

# El horror sublime como resultado del kegare en Sekiro. Una aproximación cultural al videojuego

*Sublime Horror as a byproduct of Kegare in Sekiro.  
A cultural approach to the videogame*

José Alejandro García Hernández  
Oscar Lehy Quintana Gutiérrez  
Universidad Autónoma de Chihuahua

## Resumen

El objetivo del siguiente artículo es analizar los elementos pertenecientes al *horror sublime* dentro del videojuego *Sekiro: Shadows Die Twice* presentes en su ecología de muerte con bases en su núcleo cultural; así pues, el producto videolúdico presentará de manera subrepticia conceptos de naturaleza filosófica-religiosa, vinculados estrechamente con el imaginario mítico japonés que, al ser presentados en formato de videojuego, los vuelve accesibles a la cultura de masas por su acceso inmediato y fácil.

*Palabras clave:* horror sublime, Sekiro, kegare, transmedia, videojuego

## Abstract

The aim of this article is to analyze the elements pertaining to the *sublime horror* in the videogame *Sekiro: Shadows Die Twice* that are shown within its death ecology, based on its cultural core. Said videogame presents concepts of a philosophical-religious nature, closely related to the Japanese mythical imaginary in a very subtle way in the videogame format, making them readily accessible to the mass culture due to its immediate and easy-access format.

*Key words:* sublime horror, Sekiro, kegare, transmedia, videogame

**Cómo citar este artículo:** José Alejandro García Hernández y Oscar Lehy Quintana Gutiérrez, “El horror sublime como resultado del kegare en Sekiro. Una aproximación cultural al videojuego”, en *Dicere*, núm. 4 (julio-diciembre 2023), pp. 24-36.

**Recibido:** 27 de febrero de 2023 • **Aprobado:** 24 de marzo de 2023

### Introducción: lo sublime del horror

Los artefactos videolúdicos, como objetos culturales, tienen la capacidad de producir narrativas que reflejen la idiosincrasia o sistema de creencias tanto del lugar donde se producen, así como también del mundo en el cual se ambientan; además, algunos son capaces de reinventarlas y apropiárselas. Este artículo estudia al videojuego *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) abordando el *kegare*<sup>1</sup> y la ausencia de muerte como fuente del *horror sublime*.

La tradición histórica del horror y lo feo en occidente ha recorrido un largo camino, partiendo desde los monstruos griegos, hasta su estudio formal teorizado por Karl Rosenkranz, y más tarde retomado por Kant y Hegel e incluso todavía después Freud y Eco quienes analizan no solamente las características de dichas categorías, sino que también suman la sensación de lo sublime a dicha experiencia. Japón, por su parte, tampoco se ha quedado sin su tradición del horror, como ejemplo, están los *yōkai*,<sup>2</sup> cuya composición consiste en los caracteres [妖] “yō”: “fascinante, atractivo y calamidad” y [怪] “kai”: misterio, maravilla que, desde su propia etimología, advierte algo que a occidente le tomó mucho tiempo relacionar. Esto es, la vinculación entre el horror y lo sublime.

Umberto Eco, en su *Historia de la fealdad* advierte que lo *sublime* es la fascinación por aquello que nos provoca horror, mientras que Schiller lo deja en que lo *sublime* yace en la concientización de nuestros estrechos límites. Dicho esto, el horror, tradicionalmente, parece cimentarse sobre lo desconocido, lo sobrenatural, la muerte e incluso lo profano; asimismo, lo sublime, como algo inasible que causa asombro: “Partiendo de esto, he venido insistiendo en que el arte de diferentes épocas, estilos y culturas ha sido un canal a través del cual lo sublime nos permite acceder a lo que nuestra realidad cotidiana nos adormece y nos vuelve indiferentes. En este sentido, será también importante de

observar que lo sublime, a través del terror y el horror, nos descoloca de un estado habitual de indiferencia”.<sup>3</sup>

Lo sublime no refiere necesariamente a una óptica de la belleza, sino que es el espacio en el que el asombro, ya sea por lo bello o lo magnífico, lo sobrenatural y lo terrible, entre otros, provoca en el receptor una reacción. También para Padiál, lo *sublime* y el *horror* están estrechamente relacionados incluso aseverando que, cuando lo sublime allana, no queda espacio para nada más. “El término desde el Siglo I hasta nuestros días está dimensionado por conceptos como: lo elevado, lo divino, lo grande, lo infinito, lo asombroso, lo ilimitado, lo perturbador, lo repulsivo, lo horroroso, lo terrorífico, lo mortal, lo doloroso, lo aniquilador, lo peligroso, lo poderoso, lo inconmensurable”.<sup>4</sup>

De este modo, lo sublime no queda relegado nada más y, erróneamente, a lo bello, pues dentro de su campo semántico, también abarca “lo perturbador, lo repulsivo, lo horroroso, lo terrorífico, lo mortal [...]”,<sup>5</sup> dando origen al *horror sublime*, es decir, a la sensación de miedo, terror, inquietud, incomodidad, engendrada desde una matriz sublime o inasible para el entendimiento. En el caso del videojuego, el horror muchas veces se ve sumado y/o atribuido a lo sagrado, lo divino e incluso lo deseable, incorporando de este modo el *horror sublime*. Padiál define el horror como “un displacer que nos traslada a las orillas del deleite”,<sup>6</sup> mientras que, respecto a lo sublime, determina que “es esa belleza doliente, capaz de doblegar a la razón y de paralizar al que la enfrente en una mezcla de asombro y dolor”,<sup>7</sup> además de proveer una taxonomía de este y los requisitos indispensables para experimentarlo como lo son: la soledad, la oscuridad, la vacuidad, el silencio y lo infinito.

