

La estética de la ruina en el videojuego. Rúbricas históricas y metáforas visuales para el espacio ludonarrativo

Javier Castiñeiras López
Universidad de León (España)

Recibido: 01/03/2022. Aceptado: 19/07/2022

RESUMEN

En el presente artículo se abordará el estudio de las ruinas en el videojuego, entendidas estas como parte de un constructo cultural más amplio por el que la ruina en la cultura occidental pasa de ser un vestigio físico para convertirse en un escenario para la evocación connotativa. Para ello se repasará sucintamente el proceso de resemantización que la ruina ha adquirido a partir de la literatura y las artes visuales, para posteriormente ahondar en algunos ejemplos del videojuego, siguiendo una estructura en tres puntos: la ruina arqueológica, el mito neomedieval y la ciudad contemporánea.

PALABRAS CLAVE

Game Studies, Ruinas, Videojuegos, Historia del Arte.

The aesthetics of the ruin in the videogame. Historical rubrics and visual metaphors for the ludonarrative space

ABSTRACT

In this paper, the ruins in the video game will be studied, understood as part of a broader cultural idea, in which the ruin in Western culture goes from being a physical trace to becoming a place for connotative evocation. Therefore, the process of resemantization that the ruin has acquired from literature and the visual arts will be briefly reviewed, and then expose some examples of the video game, following a structure in three points: the archaeological ruin, the neomedieval myth and the contemporary city.

KEY WORDS

Game Studies, Ruins, Videogames, Art History.

1. Introducción

En el año 1986 se publicaba el juego *Castlevania* (Konami, 1986)¹ y con él se iniciaba una saga centrada en el conflicto entre la casa Belmont y el conde Drácula, en la que sobresalía, entre otras cuestiones, un apartado visual inspirado directamente por el imaginario del legendario vampiro, nacido en la mente del escritor irlandés Bram Stoker a finales del siglo XIX. A la hora de establecer su particular universo de horror, el título de la empresa nipona recurre a los elementos clásicos del género, como las criaturas monstruosas, el paisaje mortecino o la arquitectura fragmentada, decrepita y ruinoso. Con este último aspecto, *Castlevania* hereda una larguísima tradición por la que la arquitectura en ruinas no solo es una manifestación del paso del tiempo en las construcciones, sino un potente recurso simbólico en el que la ruina se carga de aspectos connotativos como la pérdida, la desesperación o la muerte. La saga de la familia Belmont parte del icónico castillo de Drácula y, a partir de esta premisa inicial, explora en sus diferentes entregas una amplia nómina de entornos en ruinas, que van desde las arquitecturas gotizantes hasta los vestigios grecolatinos, pasando por decadentes palacios barrocos (Fig. 1)². Desde ese año 1986 hasta el día de hoy, la industria cultural del videojuego ha retomado en numerosas ocasiones estos preceptos, hasta el punto de que la estética y la narrativa de las ruinas virtuales son por derecho propio uno de los grandes donantes expresivos del medio. De este modo, los ecos de las edificaciones desde el mundo antiguo hasta la contemporaneidad son fuente de inspiración para la creación de mundos virtuales de una manera fluida y constante.

La reflexión sobre la ruina en la disciplina histórico-artística precede con mucho al videojuego y ha sido, fundamentalmente, un sujeto de estudio abordable desde una doble vía de análisis. De una parte, se analiza en tanto que fenómeno de riesgo arquitectónico, sobre el que se debe actuar en favor de la conservación pa-



Fig. 1. Castlevania.

trimonial³; mientras que, de la otra, la ruina se trata desde el prisma de la historia cultural como una construcción simbólica con valores estéticos que trascienden la valoración objetiva del bien⁴. Esta última perspectiva es la que se empleará en el presente trabajo, entendiendo la ruina virtual como parte de un proceso cultural más amplio y que antecede, como se verá, a la aparición de este lenguaje audiovisual nacido en la segunda mitad del siglo XX.

2. El valor cultural de la ruina: Roma, el Medioevo y la ciudad contemporánea

La reflexión sobre los restos materiales del pasado es una constante a lo largo de los tiempos y, específicamente, en la cultura occidental ha tenido un especial peso la mitificada mirada hacia el pasado grecolatino. Aunque tradicionalmente se pone el énfasis en el valor “redescubridor” del Renacimiento, la Edad Media nunca olvidó el sustrato clásico y la memoria de Roma es palpable en todas las manifestaciones del saber medieval⁵. Significativa muestra de ello son algunos ejemplos figurativos del periodo, como el *Beato del Burgo de Osma* (Biblioteca de la catedral, cod. 1, f. 34 v-35 r. 1086), en el que se representa claramente el faro romano conocido como “Torre de Hércules” en la actual ciudad de A Coruña; o en un ejemplar iluminado del *Civitate Dei* de san Agustín (Paris, Bibl. Sainte-Geneviève, 0218, fol. 2r. 1459), donde se pueden identificar, sin atis-

¹ Se trata de la primera entrega de una prolífica saga con decenas de títulos y que se ha convertido en uno de las obras más influyentes del sector. Es tal su impronta que ha dado nombre incluso a un género propio, el “Metroidvania”, término que nace de la unión entre los nombres de los juegos *Metroid* (Nintendo, 1986) y *Castlevania*.

