en el imaginario popular (figura 2), sino más bien empiezan a ser irreconocibles, transformaciones de cuerpos humanos en formas más extrañas. Se empiezan a presentar los rasgos de la bestialidad lovecraftiana, difícil de explicar con palabras, presentando elementos de una otredad menos cercana como son los rasgos insectiles o los tentáculos en cuerpos que no asimilan dichos elementos de manera aparentemente coherente (figura 3). Desde la revelación de que los acontecimientos extraños del juego se deben a esta sed insaciable de conocimiento que llevó a personas a intervenir a seres más allá de su comprensión, el resto del juego se encargará de continuar por esa misma línea de horror representado visualmente por elementos asociados a la otredad abstracta (Gutierrez 2019, p.10).

Figura 1

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5
---------	---	---	---	---	---	---	---	---



Ilustración de La Universidad de *Byrgenwerth*

Nota. Adaptado de *early Byrgenwerth concept art*, de FromSoftware, 2015, Twitter.

Figura 2

Arte conceptual del cazador enfrentando un licántropo



Nota. Adaptado de *Licántropo*, de FromSoftware, 2015, Bloodborne Wiki.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5
---------	---	---	---	---	---	---	---	---

Figura 3

Criatura Lovecraftiana presente en *Byrgenwerth*



Nota. Adaptado de *Fluorescent Flower*, de FromSoftware, 2015, Bloodborne Wiki.

El tema del interés mórbido por lo desconocido también se refleja a través del propio viaje del jugador en su experiencia para avanzar la trama, ya que la narrativa nos incita, mediante la presentación de su mundo, a seguir descubriendo qué hay detrás de los elementos cada vez más extraños presentes en el mundo. Nosotros, como jugadores, tenemos que tomar la decisión de descubrir qué es lo que exponen los elementos desconcertantes del mundo, porque la propuesta narrativa del juego no te las va a decir, por lo que nuestra propia búsqueda por conocimiento, más allá de nuestra comprensión, interesados por continuar con la historia, establece un paralelismo con la propia búsqueda de conocimiento de los académicos que desataron los horrores que ahora habitan la ciudad de *Yharnam*. Y, además, así como la consecuencia de los académicos fue quedar condenados a terribles maldiciones que en algunos casos destruyeron su cordura y en otros los

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

convirtieron en seres abominables, el castigo del jugador por seguir esta búsqueda de conocimiento incomprendible es entrar en un bucle de vida y resurrección constante que se manifiesta a través de la dificultad de los enfrentamientos del juego (Terrasa 2017, p.39).

Este primer acercamiento al argumento de *Bloodborne* y primeros esbozos de cómo se manifiesta en su apartado visual conforman la base estructural sobre de uno de los aspectos que más destaca en el juego a la hora de plantear su ambientación: la arquitectura.

2.2. Desconcertar mediante el espacio

La arquitectura forma parte de los decorados que conforman el proceso de inmersión atmosférica que conlleva cualquier buena ambientación de una propuesta visual. En un medio interactivo, como el videojuego, el rol de la arquitectura va aún más allá que en los meramente visuales, pues fuera de solamente apreciar al paisaje, la libertad que permite interactuar con ellos a nuestra voluntad dentro de las reglas establecidas por la propuesta mecánica del juego, permite explorar interesantes posibilidades de narración. El caso de *Bloodborne* es especial porque la arquitectura forma parte fundamental de la propuesta narrativa del título, teniendo en cuenta, como fue revisado previamente, que el foco de la experiencia reside en cómo el jugador es atraído a continuar con la historia a través del interés generado por los elementos intrigantes del mundo.

Terrasa (2017), sobre las imágenes que crea el juego, menciona que “Funcionan para crear una ambientación que devenga en emoción, en sensaciones” (p.38), lo que acompañado con lo que dice Ibañez (2020) sobre la función de la arquitectura como decorado, que “tiene una importancia capital dentro de la experiencia general del jugador, pues tiene la capacidad de ayudar a generar o potenciar las sensaciones que el estudio de desarrollo pretende provocar en él” (p.89), nos

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

empezamos a hacer una idea acerca del fin último de la arquitectura dentro de la propuesta de ambientación del juego. Se quiere generar impacto como método de enganche a partir de imaginería impactante que estimule al jugador de manera consistente para que quiera continuar explorando la propuesta narrativa del título.