El videojuego, debido a su naturaleza transmedia, es capaz de hacer que el jugador viva

y experimente el horror sublime, además de sumergirlo en una cultura o un mundo completamente ajeno e inaccesible de otro modo. Pues, “todo videojuego es un medio de comunicación audiovisual, así como lo son el cine, la TV y el video”.<sup>8</sup> Por tanto, todo videojuego expresa relaciones simbólicas y semióticas. Byung-Chul Han llama a esta presentación de símbolos como *hipercultura*<sup>9</sup> pues son el acceso inmediato hacia distintas perspectivas y conceptos.

En el caso *Sekiro: Shadows Die Twice*, el videojuego que se discute en el presente artículo, es distintivamente japonés, haciendo uso de un periodo histórico determinado, pero impreciso, en una localización geográfica tangible y, usando recursos del imaginario y acervo mítico, así como también de la tradición religiosa oriental-japonesa para robustecer su narrativa y presentar el *horror sublime* desde una estética ajena a Occidente.

Si bien es cierto, el videojuego solía carecer elementos narrativos más allá de los elementales. Esto ha cambiado y ahora “quien se enfrenta a un juego espera que los productos contengan una narrativa cada vez más elaborada”,<sup>10</sup> cosa que *Sekiro* con su *narrativa ambiental*,<sup>11</sup> así como su texto, cumple sin problema.

El videojuego es una de las representaciones transmedia que permite al jugador experimentar una nueva realidad, conocer procedimientos y contar con un acercamiento ficticio con elementos exclusivos. Como usuario, puede permitirse a una persona común pertenecer a una milicia o equipo de fuerzas especiales para contener una amenaza biológica que pone en riesgo a la civilización. La reflexión del presente artículo discute los parámetros éticos de la muerte y las consecuencias de violentar su estado natural.

La transmedia resulta un método de discusión adecuado para reflexionar la propuesta estética de conceptos abstractos como la muerte, el tiempo y futuros posibles. En los tiempos actuales el cine, servicios de streaming, redes

sociales y los videojuegos conforman la propuesta de narrativas originales que permiten al usuario interactuar en tiempo real con la ficción. Jenkins define que “a través de múltiples plataformas mediáticas, cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad”.<sup>12</sup> La realidad puede interactuar entre el usuario y la ficción dentro de un escenario de narrativas únicas, que se derivan desde la experiencia personal y habilidad del usuario.

La narrativa del videojuego, como texto transmedia, cuenta con la característica de involucrar activamente al usuario con la ficción. La cualidad representativa del videojuego consiste en que la narración se modifica y somete a la voluntad del usuario, permitiendo avanzar de acuerdo con sus decisiones e iniciativa. A partir de esta interacción se desarrolla la interfaz, como la define Atkins en su tratado *More than a game*: “La interfaz entre el control y el entorno real, en tales circunstancias, suele ser similar a la que existe entre el jugador y el entorno del juego”.<sup>13</sup> De esta forma, el videojuego desempeña el rol de enlace entre la realidad del jugador, la ficción de la narrativa y los conceptos que son aprehendidos mediante esta experiencia transmedia.

En el caso particular de *Sekiro: Shadows Die Twice*, su narrativa transmedia expone lo sublime y el horror como dos elementos indisolublemente atados al imitar el reino de lo sagrado, pues, lo único capaz de concebir y otorgar lo eterno produce criaturas bestiales, seres con apariencia monstruosa, e incluso horror corporal en el ser humano; en otras palabras, lo inasible para el ser humano es precisamente el origen del horror, pues aquello también es visto como algo que profana las leyes naturales. “La inmortalidad, que a priori podría resultar algo deseable, es a menudo representada mediante una infección de insectos similares a ciempiés gigantes cuando no tiene origen divino”.<sup>14</sup> Este contacto transgresor con la muerte acarreará consigo una serie de situaciones que, aunadas

a la guerra propiciará un ambiente desolador para Lobo y todos los que radican en Ashina, mostrando así el gran deterioro que ocurre al transgredir la vida con la muerte.

### *Inmortalidad y muerte en vida*

En *Sekiro*<sup>15</sup> se intersecan dos problemáticas: Ashina, una ciudad-estado, sumamente debilitada y bajo asedio, busca permanecer independiente de las *Fuerzas Centrales* sumiéndose así en prácticas heréticas que capturan aspectos atribuidos a los territorios sublimes: la inmortalidad, con el propósito de mantenerse intacta en el tiempo, causando así que tanto su geografía, habitantes y criaturas sobrenaturales, se vean contaminados por el *kegare* (impureza) trayendo como consecuencia el estancamiento de la vida y causando así una estética del *horror sublime* como consecuencia del *kegare*.

Estas dos problemáticas, herejía e inmortalidad, son establecidas dentro del relato y mediante la dinámica de inmersión, propia del videojuego, establecen el punto de reflexión del usuario mediante su propia experiencia en la narración. Ryan teoriza respecto a la inmersión que es la: “experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma”.<sup>16</sup> Lobo, el personaje del cual el videojugador toma el mando en *Sekiro*, debe rescatar a su amo y encontrar la manera de acabar con su inmortalidad. De esta forma es posible experimentar el concepto de la inmortalidad y generar la discusión sobre sus consecuencias desde la perspectiva y decisiones del jugador. Resultaría complicado definir si su uso es “bueno” o “malo” pues representaría un estudio de comportamiento específico de cada jugador.

Lobo, quien realiza su cometido a partir de las habilidades del jugador, recorre y explora a profundidad los recovecos de Ashina. Tal exploración lo llevará a ser testigo de lo siniestro que se esconde en la belleza de las tierras que

habita. “La aislada provincia de Ashina funciona como un nexo de unión entre el plano terrenal y el plano divino, con samuráis preparándose para la batalla o patrullando las murallas del imponente castillo, y apariciones fantasmagóricas resguardando los secretos inconfesables de una dinastía celestial”.<sup>17</sup> Así pues, el clan Ashina, trata de resistirse y permanecer independiente ante la amenaza de la centralización del poder; sin embargo, al inicio del juego, podemos ver ya un Estado en crisis y agonizante que busca persistir de cualquier forma, inclusive, tal y como lo declaró Genichiro Ashina, nieto del fundador y vencedor de la guerra Ishin Ashina, si tienen que recurrir a las artes heréticas.