² Con evidentes influencias de las adaptaciones cinematográficas del relato, especialmente de la visualización del castillo del vampiro que proporciona el film *Nosferatu* de Friedrich Wilhelm Murnau de 1922, grabado en el castillo de Orava en Eslovaquia.

³ Valle Gómez de Terreros Guardiola/Pérez-Prat Durbán, 2018.

⁴ Mortier, 1974.

⁵ Los estudios sobre la presencia de la Antigüedad en el arte medieval son muy abundantes e inabarcables para un trabajo de estas características. Sirva como muestra significativa Panofsky, 1960.

bo de duda, monumentos romanos tales como el Panteón, las columnas de Trajano y Marco Aurelio o la pirámide de *Caius Cestius*. Sirvan estos dos ejemplos como la punta de un *iceberg* cultural mucho mayor.

Llegado el periodo renacentista, la ruina romana se transformó en un tema central para los intelectuales de su tiempo y las escenas religiosas comenzaron a enmarcarse con asiduidad en parajes protagonizados por los fragmentos de la arquitectura de Roma, como demuestra la *Virgen Adorando al Niño* de Andrea del Verrocchio, fechada hacia 1470 y conservada en la National Gallery of Scotland. En la cultura escrita la imagen de Roma adquiere un cariz elegíaco y en los versos de Joachim Du Bellay se añoran los “viejos palacios” y los “viejos arcos” que han sido irremediablemente “presa del tiempo” provocando que “nada de Roma en Roma percibes”⁶; mientras que, la misma nostalgia por la gloria romana, da paso en el *Trionfo del Tempo* de Petrarca a reflexiones de carácter mucho más universal en las que las ruinas son testigos mudos del inexorable paso del tiempo⁷. La mirada hacia las ruinas de la Antigüedad es constante también en los siglos siguientes y, junto a las visiones más objetivas y costumbristas de obras como el *Capricho con el Coliseo* de Bernardo Bellotto (Galleria Nazionale di Parma 1746), surgen creaciones más subjetivas que traducen en imágenes las introspecciones elegíacas heredadas de la literatura de Petrarca o Du Bellay. Una muestra clara y evidente de este último tipo de obras es el *Joven abrumado por el tamaño de los restos de la Antigüedad* de Johann Heinrich Füssli (Kunsthaus, 1778-1780), en donde ya la categoría romántica de lo sublime condiciona y subjetiviza la visión hacia los vestigios del pasado.

Precisamente, fue bajo los preceptos estéticos del Romanticismo donde se produjo una absoluta sublimación de la idea de la ruina, tanto en el mundo literario como en la cultura visual. De hecho, Denis Diderot reivindica una poética propia para ellas sustentada en su carácter sublime y en su capacidad para conmovir o producir melancolía. Además, en paralelo a la valoración de los vestigios clásicos, autores como François-René de Chateaubriand u Honoré de Balzac comienzan a poner el foco también en los antiguos monumentos cristianos y, con ello, amplían el gusto por la ruina a la arquitectura medieval. Estas

mismas huellas de la Edad Media dan pie al poeta Victor Hugo a incluir al horror como nueva categoría estética para las ruinas, acompañando a lo sublime o a la melancolía⁸. Este último punto es fundamental por su influencia en la cultura contemporánea, siendo la valoración de la ruina medieval como un espacio para lo terrorífico y lo sobrenatural, una referencia constante en la literatura, el cine, el cómic y el videojuego. Con posterioridad, el siglo XIX va a volver sobre la problemática de la ruina, ya no en su naturaleza poética, sino en su realidad matérica. El peligro de perder el legado edilicio del pasado es el acicate de las nuevas teorías de restauración, que tienen en Viollet-le-Duc y John Ruskin a sus principales promotores y cuyas teorías modificaron decisivamente la relación que la cultura occidental tiene con los restos de su pasado. La ruina para el francés es una lacra a eliminar (su intervención reconstructiva en el castillo de Pierrefond es radical) en favor de la recuperación de una totalizadora estética neogótica⁹, mientras que el británico John Ruskin valora la “muerte del monumento” en sí misma en unos términos que trascienden lo meramente patrimonial y se adentran en el terreno de la moral, la religión y la filosofía. Sea como fuere, y desde posiciones contrapuestas, ambos teóricos conforman, junto a literatos y filósofos, la nueva visión contemporánea acerca de las huellas fragmentarias de la arquitectura del pasado.

La importancia que las ruinas adquieren como un sujeto de estudio y reflexión a partir de la Ilustración tienen su correlato en las artes visuales, en donde se impone el sesgo solemne y subjetivo de la tradición romántica, con la particularidad de que la arquitectura medieval va a sustituir a la grecorromana¹⁰. Las visiones arquitectónicas crepusculares comienzan a inundar la obra de Caspar David Friedrich (*Abadía en el robledal*, 1809-1810), Joseph Turner (*Transepto de la abadía de Tintern*, 1794), Hippolyte Sebrón (*Abadía en Ruinas*, 1848) o Genaro Pé-

⁸ Mortier, 1974: 170-223.

⁹ Absolutamente determinante también en la creación de universos ficcionales contemporáneos, desde Hogwarts en la saga Harry Potter al ya mencionado castillo de Drácula o a la ciudad de Gotham en los cómics (y después películas) de Batman desde los años 30 del siglo XX.

