

UNA APROXIMACIÓN AL ESTUDIO DE LOS VIDEOJUEGOS JAPONESES DE NARRACIÓN COMPLEJA

AN APPROACH TO THE STUDY OF THE JAPANESE VIDEOGAMES WITH COMPLEX NARRATION

Adrián Suárez Mourino

Universidade da Coruña

adrian.suarez.mourino@gmail.com

Fecha de recepción: 24/04/2020

Fecha de aprobación: 30/06/2020

Resumen

Neon Genesis Evangelion popularizó las narrativas complejas en el *anime*. Esta serie influyó a Yokô Tarô para el desarrollo del videojuego *Nier*, también de narración compleja. Este tipo de narración no es exclusiva de Japón. Su origen se halla en la ficción televisiva norteamericana y con producciones como *Twin Peaks* como ejemplos fundacionales. Pero mientras esta motiva la tarea del espectador en la resolución de la adivinanza: “¿quién mató a Laura Palmer?”, *Nier*, como *Dark Souls III*, no; más bien quieren conducir al jugador en una pregunta que él mismo decide formularse, o no, y que no tiene una única resolución, lo que conduce a quedarse sumergidos o colgados en la

duda, en un vacío. Videojuegos occidentales de narración compleja como *Heavy Rain* hacen lo contrario: emplean esa complejidad para que el jugador juegue a resolver una pregunta que el mismo juego formula: “¿hasta dónde llegarás para salvar a quién quieres?” Y la resuelve. Investigamos el posible origen de esta diferenciación entre narración compleja occidental y japonesa en videojuegos a modo de aproximación para guiar futuras investigaciones sobre videojuegos de narración compleja japonesa por autores occidentales.

Palabras clave

Narración compleja, videojuegos japoneses, ficción televisiva, *Nier*, *Dark Souls III*

e-tramas 6 – Julio 2020 – pp. 46-61

ISSN 2618-4338

GTI – TEG 2.0 – I+D+I Historia y videojuegos (II)
Facultad de Ingeniería; Facultad de Humanidades
Universidad Nacional de Mar del Plata
Universidad de Murcia

Abstract

Neon Genesis Evangelion popularized complex narratives in *anime*. This serie influenced Yokô Tarô for the development of the video game *Nier*, of complex narration too. This type of narration is not unique in Japan. Its origin is found in North American television fiction with productions like *Twin Peaks* as foundational examples. But while *Twin Peaks* motivates the viewer's task in solving the riddle: "who killed Laura Palmer?", *Nier*, like *Dark Souls III*, no; rather they want to lead the player to a question that he has to decide to ask himself, or not, and that does not have a single resolution, which

leads to being submerged or hung in doubt, in a void. Western videogames of complex narration like *Heavy Rain* do the opposite: they use that complexity so that the player plays to solve a question that the same game asks: "how far will you go to save who you want?" And it solves it. We are investigating the possible origino f this distinction between western and japanese complex narration in video games as a way to lead future and more deep investigations about complex narrative in videogames made by western researchers.

Keywords

Complex narration, japanese videogame, tv ficion, *Nier*, *Dark Souls III*

INTRODUCCIÓN

Artículos como *The Zen of Nier: Automata - Tasting Reality in the Death of Meaning* (Smith, 2019), *Take Your Time: The Garden Path Space of Pokemon and Dark Souls* (Goss, 2018) o *Sekiro, Samsara and From Software's cycles of death* (Reuben, 2019) nos señalan las aproximaciones que ya se están dando para buscar el elemento diferencial de los videojuegos de narración compleja japoneses con respecto a los occidentales: los retazos de budismo zen que se encuentran en ellos. Pero asociar de forma categórica algún aspecto o la totalidad de la cultura japonesa solo con el budismo zen es excesivamente simplista, tanto como relacionar el grueso de la cultura española con el catolicismo o de la de E.E. U.U. con el protestantismo. No podemos olvidar la fortísima impronta del sintoísmo en el imaginario social nipón que, a nivel estético, se manifiesta como una tendencia totalmente opuesta al zen, hiperdecorativista y colorida, tampoco la tremenda influencia que supusieron las películas de Hollywood en la juventud nipona tras la Segunda Guerra Mundial; es más, la presencia occidental en su cultura no esperó hasta la segunda mitad del siglo xx a

manifestarse, sino que lo hizo mucho antes, en 1868 (Vives, 2019, p. 223). Con la apertura de las fronteras de Japón a Occidente en el siglo XIX, llegaron nuevos materiales de construcción que sustituyeron el tatami por el mármol. Bogner (2000, p. 73) se refiere a la ciudad japonesa como un conjunto de episodios volátiles, ambiguos y dinámicos en los que se mezcla lo oriental con lo occidental de una forma insólita para el gusto de un americano o un europeo, lo que es también un reflejo de su propia sociedad y producción cultural. Benedict (1946, p. 2) también lo señala en su libro *El crisantemo y la espada*, destacando lo sorprendente que resulta cómo el japonés acepta este contraste como si fuera normal.