Pero, ¿qué quiere decir con *artes heréticas*? Aquí Genichiro hace referencia a dos cosas: en primer lugar, habla sobre *el relámpago de Tomoe*, una técnica que le permite capturar el poder del relámpago y blandirlo contra su oponente y que estaba solamente disponible para el clan *Ōkami*, una tribu de mujeres guerreras, descendientes del Reino divino, en segundo lugar, habla sobre la inmortalidad.

En la tradición judeocristiana, la muerte es un estado transitorio hacia la vida eterna; es decir, la muerte física es necesaria para que la parte etérea del ser humano ascienda o descienda, según haya sido su comportamiento, al paraíso o al infierno: “No teman a los que solo pueden matar el cuerpo, pero no el alma; teman más bien al que puede destruir alma y cuerpo en el infierno”.<sup>18</sup> El morir no tiene ningún efecto adverso para quienes rodean al difunto, más allá del duelo y sufrimiento causado por la ausencia del deceso; quien sufrirá o gozará según sea el caso es, única y exclusivamente, el alma de los difuntos.

Entonces, la muerte física es meramente el cese de las funciones biológicas en el cuerpo. Sin embargo, aún queda un alma imperecedera que persiste en la gracia o en el pecado. Pareciera incluso necesaria para acceder a la eternidad: “Sabemos que si nuestra casa terrena o,

mejor dicho, nuestra tienda de campaña, llega a desmontarse, Dios nos tiene reservado un edificio no levantado por mano de hombres, una casa para siempre en los cielos”.<sup>19</sup> La muerte en el sentido religioso es una condición transitoria, pero necesaria para “la vida eterna”, un estado de inconsciencia, según *Eclesiastés* 9:5. Respecto a la muerte, existen dos tipos en el ámbito clínico, de acuerdo con lo expuesto en *Diagnóstico de Muerte*, elaborado por el Grupo de Estudios de Ética Clínica, los cuales son: cardiorrespiratorio y el criterio de muerte encefálica es decir, el cese de las funciones vitales a nivel vascular, respiratorio y neurológico.

Por otra parte, la muerte en el aspecto secular ha servido como espacio para la creación de personajes en el ámbito del *horror sublime*, por ejemplo: los *no-muertos* o *muertos vivientes*, provocando un estado de asombro *contra natura* en el que está presente el horror, engendrando *monstruos* tales como: zombis, vampiros, y momias, en cuanto que el cuerpo aún permanece, incluso si es en un estado de putrefacción avanzada como es el caso de los zombis o el embalsamado (como es el caso de la momia). Si el cuerpo no está presente, entonces el alma que se supone debe de estar en un estado de reposo, a veces queda sujeta al mundo físico y pasa a nombrarse como: fantasma, espectro o aparición. Pero el criterio unificador de dichas “monstruosidades”, consiste en que la vida de alguna manera u otra continúa en un ámbito en donde su presencia ya no debería de existir por el orden natural.

El *horror sublime* en estos casos se presenta, por ejemplo, en la deformidad del cuerpo en los zombis o las momias y en el espectro. Existir después de la muerte se percibe como una condena suficiente, amén de la falta de un cuerpo físico en donde el horror se pueda inscribir. Estas manifestaciones de los *muertos vivientes* suceden sin que exista una afectación del ecosistema en donde los vivos se desen-

vuelven, más allá de la agencia individual de cada criatura.

La compañía *FromSoftware* ha lanzado varios videojuegos, como la trilogía de *Dark Souls* (2011-2016), *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) y más recientemente *Elden Ring* (2022) en donde vivir después de la muerte, o morir incompletamente, trae consigo consecuencias catastróficas para el orden cosmológico. Por ejemplo, en el caso de *Elden Ring*, el evento llamado “La noche de los cuchillos negros” en el que se llevó a cabo el deicidio espiritual de Godwyn el Dorado, provocó que su cuerpo permaneciera con vida y se transformara lentamente en una plaga que engendra *no-muertos*, alterando el orden de la era bajo el que el mundo se rige.

La ecología en torno a la muerte y la vida en *Sekiro* es el vehículo para el tránsito del *horror sublime* al mundo de los humanos, pues al transgredir la muerte se le permite su paso a la vida, abriéndole paso a la corrupción y estancamiento que acabará por traer la ruina y decadencia tanto moral como material de Ashina.

### *Inmortalidad y herejía*

En el caso de *Sekiro: Shadows Die Twice*, la inmortalidad es un eje central de la narrativa. El *shinobi*<sup>20</sup> conocido como Lobo o Sekiro, quien debe, en primera instancia, salvar a su amo secuestrado por Genichiro Ashina, deberá buscar la solución para acabar con la maldición del linaje celestial. Kuro, dueño del misterioso poder del Acervo del Dragón que es capaz de conceder la inmortalidad, en una conversación con su *shinobi* menciona que tal “don” tiene un precio:

- Mi sangre... La Sangre del Dragón impide que los hombres mueran. A ti te ocurre lo mismo.
- Sí, mi señor.
- Yo quería salvarte. Lo repetiría si me dieran otra oportunidad. Sin embargo [...] no morir provoca

estancamiento. El juramento inmortal, las aguas rejuvenecedoras, la Dracogripe, corrompen a los hombres hasta que ya no pueden vivir como tales [...] Corrompen a los hombres hasta que ya no pueden vivir como tales. Deseo cortar las cadenas de estancamiento del Acervo del Dragón.<sup>21</sup>