Gutiérrez (2019) nos indica que arquitectónicamente el juego nos ubica en el siglo XIX, específicamente en una representación de la ciudad virtual basada en el Londres de la época Victoriana, “con elementos propios del romántico o del gótico para dar una sensación de asfixia y de enfermedad que argumenta el juego” (p.15). Calles oscuras y estrechas en contraposición con imponentes catedrales, retratan sin tener que decir una sola palabra la pequeñez del individuo ante la inconmensurable e incomprensible presencia de lo divino. Ejemplo de esto son estructuras como la Universidad de *Byrgenwrth* (figura 1), los paisajes de la ciudad de *Yharnam* (figura 4) y la pesadilla de *Mensis* (figura 5). La función narrativa de estas estructuras dentro la trama es crucial porque en cada uno de los casos mencionados, son nuestro primer gran contacto con las nuevas zonas que empezaremos a explorar en diferentes puntos del juego. Estas grandes estructuras que acaparan el espacio de la pantalla, cuando aparecen, son la primera impresión del jugador frente al desafío que tiene por delante; por lo tanto, el impacto que generen tiene que funcionar como una promesa que, de una primera constancia de que lo que se viene por delante, contendrá un misterio que valdrá la pena descubrir para progresar la trama. Terrasa (2017), hablando de la arquitectura gótica, afirma que “atraviesa los espacios seguros de la sociedad burguesa, ilustrada y virtuosa, de una forma tan sutil que sus habitantes no se dan cuenta de que conviven con aquello que fue despreciado a principios del S. XVIII” (p. 42). Y es esa misma labor de transgresión que cumple

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5
---------	---	---	---	---	---	---	---	---

dentro del videojuego: empezar creando un impacto de fascinación y hasta rechazo por su naturaleza ajena a lo normativo a lo que estamos acostumbrados, pero que en su consistencia y persistencia a lo largo del juego logre acondicionar al jugador a ella hasta que no nos demos cuenta de que ha penetrado nuestra concepción de ajeno y lo ha convertido en la nueva norma, a tal punto que lo sentimos acogedor dentro de su extrañeza y queremos saber más de la historia que contiene. Incluso, cuando temáticamente el juego vira de lo gótico hacia el horror cósmico, la arquitectura gótica de los escenarios se mantiene a lo largo de todo el mismo, porque su permanencia significa que este nuevo miedo a lo desconocido que rompe nuestros esquemas empieza a invadir el espacio al que ya nos habíamos condicionado, creando así un ciclo constante de tensión al que el jugador es sometido.

Figura 1

Ilustración de La Universidad de *Byrgenwerth*



Nota. Adaptado de *early Byrgenwerth concept art*, de FromSoftware, 2015, Twitter.

Figura 4

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5
---------	---	---	---	---	---	---	---	---

Arquitectura Gótica - Victoriana de la ciudad de *Yharnam*



Nota. Adaptado de *Las calles de Yharnam*, FromSoftware, 2015, Comiqueros.

Figura 5

Arte conceptual de la Pesadilla de *Mensis*



Nota. Adaptado de *Pesadilla de Mensis en Bloodborne*, FromSoftware, 2015, vandal.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Pero más allá del efecto que puede tener la arquitectura de manera subyacente mediante el estilo de sus decorados, generando significaciones con respecto a las emociones que nos ocasiona el impacto visual a lo largo de la obra, tenemos la inclusión de elementos específicos del entorno que conforma el ambiente que también funcionan como vehículo narrativo. Ibañez (2020) define este aspecto como “narrativa ambiental”, que consiste en que “los objetos y el entorno son los que aportan la mayor parte de la información. Aquí, la arquitectura vuelve a cumplir un papel fundamental. Cada calle, cada edificio es susceptible de ser observado con atención.” (p. 94).

