



MUSEO DESBLOQUEADO

MANUAL DE INSTRUCCIONES

DESMUSEA



MUSEO DESBLOQUEADO

videojuegos narrativas museos historias relatos

PUSH START

Durante los últimos años, el videojuego ha llegado a consolidarse como uno de los **lenguajes de expresión digital más revolucionarios y determinantes de la actualidad**.

Nuevas fórmulas de creación, como los serious games, han sabido aprovechar las singularidades del medio para ofrecer experiencias que, partiendo de lo lúdico, exploran nuevas dimensiones narrativas y plantean desde la óptica tecnológica dilemas educativos, sociales, políticos... etc.

Pero por supuesto, el videojuego continúa siendo fundamentalmente un **medio de entretenimiento**, y es esta la faceta que destaca entre los principales ejemplos de la industria, en series como Mario, The Legend of Zelda o Tomb Raider, por poner algunos ejemplos.

NEW GAME

Pero detengámonos a analizar el punto de partida de estos relatos tecnológicos y de qué manera se imbrican en la tradición artística de la historia.

¿Existen convergencias temáticas, narrativas y mecánicas entre el videojuego y otros medios de creación? Más allá de las evidentes inspiraciones formales que la faceta artística del videojuego encuentra en la historia del arte, **¿qué podemos encontrar de videojuego dentro de la colección de un museo?**

CONTINUE?

Museo Desbloqueado pretende identificar, dentro de la colección del Museo Nacional del Prado, determinadas narrativas, mecánicas, arquetipos, que podríamos reconocer habituales dentro del entorno del videojuego, pero que parten de **paradigmas muy presentes en la historia de la creación artística y literaria**, y que pueden claramente reconocerse en algunas de las pinturas de esta institución.

Museo desbloqueado trata, por tanto, de reflexionar sobre la reincidencia de estos patrones y arquetipos dentro de las narrativas contemporáneas y **cuestionar su significado y validez en el marco de la sociedad actual**.

SELECCIÓN DE OBRAS

Pedro Pablo Rubens - Lucha de San Jorge y el Dragón

Seguidor de Francisco de Goya - El coloso

José Álvarez Cubero - Diana

Antoni Van Dyck - La serpiente de metal

Jacopo Bassano - Entrada de los animales en el arca de Noé

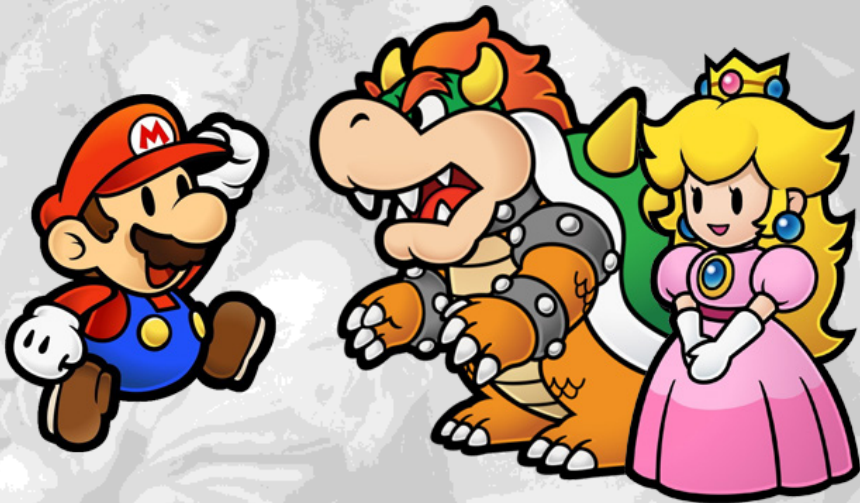
Joaquim Patinir - Paisaje con San Jerónimo

PEDRO PABLO RUBENS

Lucha de San Jorge y el dragón

Habla la leyenda de un poderoso caballero que, cargado con su reluciente arma, y espoleando su brava cabalgadura, derrotó a una infernal bestia que provoca el terror en una lejana ciudad. Este épico argumento, que **podría aplicarse a cualquier título de la saga de Nintendo "The Legend of Zelda"**, se refiere en este caso al relato de San Jorge, representado con gran maestría por el pintor holandés Pedro Pablo Rubens.