Es, dentro de esta conversación, donde encontramos por qué se le tildó de herética a la inmortalidad: la corrupción que produce en los seres humanos. Como se mencionó anteriormente, la muerte *temporal* (en tanto a que con *temporal* me refiero a que no es un estado definitivo y puede revertirse) en lo que respecta a Occidente, es un estado transitorio y natural, en el que, volver de ella, trae repercusiones individuales. Sin embargo, tanto en *Elden Ring*<sup>22</sup> como en *Sekiro: Shadows Die Twice* volver de dicho estado de muerte *temporal* deviene en una corrupción tanto sistémica, como individual, pues en el caso en particular de *Sekiro*, la llamada *dracogripe* es un efecto secundario de las resurrecciones de Lobo en concordancia por lo expuesto dentro del juego: “Mientras más muera aquel que posea el poder del Acervo del Dragón, más se esparcirá en el mundo la enfermedad conocida como Dracogripe. Si algún conocido de Lobo está tosiendo y jadeando, lo más probable es que estén contagiados de Dracogripe”.<sup>23</sup> Tal afectación es un claro eco del *kegare* sintoísta, ya augurado desde los mitos fundacionales de Japón, y cuya reverberación está presente aún hoy.

Sin embargo, algo mucho más interesante que la misma dracogripe es el objeto llamado como *Sangre con Dracogripe* en cuya traducción oficial al español, ya desde el nombre, se omite una característica muy peculiar. El nombre del objeto en japonés es [竜咳の血塊] ryu:gai no kekkai (Coágulo de sangre de tos de dragón); Emma, el personaje que solicita la muestra de sangre, la describe como: “El color de la sangre misma parece contaminado...estancado...”,<sup>24</sup> este *estancamiento* es consecuencia directa del

*kegare* según el libro *Religions of the World: Shinto*, “Another priest recited the words of purification (*Harae-Kotoba*), calling on the Kami of purification (*Haraedo-no-ohkami*) to cleanse the area of any impurity (*kegare*) that may obscure the pure energy of divine nature”.<sup>25</sup> El *kegare* sintoísta<sup>26</sup> es un elemento crucial en la narrativa de *Sekiro*, pues, dicha impureza deviene en estancamiento. El término utilizado en el texto original anterior es el verbo [よどむ] *yodomu* que significa, en esta referencia, sangre: *estancar* y la única manera de aliviar dicha condición, es por medio de un rito, pero, en la narrativa del juego, el rito queda supeeditado al devenir natural de la vida: la muerte *infinita e irreversible*.

### La abolición de lo divino

Las muertes de Lobo van, en consecuencia, profanando todo Ashina, trayendo consigo el estancamiento que enferma a los pocos habitantes que ahí quedan. En *The Gothicism of Sekiro: Shadows Die Twice*, Crawford Brontë señala la transición de lo cotidiano a lo gótico; de lo beligerante y concreto, a lo monstruoso y etéreo: “Yet as the game narrative moves from military forts to abandoned temples, from waves of samurai to monstrous beasts, it seems that the world, and story, are more deeply rooted in the gothic than they first appear”.<sup>27</sup> En la tradición gótica, el horror se produce a través del abandono de lo divino, retomando las características del *horror sublime*: la soledad, la oscuridad, la vacuidad, el silencio y lo infinito encarnándose en la muerte de Lobo y la pertinaz resistencia en Ashina que la va dejando despoblada, enferma y en ruinas. En este sentido, *Sekiro* se acerca a lo gótico, conforme más cerca está de lo divino y lo sublime, presentando la muerte más como una solución, que como una consecuencia.

En la tradición sintoísta la muerte o cualquier contacto con ella acarrea consigo el *kegare* basado en el mito de *Izanagi-no-mikoto*<sup>28</sup> en el

que, Izanagi, al volver del inframundo, se baña en el mar para purificarse y del agua nacen los demás dioses. Sin embargo, paradójicamente a su capacidad de purificar, el agua en Ashina es la que provoca el estancamiento ya que, además del *Acervo del Dragón*, hay otra manera de alterar el orden natural: las *aguas rejuvenecedoras*. Dichas aguas emanan del *Palacio del Manantial*, cuya ubicación geográfica cae dentro del plano de lo divino, separada de Ashina.

Dentro del *Palacio del Manantial* habitan unas criaturas humanoides: los nobles del palacio, quienes, en su ambición por conseguir la vida eterna, consumían la juventud de las personas. Además de esto, la figura central del palacio es el *Dragón Divino*, cuyo cuerpo radica enraizado en un árbol de cerezo y que lleva por nombre en japonés [桜竜] *sakuraryu* (Dragón Cerezo), e incluso en los archivos internos se le llama como [人魚竜] *ningyoryu* (Dragón Pez-humano) en el que remite al mito del *nin-gyo*, una especie de sirena (como se le conoce en Occidente) la cual, si se consume su carne, otorga la vida eterna a quien la consume.

Tanto el hecho de que el agua sea el vehículo para propagar la impureza y degradación moral, así como el árbol de cerezo que por la poca duración de sus flores representa lo efímero, es una perversión de lo bello que transita hacia lo siniestro y desemboca en lo sublime, pues, “Son lo erótico y la seducción el primer aviso de que lo siniestro va a convertirse en terrorífico”.

Lo bello agrietado es el distractor, lo que nos enceguece como el cascabel de una culebra mientras sus fauces nos atacan por la espalda inesperadamente”.<sup>29</sup> La “seductora” inmortalidad del dragón ha devenido en la contaminación de las aguas del palacio y la búsqueda de la inmortalidad por los nobles que lo habitan; esta búsqueda, sin embargo, acabó por destruir cualquier ápice de conciencia de los nobles del palacio, convirtiéndolos en unas criaturas vetustas y frágiles que habitan las ruinas de lo que una vez fuera un palacio glorioso.

El *kegare* entonces, parece no solamente emanar de la muerte, sino también se cuela por la ausencia de esta para permear a Ashina en su totalidad, ya que, no son únicamente los nobles del palacio, ni los habitantes de Ashina quienes sufren los escarnios por las constantes resurrecciones de Lobo, ni las consecuencias de beber del agua del manantial.