¹⁰ El nacionalismo decimonónico fijó su atención en la Edad Media como lugar de nacimiento de sus respectivas identidades. Indudablemente este factor y la corriente neogótica constructiva resemantizaron las ruinas del periodo medieval como muestras de un hipotético pasado medieval glorioso en el que residía la “esencia” de la patria. García de Cortázar, 2005: 25-65.

⁶ Martínez Cuadrado, 2004: 250.

⁷ Mari, 2005: 14.

rez Villaamil (*Claustro en ruinas del monasterio de San Juan de los Reyes, Toledo, 1837-1839*), entre otros. Este nuevo imaginario de la ruina medieval pasa con posterioridad al cine desde fechas muy tempranas en films como el ya citado *Nosferatu* de Murnau (1922). Las adaptaciones cinematográficas de la obra de Bram Stoker son un buen ejemplo de la especial querencia que el cine ha manifestado por estas estéticas, y tanto en el *Drácula* de Tod Browning (1931) como en el de Francis Ford Coppola (1992), las ruinas del castillo son el escenario principal para el relato¹¹. Como se ha visto en los compases iniciales de este trabajo, *Castlevania* y el sector del videojuego han recogido el testigo de esta larga tradición y la han mantenido, como se verá, hasta nuestros días.

El concepto de ruina tiene una penúltima parada en el siglo XX, donde se resignifica de una manera radical al ritmo que marcan la revolución tecnológica, el desarrollo de las urbes contemporáneas y los horrores de la guerra. El vuelco conceptual que estas nuevas realidades producen arrincona a la ruina nostálgica de tradición renacentista y a la ruina elegíaca de los románticos en favor de unas ruinas contemporáneas que, también de una forma connotativa, vienen a simbolizar los rincones más oscuros del mundo actual. La devastación en las capitales europeas de la II Guerra Mundial, el fantasmal perfil de la ciudad abandonada de Pripyat tras la catástrofe de Chernobyl o las huellas de la desigualdad social en el decrepito urbanismo de las megalópolis se suman a las abadías medievales abandonadas y a la huella de los foros de Roma en la conformación final de la estética de la ruina de las sociedades contemporáneas. Al igual que estas, las nuevas ruinas son vectores culturales de primer orden y su impronta se constata en innumerables producciones artísticas de los siglos XX y XXI, que van desde el cine o la fotografía al cómic¹².

El marco contextual esbozado someramente en las líneas precedentes es sobre el que se sustenta la relación que la cultura contemporánea tiene con las ruinas y, por lo tanto, también el videojuego. Por ello, y de cara a establecer un discurso coherente y ordenado, se dividirá el análisis de

las ruinas en los videojuegos en función de tres puntos, justificables por el devenir histórico-cultural que se acaba de exponer, a saber: la visión arqueológica, el mito neomedieval y, finalmente, un último apartado dedicado a la ruina contemporánea y aquellas no estrictamente históricas que son resultado de la capacidad creativa de los artífices del videojuego.

3. La visión arqueológica

Del mismo modo que en otros medios culturales audiovisuales, las edificaciones han ocupado un lugar central en la confección de la espacialidad del videojuego y, dentro de estas¹³, las arquitecturas históricas han sido constantemente referenciadas desde los orígenes del medio hasta nuestros días por su iconicidad y como imágenes de prestigio¹⁴. Dichos valores son además aplicables a las ruinas que, en su variante virtual, también participan en gran medida de las tendencias arqueológicas expuestas en el punto precedente.

Los vestigios físicos de la Antigüedad forman parte de la creación de espacios virtuales desde obras muy tempranas y con unos recursos tecnológicos muy limitados. A pesar de estas carencias, las ruinas egipcias en *The Pyramid* (Fantasy Software, 1983) o grecolatinas en *Altered Beast* (Sega, 1988) son perfectamente reconocibles y tienen un valor icónico incontestable. Resulta especialmente interesante el segundo de los ejemplos porque en él se produce una hibridación de formas clasiquizantes, con un gusto especial por el arte helenístico, cuya presencia es constante gracias al sistema de desplazamiento lateral. Frente a los juegos de pantalla estática en los que también se incluyen arquitecturas de referencia (*Super Pang*, Mitchell Corporation, Capcom, 1990), el *scroll* lateral permite una constante entrada y salida de las edificaciones en pantalla. Esta característica demuestra la importancia de los recursos visuales y narrativos inherentes al videojuego en su relación con la visualización de la arquitectura, ya que cada salto tecnológico en el sector va a suponer también una mayor sofis-

¹¹ El peso de la poética de las ruinas medievalizantes es abrumador en el audiovisual contemporáneo y no es competencia de este trabajo profundizar en este sujeto. Desde *Das Cabinet des Dr. Caligari* de Robert Wiene (1920) hasta las producciones de directores contemporáneos como Tim Burton o Guillermo del Toro, son incontables las obras filmicas en las que se reflejan estos conceptos. Sobre cine y arquitectura véase Ramírez, 1986.

¹² Dillon, 2011.

¹³ Suárez Mourriño, 2020. Bonner, 2021.