Un ejemplo concreto de la construcción narrativa ambiental lo encontramos en el área de la Universidad de *Byrgenwerth* (figura 1), un lugar cuya edificación principal hemos puesto como ejemplo de significación narrativa a partir de su estilo de arquitectura, pero que además forma parte de una zona que cuenta mucho a través de los detalles del entorno, en los detalles del ambiente. Para llegar a la zona, hay que pasar por un estrecho camino escondido en la recóndita parte trasera de un peligroso bosque lleno de hombres serpiente (figura 6), lo que, primero que nada, nos indica por su ubicación, que es un lugar alejado, de difícil acceso, por lo que debe resguardar algo importante, que dentro de la lógica del juego significa la posibilidad de aprender más sobre el mundo y avanzar la trama. Al llegar, lo primero que notamos es la imponente construcción que se alza en frente de un lago gigante, una vista majestuosa que es contrapuesta con una plétora de criaturas horribles que rodean el perímetro del lugar (figura 7), las que hemos mencionado anteriormente que empiezan a marcar la transición entre lo gótico y el horror cósmico. Después de combatir a las bestias, estas sueltan un objeto llamado sedantes (figura 8), medicinas para curar una enfermedad conocida como frenesí que provocan los propios enemigos. Luego, al

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

entrar al edificio, nos encontramos un laboratorio científico rodeado de una gran biblioteca. No hay ni una sola pista de diálogo que nos explique nada de este ambiente, pero las características ambientales nos permiten deducir que los estudiantes que estaban trabajando en la casa de estudios llevaron a cabo una investigación fallida que los empezó a transformar en aquellas criaturas. La situación se torna trágica cuando empezamos a pensar en que los estudiantes se empezaron a transformar repentinamente uno por uno, ya que algunos todavía cargaban con los calmantes para aliviar el efecto del frenesí causado por sus compañeros ya transformados, hasta que llegó el punto en el que el jugador llegó y todos ya están irreversiblemente convertidos en bestias a las que tenemos que sacar de su miseria. Esta reconstrucción de una pequeña fracción de narración contenida dentro de la narrativa más grande ayuda a dar forma y contextualizar al mundo para que genere un impacto más significativo. Esto no sería posible sin la interacción del jugador con el mundo y la capacidad del mismo de generar esta interpretación a partir de su experiencia subjetiva con el juego.

Figura 6

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Hombre serpiente del bosque



Nota. Adaptado de *Vermin Host*, FromSoftware, 2015, Bloodborne Wiki.

Figura 7

Criaturas Lovecraftianas que rodean el perímetro de *Byrgenwerth*



Nota. Adaptado de *Garden of Eyes*, FromSoftware, 2015, Bloodborne Wiki.

Figura 8

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Ilustración de sedantes



Nota. Adaptado de *Sedatives*, FromSoftware, 2015, Bloodborne Wiki.

En esa línea se rescata el comentario de Arroyo, que menciona que:

“La manera en que se va desvelando la historia, así como el trato que reciben los enemigos a nivel estético y conceptual, resulta muy enriquecedor a la hora de plantear el desarrollo del personaje y unas posibles mecánicas de juego en un futuro”. (p.11)

Culminamos con este comentario final porque enfatiza en el éxito del objeto de estudio en cuanto al uso de las herramientas de narración interactivas a través de la ambientación que hemos explorado en este capítulo.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Conclusiones.

- Este trabajo puede concluir que la ejecución de la propuesta ludonarrativa del videojuego *Bloodborne* en el apartado de la ambientación visual constituye un referente en cuanto propuesta narrativa de valor para la industria del videojuego, por lo que se confirma el planteamiento de la hipótesis presentada en un inicio. Respecto a ello, primeramente, los desarrolladores diseñaron una propuesta narrativa fragmentada concebida en función de una primera propuesta jugable basada en darle poca información al jugador y mucha libertad de exploración, lo que consolida una sola nueva propuesta ludonarrativa conjunta, que, por sus similitudes conceptuales con el género temático horror cósmico, se presta para contar una historia de dicha índole. Segundamente, la compañía optó por utilizar un diseño específico para construir la ambientación visual del mundo del videojuego, apoyándose en rasgos de la arquitectura gótica y victoriana para la estética arquitectónica de los escenarios, así como inspiraciones de la corriente gótica y del horror cósmico para los elementos que componen el mundo, como el diseño de enemigos. Como resultado, tenemos una realización de la propuesta ludonarrativa que, para materializar los objetivos de la misma, apuesta por utilizar intrincado detalle estético en el apartado de la ambientación visual para contar una historia de horror cósmico exitosamente.
- El videojuego como medio de comunicación que combina elementos audiovisuales y lúdicos en un espacio virtual es capaz de ser usado para contar historias (p.9, párrafo 2). La inmersión en una propuesta lúdica involucra la interacción de aquel que la