Los monjes budistas del Templo Senpo también resienten el azote de la inmortalidad o la ausencia de muerte, “En el templo Senpo se han alejado de las enseñanzas de Buda: han abandonado su fe, seducidos por la búsqueda de la inmortalidad”.<sup>30</sup> Sin embargo, ¿cuáles son las enseñanzas de fe que han abandonado? De acuerdo con *Los sermones medios de Buddah*, es lograr trascender tanto el sufrimiento y la alegría para alcanzar el *Nibbāna*, sin embargo, señala Majjhima que: “La vida en todos los destinos es transitoria, efímera e impermanente (*anicca*), primera de las características de la existencia, y está sometida, más tarde o más temprano, en menor o en mayor grado, a ciertas dosis de insatisfacción, frustración, decepción y sufrimiento (*dukkha*), segunda de las características de la existencia”.<sup>31</sup>

Por lo tanto, la abolición de la muerte ha llevado a los monjes del templo Senpo a un estado de impureza espiritual y mental, pues, después del diálogo anterior, el pergamino recalca que, de ser atrapado, no sabría cuáles daños podrían causarle los monjes. Además de esto, más delante el jugador-lector se entera de que también estos personajes aislados en las montañas experimentaron con niños para alcanzar la inmortalidad. Cabe mencionar que el budismo practicado por estos monjes probablemente es la rama del budismo Shingon, fundado por Kūkai cuyo lugar de origen es el monte Haguro, Gassan y Dewa; en el videojuego se presenta una única montaña: el monte Kogoro, creando así un paralelismo de origen con la realidad. Aunado a esto, los monjes del templo Senpo así como los *yamabushi* del budismo Shingon practican

el ascetismo como una forma de alcanzar la iluminación, llevándolo hasta las últimas consecuencias con el *sokushin jōbutsu* (*sokushibutsu*) el cual consiste en la momificación del asceta.

La narrativa subtextual de *Sekiro* gira en torno a una ecología de la muerte y el *kegare*, tomando prestado y re-representando las consecuencias de abolir el devenir natural de las cosas, interactuando con la muerte de una manera no ortodoxa, es decir, obliterando la posibilidad de morir como una fuente más grande aún de impureza y horror. Ahora bien, los monjes del monte Kogoro, no están corrompidos meramente en espíritu y en la doxa de su religión, sino que también están *apestados* (como los denominan en el juego) físicamente por unos ciempiés que han tomado posesión de sus cuerpos como escribe el monje del salón principal: “Llevo una era bendecido por el gusano. No morir es recorrer el camino eterno a la iluminación, y por tanto, debo alcanzarla para comprender por qué no puedo morir. Se dice que el dragón sagrado vino de occidente. Pero yo me pregunto: ¿cómo se me acabó otorgando el gusano?”<sup>32</sup>

Varios de estos monjes hacinados en las montañas, llevaron a cabo el *sokushinbutsu*, entregando sus cuerpos a estos gusanos que les confririeron la vida eterna, efectivamente profanando la pureza de su ascetismo. Esta impureza tiene su manifestación física en lo que tradicionalmente se conoce como *mukade* (ciempiés). El *mukade* que infesta a los monjes les otorga inmortalidad; sin embargo, al tratar de entender el *porqué* de dicha condición, se vieron corrompidos hasta la médula, rompiendo, efectivamente el *samsāra* también conocido como el ciclo de reencarnaciones, no por medio de la iluminación, pero sí por la extensión indefinida de sus vidas biológicas.

Las imágenes de Buda permean cada espacio porque el propio relato gira en torno a las herejías que los hombres están dispuestos a cometer en su búsqueda de la vida eterna. Cargado de un simbolismo en ocasiones impenetrable, el juego

recoge una tradición milenaria para aportar un significado más profundo a los conflictos internos de los personajes: el escultor que desecha cada imagen que talla por la ira que transmiten, el joven que carga con el don de la inmortalidad que corrompe a los hombres o Genichiro, capaz de cometer cualquier transgresión con tal de salvar su hogar.<sup>33</sup>

Estas impurezas producidas de manera individual también terminan por afectar el ambiente general del lugar pues el estancamiento resultante de la impureza no solamente queda confinado a la salud de los habitantes, también pugna por mantener un *status quo* donde ni la habilidad ni la resistencia priman. Dicho estatus es puramente sostenido por la condición inmarcesible de los guerreros en Ashina. En otras palabras, las destrezas del guerrero pasan a segundo plano cuando pueden resucitar para seguir combatiendo.

Ashina, es una ciudad-estado que está por sucumbir ante los esfuerzos centralizadores del ministerio interior.<sup>34</sup> Por lo cual, la ecología operativa en los ámbitos de *Sekiro*: geográfico, espiritual y comunal, está regida ante por el *kegare* sintoísta que interseca al budismo practicado por los monjes en el templo Senpo. Tal desorden destruye el cosmos establecido y produce en los monjes una piel de textura correosa, grisácea y seca; destruye a su vez los límites de lo moralmente correcto y aniquila y profana la ortodoxia en las prácticas religiosas. “Even though the word ‘Gothic’ originated in European discourse, the motifs it refers to can be found in cultures across the globe. Sekiro’s gothic roots lie in Western and Japanese traditions alike, and its horror in the way these are used to represent the sinister secrets of a past that refuses to die”.<sup>35</sup>

El *horror sublime* no se limita al ámbito físico. Kuro, en una conversación con Genichiro señala que: “¿Y por eso deseáis utilizar el poder de mi sangre? No importa cuánto poder obtengáis. Seguiréis luchando hasta que os con-

virtáis en un monstruo incapaz de sentir dolor o miedo. Yo...no deseo corromper las vidas de los hombres...”<sup>36</sup> Kuro, el heredero del Acervo del Dragón, al percatarse del *horror sublime* que permea cada uno de los aspectos de la vida en Ashina, después de este encuentro con Genichiro, toma la decisión de acabar con aquello que ha provocado tanta fascinación mórbida de una vez por todas, incluso si para ello debe ser él quien pueda ser presa de la muerte verdadera.