En este texto estudiamos el videojuego japonés de narración compleja siendo conscientes de que nace en este choque de influencias que conforma la cultura japonesa, no solo a raíz del budismo zen. Como señalaremos más adelante, este tipo de narración parte de la del *anime* de mediados y finales de los noventa que, como el *manga*, procede, entre otros factores, de la admiración de Osamu Tezuka por las cintas de animación del estudio americano Disney (Thornton-Gibson, 2017, p. 344). Es más, los practicantes del budismo zen, suelen hacerlo mezclando ritos del sintoísmo (Šisler, Radde-Antweiler, Zeiler, 2018, p. 114), lo que indica la aceptación de Japón por esa mezcla.

Para un occidental es fácil caer en este error y creer que la cultura japonesa es solo budismo zen. La arquitectura, los jardines, el teatro y el arte pictórico que surgieron como un vehículo para explicar su complejidad han servido de atrezzo para películas, videojuegos, novelas y animación creados fuera de Japón, ofreciéndonos una idea distorsionada y simplista de la cultura japonesa. Videojuegos como *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020), series de dibujos animados como *Samurai Jack* (Tartakovsky, 2000-2004) o producciones como *The Last Samurai* (Zwick, 2003) se apoderaron de su imaginario, lo romantizaron y cayeron en un japonismo (Burty, 1872), es decir, en el uso reduccionista de valores estéticos japoneses en producciones occidentales y que tuvo su auge a finales del siglo XIX.

Entonces, ¿por qué el interés de los artículos señalados al principio de este capítulo en analizar si el budismo zen en concreto ha tenido impacto o no en la narración compleja de los videojuegos japoneses? La hipótesis que manejamos es que no se puede negar la huella que ha tenido el budismo zen en su cultura, pero solo entendido a través de la amalgama de influencias que hemos recogido, y que, como un fenómeno alterado mediante una continua hibridación cultural, puede ser fundamental para el estudio de estas narrativas. Pero eso no quiere decir que los directores de los videojuegos que señalaremos, y que comparten las características que los hace ser de narración compleja, abiertamente quisieran introducir ideas del budismo zen en sus videojuegos en su estado puro, sino casi lo contrario. Tampoco que los conceptos del budismo zen que imprimen en sus obras no

vengan mezclados con otros del taoísmo, cristianismo o sintoísmo. Es más, teniendo en cuenta todo lo comentado, ¿podemos llamar a esto budismo zen en realidad?

Tras la Segunda Guerra Mundial se inició un proceso de lavado de imagen de Japón de cara al resto del mundo a través de lo que se denominó *Soft Power*. Se quería vender la idea de que Japón era muy eficiente y poco agresivo (McGray, 2002). Más tarde llegaría la estrategia *Cool Japan*, una campaña de *branding* cultural para reimaginalor a través de sus propiedades intelectuales (Santiago-Iglesias, 2017). Mediante el *manga* y el *anime* se ofrecería un Japón a medida tal y como las películas de Hollywood hicieron con los Estados Unidos. En estas obras se incidiría en esa idea tan llamativa para el occidental de contraste entre tradición y modernidad. En cuanto a la tradición se mostraba de dos maneras: con localizaciones típicas japonesas que luego el lector querría visitar y también al recurso de temas que se entendieran como clásicos del imaginario japonés. En cuanto a lo primero, *mangas* como *Ranma ½* (Takahashi, 1987-1996) o *Maison Ikkoku* (Takahashi, 1980-1987) hacían vivir a sus personajes en un Japón contemporáneo pero salpicado por arquitectura clásica, rituales budistas o visitas a templos. En cuanto a los temas, la idea de karma, renacimiento, vacío, los seis reinos budistas y el *zazen* aparecen una y otra vez en *mangas* y *anime* como *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1995-1996), *Dragon Ball* (Toriyama, 1984-1995) o *Berserk* (Miura, 1989). Estas son algunas de las propiedades intelectuales que sirvieron al *Cool Japan*, pero que también impactaron e influenciaron a los creadores japoneses que desarrollaron sus videojuegos a finales de los años noventa, principios del dos mil y durante 2010 en adelante. A ellos también les llegó la visión deformada de conceptos del budismo zen, que recogieron las producciones norteamericanas impregnadas de japonismo.

El videojuego japonés de narración compleja nació en este contexto y comenzó a mostrarse después de la aparición del *anime* de narración compleja que tuvo mucho que ver en la estrategia *Cool Japan*, aprendiendo de él y de su manera de narrar. A su vez, este *anime* se fijó en la ficción compleja televisiva americana para formarse. Estos videojuegos cuentan con manifestaciones de budismo zen, pero solo de las ideas y conceptos que han llegado a sus autores filtrados mediante el *manga* y el *anime* y la interpretación foránea, y mezclados con otros tantos elementos como es la fantasía medieval occidental que causó furor en Japón tras el éxito de *Dragon Quest* (Enix, 1986), que adaptaba a su vez los videojuegos occidentales que cogían las reglas de *Dungeons & Dragons* o la ambientación de *El Señor de los Anillos*. Como ejemplos de videojuegos japoneses de estas características trabajamos con dos casos paradigmáticos en este texto: *Nier* (Cavia, 2010) y *Dark Souls III* (2016), inspirados abiertamente y según declaración de sus autores en esos *animés* mencionados,

el primero en *The End of Evangelion* (Anno y Tsurumaki, 1997) y el segundo en el manga *Berserk* (Miura, 1989).