La historia de San Jorge y el dragón fue popularizada a través de la **Leyenda áurea de Jacopo della Voragine**, y reinterpretada en numerosas ocasiones a lo largo de la historia del arte (siendo probablemente la pintura de Paolo Uccello la obra más conocida). Ésta narra la épica del caballero San Jorge, que libera la ciudad libia de Silene de un venenoso dragón que exigía dos sacrificios diarios. Al ser escogida por sorteo la princesa del reino para presentarse ante el monstruo,



San Jorge aparece y lo derrota con su lanza, consiguiendo la conversión al cristianismo de la ciudad.

Como podemos comprobar, la historia adjudica de manera tripartita la acción dramática de la historia: tenemos al noble y valeroso caballero, a la violenta y destructiva bestia, y por último, a la delicada e inane doncella que queda incapacitada por sus circunstancias. Por supuesto, tal distribución de roles no nace con esta leyenda, sino que ésta traslada y adapta arquetipos utilizados ampliamente con anterioridad, y que perpetúan una óptica profundamente arraigada en ideales maniqueístas y patriarcales.



Es digno de analizar, por otra parte, que tal configuración haya permeado de manera casi invariable en la narrativa de muchos de los videojuegos que consumimos en la actualidad: además de la ya mencionada serie The Legend of Zelda, encontramos tal modelo en la serie de videojuegos más vendida de la historia, Super Mario (el valiente Mario, el agresivo Bowser, la ridícula Peach), así como otros numerosos ejemplos



en los que el personaje femenino se muestra como un ser endeble y sometido ante la inalcanzable lucha de dos poderes masculinos, y por definición, superiores. Paradigma que no es exclusivo del género de los videojuegos, si no que a día de hoy continúa siendo una narrativa relevante en libros, películas, series, y otros productos de consumo.

Cabe plantearse, entonces, la siguiente pregunta:

¿consiguen acaso las nuevas tecnologías modernizarnos realmente como sociedad? Puede que no sea tanto la existencia de estas nuevas tecnologías, como la autorrealización y desafío de estos modelos, lo que realmente catalice la posibilidad de una modernización ideológica. Afortunadamente ya son muchos (y cada vez más numerosos) ejemplos de videojuegos que han advertido esta tóxica representación, y desafían los roles construidos ofreciéndonos productos que invitan a la reflexión y a nuevos planteamientos en el entorno del consumo electrónico.

SEGUIDOR DE GOYA

El Coloso

En esta pintura, atribuida a Francisco de Goya y Lucientes hasta el año 2008, **encontramos una ominosa figura** que avanza con ademán agresivo por el horizonte. Casi podemos sentir sus pies retumbando contra la tierra, y la inhumana reverberación de su voz entre las distantes nubes.

Quizás metáfora de la reciente Guerra de la Independencia, la pintura trata en cualquier caso de una siniestra representación de lo gigante. **Lo gigante, en su sentido dimensional; pero también lo inexplorado, lo inalcanzable, lo incontrolable: lo que se sale de nuestra escala, ya sea en un sentido físico o epistemológico.** Ante la debilidad de lo inabarcable, nos sentimos anulados e indefensos: perdemos el sentido de la proporción humana con el que hemos construido nuestra realidad. Se genera en nosotros la indefensión y el miedo.





La megalofobia como recurso narrativo ha sido utilizado desde los inicios de la propia literatura. En la cultura occidental encontramos como principal referente la historia bíblica de David y Goliat, aunque por supuesto, no es la única. Por su efectividad visual, la fórmula de lo gigante ha sido especialmente explotada en el cine (recordemos las películas

japonesas de kaiju como Godzilla o Gamera) aunque es en los videojuegos adquiere una significación absolutamente orgánica. Y es que es convención, en la práctica totalidad de los videojuegos, la existencia de enemigos sobredimensionados que se enfrentan al protagonista en determinados momentos clave, ofreciendo un desafío especial (los llamados boss o jefes) y que buscan reproducir en el jugador esa sensación de indefensión y fragilidad de la que hemos hablado anteriormente.

