

IDEAS CLARAS: LA SIMBOLOGÍA DEL CIELO Y EL AIRE EN EL DEVENIR DEL VIDEOJUEGO

Luis Venegas
venegasflo@gmail.com

Resumen

La creencia en una divinidad es personal al igual que el acto de jugar. Creer es jugar y jugar es creer. Los mitos han establecido conexiones de divinidades con el hombre, estableciéndose una gran carga simbólica y arquetipos a partir de civilizaciones de la Edad Antigua. El ser humano ha convivido en entornos montañosos donde se parece tocar las nubes y las estrellas, además de visualizar otros acontecimientos en el cielo. Magritte, artista surrealista, va más allá de las leyes físicas para dar fe a planos elevados de conciencia en su pintura. Worringer, propone una división de los periodos del hombre en Primitivo, Clásico, Oriental y Gótico. Esta clasificación de tiempos de la humanidad sirve para conectar medios de comunicación como los videojuegos y realizar análisis de las simbologías del cielo y el aire en las distintas etapas para su proyección estética más allá de un diseño convencional.

Palabras clave

Aéreo, trascendencia, arte, medios, gótico, barroco, videojuegos.

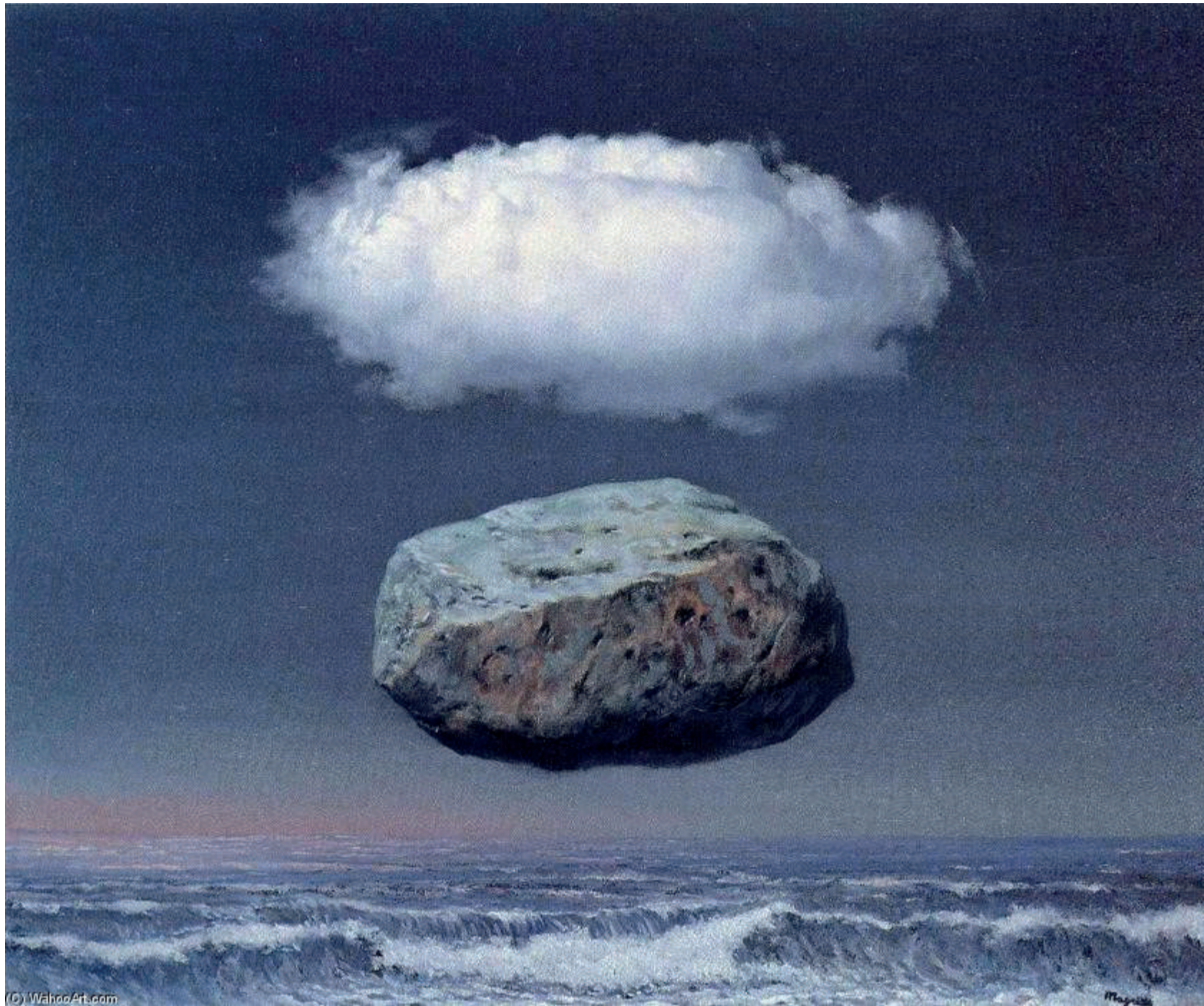
Abstract

The belief in a divinity is personal as is the act of playing. To believe is to play and to play is to believe. Myths have established connections of divinities with man, establishing a great symbolic load and archetypes from ancient civilizations. The human being has lived in mountainous environments where it seems to touch the clouds and the stars, in addition to visualizing other events in the sky. Magritte, a surrealist artist, goes beyond physical laws to attest to higher planes of consciousness in his painting. Worringer, proposes a division of the periods of man in Primitive, Classical, Oriental and Gothic. This classification of times of humanity is used to connect communication media such as video games and perform analysis of the symbologies of the sky and the air in the different stages for their aesthetic projection beyond a conventional design.

Keywords

Aerial, transcendence, art, media, gothic, baroque, video games.

Magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile, Profesor de Artes Visuales de la Universidad de Concepción. Ha participado activamente como artista en exposiciones de escultura y concursos de pintura In situ en Chile. Además de realizar obras musicales, videojuegos y videoarte. Desde septiembre del año 2005 hasta la fecha trabaja en el cargo de editor multimedial desarrollando proyectos académicos audiovisuales y multimediales en el Departamento de Medios Educativos, UMCE (Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación).



Ideas Claras, Rene Magritte, 1958.

“¿Qué importa que los resultados tengan sólo un carácter hipotético? Con esas hipótesis nos acercamos más que al realismo miope a la objetividad absoluta de la historia, cuyo conocimiento nos está vedado”

Worringer (1957, p. 13).

Introducción

