

Dialéctica de una oposición. Conexiones hermenéuticas entre Barroco histórico y dispositivo videolúdico

LUIS NAVARRETE-CARDERO
UNIVERSIDAD DE SEVILLA
lnavarrete@us.es

ANTONIO J. GIL GONZÁLEZ
UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA
aj.gil@usc.es

1. Un doble acercamiento a la relación entre Barroco y videojuego

1. En 2019, la coreógrafa francesa Bintou Dembélé revolucionó la escena musical parisina con la reinención de la ópera barroca de Jean-Philippe Rameau, *Les Indes galantes* (1735). Al margen de cualquier nexo entre la historia social de la Francia de Luis XV y el presente, la recreación de Dembélé servía de contrapunto entre la suntuosidad de la época representada en la obra original y la porosidad de nuestro tiempo, hibridado y multiforme, en un intento por desmontar a través de la danza urbana —Krump, Waacking y Vooguing— el mito del buen salvaje.
2. La reutilización de obras del pasado para pensar el presente es una práctica habitual en el mundo de las artes. No poseemos datos para afirmar que este proceso de resignificación se haya centrado mayoritariamente en objetos culturales pertenecientes al período histórico del Barroco, pero sí es cierto que es la única época de la historia que posee un nombre para adjetivar esta operación de resemantización bajo la etiqueta de *neobarroco*. Por causas que trataremos de explicar, convive entre nosotros la idea de que existen vasos comunicantes entre la historia de las formas estéticas barrocas y las que actualmente emanan de la cultura popular forjada entre los siglos XX y XXI. El objetivo del presente artículo no se define sólo por la descripción de este fenómeno, sino también por un intento de profundizar en el Barroco histórico con el deseo de hallar correspondencias específicas

con nuestra época a través de su concreción en uno de los dispositivos definitorios de la cultura popular, el videojuego. Más allá de reforzar o desarticular este ideario basado en correspondencias morfológicas, nuestra intención es tensar el argumento mediante su comprobación en el artefacto popular actual más alejado de cualquier ejercicio artístico surgido de la Modernidad.

3. La relación del dispositivo videolúdico con la idea de barroco, entendida como una categoría estética en permanente vigencia que posibilita una experiencia barroca intemporal (Jarauta, 1992), no resulta complicada de sostener. La propia naturaleza computacional del medio ha sido reiteradamente urdida a los principios de la teoría monadológica de Leibniz, para muchos una creación visionaria del binarismo digital del *software* que domina nuestra época y convierte en realidad la expresión de este nuevo medio. La aparición del binomio *hardware* y *software*, cuerpo y alma, tanto de la máquina lúdica como de la actual era *softwarizada* al son del gigante de la G, recuerda igualmente la separación esencial de esos dos elementos constitutivos del hombre exacerbados por la Contrarreforma española en el siglo XVII y canalizada a través de la literatura. Más aún. La reunión en un único dispositivo de base y sustrato numéricos pero con un contenido vivible a través de una interfaz y convertido, por tanto, en experiencia jugable y humana, hace de este medio basado en *software* una alegoría del trabajo de Descartes, a la postre hombre del barroco versado en cuestiones puramente humanísticas, característica de clara ascendencia renacentista, pero en cuyas bases racionalistas se proyectaba un espíritu muy diferente al de su propia época que apuntaba hacia su disolución.
4. Pero, por otro lado, no todo parece tan diáfano. La relación entre videojuegos y Barroco, entendido este último como concepto histórico según lo estudia y define Maravall (1975), carece de tradición como ejercicio académico. Para el historiador y ensayista español es imposible trazar una línea entre la historia social de ambas épocas, por lo que cualquier práctica con este objetivo es un divertimento. Desde esta perspectiva, la generación de este vínculo puede considerarse una frivolidad, un ejercicio puramente artificial, una aporía que finalmente se vuelve una característica definitoria de nuestra cultura: el juego con la historia, sus períodos e ideología como si fueran productos que podemos adquirir en los estantes de una gran superficie o con un clic en la web de un portal de compras online:

Esas correlaciones morfológicas, establecidas sobre la abstracción de tantos otros aspectos con los que se quiere definir un momento cultural, no dicen nada —o dicen muy poca cosa— al historiador. La rebusca y formulación de las mismas no son sino un juego de ingenio, que de ordinario se reduce a una mera arbitrariedad (Maravall, 1975; 26).