Caso imprescindible en este género, y que establece un fantástico paralelismo con la pintura del seguidor de Goya, es el videojuego japonés **Shadow of the Colossus**. Considerado un clásico en la industria, relata la historia de un héroe llamado Wander que se enfrenta a dieciséis colosos que habitan la tierra con la noble intención de devolver la vida a una doncella. En este caso, lo colosal no funciona solo como símbolo de lo que trasciende los límites de la proporción humana, sino de lo que es igualmente inabarcable en el interior de nuestra psique.



Y es que, finalmente, lo más aterrador y desconocido no parece ser aquello que supera los límites de la mirada, sino lo que resuena en lo más profundo, y más misterioso, de la conciencia humana. **¿Quizás, al fin y al cabo, somos nosotros mismos esos monstruosos gigantes que deambulan por los soñados horizontes?**

JOSÉ ÁLVAREZ CUBERO

Diana

La griega **Artemisa** (Diana para los romanos) se ocultaba de la civilización en los espesos bosques, indiferente a los avatares de los destinos humanos. Protectora de la caza, la Luna y la castidad, juró que jamás se casaría, y en sus relaciones con el sexo masculino se muestra cáustica y vengativa: recordemos a Acteón, cazador que según **Las Metamorfosis de Ovidio**, contempló por error su cuerpo desnudo mientras se bañaba y fue convertido en ciervo como castigo.

La correspondencia entre Diana y **Lara Croft** (al menos la pretérita Lara), no es difícil de trazar. Ambos personajes, arco y flechas en mano, suponen una **aparente rara avis** dentro de sus panteones particulares. Una irregularidad que, sin embargo, en su construcción se devuelve a unos esquemas perfectamente normativos y que cumplen unas fantasías masculinas muy calculadas. Ambas suponen un elemento exótico dentro de un sistema patriarcal, pero por desgracia éste exotismo no supone un elemento subversivo o de empoderamiento, sino que está perfectamente imbricado y correspondido en una estructura





que parte de la masculinidad. Estos personajes, por tanto, terminan funcionando como una **extrañeza programada** que justifica el status quo de la normatividad.

Aunque Diana supone una de las pocas diosas del panteón griego con carácter guerrero y activamente violento, en lugar de funcionar como una interrupción del poder masculino, se convierte en un objeto de salvaje sexualidad, deseo oculto y morbosidad secreta (recordemos el capítulo de Acteón: la mirada prohibida, la codiciada desnudez, la imperturbable virginidad) La otra cara de **la representación guerrera**

femenina la encontramos en la tribu de las amazonas, en las que los griegos encuentran un fiero rival, una civilización embrutecida, de la que se traduce el temor y la irregularidad que para ellos suponía una civilización matriarcal.

Lara Croft, que en el momento de su creación era uno de los escasos ejemplos de representación protagónica femenina, cumplió un patrón equivalente al de Diana. Aún naciendo como una extrañeza entre el ejemplario de protagonistas de videojuegos, no suponía un verdadero replanteamiento de la mujer en el género, sino que nacía del deseo sexual masculino



como objeto de deleite y contemplación. Por ello, su aparición no puede ser considerado un verdadero hito feminista, sino una **consolidación de los roles de género** ya establecidos.

En el año 2013, la saga Tomb Raider fue reiniciada con una nueva historia y un nuevo diseño de su protagonista. Es destacable que en esta ocasión, pese a seguir siendo normativamente atractiva, los creadores procuraron un personaje de proporciones más realistas y una profundidad psicológica y emocional mucho más humana. La extrañeza de lo femenino, sin embargo, sigue siendo una parte intrínseca del personaje, y **sólo a través de la creación y diversificación de modelos podremos hablar de un panteón en el que haya una verdadera equidad de género.**

JACOPO BASSANO

Entrada de los animales al Arca de Noé

Resulta interesante advertir que en esta representación de la escena bíblica, son **dos leones macho** los que acceden al interior del arca, y no un macho y una hembra como Yahvé había estipulado: "De todos los animales puros toma siete parejas, machos y hembras, y de los impuros toma sólo una pareja, macho y hembra" (Génesis 7:2) El desconocimiento de Bassano por la fisonomía de este animal, al que representa apenas más grande que un gato y sin dimorfismo sexual, remite a diversas reflexiones interesantes.