El análisis que aquí se comparte pone en valor elementos sutiles como el cielo y el aire, es un homenaje a la obra de René Magritte, conocido como artista del pensamiento. Su pintura Ideas Claras tiene un especial interés para el mundo de los videojuegos por destacar a la roca anti gravitacional, elemento fundamental en muchos videojuegos.

Las creencias en dioses y su simbolismo está condescendida de fenómenos y elementos naturales relacionados con la atmósfera.

Los elementos del aire producen liviandad, alegría y un estado espacial en paisajes dominados por las montañas con los estados gloriosos que produce.

El mundo onírico está constituido por arquetipos que hacen conectar con el cielo, la prosperidad y hablan del valor espiritual. Otro aporte son los símbolos religiosos.

Los niños reconocen los elementos que ven en el cielo y los valoran en su representación gráfica.

En este texto se dan a conocer una serie de expresiones artísticas. Se hace especial mención a los videojuegos que es el tema de este estudio tratado.

El estilo gótico, es una manifestación a partir geometrías cargadas de vitalidad en edificaciones produciendo un valor sublime, la música barroca produce un vínculo con el mundo de los arquetipos y la pintura abstracta también realiza una especial conexión con planos suprasensibles.

En películas, para marcar sentimientos o sensaciones se utilizan referencias del cielo y el aire para romper la pesadez de lo finito y terrenal. En varias acciones humanas despegar los pies del suelo permiten disfrutar de un momento único.

Tras conocer los detalles de los signos del cielo se realizará un análisis de videojuegos tomando en cuenta los precedentes aéreos y creencias, usando un sistema de definición de las épocas del hombre.

- 1 -

¿De dónde viene la escencia anti gravitacional que se adhiere a un medio?

Las nubes y el cielo

Los elementos del cielo los podemos percibir con el sentido de la vista, también con la percepción. Los medios de expresión utilizan el sentido perceptual por medio de signos que han acompañado al ser humano a través de su historia.

El cielo y la divinidad se deben percibir con la experiencia y la vivencia. Según Gustav Yung en El Libro rojo (2012), "Se representan al dios como huevo fecundante o fecundado, o como túnica blanca o una nube... es el Dios que surge luminoso de las aguas... es la sonrisa del amanecer... es el día radiante... Es el silbido del viento... / Es la luz que ilumina todas las oscuridades. / Es el día eterno. / Es la luz plateada de la luna. / Es el titilar de las estrellas. / Es la estrella fugaz que brilla, cae y se extingue. / Es la corriente de las estrellas fugaces que retorna anualmente. / Es sol y luna que retornan... Es el esplendor de todos los soles renovados... Es la luminosidad de las flores. / Es el terciopelo del ala de la mariposa" (Jung, 2012, p. 586).

Para los griegos Zeus era el dios de la luz del día que habitaba en el cielo, al igual que el dios Ahura Mazda de Persia.

En Egipto, las pirámides eran decoradas en su interior con estrellas esculpidas en bloques de

piedra o pintadas en la loza. Esas estrellas al interior de la tumba junto con otros artefactos permitían que el faraón pudiera llegar al otro mundo (Catania, 2009; National Geographic, 2021).