¹⁴ En los últimos tiempos han surgido diferentes portales web con respaldo académico y científico en los que se listan y analizan obras de temática histórica. Buenos ejemplos de ello son <https://www.gtlhistory.com> y <https://www.histogames.com/index.php>. En el portal francés la lista es muy completa y el motor de búsqueda permite filtrar resultados por periodos.

ticación en la visualización de estos elementos. El paso al 3D en la década de 1990 así lo acredita, permitiendo una relación muy novedosa con las construcciones, que dejaron de ser fondos para convertirse en espacios transitables por el avatar/jugador. En cierto modo, la tridimensionalidad poligonal ayudó a convertir estampas pictóricas en verdaderas arquitecturas, lo que permitió que en *Tomb Raider III* (Core Design, 1998) se pudiese acceder y transitar por el interior de una pirámide.

Con la llegada del nuevo milenio y la profunda transformación del *hardware* se producen una serie de avances técnicos que permiten estéticas mucho más realistas y creaciones espaciales de mayor tamaño y más conseguidas. En la línea de lo que había planteado *Tomb Raider* se desarrolla la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2017), en la que las ruinas de diversas civilizaciones no occidentales (asiáticas, centroamericanas, etc.) son el escenario principal para la aventura¹⁵. Un poco más allá fue *Assassins Creed* (Ubisoft, 2007-2020) que supuso un verdadero punto de inflexión en la relación entre los videojuegos y las narrativas históricas. De hecho, su estudio y análisis se ha convertido en una de los temas centrales dentro de los denominados *Historical Game Studies*¹⁶. Las relaciones entre videojuego y patrimonio cultural en esta célebre saga son hartamente conocidas y estudiadas¹⁷, por lo que en las presentes líneas solamente se plantearán algunas reflexiones en la relación que estos juegos tienen con el paisaje de la ruina.

En *Assassins Creed* el celo por la recreación histórica fidedigna (con algunos anacronismos casi inevitables en toda obra de ficción) es una de sus señas de identidad más reconocibles. Junto con la narración de hechos históricos de relevancia y la introducción de personajes de renombre, el tercer punto clave en el proceso de creación de un entorno virtual históricamente verosímil es la correcta recreación del paisaje urbano y monumental del periodo en el que acontece el relato. Además, no solo se introducen los hitos patrimoniales del tiempo histórico en cuestión, sino que también se atiende con todo lujo de detalle al legado monumental previo existente en esos momentos y lugares. Si tomamos como ejemplo el tercer título de la saga (*Assassins Creed Brotherhood*, Ubisoft, 2010), cuya trama se desarrolla en la ciudad de Roma en el siglo XVI, en un itinerario por la ciudad se identificarán fábricas

renacentistas o medievales en diálogo con las ruinas del pasado romano, entre las que destacan las imponentes presencias de los foros y del Coliseo. Más llamativos si cabe resultan los templos en ruinas en *Assassins Creed Valhalla* (Ubisoft, 2020) ya que forman parte de un paisaje británico altomedieval donde su inclusión está plenamente justificada como huella de la presencia romana en las islas, aún viva y visible en tiempos de las invasiones escandinavas. Ya sea en grandes obras del canon de la historia de la arquitectura, o en realidades patrimoniales menos conocidas por el gran público, la franquicia de Ubisoft emplea la ruina en un sentido arqueológico y con una clara voluntad de rúbrica histórica.

Posiblemente, de entre todos los ejemplos que se podrían invocar, el más sobresaliente sea el que proponen *Assassins Creed Origins* (Ubisoft, 2018) y *Assassins Creed Odyssey* (Ubisoft, 2019). La acción en *Origins* transcurre en el Egipto ptolemaico y, en este contexto, cobra un gran interés el contraste entre la griega ciudad de Alejandría, en el cenit de su ciclo vital, y los ya ruinosos restos de algunos templos y tumbas egipcias¹⁸. Algo similar sucede con la Grecia de la Guerra del Peloponeso en *Odyssey* donde a la fastuosa Acrópolis de Atenas y al todavía en construcción *Tholos* de Delfos, le acompañan las ruinas de los tiempos minoicos e, incluso, los restos submarinos de estatuas y columnas de tiempos pretéritos (Fig. 2). En términos similares se formula *A Plague*



Fig. 2. *Assassins Creed Odyssey*.

¹⁸ La creación de sitios históricos de la saga AC entronca con el concepto de “retrolugar”, planteado por A. Venegas y entendido como un espacio virtual con la capacidad de evocar una determinada idea del pasado, reconocible y accesible para el jugador/consumidor medio, pero que puede contravenir (y usualmente lo hace) la verdad histórica (Venegas Ramos, 2020: 128-147 y Venegas Ramos, 2018b). Este mismo autor relaciona este proceder con la idea de “verosimilitud selectiva” (Salvati/Bullinger, 2013).

¹⁵ Venegas Ramos, 2018a.

¹⁶ Peñate Domínguez, 2017: 387-398.

¹⁷ Morales Vallejo, 2019: 114-136.

Tale Innocence (Asobo Studio, 2019), un título independiente, pero de gran éxito comercial y de crítica, ambientado en la Francia del siglo XIV durante la peste negra y en el que los decrepitos monasterios románicos y las ruinas de los acueductos romanos comparten espacio con los contemporáneos edificios góticos de la región aquitana. En estos y en otros títulos, el uso de la ruina como un hito visual del pasado, en paisajes monumentales cronológicamente complejos, es un avance cualitativo en la confección de mundos virtuales históricamente verosímiles. En este primer grupo de obras queda patente que la función principal de las ruinas es participar de la construcción de la veracidad histórica; frente a estas ruinas objetivas, veremos en los siguientes puntos usos más simbólicos y connotativos para los restos arquitectónicos del pasado.