### Conclusión

El aspecto sublime del terror, es decir, inasible, recae en la aniquilación del sistema de valores, incluso, la supresión del instinto, pues la inmortalidad los convierte en monstruos incapaces de experimentar dolor o miedo. Esta *inmortalidad* es el productor de todo el *kegare* pues, de acuerdo con Scheid, Bernard en *Death and Pollution as a Common Matrix of Japanese Buddhism and Shintō*, la muerte es una fuente tan peligrosa de *kegare* que los sacerdotes sintoístas se abstuvieron del contacto con ella y le relegaron dichos ritos al budismo. En *Sekiro* la impureza va desde las cosas simples como el cabello canoso, pasando por unos ojos rojos hasta llegar a la transformación del cuerpo en algo bestial; en el caso de los monjes, sus pieles correosas, descansan apenas sobre unos huesos sostenidos por un ciempiés que ha tomado el control de sus cuerpos y probablemente sus mentes.

En el aspecto espiritual, el *kegare* es la causa de la degeneración en Ashina cuyos guerreros no buscan prevalecer ante el oponente por la habilidad y la astucia, sino que recurren a métodos heréticos y a soportar el dolor y la muerte para sobreponerse ante el adversario. En el Palacio del Manantial, los nobles del palacio (seres con apariencia de *ningyo*) devoran a las *Ōkami* con tal de conservar la vida. Incluso, se da el caso de un hombre cuya ambición por la eternidad es tanta que termina siendo el esclavo de una carpa gigantesca y monstruosa. En cuanto a los

monjes, su degeneración es tal que los llevó a abandonar las enseñanzas de buda y la búsqueda de la iluminación en favor de experimentar en niños con consecuencias fatales. Incluso Lobo, que sin pedirlo obtuvo el Acervo del Dragón, pareciera estar condenado a vivir en un bucle a menos que abandone la inmortalidad: “¿Cuántas veces has muerto y vuelto a la vida por mí? ¿Dos... tres veces? O quizás son tantas que ya no se pueden contar. No deseo condenarte a una eternidad en la que no puedas morir”.<sup>37</sup> La eternidad no es una liberación como los monjes del monte Kogoro creen, ni tampoco es la solución a la ruina que cierne ineludiblemente sobre Ashina; es interesante ver que el remedio, acabe siendo el veneno que los lleve a la “perversión” y “estancamiento” que acabó por condenarlos a esas condiciones en donde conviven diariamente con las dimensiones sublimes de la existencia.

La estética del juego puede ser interpretada a través de la óptica del *kegare* sintoísta, ya que no existe nada en Ashina que no haya sido tocado por algún tipo de desorden emanado desde la continuación antinatural de la vida, creando así un mundo en donde todas sus manifestaciones encarnan el horror sublime ya sea física, mental o espiritual. “No sé si es correcto cortar los lazos de la inmortalidad. Pero es indudable que el Acervo del Dragón corrompe las vidas de los hombres...”

El videojuego como artefacto cultural, mejor dicho, como artefacto *hipercultural*, sirve, además de su propósito de entretener, para “contar” historias de latitudes diferentes que escapan del canon Occidental establecido, poniendo al alcance de la cultura de masas conceptos que de otra manera tendrían problemas en acceder. Si bien, el uso del *kegare* como hilo conductor y productor del *horror sublime* nunca es expuesto explícitamente, para alguien con la información contextual y semiótica necesaria, no resulta descabellado y es capaz de encontrar las alusiones y referencias a dicho concepto operando en una realidad tangible en la que el jugador se ve inmerso.

Además de trasladar y exponer conceptos ajenos, el artefacto videolúdico también es un espacio para la reflexión, pues, en el caso particular de *Sekiro: Shadows Die Twice*, se pone en tela de juicio los beneficios de la vida eterna y los posibles problemas que crearía si dicha vida eterna fuera accesible solamente a algunos pocos, sin contar, con el propósito para el que quisieran apropiarse de esta característica. Pero, estas no son las únicas reflexiones que pueden nacer de un análisis profundo de la narrativa expuesta en *Sekiro*, debido a que es posible dilucidar un conflicto subyacente entre el budismo y el sintoísmo, pues expone, en menor o mayor medida, ambos sistemas religiosos a la mirada de los jugadores.

A la premisa anterior se le añade la posibilidad de experimentar en todas sus dimensiones el *horror sublime*, pues, como se mencionó anteriormente, el jugador tiene la capacidad de transitar por los recovecos desolados de Ashina, donde muchas veces moran espectros, *kami*, seres humanos, o seres corrompidos por la ambición y la posesión del Acervo del Dragón. Esta experiencia se torna en una experiencia *transmedia*, pues, no solo es que el jugador pueda ver el desmoronamiento de la región, sino que, puede oírlo e incluso sentirlo cuando se enfrenta a algún obstáculo que, por momentos, parece infranqueable.

Es esta relación única del artefacto videolúdico la que acaba por transportar al jugador al Japón de la era *Sengoku*, haciéndolo partícipe de un periodo histórico, de otra manera, inaccesible a menos que lea sobre este, pero a su vez, recuperando e incorporando la dimensión mítica que escapa a la historia. Ejemplos como *Sekiro* hay varios, *Ōkami*, *Ghost of Tsushima*, e incluso la película *Mononoke Hime*, de Studio Ghibli, por nombrar algunos, también toman prestado toda una cosmogonía mítica (en el caso de *Ōkami*) o un episodio histórico (*Ghost of Tsushima*) o los mezclan (*Mononoke Hime*) y lo ponen al alcance del jugador y/o espectador, permitiéndole ingresar a una sensibilidad completamente distinta a la que está acostumbrado.