Entonces, es posible encontrar en el cielo una serie de signos o modelos que han traspasado la cultura por medio de particularidades más allá de la representación en obras de arte de distintos estilos, movimientos y géneros. Es una experiencia individual, el juego es un acto personal como la creencia en una divinidad, constantemente jugamos a ser dioses.

Esto es lo que nos ofrece el videojuego, si comprendemos la experiencia inmersiva al suministrar una totalidad y bienestar comparable con la Ataraxia, que significa imperturbabilidad del espíritu, concepto propuesto por Epicuro (Oyarzún, 1999). Se encuentra una relación de la acción creativa en la conformación de realidad con la atención y sensibilidad del ser humano. Desde lo virtual se puede construir posibles realidades en un sistema computacional informático.

Las nubes en el cielo, han tenido su protagonismo en muchas obras de arte por diversos artistas. Ya Leonardo Da Vinci reconocía en las nubes como a cuerpos sin superficie percibido por paredolia, que es la percepción de una forma donde no la hay, Leonardo se interesó por el vuelo de las aves y la fuerza de viento (Isaacson, 2007). Sin embargo, el artista que elevó a las nubes a su máximo esplendor fue Turner, pintor romántico que exalto la naturaleza por medio de marinas y acuarelas. Pero es el surrealismo de Magritte donde se logra una auténtica libertad dimensional de los elementos en contraposición con las leyes de la física, como la gravedad. Y desde ahí, a la representación en los medios de comunicación como el cine, el cómic y el videojuego.

Los bloques flotantes en los videojuegos

A pesar de ser muy común en los videojuegos los elementos que no son afectados con la gravedad, como si no fueran atraídos por la masa de la Tierra, o por si estuviera ubicado en otra

dimensión. Los elementos despegados desde el suelo o contrarios a la fuerza de gravedad, poseen una repercusión por revelar. Esa cualidad de flotar cuenta con gracia en sí misma, otorga la liviandad propia de lo lúdico y es una señal para disfrutar el ahora y confiar sin estar expectante del acontecer. Las montañas y las nubes se presentan unidas. La montaña es la fortaleza y la nube lo momentáneo, dos cualidades necesarias para vivir.

Las nubes del tipo algodón son las llamadas cúmulos, adquieren formas, se aíslan y destacan en el cielo. Los tipos de nubes son muchos más, varían en extensión, tamaño, color y por los presagios de lluvia.

Las rocas anti gravitacionales de videojuegos, posiblemente están inspiradas en zonas montañosas y remotas de la Tierra. Chachapoyas, sus habitantes conocidos como los habitantes de las nubes, es un pueblo entre lo andino y lo amazónico en el Valle de Utcubamba en Perú. Meteora en Grecia, posee muchos monasterios cristianos ortodoxos en las cumbres de altas montañas, Meteora significa rocas suspendidas en el cielo. Wadi Surdud, es una pequeña zona poblada de Yemen, es la zona habitada más alta del planeta. El Monte Fanjing ubicado en Tongren, provincia de Guizhou en China, tiene templos en su cumbre, designado como Patrimonio de la Humanidad en 2018. Otra zona alta es el Monte Roraima en las mesetas de Venezuela, Roraima es una reserva natural con prohibición de exploración humana.

Fenómenos meteorológicos

Los eventos meteorológicos son los predecesores naturales de creencias espirituales como es el rayo, el trueno, el relámpago, el viento, las nubes, la lluvia, los meteoritos, los tornados, los huracanes o las trombas de polvo. Como también, en los tiempos modernos puede ser el vuelo de aviones hipersónicos y el impacto de artefactos bélicos (Orr, 1972). El ser humano ha sido testigo de éstos eventos y ha despertado en él creencias para manifestar los variados fenómenos desconocidos, desde el mito hasta la ciencia han intentado explicarlos.

El cielo de los dioses

En toda la simbología y en los ritos humanos se ha dado potestad al poder natural y al misterio divino, para explicar en gran parte el devenir de la vida del hombre. Manifestaciones míticas se presentan en los petroglifos y geoglifos del desierto de Atacama o de las Líneas de Nazca. Los enigmáticos agroramas o círculos de cultivos de trigo, maíz o avena en campos especialmente de Inglaterra.

También, es mencionable el mundo de los brujos caracterizando por el desplazamiento en forma humana, animal, o en espíritu, como el descrito en el cuento El pescador y su alma de Oscar Wilde (1982).

El mito

Las divinidades provenientes del cielo las encontramos en la cosmovisión de muchas culturas y religiones.

Para diferentes pueblos todo fenómeno ocurrido en el cielo o en la Tierra proviene de la influencia de arriba.

En Egipto, la diosa Nut que significa Cielo, es la creadora del universo físico y de los astros. El esposo de Nut es Geb, la Tierra, el padre de Nut es Shu, el aire atmosférico y su madre es Tefnut, diosa de la humedad.