5. Por tanto, el establecimiento de correspondencias profundas entre la noción de barroco, en el caso español coincidente con la etiqueta Siglo de Oro, y la cultura popular, sólo parece aconsejable, en primera instancia, si sostenemos la tesis de Calabrese (1987). Para el semiólogo italiano existe en la actual era dominada por los *mass media* —podríamos sumar las redes sociales como nuevo coprotagonista— una tendencia al neobarroco, una vuelta a los principios formales de la estética barroca renacidos en una sociedad de la opulencia, desigual y líquida, en la que el mercado ha dinamitado todo espacio normativo, cualquier límite opuesto al lema del “todo vale” que regula su política de inclusión, o de puertas abiertas, en aras de su expansión. La materialización de esta era neobarroca nos permite trenzar un sinfín de nexos entre sus artefactos culturales y los del Siglo de Oro, basta simplemente con seguir a pies juntillas las categorías en las que el autor sintetiza esta fusión.
6. Sin entrar en pormenores, y en aplicación de este recetario, sería pertinente trazar un paralelismo entre *Blasphemous* (The Game Kitchen / Team17, 2019) y la estética del Barroco. En este videojuego español desarrollado por una empresa sevillana, se observan múltiples referencias barrocas en su apartado artístico. Así, los creadores no esconden influencias del arte iconográfico religioso, o de la arquitectura de la ciudad de Sevilla, de la época barroca que permiten el señalamiento de concomitancias con las obras pictóricas o arquitectónicas de Murillo, Velázquez, Zurbarán, Pineda o Roldán.
7. Pero al margen de estas marcas visibles, el ejercicio de conexión podría establecerse mediante otras de naturaleza más volátil. Así, el argumento del juego, prototípico ejemplo del subgénero *metroidvania* sazonado con un alto componente gore, propone una vuelta a los principios formales y constitutivos del Barroco, donde la muerte y la vida se entremezclan como parte de su metafísica: una terrible maldición, llamada El Milagro, ha caído sobre la tierra de Custodia. El protagonista, conocido como El Penitente, único superviviente de la hermandad del Lamento Mudo, ataviado con una máscara y una cobertura de metal consistente en una sangrante corona de

espinas con forma de capirote, se encuentra atrapado en un ciclo de penitencia donde muere y resucita constantemente, por lo que debe hacer frente a su particular vía crucis para llegar al origen de su angustia y poner fin a la maldición de Custodia.

8. La relación de la figura del penitente con la Semana Santa sevillana es abiertamente manifiesta, como demuestra la vestimenta de héroe o la referencia a la hermandad del Silencio, una de las más antiguas de España cuyo nacimiento entronca con la crisis general del siglo XIV. La Semana Santa es un ejercicio espectacular fomentado por la iglesia de la Contrarreforma, una escenificación teatral con las calles como platea donde se representa episódicamente la Pasión de Cristo y se exhorta a la participación sensorial del público con objetivos moralizantes. Esta estética de la participación, promovida por los intereses del catolicismo, se vuelve real en el medio videolúdico a través de la interacción y la agencia del jugador. La interfaz del juego, de cualquier juego, tampoco está exenta de la inclusión y propagación de valores ideológicos.
9. ¿Es legítima esta utilización del concepto de barroco? ¿Su uso habla verdaderamente de una conexión entre dos épocas o sólo es un ejercicio vacío, hueco de significado? Estos interrogantes poseen diferentes respuestas en virtud de la dualidad encarnada por el concepto de barroco. Así, a primera vista, parece que nos enfrentamos a dos tareas de esfuerzo y profundidad desiguales según el enfoque escogido. Por un lado, se vislumbra un camino expedito para dibujar una línea que cómodamente hilvana la estética barroca con las prácticas artísticas actuales. El significado de esta operación viene regulado de antemano por una categorización aplicable que es ajena a nuestra voluntad. Como veremos, este sendero fue desbrozado y allanado por los trabajos de Wölfflin (1888; 1915), Benjamin (1928), D'Ors (1935) y, finalmente, condensados en la obra de Calabrese (1987). Por una cuestión de tiempo y espacio, pero también de coherencia y alcance del presente trabajo, se obvian otras aportaciones posteriores sobre este debate. Además de su ingente número, Luciano Anceschi (1945), Gustav René Hocke (1959), René Wellek (1962), Helmut Hatzfeld (1964), Severo Sarduy (1974), Octavio Paz (1982), Haroldo de Campos (1989) o Gilles Deleuze (1989), su comentario crítico excede las intenciones de este trabajo, muy lejanas de conformarse como parte de un debate histórico sólo apto para eruditos en la cuestión.