Pero aún siendo un budismo zen pasado por tantos tamices y sobreviviendo a un continuo encuentro entre contrastes, merece la pena estudiarlo para buscar el valor diferencial de los videojuegos japoneses de narración compleja en contraposición con los occidentales. Emplear ideas como la de la existencia cíclica hace que los finales de estos videojuegos supongan el comienzo de nuevas eras, de un renacer que vuelve a iniciar el tiempo, como el caso de *Dark Souls III*, en el que el remate de la narración no implica llegar a su resolución. El *karma* implica consecuencias a nuestras decisiones pero sin que el videojuego manifieste que se producirán, haciendo que el jugador avance por la historia volviéndola más compleja sin saberlo. El concepto de vacío o de nada se refleja en *Nier* o en *Dark Souls III* con el planteamiento de preguntas que no encuentran respuesta, de forma que se le deja al jugador sumido y aprendiendo del vacío que le provoca saber que jamás la obtendrá. En el caso de Hidetaka Miyazaki, director de *Dark Souls III*, introduce la posibilidad de adoptar la postura *zazen*, meditar y alcanzar la trascendencia, que en el videojuego se representa con la figura del dragón. En *Nier* acabamos negando el yo y alcanzando un vacío representado con un espacio en blanco. El videojuego nos pide que borremos todo nuestro progreso guardado y dejemos de existir. Estos conceptos no se muestran en los títulos occidentales de narración compleja, por lo que su análisis nos parece pertinente para favorecer los estudios narrativos del videojuego. Sin embargo, repetimos la pregunta: ¿podemos designar a esto budismo zen? La respuesta es que no. Son valores estéticos con origen en el budismo zen hibridados y ludificaciones de ideas trascendentes. Recuerdan al budismo zen, pero no lo son.

Es decir, no es un budismo zen puro, sino henchido de una hibridación permanente entre lo occidental y lo oriental, impregnado de *Cool Japan*, de *manga* y de *anime*, de fantasía medieval americana y europea, y de ficción compleja televisiva norteamericana. Por lo que la aproximación que ofrecemos, tal y como veremos a continuación, es la del estudio diferencial entre videojuegos de narrativas complejas occidentales y japonesas a través de lo que llamaremos budismo zen hibridado.

Ahora responderemos a cómo es posible que el budismo zen sobreviviera para llegarnos mediante este budismo zen hibridado, convirtiéndose en una fuente de inspiración para estos autores tanto en la temática como en la estética. Esto nos servirá también para señalar las características del videojuego japonés de narración compleja bajo el influjo concreto de este budismo zen hibridado.

DEL BUDISMO ZEN HIBRIDADO AL VIDEOJUEGO JAPONÉS DE NARRACIÓN COMPLEJA

“La cultura japonesa, (...) proporciona una de las concepciones más ricas del vacío. Su cualidad consiste en proporcionar un marco espacial a fenómenos espirituales, resaltando con ese sabio uso del vacío una peculiar forma de trascendencia” (Espuelas, 1999, p. 84) [traducción propia].

El concepto de vacío introducido por el budismo zen resultaba excesivamente complejo para el japonés del periodo Muromachi, comprendido entre 1333-1573, por lo que se desarrolló un lenguaje artístico para explicárselo y para que sirviera de medio para su contemplación (Gutiérrez, 1998). Este lenguaje suscitó el desarrollo de una pintura, arquitectura y jardinería propia, y también favoreció la creación y desarrollo del teatro *nō* con unos valores estéticos concretos. Se perseguía crear un marco espacial que sacudiera las mentes apáticas y que, en la penetración de la nada representada por ese espacio artístico, se pudiera penetrar a su vez en la naturaleza cósmica (Vives, 2010, p. 27). Este deseo de penetrar en el vacío explica por qué la casa tradicional japonesa se abre voluntariamente al exterior para que la naturaleza irrumpa en ella y vacíe los llenos de sus habitantes, o cómo su pintura permite que los vacíos blancos de nada accedan a la tela; para que, de la mano del espectador, se cuelen entre las ramas de sus árboles dibujados y sean los protagonistas por encima de lo representado. El arte se convierte en un puente entre el vacío que da acceso a la naturaleza cósmica que persigue el budismo zen y el que mira. Esto también aplica a cómo se configura el escenario y el espacio para el público en el teatro *nō*.

A diferencia de un escenario occidental, el teatro *nō* prepara tres tablas diferenciadas entre sí, pero conectadas, por las que discurren y actúan sus actores. Una está en un extremo y representa el más allá. La otra se sitúa separada por un pasillo que simboliza el puente entre los dos mundos, y la última simboliza nuestro mundo. Las butacas de los espectadores se colocan de forma que miren directamente y de forma frontal a este tercer espacio. Los otros dos en los que viven los dioses y a través del que viajan del mundo divino al humano, se encuentran en un lateral de su ángulo de visión (Vives, 2010, p. 27). Así, los que asisten al teatro *nō* participan en la función y forman parte de la configuración espacial del evento. Como humanos que son, tienen que hacer un esfuerzo y mirar más allá si quieren descubrir más sobre los dioses y la naturaleza cósmica, que penetra en ellos. La representación de los actores y sus movimientos se ralentizan a propósito con respecto a la occidental, intentando representar la nada y la quietud del vacío.