Las vimanas, eran los carros de los dioses de la India, pueden compararse con los actuales objetos voladores no identificados en forma de platillo o esfera.

Los griegos también contaron con dioses con cualidades y artefactos especiales como el dios Hermes que portaba sombrero y sandalias con alas que proveían a la divinidad de velocidad para recorrer las distancias cruzando el cielo. Hermes portaba el caduceo, estandarte de heraldo.

El Muérdago, vegetal que crece sobre los robles, se creía que el dios Balder había elegido el árbol para que creciera la planta. Considerando el muérdago como curalotodo, en relatos itálicos decía que solo

podía ser recogido el día primero de la luna de marzo y en el sexto día en relatos druidas. El rito de cortarlo era realizado por un sacerdote vestido de blanco, con una hoz de oro representando a la Luna y el Sol, el muérdago era recibido en una tela blanca (Sir Frazer, 1981). Siendo comúnmente la consagración de plantas del bosque siempre verde como el olivo a la diosa Isis, el laurel al dios Apolo, o el canelo considerado sagrado por los Mapuches.

La inspiración

La inspiración pertenece al mundo de los arquetipos. Las musas son las encargadas de inspirar, pertenecen a la mitología griega. Las musas son diosas hijas de Zeus y Mnemosine. Nueve musas patrocinadoras de las artes y la astronomía. La inspiración viene del aire, de la luz, del éter, de un dominio superior en el cielo. Inspirar el aire exterior a los pulmones para estimular la imaginación.

Los sueños

Las aves son augurios que representan mensajes con sus cantos, simbolizan la unión del cielo con la Tierra, en los sueños comunican importantes señas, cada mensaje variará de acuerdo al tipo de ave y color de las plumas.

La ardilla, animal con un significado muy positivo que representa la vida equilibrada, se conduce entre el suelo y los árboles. Es su ligereza con que lleva su diario vivir lo que la hace a la ardilla de gran valor.

Soñar con levitar representa el equilibrio, mayor desarrollo espiritual y perseverancia en el logro de metas.

El sueño lúcido, que es tomar conciencia de que se está soñando es una experiencia de gran poder y control con posibilidades de interactuar.

El Paraíso y los símbolos religiosos occidentales

En el Génesis se encuentran símbolos como la fruta del árbol del bien y el mal en el paraíso “Este sueño de un lugar donde en los orígenes del mundo se vivía en un estado de beatitud e inocencia, perdido luego, es común a muchas religiones y a menudo representa una especie de antecámara del Paraíso celestial” (Eco. 2013, p. 146). La descripción del Paraíso en mitologías y religiones tiene muchos aspectos en común sobre el bienestar. El monte Meru en el jainismo, hinduismo y budismo. Indraloka es la ciudad móvil construida por el dios Indra en la mitología hinduista. Para el taoísmo las montañas Kunlun. En China y Japón es el monte Penglai. Para los sumerios es Dilmun. Para el taoísmo las montañas Kunlun. Homero y Virgilio describen los Campos Elíseos (Eco. 2013).

Los mensajes de voz proveniente del cielo, los contactos con ángeles, la paloma blanca mensajera y el arcoíris son algunos de los símbolos provenientes del cielo.

El cielo en las etapas del dibujo infantil

Los niños entre 4 y 7 años se encuentran en la etapa de representación gráfica pre esquemática (ubicada entre el garabateo y la etapa esquemática). Los niños de esta edad les dan importancia a los elementos del cielo, dibujan el aire en sus paisajes representándolo con una franja de azul en la parte superior de la hoja de dibujo, esto significa armonía. Destacan los elementos propios del cielo como las nubes, el arcoíris, las hojas de los árboles y las aves. A edades posteriores dejan los niños de dar relevancia a los detalles del cielo.

Viktor Lowenfeld y Lambert Brittain W, investigadores austríacos publicaron en 1947 el libro Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa, que aún sigue siendo referencia para el estudio del dibujo infantil (2008).

- 2 -

Manifestaciones Artísticas

Estilo Gótico

Arquitectura: La línea de geometría abstracta es poseedora de vida, es el resultado de la matemática multiplicando una sensación sobrenatural de fuerza incontenible que va más allá de lo orgánico. Es la expresión de la ornamentación nórdica de valores espirituales, revelando un deseo de ascender a una movilidad suprasensible.

La catedral: Símbolo de la edad media, fue una edificación creada con el fin de acercar el hombre hacia el cielo por medio de una vitalidad espiritual que trasciende los sentidos, llegar a la ascensión, levantar el espíritu del creyente y contemplar la magnificencia sublime aquí en la Tierra (Worringer, 1957).