Por una parte, queda patente el deseo de **representación de la plenitud**, de la totalidad del conjunto, aun cuando es desconocida o imposible de ser discernida: la percepción de este conjunto nos permite legitimarnos como **dueños y poseedores de tal**, y por tanto, de cada uno de los elementos que la componen. Este hecho es especialmente evidente en el deseo de control sobre la naturaleza, y es que la percepción de lo humano como especie superior deriva en la creación de clasificaciones y taxonomías que autolegitimen



esta supremacía. El ejemplo más evidente y universal es la construcción de **bestiarios**, en el que podría enmarcarse el cuadro de Bassano, y que se retrotraen a principios del primer milenio.

Este deseo coleccionista de construcción de la totalidad supone uno de los ejes principales de la serie **Pokémon**. En la celeberrima saga japonesa de videojuegos, nos convertimos en Noé en una misión por atrapar al menos un ejemplo de cada una de las especies del mundo, quedando almacenadas en los espacios digitales de un ordenador. Es este deseo del discernimiento de lo absoluto, de la construcción del bestiario (la llamada Pokédex) lo que dirige nuestro camino por el mundo, junto con el deseo de ejercitar estos seres para el combate.

Las implicaciones especistas de esta mecánica son obvias, aunque aparezcan diluidas bajo unos diseños amables y coloridos.





El animal traducido como elemento objetual nos produce **ansia de coleccionismo** y entender la completitud de esta colección como la culminación de la experiencia. Sin embargo, junto a este discurso subyacente, es también digno de destacar que ambas historias incorporan un positivo interés hacia la biología, el estudio de la fauna, y la protección del medio ambiente.



Es además interesante asociar este deseo por la construcción de plenitud con los logros o **achievements**, un sistema incorporado en muchos videojuegos por el que se desbloquean determinados trofeos al cumplir unos requisitos estipulados. Y partiendo de esta reflexión, analicemos: tenemos claro lo que supone la compleción de un libro o una película, pero **¿cuál es el criterio de considerar una experiencia de juego absolutamente completa?**

ANTON VAN DYCK

La serpiente de metal

En el año 2012 se publica el videojuego **Journey**. En él nuestro protagonista, ataviado con una larga túnica roja, atraviesa un vastísimo desierto superando diversos peligros y dificultades para alcanzar una **lejana montaña**. En el camino, otros jugadores anónimos se unen a nuestro periplo, construyendo vínculos emocionales que enriquecen la experiencia del viaje.

La semejanza de Journey con la historia del **Éxodo** bíblico no es casual. Moisés también tuvo que afrontar una ardua travesía por el desierto hacia su particular destino: la **Tierra Prometida**. También él hubo de enfrentarse a múltiples peligros durante su camino, como el representado en el cuadro de Van Dyck: serpientes venenosas enviadas por Dios como castigo a la falta de fe de su pueblo.

Pero las similitudes entre ambas historias no son tan especiales, y es que son igualmente compartidas con otras miles de relatos que han sido narradas a lo largo de la historia humana. Éstas conforman la estructura del denominado, según el escritor Joseph Campbell, **monomito** o **viaje del héroe**. El propio director de Journey confirmó que el arco argumental del videojuego había sido directamente inspirado por la teoría de Campbell.