4. El mito neomedieval

Se iniciaba este texto con la alusión a la saga *Castlevania* y a la importancia que en ella adquiere la presencia del ruinoso castillo¹⁹. A diferencia de los casos expuestos en el punto inmediatamente anterior, la arquitectura en ruinas en la obra de Konami no pretende reforzar el conocimiento histórico por medio de una recreación fidedigna, sino más bien crear una ambientación acorde a un relato de terror. La arquitectura en este caso simboliza el peligro y la propia amenaza de muerte a la que el protagonista y el usuario se enfrentan. La ruina subjetiva que *Castlevania* emplea es perfectamente rastreable en otras obras del sector y, como se ha visto²⁰, se enlaza con una larga tradición nacida a caballo entre los siglos XVIII y XIX, durante el Romanticismo poético y pictórico²¹.

De hecho, una obra capital de la cultura visual romántica como *El caminante sobre un mar de nubes* de Caspar David Friedrich (1818) proporciona un ejemplo claro de la impronta de la estética de los románticos en el lenguaje figurativo del videojuego. Títulos de grandes desarrolladoras y de enorme impacto en el medio, como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) o *Elden Ring* (From Software, 2022) asumen la composición de la figura de



Fig. 3. Ruinas de Nuevo Londo en *Dark Souls*.

espaldas recortada ante la inmensidad del paisaje para, como en la obra del pintor alemán, transmitir la idea de lo sublime en la relación del individuo con el espacio natural. Como se ha visto, en la creación de esta estética propia del fenómeno romántico también la arquitectura, y más específicamente aquella medieval y en ruinas, desempeña un papel protagonista. Nuevamente el videojuego no es ajeno a este constructo cultural y el mencionado *Elden Ring* es una elocuente prueba de ello. En dicho título, y en la mayor parte de videojuegos de la compañía From Software, la visión imaginada de la Edad Media y de sus ruinas es determinante en la creación de los ambientes de horror²². De entre todos los escenarios de los diversos juegos de la saga *Souls*, quizá las Ruinas de Nuevo Londo en el primer *Dark Souls* (From Software, 2011) sean el arquetipo del sistema cultural que se aborda en este trabajo (Fig. 3). En Nuevo Londo se aúnan lo gótico con la presencia de lo fantasmal, en un paisaje pantanoso y de luz mortecina que incide en el carácter terrorífico del conjunto. La creación del ambiente descrito es herencia directa de lo pictórico y literario, pero presenta una salvedad fundamental, la interacción directa del usuario²³, que en el proceso de recorrer (y no solo ver) activamente las ruinas, consigue que las lecturas connotativas se potencien considerablemente. A este respecto debe subrayarse que estos juegos se caracterizan por su elevado nivel de dificultad, de modo que la sensación amenazante generada

¹⁹ Sobre el mito neomedieval en el videojuego véase Jiménez Alcázar, 2016.

²⁰ El castillo Dimitrescu de *Resident Evil Village* (Capcom, 2021) es el penúltimo exponente de esta línea.

²¹ La huella de la literatura gótica en el videojuego ha sido recientemente estudiada por Kirkland, 2021.

²² En el momento de redacción del presente texto, el título no ha sido todavía publicado y todo lo que conocemos acerca de su planteamiento visual es gracias a las abundantes muestras que la compañía ha ofrecido. En ellas, la impronta neogótica es indiscutible. En futuros trabajos y tras haber probado el juego podrán ser expuestas conclusiones de mayor calado.

²³ Sobre las relaciones juego/creador/usuario y su potencial narrativo véase Navarro Remesal, 2016.

por la estética de la ruina incrementa la amenaza real a la que se enfrenta el jugador. La suma de dificultad, interacción y estética romántica se combina para configurar un modo de narrar que es inherente al videojuego como manifestación artística y en el que la ruina poética, nacida en los medios tradicionales, se transmite y resemantiza en los nuevos lenguajes digitales.

Mecanismos estéticos, narrativos y de diseño de niveles similares se pueden encontrar en numerosas obras además de en la saga *Souls*. Algunas de ellas grandes producciones como *Doom Eternal* (Bethesda, 2020), donde la ruina gótica configura escenarios infernales²⁴, pero también en productos independientes con una voluntad estetizante manifiesta, como *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017). En este caso, las arquitecturas en ruinas, más que generar la idea de horror²⁵, transmiten un sentimiento lírico elegiaco más en sintonía con los procedimientos narrativos del videojuego *indie*, mucho más experimental y tendente a la poesía visual²⁶.