El videojuego japonés guarda relación con este teatro. Homan & Homan (2014) estudian al jugador como actor, director y coordinador de una obra de teatro interactivo. Fernández-Vara (2009) analiza las similitudes entre teatro y videojuego a través de la actuación del actor, que juega a interpretar, y también del espectador que mira y que

participa. En su texto pone al *kabuki* de ejemplo, tipo de teatro surgido a finales del siglo XVI en el que se interpretaba una versión laica de las danzas budistas (Vives, 2010, p. 99). Señala también que la existencia de una cuarta pared o metalepsis atiende a la tradición occidental más que a la oriental. El motivo es que el japonés desea permitir que el espectador acceda a la función, no poner barreras entre él y la ficción, pues el teatro configura, como la pintura y la arquitectura, un espacio para comprender el zen penetrando en el vacío que representa y que desea ser habitado. Navarro-Remesal (2018), siguiendo con las investigaciones de Fernández-Vara, indica que el videojuego japonés, de contar con una cuarta pared, sería con una pared muy tenue, imperceptible en realidad, pues la rompe continuamente o pone de manifiesto su no existencia para integrar al jugador en la ludoficción. Esta idea se corresponde con la tradición del arte realizado con el lenguaje artístico extraído del budismo zen.

El arte participa en la creación de cultura, modificando y creando sociedades con características comunes en sus individuos (DeMarrais y Robb, 2013); claro que estas características se ven influenciadas por la mezcla con otras culturas y religiones, como hemos explicado en la introducción. El país sufrió un profundo proceso de hibridación con culturas vecinas que ha influido y modificado la suya propia y a sus creadores. Tras la Segunda Guerra Mundial, los Estados Unidos recurrieron al cine de Hollywood (Kamei, 1981) para suavizar el espíritu nacional de revancha. Aprovechando el precario momento económico de los estudios de cine japoneses en los años setenta y ochenta (Hays, 2009), EE. UU. aprovechó para popularizar sus cintas y americanizar a los jóvenes japoneses que luego serían creativos de videojuegos, como es el caso de Hideo Kojima, que cita como algunas de las experiencias (Dawkings, 2019) vividas más significativas para sus obras haber visto *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968) y *Blade Runner* (Scott, 1982). En la americana Disney se encuentra también la principal inspiración de la creación del manga y el *anime* a través de la impresión que *Bambi* (Walt Disney, 1950) le causó a un joven Osamu Tezuka (Ban, 2016). Es decir, aunque parte de su cultura esté impregnada de ecos de budismo zen, la que llegó del otro lado del Océano Pacífico también tuvo mucha importancia en las jóvenes que se hicieron mayores tras la Segunda Guerra Mundial.

La inmersión de esta generación de japoneses en el cine de Hollywood favoreció la aceptación de los primeros y posteriores seriales televisivos de narración compleja realizados en América, entre los que destaca *Twin Peaks* (Lynch y Frost, 1990-1991). Muchos fans de *Neon Genesis Evangelion*, dicen que es el *Twin Peaks* del *anime*, como reconoce Hiroyuki Yamaga, director y productor del estudio Gainax (Svensson, 2006). La comparación no está falta de sentido. Loriguillo (2018) se refiere a la ficción de David Lynch como compleja y recurre a esa definición para señalar a *Neon Genesis Evangelion* como

anime complejo por su narración ambigua, sucesión de hechos no lineales y alta restrictividad, alta profundidad, alta autoconsciencia y una comunicabilidad baja o moderada (Bordwell, 1996).

Este *anime* complejo, inspirado a su vez por la ficción compleja americana, no pretende dar respuestas al final de la obra, sino sumergir al espectador en un vacío provocado por una pregunta a la que no podemos responder, en la que también se habla de reencarnación, *karma* y mundos paralelos. Al final de *The End of the Evangelion* (Anno y Tsurumaki, 1997), la cinta cuestiona al espectador acerca de qué sería mejor: si todos los humanos vivieran unidos en un solo cuerpo o si vivieran en cuerpos separados. Shinji, el protagonista, manifiesta que no sabe dónde se encuentra la felicidad, si en una opción o en la otra, quedando la obra inconclusa para dejar al espectador disfrutando de la pregunta en sí tras haberlo metido en ella. Pese a haber recurrido a un imaginario cristiano para representar su diégesis, algo que se adivina ya en el mismo título de su obra, termina ofreciendo una “visión cósmica budista que resalta la contingencia y la soledad de la existencia humana, aunque animando al hombre a aceptar con inalterable tranquilidad de espíritu esta condición inescapable, e incluso, a que se alegre de ella” (Lanzaco, 2009, p. 75). Algo propio de los valores estéticos que el budismo zen imprimió en la cultura clásica japonesa, pero sin olvidarnos de la perspectiva que ofrecemos en nuestro estudio: en este caso, hablaríamos de un budismo hibridado con valores estéticos y semióticos de tradición cristiana así como con la ficción televisiva americana.