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

experimenta, la cual debe ser delimitada por el autor mediante las mecánicas jugables (p.10 párrafo 1). Al implementar el elemento jugable en la formulación de una propuesta narrativa, se revela una delimitación de forma con respecto al planteamiento del desarrollo de la historia que se quiere contar dada por las mecánicas jugables de la propuesta lúdica (p.11 párrafo 1). De ese modo, la implementación de propuestas narrativas con elementos lúdicos en espacios virtuales que permiten la diversificación de posibilidades de inmersión gracias a una mayor posibilidad de interacción del jugador con el espacio virtual de juego (p.13 párrafo 2), seguirá estando delimitada por las mecánicas jugables. Consecuentemente, así es como entendemos a las propuestas de ludonarración en el videojuego como experiencias previamente diseñadas para asegurar la inmersión en el espacio virtual mediante la delimitación de la interacción del jugador con ciertos elementos determinados por su creador.

- La compañía desarrolladora de videojuegos *FromSoftware* utilizando, como punto de partida su experiencia con la saga *Dark Souls*, desarrolló una propuesta ludonarrativa para *Bloodborne* en la que se fragmenta el relato y se diluye en diversos elementos del mundo que deben ser descubiertos y reordenados por el jugador de manera voluntaria mediante las mecánicas jugables con el objetivo de maximizar la inmersión (p.15, párrafo 2). Por otro lado, la elección del género temático del objeto de estudio resulta de igual manera necesariamente remitente a los objetivos de la propuesta jugable, por lo que se optó por el horror cósmico, que explora el miedo a lo desconocido y las consecuencias supraterráneas de la persecución del conocimiento más allá de la

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

compresión humana (p.17, párrafo 2). En consecuencia, se encuentra que la propuesta ludonarrativa de *Bloodborne* plantea mecánicas jugables sólidas que delimitan la interacción de tal manera que permiten vincular la experiencia de inmersión, que pretende que el jugador se nutra de conocimiento de los que desconoce y teme, con las principales ideas del género temático que aborda: el horror cósmico.

- Para contar su historia de horror cósmico, *Bloodborne* tiene una narrativa dicha y una segunda no dicha, que para ser procesada requiere de recolectar información de los elementos que conforman el mundo (p.21, párrafo 1). Dado que la primera está reducida al mínimo, en la segunda cobra más importancia una ambientación del mundo que desconcierte e incentive a su descubrimiento (p.23, párrafo 1). En esa línea, se transcriben a la estética ambiental elementos de extrañeza del terror gótico en el diseño de las criaturas enemigas para cumplir con una primera labor de acondicionar al jugador, para luego transgredirlos con una nueva extrañeza lovecraftiana contrastante (p.24, párrafo 2). Como, conclusión se puede decir que el uso de contrastes temáticos entre tipos de terror en la ejecución de la ambientación visual de *Bloodborne* con respecto a las criaturas que habitan el mundo, se puede considerar un mecanismo de ludonarración para mantener al jugador inmerso en el mundo en congruencia con las mecánicas jugables.
- Los estilos de arquitecturas victoriana y gótica que conforman los escenarios del mundo de *Bloodborne* tienen la función dentro del relato interactivo de ser impactantes e

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

intrigantes como primer contacto con el mundo (p.28, párrafo 4). Según la significancia histórica de estas corrientes, arquitectónicamente hablando, representan una transgresión de lo normativo (p.29, párrafo 2). A su vez, el contraste de ambientación visual, que da el juego ya avanzado la trama con el cambio en el diseño y naturaleza de los enemigos, se comunica a través de los mismos escenarios góticos y victorianos que no cambian con su transcurso (p.30, párrafo 1). En suma, dado que el estilo arquitectónico gótico está presente a lo largo de todo el juego, se puede decir que el diseño de los escenarios de *Bloodborne* dentro de su propuesta ludonarrativa sirve principalmente dos objetivos: primero, para presentar un primer rompimiento de lo normativo a través del contacto inicial del jugador con un mundo extraño pero identificable y tangible a través lo gótico. Y, en segundo lugar, debido a que tras varias horas el jugador ya se ha familiarizado con ella, permite explorar un nuevo rompimiento, mediante la introducción de personajes y temas referentes al horror cósmico en los mismos ambientes góticos a los que ya estaba uno acostumbrado, creando así más contraste en el impacto inmersivo de la narración.