Un lugar aparte ocupa el videojuego de fantasía medieval, en el que los paisajes monumentales de tradición gótica, románica o incluso islámica y bizantina, son de una importancia superlativa en la concepción y génesis de su universo ficcional. De nuevo, la ligazón con los precedentes literarios y cinematográficos es patente. La cultura contemporánea de la transmedialidad provoca que en numerosas ocasiones se trasladen las principales obras literarias del género al cine y al videojuego²⁷. Los diversos títulos de *The Witcher* (CD-Project Red, 2007-2015) basados en las novelas de Andrzej Sapkowski²⁸; *Shadows of Mordor* y *Shadows of War* (Monolith, 2014 y 2017) adaptando el universo de Tolkien; o *Game of Thrones* (Telltale Games,

2014) haciendo lo propio con la inacabada saga *Song of Ice and Fire* de George R. R. Martin, son claros exponentes del éxito de esta tendencia en la última década. Todos ellos, en mayor o menor medida, emplean lo medieval y específicamente la ruina como marco arquitectónico y conceptual para algunos de sus relatos. Por norma general y siguiendo lo visto en otros géneros, los restos de las arquitecturas sirven como escenarios para tramas de misterio o con cierto carácter terrorífico. Además de estos valores, en un género como el fantástico en el que el conflicto bélico está siempre presente, las ruinas son también la huella muda de los horrores de la guerra.

Las adaptaciones filmicas o literarias son un porcentaje muy pequeño de lo que supone la épica medievalizante en los videojuegos y son abundantes las obras originales que se han decantado por este tipo de relatos y estéticas, especialmente en el género del RPG (Roll Playing Games). Es este un tema muy basto, intratable en su totalidad en un estudio de estas características, por ello solo se tratará el caso de la saga *The Elder Scrolls* (Bethesda, 1994-2011) y en particular su última entrega *Skyrim* (2011), por ser la más ambiciosa en lo que a creación de un mundo medievalizante de nuevo cuño supone, siendo además la más vanguardista en lo técnico²⁹. *Skyrim* es una obra ambientada fundamentalmente en un mundo nórdico de coordenadas culturales vikingas, que se caracteriza por la casi total libertad en las elecciones jugables. Estas dos características plantean para las ruinas de este videojuego una doble originalidad. Por un lado, frente a la omnipresente estética gótica, en *Skyrim* se impone una arquitectura que mezcla la tradición vikinga con el románico normando y con las huellas de un genérico pasado céltico (Fig. 4). Por el otro, la libertad de acción en un basto

²⁴ Las ruinas medievalizantes para la creación de lo infernal es un *leit motiv* que se repite en otros juegos como el propio *Dark Souls III* (From Software, 2016) en las Ruinas de los Demonios. La Historia del Arte tiene en *Doom* presencia más allá de lo medieval, y en las arquitecturas del juego se localiza una versión libre de un anfiteatro romano y una adaptación de la Torre de Babel, siguiendo el célebre modelo del lienzo de Pieter Brueghel el Viejo. Una torre similar se encuentra en el inframundo mitológico recreado en *Hades* (Supergiant Games, 2020). La referencialidad a la historia artística en el medio es inagotable.

²⁵ Mecanismo también rastreado, por ejemplo, en la obra pictórica de Zdzisław Beksiński.

²⁶ Marak/Markocki/Brozstek, 2019.

²⁷ Encabo Fernández/Urraco Solanilla/Martos García, 2016.

²⁸ Este título es interesante además por su mecánica de juego, en la que la restitución de algunos enclaves en ruinas es el objetivo principal de ciertas misiones.



Fig. 4. Skyrim.

²⁹ Se ha anunciado una nueva entrega, todavía sin una fecha de salida definitiva.

mundo como el que se propone permite al jugador un nivel de inmersión solo comparable al visto en *Assassins Creed*. Como ya se ha dicho, estos mundos abiertos permiten que las arquitecturas sean espacios de pleno derecho, transitables y asumibles en toda su totalidad. Además, la temática apocalíptica que la obra transmite, justifica de nuevo la presencia masiva de la ruina en calidad de metáfora de un mundo que está por terminar.

A tenor de lo visto, arquitectura, mito, tradición épica y lenguaje connotativo son las características de la ruina neomedieval en el medio virtual. Si bien es cierto que los cimientos son los mismos que en las manifestaciones filmicas y literarias que le preceden, puede apreciarse la capacidad de inventiva y la libertad creadora del medio ludonarrativo en este punto. Además, este se individualiza y se aleja de otros medios artísticos, al desarrollar una alta capacidad interactiva entre el usuario y el espacio arquitectónico. En este punto es clave señalar que, a mayor avance técnico, mayor complejidad en las susodichas interacciones, lo que invita a pensar en nuevos horizontes de análisis en los años venideros. Por supuesto, esta realidad técnica y estética es compartida con otras arquitecturas virtuales, como las ruinas contemporáneas o no estrictamente históricas, que serán tratadas a continuación.

5. La ruina contemporánea y las ruinas no históricas

La ruina como entidad física se relaciona indudablemente con el efecto del paso del tiempo en las arquitecturas del pasado. Sin embargo, el mundo contemporáneo ha generado sus propios vestigios como consecuencia de las guerras, la despoblación o las catástrofes naturales. Al igual que las ruinas de la Antigüedad o del Medievo, estas han adquirido valores semánticos que trascienden su naturaleza material para adentrarse en el terreno de la pervivencia de la memoria. La Iglesia Memorial Kaiser Wilhelm en Berlín o el pueblo zaragozano de Belchite así lo demuestran³⁰. Incluso ciertos sectores del arte contemporáneo tienen en la ruina su objeto de reflexión estética y a partir de ella desarrollan todo tipo de intervenciones y propuestas³¹.