Música barroca

Johann Sebastian Bach: Compuso cantatas religiosas, a su música deseaba darle un sentido universal que desbordara fronteras, revelando una visión trascendental en una música que no viene de la naturaleza sino del alma. El Mesías: Es una obra de música, su compositor el músico Georg Friedrich Händel provoca una conexión con el plano de los arquetipos, superando lo perceptivo, al oír la música los espectadores son elevados a un plano de vitalidad superior (Hill, 2008).

Pintura

La pintura tuvo una etapa mística con Giotto, Rafael y Greco, realizaron obras donde interpretaron mensajes divinos. En el siglo XX Hilma af Klint, Vasili Kandinsky y Piet Mondrian abren el sentido espiritual en la pintura por medio de fuerzas estéticas que superarán el plano sintáctico y activan la contemplación, meditación y trascendencia por medio de lo abstracto.

Simbología en películas

En muchas películas se expresan gestos o señales a lo indeterminado, hacia el cielo.

Forest Gump: Al inicio y al final se ve una pluma volando por el viento que puede representar el soplo que da la vida, valorar el momento, las decisiones que se toman forman el destino, o que alguien te recuerda.

El perfume: Escenas de complacencia y éxtasis como consecuencias del efecto de inhalar un perfume donde se vive una evocación o presencia con lo celestial.

Un espacio Entre nosotros: Película que tiene muchos símbolos del cielo y el aire como pétalos de rosa lanzados al aire, challa, aeroplano, helicóptero, cielo estrellado, casa sobre una colina, gravedad cero y viaje espacial.

Viaje al centro de la Tierra: Se ven rocas que por fuerza electromagnética flotan en el aire y un geysir que sube desde el centro de la Tierra hasta salir por un volcán.

En la película *G.I. JOE. La venganza*: se ve una escena excepcional de un rescate por artistas marciales en un refugio de las cumbres de los Himalaya.

- 3 -

Juegos Y Videojuegos

Juegos, deportes, prácticas deportivas, trucos circenses y ritos

La conexión del hombre con del cielo la podemos encontrar en la cetrería o actividad del halconero, es un antiguo oficio de caza de un entrenador de aves de rapiña presente desde la antigüedad hasta nuestros días.

Antes que el ser humano volara en aviones y otros artefactos, ya disfrutaba de las prácticas acrobáticas. Los hombres y mujeres han ejercitado su cuerpo para competencias o para dar un espectáculo.

El desafío aéreo en ritos religiosos, como la ceremonia ritual de los voladores de Papantla es una práctica sostenida en la fe. En el circo los trapecistas dan espectáculo de concentración tanto para los artistas ejecutantes como para el público. En las artes marciales se ve una disciplina en los ataques, o la capoeira, que implica estiramientos del cuerpo y saltos en analogía con la caza de los felinos. En Deportes como el basquetbol es necesario la coordinación del brinco del deportista y del tiro del balón en dirección al aro. En la práctica deportiva como el parkour, es tratar de superar todos los obstáculos con un desplazamiento fluido. En los saltos del patinaje agresivo se incluyen temerarias maniobras para enganchar y deslizar. Saltar y volar ha sido importante para el ser humano en variadas prácticas vitales.

Estos signos sirven para valorar el suceso único e irrepetible. Salir de lo limitado y rutinario de tener los pies fijos al suelo.

Videojuegos

Los signos en el cielo siempre han despertado un sentido para el ser humano. La ley de gravedad pareciera que nos ha limitado a tener los pies en la Tierra, pero no siempre es así.

Entre los atractivos de los videojuegos se destaca el estar dotado del desplazamiento en el cielo. Existen animales que se apropian del aire y fenómenos naturales como la estrella fugaz que provienen del espacio. Así también, en los sueños las propiedades de levitar y volar dan credibilidad al deslizamiento por el aire.

El vuelo, es una cualidad de los dioses presente en el mito, en muchos casos por medio de carros voladores, pudiendo ser también por un don o un artefacto mágico otorgado por un dios a un hombre para cumplir una importante misión. Saltar, es más característico de los superhéroes y de los avatares de los videojuegos, es una cualidad intrínseca de géneros de lucha y de exploración. Volar es más común en simuladores o videojuegos de aviones.

Se crean videojuegos para dirigir con potestad divina influencias, modelación y costumbres a comunidades de un videojuego. Dirigiéndolas en un experimento evolutivo social en un entorno interactivo.

Para poder facilitar la comprensión de la simbología del cielo y el aire como conectores del plano de los arquetipos y como se relaciona con el pensamiento del hombre en las edades de la humanidad, se verá una serie de tipos de videojuegos con su correspondiente clasificación en las categorías propuestas por en el libro La esencia del estilo gótico. La clasificación plantea cuatro etapas del hombre: Primitivo, Clásico, Oriental y Gótico. Esta categorización es acompañada con ejemplos de videojuegos. Se comentarán videojuegos tomando el sentido de la historia y su relación con este estudio. Se omitirá descripciones como la versión, plataforma, consola, autor, ranking, clanes, etc.