10. Pero, por otro lado, aparece en el horizonte una vía menos transitable, más compleja y enmarañada, que rehúsa de la aplicación irreflexiva de las categorías neobarrocas de Calabrese a los objetos culturales del presente. Esta última operación, como hemos dicho sustentada en los trabajos de Wölflin, Benjamin o D’Ors, se opone sustancialmente a un descenso experimental al reino de los hechos para comprobar la existencia real de nexos entre praxis culturales separadas por cuatro siglos y focalizadas, para los intereses de este artículo, en el videojuego. Esta nueva opción reviste claramente mayor dificultad porque, a lomos de las teorías de estos autores, sintetizadas en la categorización neobarroca de Calabrese, se podría doblegar cualquier discurso para corporeizar al Barroco en toda praxis artística, no sólo en la conformada por objetos de la cultura popular de nuestro tiempo.
11. En consecuencia, el presente trabajo pretende desandar estas dos bifurcaciones del Barroco, mostrando el razonamiento apriorístico de la primera para detenernos en un estudio hermenéutico y *a posteriori* de la segunda, es decir, erigiendo conclusiones sólo después de examinar determinadas cualidades presentes en obras o conceptos claves del Siglo de Oro y su plausible reflejo en el videojuego. Aunque puede objetarse que ambas operaciones son idénticas, pues las dos se basan en sistemas interpretativos —uno generado por Calabrese y otro por este trabajo— que convierten la realidad en categorías abstractas para su aplicación a un mismo fenómeno, la segunda posibilidad muestra su proceso constructivo, un gesto que al menos permitirá al lector comprender los vericuetos ideológico, psicológico y sociológico seguidos para urdir el videojuego con el versátil concepto de barroco.

2. El Barroco como categoría estética

12. Los trabajos de Wölflin, Benjamin y D’Ors, concebidos bajo muy distintos enfoques e intereses, posibilitaron el uso del Barroco como una categoría desgajada y ajena a su propio tiempo histórico. Tras la experiencia de estos autores puede afirmarse que el Barroco es un invento del siglo XX, un ente unguido de su particular espíritu y confeccionado desde sus propias condiciones históricas. Según este principio, el Barroco sólo es un sistema de lectura cuya máquina de visión remite más oportunamente al siglo pasado que a los siglos XVI y XVII, por lo que su aplicación para dar cuenta

de la actual cultura popular no resulta un ejercicio impertinente o desacertado. El colofón de este proceso lo simboliza la obra de Calabrese.

13. Wölfflin, con *Renacimiento y Barroco* (1888), pone las bases de una historia de los estilos artísticos que gravita en torno a las denominadas categorías formales. Desafiando una tradición académica centrada en los nombres propios de los artistas, el teórico de arte suizo eleva las formas, podríamos decir la vida íntima del arte —con la liberación que esto supone para un ejercicio crítico creativo—, al estatus de criterio regulador de la historia del arte. Desde esta perspectiva, *Conceptos fundamentales de la historia del arte* (1915), donde Wölfflin ratifica su teoría pendular y oscilatoria del arte, parece un punto lógico de llegada. Los cinco pares de oposiciones que concita en esta obra —lo lineal y lo pictórico, superficie y profundidad, forma cerrada y forma abierta, unidad y pluralidad, lo claro y lo indistinto— (Wölfflin, 1986), servirán en adelante para describir otros estilos artísticos al margen de los originales, Renacimiento y Barroco, en los que basa este sistema de opuestos, un entramado utilizado desde entonces para acometer una relectura global de la historia del arte.
14. Por su parte, Benjamin, en *El origen del Trauerspiel alemán* (1928), no sólo propone una relectura del drama barroco a partir de un análisis polarizado de los conceptos de símbolo y alegoría, sino que su texto se convierte en “un eslabón más en la secuencia o el horizonte discursivo de la filosofía [...] que lo distancia de las dos grandes corrientes académicas de la Alemania de la época: la Fenomenología y el Neokantismo” (Ayuso, 2007; 1). Siguiendo sus complejos argumentos de raíz filosófica, puede afirmarse que el concepto de alegoría barroca articula una concepción sobre la temporalidad y la historia que posibilita una idea de experiencia anclada en el acontecer humano, por lo que el Barroco para Benjamin, igual que para Wölfflin, es una voluntad de arte que prevalece sobre la práctica artística de una época concreta, pudiendo así manifestarse en el presente. En esta volubilidad del Barroco subyace un problema filosófico y lingüístico comprensible como hipóstasis de la realidad aplicable a otras categorías del conocimiento humano:

Etiquetas como Humanismo o Renacimiento son por tanto arbitrarias, e incluso erróneas, porque dan a esta vida de múltiples fuentes, figuras y espíritus la falsa apariencia de una real esencialidad. Así, el hombre del Renacimiento, tan popular desde Burckhardt y desde Nietzsche, es igualmente una máscara arbitraria, incluso una desorientadora (Benjamin, 2012; 237).