Por su parte, el final de *Twin Peaks* tras su tercera temporada, también sin ofrecer un final claro y con muchos interrogantes en el aire, nos deja con la moraleja de que “las cosas malas ocurren y pueden volver a ocurrir (...). Lo único que podemos hacer es tratar de ser la mejor versión de nosotros mismos (...) y apreciar la importancia de las pequeñas cosas” (Martin, 2017) [traducción propia]. Lo que a la postre es una lectura de sentimiento cristiano, occidental y que conecta con lo que él mismo escribió a modo casi de guía moral: “la gente está tan convencida de que no podemos alcanzar la paz que se ha convertido en una broma” (Lynch, 2016, p. 133) [traducción propia]. De esta forma, *Twin Peaks* sí ofrece una respuesta que guía al espectador.

Es decir, aunque la inspiración inicial para la creación del *anime* de primera generación hayan sido las películas de Disney, aunque Japón haya sido influenciado por el cine de Hollywood y más tarde por las narraciones complejas de series como *Twin Peaks*, y efectivamente haya absorbido todo eso para la producción de sus obras, ese lenguaje del budismo zen incorporado en su cultura, pese a ser diluido por la hibridación con otras fuentes, matizado y usado simplemente para construir finales ambiguos, ha seguido

presente en el imaginario de los autores, incluso de manera inconsciente, y tiende a mostrarse cuando la comunicación de dicha narración se vuelve extremadamente ambigua. Tal y como ocurre al final de *Neon Genesis Evangelion* y sus posteriores iteraciones en forma de películas. En esos momentos se apela a la ausencia de la cuarta pared para interrogar casi frontalmente al espectador, introduciéndolo en la obra de ficción, para sumergirlo en una pregunta a la que no se le ofrece respuesta y que sugiere ese espacio en el que contemplar el vacío para penetrar en la naturaleza cósmica, como intentaba hacer el teatro *nō*, la pintura y la arquitectura.

DE *NEON GENESIS EVANGELION* A *NIER*

Los *animes* de narración compleja, con *Neon Genesis Evangelion* a la cabeza, pero también con otros como *Puella Magi Madoka Magica* (A. Shinbo, 2011), han influenciado a los creadores de videojuegos para usarlos en sus trabajos y ludoficciones. Entre ellos, a Yokô Tarô (Prell, 2018). Este director desarrolla videojuegos que tienen varios finales. Todos son auténticos y no significan una conclusión, sino la creación de un conjunto de mundos ludoficcionales en el que no solo todos son posibles (Planells, 2015, p. 17) sino que se producen a la vez, negando la existencia de una única realidad sólida y consistente en el tiempo (Prigogine y Stengers, 1984). Esta característica extiende las vías de complejidad de la narración si la comparamos con las del *anime* en los que, pese a ser ambiguos, solo hay un final al que acceder.

Nier es la secuela de *Drakengard* (Cavia, 2003), pero solo de una de las conclusiones de dicho juego. En función de los hechos que desarrollemos en él podemos activar uno de entre cinco finales, o todos, o solo algunos. El quinto, o final E, se inspira en la conclusión de *The End of Evangelion*. Una deidad rompe la diégesis en la que se desarrollan los acontecimientos de *Drakengard* e invade la nuestra, ataca Japón y desata la calamidad y la fatalidad sobre sus habitantes. En este contexto se inicia *Nier*. Pero *Drakengard 2* (Cavia, 2005) continúa en base a los eventos producidos tras el final A del original. Ambos son canon y oficiales, así como el resto de finales alternativos de *Drakengard*, los tres de *Drakengard 2* y los cinco de *Nier*. A su vez, *Nier* cuenta con dos versiones publicadas en las que cambia el protagonista. En *Nier Gestalt* el jugador encarna al padre de una hija enferma. En *Nier Replicant*, el protagonista es el hermano de esa misma niña. También los dos son canon y oficiales. Tras *Nier*, Yokô Tarô dirigió *Drakengard 3* (Cavia, 2013) que sirve como precuela al original y que cuenta con cuatro finales enumerados de la A a la D. En este juego presenta a Accord, una entidad con múltiples cuerpos capaz de viajar a voluntad por las realidades de este constructo diegético y de registrar todo lo que ocurre en las distintas líneas argumentales que se crean en el universo de Yokô Tarô, confirmando que todas son ciertas.

Nier: Automata funciona como secuela de *Nier*, habiendo consenso en que sus eventos arrancan muchos años tras el final D de este. Este capítulo consta de veintiséis finales, lo que amplía todavía más los mundos posibles de su multiverso ludoficcional particular.

Es decir, si *The End of Evangelion* congela al espectador en una pregunta sin respuesta, en los videojuegos de Yokô Tarô el jugador cree que puede encontrarla a través de su interacción e ir más allá de la pregunta. Pero al hacerlo y escoger un final, tampoco obtiene información decisiva, solo crea un nuevo mundo ficcional, manteniéndose la ambigüedad y la complejidad de la narración. Todos los finales de Tarô son fatalistas y dramáticos, pero no desde una concepción de tristeza como él mismo señala, sino de aceptación sin pena: “La razón de que haya tantos personajes que sufren en mis juegos es que quiero mostrar la realidad (...). Mis juegos son caóticos porque el mundo es caótico, no yo. No busco ofrecer finales malos, ellos aparecen de forma natural” (Lum, 2018) [traducción propia].