- 4 -

Descripción y análisis

El hombre primitivo

Caracterizado por el instinto, su desarrollo es cambiante e inseguro, busca la representación para darle sentido al caos. El miedo al mundo está continuamente presente para el hombre primitivo. Donde las leyes del universo y valores son inmutables. El hombre realiza manifestaciones intuitivas de acuerdo a las necesidades. El fortalecimiento de su creencia espiritual conlleva un debilitamiento de su representación artística

From Dust

Videojuego con imágenes y sensaciones míticas y tribales. Aquí el jugador es el hálito o fuerza invocada superior adyuvante que favorece en la prosperidad del ser humano. Los seres humanos poseen un instinto explorador para asentarse en

nuevos territorios. El hálito posee control del elemento agua y del suelo para la formación de senderos por donde pueden cruzar los humanos a descubrir y conquistar nuevas tierras.

entendimiento. Desaparece la trascendencia en la fe o el arte, la divinidad es mundana. La ciencia y la filosofía conquistan el lugar que antes tuvo la religión. El arte y dioses griegos se convierten en una mera idealización.



From Dust. Éric Chahi, Ubisoft Montpellier, Ubisoft, Ubisoft Kiev, 2011

El hombre clásico

Aquí se presenta un debilitamiento de la dualidad entre el individuo y el mundo, nace la presunción antropocéntrica. La vida del hombre se rodea de belleza y alegría. Pierde su pluralidad y profundidad de sus creencias. El hombre pasa a ser el centro de todas las cosas. El mundo es un complemento para el hombre y lo indaga. Se presenta un equilibrio entre el instinto y el

Age of Mythology

Es un videojuego que recrea el inicio de una sociedad. Cuenta con campañas, ejércitos, edificios, poderes divinos. Está planificado para realizar combates en todo tipo de terrenos, mientras se hace progresar una sociedad controlando recursos agrícolas, materiales primas y oro.



Age of Mythology, Bruce Shelley, Ensemble Studios, Skybox Labs, 2002

El hombre oriental

En la cultura oriental no puede suprimirse la profundidad y el misterio de la realidad, llegan sus manifestaciones religiosas y artísticas hasta lo sublime. Su cultura es menos mental que la de Grecia. El hombre oriental posee una gran conciencia metafísica y el individualismo es menor. El arte oriental aspira a lo imperecedero, no es una ilusión. "El hombre occidental debe asumir su cristianismo, su paganismo, su espíritu científico, el pensamiento mágico-arcaico, la misma religiosidad oriental que le es ajena pero que opera compensatoriamente." (Jung, 2012, p. 46).

de la xilografía. El lenguaje del juego llega a ser poético, percibido más que lo puramente visual, parte importante del juego es mostrar la conexión con el paisaje y con el plano de los dioses. La mayoría de las escenas del videojuego son a pleno aire bajo un cielo negro estrellado. La naturaleza es romántica y protagonista en este juego. Una innovación destacada es el uso del espíritu del pincel o pincel celestial, usado para adquirir técnicas y amuletos para construir en tiempo real formas que ayudan en el juego controlando los elementos y produciendo ataques. El pincel es usado por el jugador para crear realidad o restaurar formas como puentes,



Ōkami, Hideki Kamiya, Capcom, Clover Studio, Ready at Dawn Studios, HexaDrive, 2006

Ōkami

Es un largo videojuego de aventura basado en una historia del folclore japonés protagonizado por una loba blanca guardiana de una aldea, durante su misión dioses y sabios adyuvantes le dan consejos y le otorgan poderes. Este juego tiene una característica muy particular, su diseño visual es expresionista por el pintado a mano con del azar del pincel a la usanza de caligrafía tradicional japonesa, la línea negra de grosor variable le otorga un carácter de dientes de sierra propios de

estrellas, árboles y flores para cumplir su misión, y defenderse de las hostilidades de enemigos hasta recuperar el bien.

El hombre gótico

La evolución del pensamiento del hombre gótico proviene de la Escandinavia nórdica e incluso antes en la edad del hierro. Es a través del estilo geométrico que se logra un gran sentido metafísico, sin recurrir a lo orgánico se obtiene



Blasphemous, The Game Kitchen, 2019

una imponente fuerza vital. La ornamentación nórdica es hibridada entre influencias contrastadas hasta llegar con fuerza al punto sobrenatural. La expresión del arte gótico llega a ser independiente de la vida del hombre y posee valores inmateriales, es decir, espirituales. La representación de animales o plantas es una mezcla de la línea abstracta con la percepción de la realidad.

En videojuegos como Dante's Inferno y El Shaddai tienen buenas propuestas de representación de lugares y personajes, se han expandido las posibilidades de diseño con historias adaptadas del Infierno de Dante y del Libro de Enoc, que es uno de los evangelios apócrifos. Sin embargo, se comentarán otros dos videojuegos con características más individuales y creativas. Los videojuegos a analizar poseen ideas claras y relación con lo gótico y barroco.