## Citas

<sup>1</sup> Picken, *Historical Dictionary of Shinto*, KEGARE. Ritual impurity or injury, one of the two basic concepts of Shinto, along with purification (*harai*) of defilements. It is understood by some scholars to imply the running down of virtue that needs to be re-energized through ritual purification. Traditionally, death, childbirth, or any occasion when blood is present become sources of pollution. While some of these taboos still hold, in modern times the concept has been linked more to spiritual than physical concerns”, p. 56.

<sup>2</sup> La palabra *yōkai*, no tiene una traducción precisa que alcance a definir todos los aspectos que engloba, ya que, los *yōkai* en la cultura japonesa, no se remiten solamente a la explicación de sucesos sobrenaturales, espíritus o criaturas propias del folclor de una localidad o cultura, sino que, han persistido hasta la época contemporánea tomando dimensiones distintas.

<sup>3</sup> Guerrero, *El narcótico mexicano. Escrituras del horror y la violencia en el México del Siglo XXI*, p. 254

<sup>4</sup> Guerrero, *El narcótico mexicano*, p. 254.

<sup>5</sup> Guerrero, *El narcótico mexicano*, p. 254.

<sup>6</sup> Velasco, *La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill*, p. 36.

<sup>7</sup> Velasco, *La estética de lo sublime en el survival horror*, p. 39

<sup>8</sup> Gosciola, *Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine*, p. 52.

<sup>9</sup> Han, *Hiperculturalidad, cultura y globalización*, p. 11.

<sup>10</sup> Gosciola, *Narrativa audiovisual de los videojuegos*, p. 56.

<sup>11</sup> La narrativa ambiental es la narración no convencional de los hechos a través de: objetos, la geografía o algún otro elemento que no sea presentado textualmente o dicho explícitamente por algún personaje del juego.

<sup>12</sup> Jenkins, *Convergence, culture*, 2008.

<sup>13</sup> Atkins, *More than a Game: The Computer Game as Fictional Form*, 2003.

<sup>14</sup> Alysrin, “¡Arroz! ¡Arroz de la niña celestial! *Sekiro: honor y muerte*”, pr. 13.

<sup>15</sup> Situado en el periodo *Sengoku* “nebuloso”, como lo describe Borja en *Sekiro, más allá de la muerte* (en los

1500 tardíos, de acuerdo con la información en el sitio web del juego), también conocido como el periodo de los Estados en guerra, es uno de los episodios más violentos de la historia de Japón, pues en esta época, se buscó la unificación de la isla bajo un mando. 150 años de revuelta civil, finalmente, en 1591, la isla entera queda bajo el mando de Totoyomi Hideyoshi, el cual daría paso al periodo Edo.

<sup>16</sup> Ryan, *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, p. 32.

<sup>17</sup> Vaz, *Sekiro, más allá de la muerte*, p. 5.

<sup>18</sup> *Biblia Latinoamericana*, Mt, 10:28, p. 35.

<sup>19</sup> *Biblia Latinoamericana*, 2 Cor, 5: 1, p. 430.

<sup>20</sup> Villegas, *Espionaje en el periodo Sengoku japoneses y su uso en el clan Takeda*, [Un shinobi es] “un activo esencial que podía cumplir diversas funciones en el desarrollo de un conflicto militar según lo requiriera el señor al que servían”, 2020, p. 4.

<sup>21</sup> FROMSOFTWARE, *Sekiro: Shadows Die Twice*, PlayStation 4, 2019. Ver. 1.06.

<sup>22</sup> *Elden Ring*, el videojuego más reciente (2022), dirigido por Hidetaka Miyasaki, quien ha dirigido las series acuñadas como “Soulsborne” y “Sekiro”, también fue realizado por la compañía detrás de Sekiro: Fromsoftware y contiene una temática y narrativa similares a Sekiro.

<sup>23</sup> FROMSOFTWARE, *Sekiro: Shadows Die Twice*, PlayStation 4, 2019, Ver. 1.06.

<sup>24</sup> FROMSOFTWARE, *Sekiro: Shadows Die Twice*, PlayStation 4, 2019. Ver. 1.06.

<sup>25</sup> Williams, *Religions of the World: Shinto*, p. 60.

<sup>26</sup> Aunque se hable de una “tradicción” sintoísta, es difícil señalar una misma, pues, incluso en Japón el sintoísmo era visto como una religión comunal e individual propia de cada villa y no hay un registro escrito sobre qué distingue a un creyente de un no creyente (aunque la creencia en los *Kami* y los *yōkai* se mantiene vigente en todo Japón) debido a que no existe una serie de preceptos morales o prácticas propias (pues en Japón se dio la adopción del budismo como religión institucional moralista desde el Estado durante el shogunato y convivió con el Shinto y muchas veces este incorporaba a los bodhisatvas del budismo en su panteón de deidades).

Los primeros trazos de una religión “autóctona” (y es que, algunos autores tienen problemas con llamarle así, pues el Sinto se impulsó como la religión nacional durante la restauración Meiji para dar un sentido de unidad y de nación, forzando a la población a adoptar prácticas rituales como visitar templos en fechas específicas y realizar ofrendas.) se encuentran en el *Nihon Shoki* y el *Kojiki* donde se relatan los orígenes divinos del Japón y sus emperadores (linaje del cual descenderá el emperador y sus posteriores sucesores). Por lo tanto, es difícil definir y apuntalar con exactitud el Shinto, su filosofía y teología, ya que, no cuenta con los medios tradicionales de las religiones moralistas y es, cuando mucho, difuso, lo relevante para el artículo en cuestión y lo que lo distingue de muchas religiones occidentales es que no hay una concepción sólida de inframundo ni de castigos (estos se atribuyen en mayor medida al budismo) y el “pecado” (por llamarle de algún modo) es removido por medio de ritos. Para propósito de este artículo se usaron varias fuentes, sin embargo, todas concluyen en que el Shinto es una práctica descentralizada, sin jerarquías y carente de una moral, filosofía y teología, identitaria, e incluso, algunos dudan de que el Shinto tal y como se le conoce ahora, sea el Shinto que se practicaba en las eras Yayoi, Kofun y Yamato, pues ha sufrido una gran influencia por el budismo.