La aceptación serena de la fatalidad y el caos en las palabras y el trabajo de Yokô Tarô conecta con la visión cósmica budista, cuya iluminación abre los ojos a tres características distintivas de la existencia (*trilakshana*): impermanencia (nada permanece, todo nace, vive y muere), sufrimiento (vivir es sufrir física y moralmente) y no-individualidad (el yo es mera ilusión) (Lanzaco, 2009, p. 43). Señalada su obra muchas veces como nihilista (García, 2018), en realidad alude a los principios budistas zen impresos en la cultura japonesa y a los que llega de forma inconsciente, combinados con las lecciones aprendidas del *anime* complejo que a su vez beben de la ficción televisiva americana compleja. En este caso hablamos de un budismo zen hibridado con fantasía medieval y anime.

La creación de mundos posibles que coexisten y el fatalismo aceptado e iluminador proveniente del lenguaje artístico heredado del budismo zen y que llegan en forma de hibridación se revelan como dos de las características clave del videojuego japonés complejo, siguiendo con lo denominado como *anime* complejo por Loriguillo (2018, p. 110). *Nier*, como ejemplo de videojuego japonés complejo, comparte con este tipo de *anime* las características en lo relativo al análisis narrativo cognitivo señaladas por Bordwell (1996): alta restrictividad, alta profundidad, alta autoconsciencia y una comunicabilidad baja o moderada. Es decir, es muy restrictivo en lo que respecta a hablar de sus personajes pero nos permite acceder a sus pensamientos a un nivel profundo, restringiendo a su vez lo que podemos saber de ellos. En los momentos finales del juego, todos los que creíamos amigos se revelan como si fueran otros, traicionan a *Nier*, el personaje principal, y le revelan que todo era un plan para crear humanos artificiales puesto que los verdaderos se habían extinguido.

Nier es un título con alta autoconsciencia pues interpela al jugador, manifestando que es consciente de que es jugado por alguien en la extradiégesis. Esto, además, es una característica propia del lenguaje artístico de las manifestaciones culturales del zen que aquí nos llega como una ludificación que intenta emularla. El final E de *Nier* nos hace elegir. Podemos sacrificarnos (sufrimiento) a nosotros mismos y dejar de existir (impermanencia) a cambio de hacer que Kainé vuelva a ser humana. Si aceptamos, el juego nos pedirá que borremos todos los datos de la partida y al propio jugador, es decir, haciéndonos penetrar en el juego y decidiendo. Este momento es representado en la diégesis con un gran espacio blanco, con un vacío abstracto que nos obliga a desprendernos del yo (no-individualidad).

Para terminar, la comunicabilidad de *Nier* es muy baja. El título ni siquiera explica su condición de secuela de *Drakengard*, no detalla su mundo de juego ni su naturaleza hasta el final de la narración, ni tampoco quiénes son los personajes. Comunica de forma que la información que nos llega sea intencionadamente ambigua.

Otra característica propia del videojuego japonés complejo es la no linealidad de las historias (Loriguillo, 2018, p. 870), característica también del *anime* complejo y de las películas conocidas como puzzle films. En el multiverso del que forma parte *Nier*, como un mundo posible tras *Drakengard*, contamos con *Drakengard 3*, aparecido posteriormente pero que narra hechos sucedidos antes que el original.

Es decir, las particularidades de la televisión compleja que están y definen al *anime* complejo se repiten en la narración del videojuego japonés complejo, en el que los ecos del budismo zen resuenan como budismo zen hibridado para diferenciarlo de las producciones occidentales y otorgarle cualidades propias. Al tratarse de un videojuego, esa complejidad también se halla en su jugabilidad, entendida como conjunto de mecánicas y dinámicas.

EL ROL DE LA JUGABILIDAD EN EL VIDEOJUEGO JAPONÉS DE NARRACIÓN COMPLEJA

Ante la complejidad narrativa, la desconfianza de los espectadores emerge como principal actitud al enfrentarse a los textos (Loriguillo, 2019). Esta desconfianza no se halla solo en el plano narrativo del videojuego japonés complejo, sino también en el jugable. Yokô Tarô, en una entrevista para *The Guardian* (Lum, 2018) dijo: “Mi verdadera meta es que los directores podamos hacer más que tan solo hacer un juego. Creo que podemos encontrar nuevas posibilidades dentro del concepto mismo de juego” [traducción propia]. Para *Gamesradar* comentó (Prell, 2018): “Siempre intento hacer algo que el jugador no se espera. Quiero ir en contra de las expectativas” [traducción propia]. Cuando el periodista le preguntó qué haría si los jugadores esperan de él siempre algo distinto, Yokô Tarô respondió que entonces haría lo mismo para pillarles desprevenidos.

Nier hace desconfiar al jugador a través de cómo plantea ciertas escenas o secuencias jugables y cómo se las hace jugar. Como dice el director, así los pillas desprevenidos e indaga en el resultado de la mezcla de géneros dentro de un propio videojuego. Pese a tratarse de uno en el que el protagonista se enfrenta con monstruos en un entorno medieval, siendo su espada su principal arma y pudiendo catalogarlo como *ARPG* (*action role playing game*), encontramos momentos en los que el juego pasa a ser una mimesis de un videojuego de disparos, conocidos como *bullet hell*, en el que los enemigos nos disparan esferas de colores que tenemos que esquivar, lanzándonos a continuación las nuestras propias.