Blasphemous

Se presentan en el juego argumentos como la bendición, corrupción, aflicción, culto, devoción, penitencia y milagro para justificar el accionar de

la historia. Este videojuego posee toda una taxonomía de símbolos del lenguaje eclesiástico y de la cultura española cristiana. Videojuego del tipo metroidvania, se desarrolla en un arrabal románico gótico, al interior de pasadizos y cámaras de catedrales donde se rigen los diseños de la iglesia. Posee una música de misterio y campanadas a lo largo del juego. El protagonista es un penitente de la Semana Santa Española, avanza en busca de aventura, para esto, debe luchar usando espada y saltando para obtener la redención de sus pecados. El objetivo es abrir puertas para recorrer un mapa. Se permite descansar, aparece un altar o mini santuario con velas encendidas donde puede reposar y recuperar energía. También, existe otro tipo santuario donde puede cambiar de espada, otras espadas son entregadas por otros personajes del juego. Durante el juego se obtienen objetos sagrados o reliquias que dan protección y poderes, se pueden comprar otros poderes a comerciantes. Los ataques son variados, existe un nivel de energía vital y otro de mana para desplegar ataques especiales. Este videojuego tiene un gran universo por recorrer con muchos secretos y atajos hasta la liberación final.

The Sexy Brutale

Videojuego que se desarrolla en una mansión del mismo nombre. Los entornos son decorados en estilo barroco con salas muy altas, donde se esconden secretos y están parcialmente iluminados. El juego consiste en encontrar claves pasando de sala en sala. Se tiene que retroceder en el tiempo para ir a descubrir misterios e impedir crímenes. Para dar inicio al juego se debe encontrar el secreto que impide el asesinato de un relojero y te da la máscara del relojero, es el poder de controlar el tiempo. Entonces, al iniciar el juego, en cada etapa tienes acceso a otras habitaciones con pistas por resolver. Los símbolos asociados al cielo o el aire más relevantes son la música, un carillón u órgano de campanas y las campanadas que dan la hora, la luz de velas, chimenea con fuego, un aleteo de mariposas, acuarios con peces que parecen volar, un árbol al interior de la mansión, flores de distintos colores, una capilla con un altar con un vitral de siluetas de la madre y

el niño, un jardín del paraíso con puertas de arco y estatuas de ángeles en espejos de agua, anillos de lágrimas de zafiro y de corazón de rubí, agua que cae por cañería, la luz natural que entra por las vidrieras que mueve las sombras con el pasar de las horas, rayos de electricidad, cuerpos vaporosos, una estatua de oración, un espejo con luces, lingotes de oro, el movimiento constante del péndulo del reloj, escalera al cielo y al infierno.

El acontecer del juego ocurre en día sábado. Se hace referencia al vudú, la magia negra y al pecado. Al resolver cada etapa, es decir, a quienes has salvado te dan su máscara y su poder. El uso de la máscara otorga el aumento de la percepción, habilidades especiales y es una fuente incontrolable de misterio en el juego. La temática del juego se basa en la trascendencia, vivir la vida, abandonar los recuerdos tortuosos. Uno de los mensajes al final del videojuego es "Dejar marchar no significa olvidar".



The Sexy Brutale, Tequila Works, Cavalier Game Studios, 2017

Conclusiones

El análisis realizado a los videojuegos se ha elaborado para descifrar influencia más allá de los sentidos, sobre el mundo de los arquetipos y su conexión con el ser humano en muchas formas de comprensión y de expresión a través de la historia que convergen desde la clasificación de medios hasta llegar a los videojuegos.

El estilo gótico, siendo un conjunto de valores arquitectónicos, ha ejercido parámetros suprasensibles aplicables a otras envolturas estéticas para expresar su esencia. Es así como al pasar por el análisis de simbologías del cielo y aire, en conjunto con el estilo gótico a un videojuego, se logra identificar sus secuencias de valor estético y aproximación a lo trascendental desde lo funcional lúdico inmersivo hasta lo sublime. Estableciendo otra forma de ver la realidad y lo estético con la distancia que otorga la comprensión de otros cánones de valor más allá de los sentidos y de los establecimientos estéticos de solo forma y significado.

El devenir del videojuego se debe alcanzar con claves por develar, con la riqueza del lenguaje visual, imaginario y narrativo. Con formas por completar, no solo es interactivo la exploración en un campo virtual, es interactivo el reflexionar y obtener conclusiones íntimas.