³⁰ La bibliografía sobre las relaciones entre patrimonio y memoria es ingente. Para un estado de la cuestión véase Hernández Hernández, 2002.

³¹ Adler, 2018: 92-101.



Fig. 5. Nier Automata.

El videojuego también ha reflejado esta realidad y la ha adaptado a su lenguaje e intereses. El proceder es similar al expuesto para las arquitecturas antiguas y medievales, es decir, en algunas obras se reproducen edificaciones reales y, en otras, se confeccionan ruinas virtuales *ex novo* a partir de los presupuestos de la arquitectura y del urbanismo contemporáneos. En el primer grupo se encontrarían las postapocalípticas ciudades de Seattle en *The Last of Us. Part II* (Naughty Dog, 2020) o San Francisco en *Horizon Forbidden West* (Guerrilla, 2022), en las que las ruinas de algunos de sus monumentos más significativos son reproducidas con un valor mimético evidente. Siendo estos ejemplos de indiscutible interés, el videojuego actual se ha mostrado especialmente creativo a la hora de recrear urbes de nuevo cuño³². Son muy abundantes los videojuegos de fantasía distópica que incluyen en el diseño de ciudades alguna zona o zonas en abandono. No resulta sencillo destacar uno³³, pero posiblemente *Nier: Automata* (Platinum Games, 2017) sea el más original por entender la ruina urbana contemporánea en sus valores simbólicos (Fig. 5). El mundo en ruinas es el escenario de la obra dirigida por Yoko Taro, en la que se reproducen ciudades contemporáneas genéricas (rascacielos, parques de atracciones, fábricas, centros comerciales, etc.) e incluso alguna sección de arquitectura historicista medievalizante, en la que se

³² Franco Torre, 2021:125-138.

³³ Aunque algunos modelos se han estandarizado, en la configuración de escenarios postapocalípticos el desarrollo de la idea de yermo (*wasteland*) y su diálogo con las ciudades arruinadas ha tenido una interesante evolución estética y conceptual en obras como la saga *Fallout* (Bethesda, 1997-2018). Sin duda es este un punto a ampliar en futuros trabajos, partiendo de métodos de análisis transmediales que tengan también en cuenta el predicamento de estas fórmulas en la literatura, el cine y el cómic.

percibe el eco de las ruinas de la abadía de Notre-Dame de Jumièges.

Si en los primeros ejemplos de este punto, el principal valor residía en su capacidad de referenciar una urbe real -que produce impacto emocional en el usuario por reproducir en estado ruinoso lugares conocidos y todavía activos- en *Nier* los diversos sectores destruidos de la ciudad se transforman en potentes metáforas acerca de la condición humana, en un mundo donde la vida artificial se ha abierto camino. Cada uno de los escenarios refuerza la línea narrativa que en ellos acontece y cuyos temas centrales son de gran calado moral, tales como el ejercicio del poder (castillo del rey del bosque) o el papel de la religión en la sociedad (fábrica abandonada). La silueta irregular de un corazón en el castillo -modelo Disney- del parque de atracciones simboliza a la perfección el papel antrópico de estas construcciones. La ruina de *Nier* alcanza unas significaciones filosóficas casi existencialistas, que destacan a este videojuego por encima de casi todos los demás en lo referente a los valores simbólicos adquiridos por las arquitecturas virtuales.

Una última categorización puede hacerse con aquellos juegos que parten de preceptos genéricos no estrictamente contemporáneos, pero que tampoco pueden adscribirse a momentos concretos de la historia arquitectónica. Se trata de obras con un carácter híbrido y ecléctico que toman con total libertad elementos referenciales en lo estilístico combinados con otros de mayor inventiva. Por ejemplo, en el mundo en ruinas de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) se localiza un particular anfiteatro que parte de lo romano, pero que se aleja radicalmente de este lenguaje en términos de decoración o articulación arquitectónica. Algo similar sucede con puentes y acueductos en *Journey* (Thatgamecompany, 2012), donde la evocación clásica está más en la idea que en la configuración formal. Incluso en videojuegos como el español *Rime* (Tequila Works, 2014) en el que la evocación de la mediterraneidad a través de la arquitectura es evidente, se huye de la recreación arqueológica en favor de una idea genérica de arquitecturas blancas en diálogo con el paisaje del mar. Se trata de un procedimiento a medio caballo entre la inventiva de la ruina contemporánea (modelo *Nier*) y la recreación subjetiva de la herencia neomedieval. Es este un campo de gran riqueza expresiva y creativa, que tiene en la obra de Fumito Ueda a uno de sus más brillantes exponentes. *Ico* (Sony, 2001), *Shadow of the Colossus* (Sony, 2005) y *The Last Guar-*

dian (Sony, 2016) recrean mundos vacíos donde el referente se diluye y la arquitectura es, junto a los protagonistas, el principal elemento narrativo para hablar de la soledad de la condición humana.