El videojuego mantiene, por lo general, la cámara colocada tras el protagonista, pero al entrar en secciones interiores la altera para simular un título de acción horizontal en dos dimensiones. *Nier* repite este ejercicio en algunas secciones en las que tenemos que saltar entre varias plataformas, fingiendo ser un juego de plataformas de finales de los ochenta y principios de los noventa. También emula en ocasiones a juegos de cámara fija como *Resident Evil* (Capcom, 1996) para, de nuevo, generar una desconfianza que va de la mano de la que provoca su narración ambigua.

El otro caso de estudio que añadimos para complementar el de *Nier* es el de *Dark Souls III*. Al igual que la obra de Tarô, este juego plantea varios finales sin revelar cuál es el verdadero, es ambiguo con la información que se le entrega al jugador, jamás se da formación completa de ningún protagonista ni del mundo de juego. El título habla del dolor, de la pérdida y de cómo la corrupción acaba con el hombre. En el Pico del Archidragón podemos encontrarnos a un grupo de hombres en la postura *zazen* convertidos en piedra, pero su cuerpo ya no es humano, sino de dragón, lo que significa que han alcanzado la trascendencia y la paz de espíritu. Ellos han escapado del ciclo infinito de dolor y muerte de la diégesis de *Dark Souls III*. El autor lo hibrida con la figura del dragón occidental, fuerte y sabio, pero también con la fábula de la carpa que se acaba convirtiendo en dragón.

HACIA UN ESTUDIO DEL VIDEOJUEGO JAPONÉS COMPLEJO

El videojuego japonés complejo cuenta con las siguientes características: una narración ambigua determinada por una alta restrictividad, alta profundidad, alta autoconsciencia y una comunicabilidad baja o moderada, ausencia de cuarta pared o de una muy tenue, así como de una tendencia a un fatalismo tranquilo y aceptado que refiere al jugador a la impermanencia, no-individualidad y a la perspectiva del sufrimiento extraído del budismo zen, convertido en budismo zen hibridado por las mismas fuentes de las que sus autores lo aprendieron y lo aplicaron en sus juegos. Su presentación no aparece siempre por decisión

manifiesta de su autor pero sí por el poso cultural que el budismo zen ha dejado en la sociedad japonesa a través de las expresiones artísticas realizadas con su lenguaje, filtradas por el *manga* y el *anime*, condicionantes sociales, políticos y mezcladas con otros referentes occidentales. Los videojuegos japoneses complejos finalizan con un conjunto de conclusiones que crean nuevos mundos ludoficcionales posibles que tienden a producirse a la vez y coexistir. La narración tiende a la no-linealidad. A su vez, la jugabilidad que acompaña a esta narración provoca la desconfianza en el jugador.

La aproximación que ofrece este texto al estudio de la influencia del budismo zen en las narraciones complejas de estos videojuegos no implica que se pueda comprender esta filosofía a través de ellos, tampoco que sus propios autores la comprendan o que recurran a ella explícitamente, sino que cuando se aborda el estudio de los videojuegos de narración compleja japoneses, y se quiere ahondar en qué hay de budismo zen en ellos, hay que tratarlo siempre desde la perspectiva de la hibridación. Hacerlo de otra forma sería simplista y un error en la aproximación de este estudio.

Esta es una vía para entender las cualidades diferenciales de la producción de videojuegos japonesa en relación con la occidental. Esperamos que esta aproximación dé pie a nuevos estudios en los que también se analice cómo el sintoísmo, el confucianismo, el taoísmo u otras manifestaciones religiosas y filosóficas y que también influyeron al budismo zen se encuentran aquí, puesto que ellas forman parte de ese proceso de mezcla y evolución. También sería relevante analizar cómo estos videojuegos de narración compleja japoneses impactaron a los occidentales fomentando una nueva ola de japonismo. El éxito de juegos como *Nier*, *Dark Souls III* u otros de la misma categoría que aquí estudiamos como *Silent Hill 2* (Konami, 2001) deben su éxito en Occidente a la aceptación de lo japonés a través de la estrategia *Cool Japan*, y a cómo tomaron elementos de la ficción televisiva americana para formarse. Y es que al hablar de creación cultural, todo es un continuo vaivén de influencias, de obras que se basan en otras de manera global y de mix a nivel mundial.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ban, T. (2016). *The Osamu Tezuka Story: A Life in Manga and Anime*. Albania: Stone Bridge PR.
- Benedict, R. (1946). *The Chrysanthemum and the Sword: Patterns of Japanese Culture*. Cleveland: Meridian Books.
- Bognar, B. (2000). Surface Above All? American Influence on Japanese Urban Space. En H. Fehrenbach y U. Poiger (Eds), *Transactions, Transgressions, Transformations: American Culture in Western Europe and Japan* (pp. 45-78). New York: Berghahn Books.

- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Burty, P. (1872). Japonisme, *La Renaissance litteraire et artistique*, mai 1872-feb 1873.
- Dawkins, D. (2019). Death Stranding: will Hideo Kojima's mystery project redefine gaming? *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/games/2019/oct/04/death-stranding-hideo-kojima-bionic-woman-guillermo-del-toro>
- DeMarrais, E. y John, R. (2013). Art makes society: an introductory visual essay. *World Art*, 3(1), 3-22. Recuperado de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21500894.2013.782334>
- Espuelas, F. (1999). *El claro en el bosque. Reflexiones sobre el vacío en la arquitectura*. Madrid: Fundación Caja de Arquitectos.
- Fernández-Vara, C. (2009). Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance. *DiGRA '09 - Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. 5. Recuperado de <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf>
- García, F. (7 de octubre de 2018). "El mundo es caótico, yo no" -Yokô Tarô para The Guardian. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@figarca/el-mundo-es-caótico-yo-no-yoko-Tarô-para-the-guardian-6e8ad2b9a912>
- Goss, D. (8 de noviembre de 2018), Take Your Time: The Garden Path Space of Pokemon and Dark Souls. *Medium*. Recuperado de <https://medium.com/@pankopop/take-your-time-the-garden-path-space-of-pokemon-and-dark-souls-7c0021f91e12>
- Gutierrez, F. (1998). *El zen y el arte japonés*. Sevilla: Guadalquivir Ediciones.
- Hays, J. (2009). Modern Japanese film industry: its decline and rebirth, Sony and Hollywood's Japanese ghosts. *Facts and Details*. Recuperado de factsanddetails.com/japan/cat20/sub132/item720.html
- Homan, D., Homan, S. (2014). The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor. *Comparative Drama*, 48(1), 169-186. doi:10.1353/cdr.2014.0000.
- Kamei, S. (1981). The Kiss and Japanese Culture after World War II. *Comparative Literature Studies*, 18(2), 114-123. Recuperado de www.jstor.org/stable/40246247
- Lanzaco, S. (2009). *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*. Madrid: Verbum.
- Lanzaco, S. (2009). *Taoísmo, Budismo Zen y Cristianismo. Tres caminos de espiritualidad universal*. Madrid: Verbum.

- Loriguillo, A. (2018). *La narración compleja en el anime postclásico: la ambigüedad narrativa en la animación comercial japonesa* (Tesis doctoral). Universidad Jaume I, Castellón.
- Lum, P. (23 de agosto de 2018). 'The world is chaotic, not me' – Nier: Automata's Yokô Tarô. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/games/2018/aug/23/nier-automata-yoko-Tarô-interview>
- Lynch, D. (2006). *Atrapa al pez dorado. Meditación, conciencia y creatividad*. Barcelona: Reservoir Books
- Martin, D. (4 de septiembre de 2017). Twin Peaks finale recap - something very special happened here. *The Guardian*. Recuperado de <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2017/sep/04/twin-peaks-finale-recap-something-very-special-happened-here>
- Marzal-Felici, J. (1994). *Estructuras de reconocimiento y serialidad ritual: el modelo melodrama en los films de David Wark Griffith de 1918-1921* (Tesis doctoral). Universitat de València, Valencia.
- McGray, Douglas (2002). Japan's gross national cool. *Foreign Policy*, (Mayo-Junio), 44-55.
- Navarro-Remesal, V. (2018). Beyond the fourth wall: transdiegetic characters, distancing effect, nesting narratives, and opposite texts in geemu. En Curvelo A. (Convocante) *EJS2017 15th International Conference of the European Association for Japanese Studies*, congreso llevado a cabo en Lisboa.
- Planells, A. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra
- Prell, S. (11 de abril de 2018). "I don't think I'll have a happy ending" - Nier: Automata director Yokô Tarô talks expectations and our secret selves. *Gamesradar*. Recuperado de <https://www.gamesradar.com/i-dont-think-ill-have-a-happy-ending-nier-automata-creative-director-yoko-Tarô-talks-expectations-and-the-secret-selves-we-keep-hidden/>
- Reuben. N. (3 de abril de 2019). Sekiro, Samsara and From Software's cycles of death. *Eurogamer*. Recuperado de <https://www.eurogamer.net/articles/2019-04-03-sekiro-samsara-and-from-softwares-cycles-of-death>
- Santiago Iglesias, J. A. (2017). Japón imaginado. El imaginario manganime y la peregrinación mediática en el marco de la estrategia "cool japan". *Mirai. Estudios Japoneses*, 1(2017), 253-262.
- Smith, N. (4 de agosto de 2019). The Zen of Nier: Automata - Tasting Reality in the Death of Meaning. Medium. Recuperado de <https://medium.com/@studionightflight/the-zen-of-nier-tasting-reality-in-the-death-of-meaning-1cdbe90631d8>

- Thornton-Gibson, K. (2017). Ukiyo-e, World War II, and Walt Disney: the influences no Tezuka Osamu's development of the modern World of anime and manga. *The Phoenix Papers*, 3(1), 344-356. Recuperado de fansconf.a-kon.com/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/27-Ukiyo-e-WWII-and-Walt-Disney.pdf
- Vives, J. (2010). *El teatro japonés y las artes plásticas*. Gijón: Satori.
- Vives, J. (2019). *Arquitectura tradicional de Japón*. Gijón: Satori.