A pesar de existir numerosos videojuegos donde se disfruta de la experiencia de tener los dotes de un dios omnipotente, los mundos representados poseen muchas veces las cualidades terrenas y carencias de símbolos del Cielo. Posibilidades como entender otra gravedad ejercida sobre los objetos y personajes, o condiciones especiales de un estado psico-espiritual elevado. Por tanto, la experiencia de lo divino y la condición virtual del videojuego sigue siendo un estado personal y dependerá del nivel cultural del jugador. El videojuego se traslada a la propia mente del jugador. Soñar o meditar construirían una realidad subjetiva elevada de lo pre-programado en el entorno dimensional de un videojuego. El videojuego tiene que ser el poseedor del misterio, puede ser más expansivo que otros medios de expresión.

El estilo gótico en los videojuegos abre caminos con mayores perspectivas que los estilos primitivo o clásico, que se muestran muy descriptivos.

Los videojuego oriental y gótico en gran parte se apropian de los símbolos del cielo y el aire, es decir, valoran el momento, proporcionan la forma de percibir planos espirituales, encontrando el jugador un sentido por sobre la apariencia. Muestra al jugador empoderado y libre, hacia lo infinito. Sirve como lección en el mundo real el estar consiente de logros, no ser perturbado por lo que se encuentra en el camino terrenal. Sobre-percibirte a ti mismo al reflejarte en el medio virtual.

Referencias

- Baudouin, B. (2008). El misterio de los Crop Circles. *Hipótesis, secretos militares, enigmas*. Editorial de Vecchi, Ciudad de México.
- Bockemuhl, M. (2010). *Turner*. Editorial Taschen, Colonia.
- Briones, M., L. (2007). *Geoglifos del norte de Chile. Región de Arica y Parinacota*. Salesianos Impresores S.A., Santiago.
- Catania, María Silvana. (2009). La iconología solar de la tumba de Amenope (TT41). *Relaciones entre espacio material y simbólico. XII Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia*. Departamento de Historia, Facultad de Humanidades y Centro Regional Universitario Bariloche. Universidad Nacional del Comahue, San Carlos de Bariloche.
- Eco, U. (2013). *Historia de las tierras y los lugares legendarios*. Editorial Lumen, Barcelona.
- Sir Frazer G., J. (1981). *La rama dorada*. Fondo de Cultura Económica, segunda edición, octava reimpresión, Madrid.
- Gutiérrez M., (2016). *La mitología griega*. Postgrado, Universitat Jaume, Castelló.

Hill, W., J. (2008). *La música barroca*. Editorial: Akal, Madrid.

Isaacson, Walter (2017). *Leonardo Da Vinci*. Editorial Debate, Madrid.

Jung, G. (2012). *El libro rojo*. Editorial El hilo de Ariadna, Buenos Aires.

Kandinsky, W. (1989). *De lo espiritual en el arte*. Premia Editora S. A., quinta edición, Ciudad de México.

Lehner, M. (2003). *Todo sobre las pirámides*. Editorial Destino, Barcelona.

Lowenfeld, V. & Brittain W., L. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Editorial Síntesis, Madrid.

National Geographic, (2021). *Historia* Nº 208.

Ovidio N., P. (2013). *Las Metamorfosis*. Editorial Brontes, Barcelona.

Orr, C. (h.). (1972). *Entre la tierra y el espacio*. Editorial Buenos Aires, Buenos Aires.

Oyarzún, P. (1999). *Epicuro: Carta a Meneceo*. Profesor de Filosofía y Estética, Universidad de Chile, Pontificia Universidad Católica de Chile.

Paquet, M. (2018). *Magritte*. Editorial Taschen, Colonia.

Rosental, M. & Iudin, P. (1946). *Diccionario filosófico marxista*. Ediciones Pueblos Unidos, Montevideo.

Wilde, O. (1982) *El pescador y su alma y otros cuentos*. Editorial Losada, Buenos Aires.

Worringer, W. (1957). *La esencia del estilo gótico*. Editorial Nueva Visión, Buenos Aires.

Shelley, Bruce (2002). *Age of Mytology*. Microsoft Games.

Kamiya, Hideki (2006). *Okami*. Clover Studio.

The Game Kitchen (2019). *Blasphemous*. The Game Kitche.

Tequila Works y Cavalier Game Studios (2017). *The Sexy Brutale*. Tequila Works y Cavalier Game Studio.

Fuentes imágenes

Ideas Claras

<https://es.wahooart.com/@@/8XYUCK-Rene-Magritte-Las-ideas-claras>

From Dust

<https://darkzero.co.uk/game-reviews/from-dust-pc/>

Age of Mytology

https://store.steampowered.com/app/266840/Age_of_Mythology_Extended_Edition/?l=spanish

Okami

<https://www.alfabetajuega.com/avance/okami-hd-avance-de-okami-hd-remasterizando-la-fantasia-d-115447/>

Blasphemous

<http://www.hardcoregaming101.net/blasphemous/>

The Sexy Brutale

<https://areajugones.sport.es/videojuegos/analisis-the-sexy-brutale/>

Videojuegos

Chahi, Érik (2011). *From Dust*. Ubisoft. Montpellier