<sup>27</sup> Brontë, Crawford, *Gothicism of Sekiro: Shadows Die Twice*, parr. 2.

<sup>28</sup> El mito de *Izanagi-no-mikoto*, está presente en ambos registros: el *Nihon Shoki* y el *Kojiki*. El mito, a modo sucinto, relata el nacimiento de Japón y la muerte de Izanami (esposa de Izanagi) así como el viaje de Izanagi hacia el *Yomi* (inframundo) en búsqueda de su esposa y su subsecuente fracaso.

<sup>29</sup> López, *La belleza y lo siniestro en el cine de terror*, p. 100.

<sup>30</sup> FROMSOFTWARE, *Sekiro*, 2019. PlayStation 4. Ver.1.06.

<sup>31</sup> Nikāya Majjhima, *Los sermones medios de Buddah*, p. 20.

<sup>32</sup> FROMSOFTWARE, *Sekiro*, PlayStation 4, 2019. Ver. 1.06.

<sup>33</sup> Vaz, *Sekiro, más allá de la muerte*, p. 9.

<sup>34</sup> Por la época en la que se desarrolla el juego, es muy posible que, tanto el ministerio del interior y las *Fuerzas Centrales*, se refieran a las fuerzas armadas y las tácticas de inteligencia y espionaje empleadas por Totoyomi Hideyoshi en su empeño de unificar Japón bajo un gobierno central en donde los *daimyō* perdieran posesión sobre las tierras y sirvieran meramente como administradores, siendo el Shogun el encargado del poder militar, ejecutivo y judicial de Japón, relegando al emperador a una función simbólica debido a su linaje divino.

<sup>35</sup> Crawford, *Gothicism of Sekiro: Shadows Die Twice*, p. 2.

<sup>36</sup> FROMSOFTWARE, *Sekiro*, PlayStation 4, 2019. Ver. 1.06.

<sup>37</sup> FROMSOFTWARE, *Sekiro*, PlayStation 4, 2019. Ver.1.06.

## Fuentes

### Bibliografía

Alystrin, “¡Arroz! ¡Arroz de la niña celestial! *Sekiro*: honor y muerte”, TODAS GAMERS, 23 de octubre, 2022. Publicación web. Recuperada de: <https://todasgamers.com/2022/10/23/sekiro-honor-y-muerte/>.

Atkins, Barry, *More than a Game: The Computer Game as a Fictional Form*, Manchester and New York, Manchester University Press, 2003.

Crawford, Brontë, “The Gothicism of *Sekiro: Shadows Die Twice*”. 2020, <https://www.sublimehorror.com/games/the-gothicism-of-sekiro-shadows-die-twice/>.

FromSoftware, *Sekiro: Shadows Die Twice*, publicación web. Recuperada en: <https://www.sekirothegame.com/es>.

Eco, Umberto y Alastair McEwen, *On ugliness*, Harvill Secker, London, 2007.

Guerrero Heredia, Marco Vladimir, “1. Ciudad Juárez-Ciudad Espanto. Esplendor y derrumbe en la representación siniestra del poemario: Te diría que fuéramos al Río Bravo a llorar, pero debes saber que ya no hay río,

ni llanto de Jorge Humberto Chávez”, *El narcótico mexicano. Escrituras del horror y la violencia en el México del Siglo XXI*, Santiago, Pontificia Universidad Católica de Chile, 2018. Recuperado de: <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/22136>.

Gosciola, Vicente, “Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine”, en *Cuadernos de información*, núm. 25, (jul.-dic. 2009).

Grupo de Estudios de Ética Clínica de la Sociedad Médica de Santiago, “Diagnóstico de Muerte”, en *Rev. Méd. Chile*, Recuperado de: [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-98872004000100015](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-98872004000100015) (2022).

Han, Buyng-Chul, Florencia Gaillour, *Hiperculturalidad, cultura y globalización*, Barcelona, 2018.

Jenkins, Henry, *Convergence culture*, Barcelona, Paidós, 2008.

LA BIBLIA \*Latinoamericana, Ed. San Pablo. Verbo Divino, Madrid, 2005.

Lopez, Ramirez Augusto, “La belleza y lo siniestro en el cine de terror”, en *Escribanía*, vol. 19, núm. 1 (enero-junio 2021).

Nikāya, Majjhima, Trad: Solé-Leris, Amadeo, Vélez de Cea, Abraham. 3.1 Las tres características de la existencia. *Los sermones medios del Buddha*, Editorial Káiros, 2010.

Padial, Velasco Paula, “La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill”, en *Revista Life-Play*, núm. 2 (febrero 2014).

Pickens, D. B. Stuart, *Historical Dictionary of Shinto*, The Scarecrow Press, Plymouth, 2011.

Ryan, Marie, *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001.

Scheid, Bernard, *Death and Pollution as a Common Matrix of Japanese Buddhism and Shinto*, De Gruyter, 2020.

Vaz, Borja, “Sekiro: Más allá de la muerte”, en *El Cultural*. Publicación web. [https://www.elespanol.com/el-cultural/arte/videojuegos/20190419/sekiro-alla-muerte/392211672\\_0.html](https://www.elespanol.com/el-cultural/arte/videojuegos/20190419/sekiro-alla-muerte/392211672_0.html) (2022).

Williams, George, AN INSIDER’S VIEW OF THE CEREMONY. *Religions of the World: SHINTO*, Chelsea House Publisher, 2005.

*Ludografía*

FromSoftware, *Sekiro: Shadows Die Twice*. 1.06, 2019.