6. Consideraciones finales

Con la obra de Ueda -absolutamente excepcional y que merece trabajos monográficos más exhaustivos- se cierra esta aproximación inicial al valor cultural de la ruina en el videojuego. Los ejemplos seleccionados son solo una pequeña, pero significativa, muestra de como los nuevos medios digitales heredan y enriquecen tradiciones precedentes, ayudando con ello a desmantelar de una vez por todas los inexistentes límites entre la “alta cultura” y la “cultura popular”. Desde *Castlevania* hasta *Nier: Automata*, las ruinas de los videojuegos demuestran una enorme capacidad referencial y connotativa que, además, se diferencia de otros medios por su capacidad de engancharse con los recursos narrativos específicos del lenguaje de los videojuegos. Con ello, se reivindica la ruina como un artefacto cultural vivo en los medios contemporáneos y como un sujeto de estudio de futuro dentro de los *Historical Game Studies* y sus relaciones concretas con la Historia tradicional del Arte.

Bibliografía

- Adler, Jazmín (2018): “Estética de la ruina: la potencia de los vestigios en el arte contemporáneo”. En: *Index. Revista de arte contemporáneo*, 5, Quito, pp. 92-101.
- Bonner, Marc (ed.) (2021): *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary Approaches on Structures and Mechanics, Levels and Spaces, Aesthetics and Perception*. Heidelberg: Heidelberg University Publishing.
- Dillon, Brian (Ed.) (2011): *Ruins*. Cambridge: The MIT Press.
- Encabo Fernández, Eduardo/Urraco Solanilla, Mariano/Martos García, Aitana (coords.) (2016): *Sagas, distopías y transmedia. Ensayos sobre ficción fantástica*. León: Universidad de León. Área de publicaciones.
- García de Cortázar, José Ángel (2005): “Nacionalismos en la Edad Media; la Edad Media en los nacionalismos”. En: García de Cortázar, Fernando (coord.): *Nacionalismos e Historia*. Valladolid: Universidad de Valladolid, Secreta-

- riado de Publicaciones e Intercambio Editorial, pp. 25-65.
- Hernández Hernández, Francisca (2002): *El patrimonio cultural. La memoria recuperada*. Gijón: Trea.
- Franco Torre, Christian (2021): “Desarrollos urbanos para futuros distópicos: de Metrópolis a Cyberpunk 2077”. En: *Liño*, 27, Oviedo, pp. 125-138.
- Jiménez Alcazar, Juan Francisco (2016): *De la Edad de los Imperios a la Guerra Total: Medievo y videojuegos*. Murcia: Compobell.
- Kirklan, Ewan (2021): *Videogames and the Gothic*. Londres: Routledge.
- Marak, Katarzyna/Markocki, Mi_osz/ Brzostek, Dariusz (2019): *Gameplay, Emotions and Narrative: Independent Games Experienced*. Pittsburg: Carnegie Mellon University. ETC Press.
- Marí, Antoni (2005): “El esplendor de la ruina”. En: Butí, Anna/Mansanet, Marta (coords.): *El esplendor de la ruina*. Barcelona: Fundació Caixa Catalunya, pp. 12-31.
- Martínez Cuadrado, Jerónimo (2004): “Traducción al español de “Les Antiquités de Rome” de Joachim Du Bellay”. En: *Anales de filología francesa*, 12, Murcia, pp. 249-264.
- Morales Vallejo, D. M. (2019): “Assassin’s Creed: Orígenes y la idoneidad del videojuego de mundo abierto para la difusión del patrimonio”. En: *E-rph: revista electrónica de patrimonio histórico*, 25, Granada, pp. 114-136. DOI: <http://dx.doi.org/10.30827/erph.v25i6>
- Mortier, Roland (1974): *La poétique des ruines en France. Ses origines, ses variations de la Renaissance à Victor Hugo*. Ginebra: Librería Droz.
- Navarro Remesal, Víctor (2016): *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila Ediciones.
- Panofsky, Erwin (1960): *Renaissance and Renaissances in Western Art*. Copenhagen: Russak & Company.
- Peñate Domínguez, Federico (2017): “Los Historical Game Studies como línea de investigación emergente en las Humanidades”. En *Cuadernos de Historia Contemporánea*, 39, Madrid, pp. 387-398.
- Ramírez, Juan Antonio (1986): *Arquitectura en el cine: Hollywood la edad de oro*. Madrid: Hermann Blume.
- Salvati, Andrew J./Bullinger, Jonathan M. (2013): “Seletive Authenticity and the Playable Past”. En: Kapell, Matthew W. y Elliott, Andrew B. R. (eds): *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*, Nueva York: Bloomsbury.
- Suárez Mouriño, Adrián (2020): “Arquitectura. La ciudad a medida del avatar y el jugador”. En: Navarro-Remesal, Víctor (Coord.): *Pensar el juego. 25 caminos para los game studies*. Santander: Shangrila Ediciones, pp. 39-46.
- Valle Gómez de Terreros Guardiola, María del/ Pérez-Prat Durbán, Luis (eds.) (2018): *Las ruinas. Concepto, tratamiento y conservación*. Huelva: Servicio de Publicaciones Universidad de Huelva.
- Venegas Ramos, Alberto (2018a): *Uncharted. El peso de la Historia*. Sevilla: Héroe de papel.
- Venegas Ramos, Alberto (2018b): “Retrolugares, definición, formación y repetición de lugares, escenarios y escenas imaginados del pasado en la cultura popular y el videojuego”. En: *Revista de Historiografía (RevHisto)*, 28, Madrid, pp. 323-346.
- Venegas Ramos, Alberto (2020): *Pasado interactivo. Memoria e historia en el videojuego*. Victoria-Gasteiz: Sans Soleil.