- Finalmente, es importante recalcar que la propuesta ludonarrativa de ambientación del videojuego *Bloodborne* es sumamente compleja y engloba varios aspectos que no se han decidido detallar en este trabajo con el objetivo de mantenerlo enfocado, coherente y conciso. No obstante, como propuesta de valor referente para la industria del videojuego, sería sumamente interesante estudiar a mayor profundidad otros apartados del objeto de estudio en los que la academia no ha ahondado, como es el caso del diseño

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

de la ambientación sonora y su correlación con la propuesta ludonarrativa. Asimismo, una investigación de mayor envergadura que se encargue de abordar ambos aspectos que conforman la ambientación, tanto visual como auditiva, podría resultar en una conclusión más compleja acerca del éxito de la propuesta conjunta, así como lograr determinar el grado de impacto de la misma en la industria del videojuego.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

Lista de Referencias

- Alcorn, A.** (1972) Pong (version máquina de arcade). [Videojuego]. Atari.
- Arrollo, B.** (2018). *Diseño y modelado de antagonista para un videojuego de rol*. [Trabajo fin de Grado en Bellas]. Universitat Politècnica de València.
- Bloodborne** (Versión para PlayStation 4) [Videojuego]. (2015). FromSoftware.
- Blanco, D.** (2019). *Narrativa en el videojuego en base al género del terror y el horror*. [Trabajo Fin de Grado Inédito]. Universidad de Sevilla.
- Correa, D.** (2019). *El videojuego y las nuevas narrativas digitales: Análisis de la construcción narrativa y discursiva del videojuego de rol y acción "Bloodborne"*. [Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de Comunicador Social, con énfasis en Educomunicación, Arte y Cultura]. Universidad Central del Ecuador.
- Cuadrado, A & Planells, A.** (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. Editorial UOC.
- Dark Souls** (Versión para PlayStation 3). [Videojuego]. (2011). FromSoftware.
- FromSoftware.** 28 de octubre de 2022. https://www.fromsoftware.jp/ww/company_about.html
- Fernandez, D.** (2010) *Concédenos ojos. Bloodborne y el terror cósmico interactivo*. [Trabajo de fin de grado para optar al grado en español: Lengua y Literatura]. Universidad de Valladolid.

Código:	2	0	2	1	1	0	7	5	
---------	---	---	---	---	---	---	---	---	--

- Gutierrez, A.** (2019). *La arquitectura narrativa en la ciudad virtual: Bloodborne*. [Trabajo de fin de grado para optar al grado en Fundamentos de la Arquitectura]. Universidad politécnica de Madrid.
- Ibañez, A.** (2020). *El uso de la arquitectura en los videojuegos. Aciertos y errores*. [Trabajo de fin de grado en Fundamentos de la Arquitectura]. Universitat Politècnica de València.
- Montañez, B.** (2020). *Aproximación a Bloodborne. Análisis y derivación de obra a través de construcción narrativa y visual*. [Trabajo de fin de grado en Educación Básica con énfasis en Educación Artística]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Perotti, A.** *Dark Souls y Bloodborne Paisaje romántico y horror cósmico*. [Trabajo de fin de grado]. Universidad Nacional de Rosario.
- Rodríguez, V.** (2019). *La evolución de FromSoftware y su influencia en los videojuegos y en el género RPG*. [Trabajo de fin de grado en Comunicación]. Universidad Politécnica de Valencia.
- Terrasa, M.** (2017). *El ciclo de muerte y resurrección videolúdica: repetición y temporalidad en Bloodborne*. [Trabajo de fin de máster del programa de posgrado del departamento de comunicaciones]. Universitat Pompeu Fabra.