¿En qué consiste este monomito? Campbell lo resume en **El héroe de las mil caras** de la siguiente manera: “Un héroe se aventura más allá del mundo cotidiano a una región de maravilla sobrenatural. Allí son encontradas fuerzas fabulosas y es obtenida una victoria decisiva: el héroe regresa de su

misteriosa aventura con un don que restaurará el mundo”
Este patrón narrativo se encuentra repartido en **tres etapas principales**: la separación del mundo (la partida), la penetración a alguna fuente de poder (pruebas y victorias de iniciación), y el regreso a la vida para vivirla con más sentido. De esta manera, Moisés abandona su vida con el faraón, acepta la llamada de Dios, y con renovadas virtudes se adentra en el desierto para dirigir el pueblo hebreo hacia la Tierra Prometida, donde culminará su viaje. En Journey, el personaje abandona la quietud y atraviesa el desierto obteniendo una serie de poderes; alcanzado su destino, se convierte en una ráfaga de luz que dirigirá a otros viajeros.



El Éxodo de Moisés, Journey, Jesucristo, Buda, el viaje de Final Fantasy X. Todos ellos cumplen, en mayor o menor medida la **continuidad de esta estructura**. Sin embargo, hay algo en la aplicación del arquetipo que distingue el género del videojuego del resto de expresiones artísticas. Se trata la práctica absoluta nulidad de cierta parte de la estructura: la **negación a la llamada**, la oposición del protagonista a dejar la conformidad del mundo que conoce y atravesar el umbral hacia la aventura.

El propio formato de videojuego impide la consecución de tal parte, pues tal negación conllevaría la finalización prematura de la historia. Podríamos, ahora, llegar a preguntarnos: **¿es posible que la evolución narrativa del videojuego permita, en algún momento futuro, superar el inquebrantable arquetipo del héroe?**



JOACHIM PATINIR

Paisaje con San Jerónimo

En los **juegos de mundo abierto**, la épica del protagonista queda relegada a un segundo plano frente a la grandeza de un mundo en apariencia infinito, el cual articula una inmensidad de posibles. La narrativa lineal queda así desplazada y condicionada por el jugador, que construye la experiencia de juego a partir de sus propias decisiones. El éxito de estos juegos se debe, de esta manera, a la potenciación de la creatividad y la exploración, la sensación de libertad, la diversificación de opciones y la ruptura con la estructura clásica de desarrollo, pese a la dificultad que esta descentralización conlleva a la hora de involucrar al jugador en una historia continua y coherente.

El **alejamiento de la narrativa**, y la **exaltación del contexto** establece una curiosa proximidad con los cuadros del artista flamenco Joachim Patinir. El pintor flamenco de los siglos XV-XVI fue pionero en el desarrollo del paisajismo como género pictórico, y sus pinturas muestran amplios y detallados panoramas que desatan en el espectador el deseo de saltar al lienzo y perderse en su inmensidad.



En el caso de Paisaje con San Jerónimo, se nos ofrece un fantástico entorno lleno de suaves planicies, bosques, fantásticas ciudades, extrañas formaciones rocosas, senderos, lagunas.

Las **ansias de exploración**, como nos surgirían con videojuegos como Skyrim, The Legend of Zelda: Breath of the Wild o Minecraft son incuestionables. Al igual que en estos casos, **la narrativa está presente en la pintura, aunque debilitada por la grandiosidad del paisaje**: el santo, en primer plano, le arranca la espina al león que se convertirá en un atributo habitual de su hagiografía.



El episodio, que al igual que en el caso de San Jorge y el dragón, es tomado de la **Leyenda dorada de Jacopo della Voragine**, continúa a través de diminutos pequeños detalles repartidos por la pintura. Un asno perdido es hallado por unos mercaderes, que intentan robarlo. El león de San Jerónimo aparece, dirigiendo a los mercaderes y al asno hasta el monasterio, donde éstos devuelven el animal y se arrodillan ante el santo.



De esta manera, el **contexto** deja de ser un envoltorio para convertirse en verdadero protagonista de la obra, y el personaje y su narrativa, una excusa para su representación. Aunque en el caso de la pintura supone un sistema interesante de formulación de narrativa, cabe plantear si en el medio del videojuego es extrapolable o no esta debilitación del contenido en favor del continente, si el peso de lo lúdico justifica la relegación de lo emocional; y si se dispone que la narrativa del personaje debe ser tan importante como el desarrollo del entorno de juego, **de qué manera puede encontrarse el equilibrio entre estas dos facetas aparentemente enfrentadas.**



www.desmusea.com