15. En la misma línea teórica que Wölfflin, la obra de D'Ors, *Lo Barroco* (1935), se enfoca, extendiéndola a la par, en la oposición de origen nietzscheano entre lo apolíneo y lo dionisiaco (Nietzsche, 1872). Lo barroco reemplaza la idea del Barroco como fenómeno histórico, entendiéndolo como categoría filosófica en perpetua contraposición a lo clásico. Lo barroco es la expresión de una actitud del ser ante la vida, reconocible en múltiples manifestaciones del espíritu sin importar la periodización de la historia de la humanidad:

Lo barroco —no ya el barroco histórico— se presentaba brillantemente como algo supratemporal, como una constante, una *categoría*, un *eón* en la terminología d'orsiana, que permitía presentar —con diversas vestiduras y en diversos momentos de la Historia—, una realidad presente y renovada, en contraposición perpetua al eón clásico, su contrafigura (D'Ors, 1993; 10).

16. Como resultado de este proceso, de orden estético, pero también filosófico, el grado máximo de aspiración del Barroco a su conversión en expresión intangible e inmaterial, y de sempiterna naturaleza vigente, dado su tendencia a la recurrencia, queda simbolizado en la categorización de conceptos de Calabrese, hoy en día convertida en un sistema interpretativo ajeno a cualquier concepción histórica de la noción de barroco. Curiosamente, este sistema adolece, paradojas del discurso, del mal de la máscara arbitraria señalado por Benjamin. Su retahíla de categorías no nos deja ver el Barroco a fuerza de su deseo de ser *todo* Barroco. Así, su obra, *La era neobarroca* (1987), despliega ocho parejas de categorías a través de las que se aprehende y formaliza la experiencia neobarroca: ritmo y repetición, límite y exceso, detalle y fragmento, inestabilidad y metamorfosis, desorden y caos, nodo y laberinto, complejidad y disipación, distorsión y perversión. Huelga decir, según lo expuesto en la introducción de este trabajo, que la lectura del videojuego como paradigma de sumisión al *ethos* neobarroco vehiculado por este octeto de binomios no nos interesa. Este desinterés no debe confundirse con menoscabo del brillante y sesudo trabajo de Calabrese, más bien se fundamenta en la fe de una irremediable convergencia entre videojuegos y neobarroco propiciada por la versatilidad de la propuesta, un hecho que apunta más hacia un arduo trabajo de adaptación que a una enriquecedora experiencia de revelación.

3. A la búsqueda de concomitancias entre Barroco histórico y videojuegos

17. En consecuencia, la propuesta de este artículo se centra en el análisis de una serie de prácticas artísticas y otras actitudes vitales pertenecientes al Siglo de Oro con el objetivo de enfrentar dialécticamente algunas de sus particularidades con el videojuego y su tiempo, siempre a la búsqueda de gestos, disposiciones o cualidades comunes. La confrontación hermenéutica de ambos fenómenos trascenderá el mero formalismo de la propuesta neobarroca para incursionar en aspectos de índole psicológico, sociológico e histórico presentes en ambas épocas. Desde este punto de vista, ¿existen prácticas, idearios, actitudes y *performances* puramente barrocas que conecten con el videojuego?
18. La respuesta a esta pregunta debe solventarse a través de una metodología basada en un diseño cualitativo. Honestamente, pensamos que una investigación cuantitativa no puede arrojar luz sobre la cuestión. En cierto modo, la propuesta neobarroca y sus categorías desembocan en una no premeditada cuantificación del Barroco, cuya aplicación niega cualquier proceso reflexivo sobre este período histórico. Por su parte, la investigación cualitativa pretende acercarse al mundo para entender, describir, y algunas veces explicar, fenómenos sociales analizando sus interacciones. Este procedimiento se basa en la observación del fenómeno y “en el análisis del material apropiado, textos, imágenes, obras artísticas y otras huellas similares, producto de estas interacciones y de las experiencias de los individuos en sociedad” (Flick, 2015; 12). Pueden definirse varias perspectivas de investigación puramente cualitativas, todas con posiciones teóricas, métodos de recogida de datos y enfoques de interpretación diferentes. Para nuestra investigación nos hemos decantado por un análisis de cariz hermenéutico de las estructuras del objeto de estudio. A continuación, describimos brevemente sus elementos:

Tabla 1. Perspectiva de investigación y enfoque del presente trabajo. Fuente: Flick, 2015; 30

	Enfoque de análisis hermenéutico
Posición teórica	Estructuralismo genético.
Interacciones	Textos, obras de arte, programas iconográficos.
Método de interpretación	Hermenéutica

19. Por *estructuralismo genético* entendemos una posición teórica donde el crítico adopta un enfoque histórico —en el sentido de que el crítico trata de llegar a la raíz histórica de los hechos, a su principio genético— frente al análisis de la estructura de un fenómeno en la creencia de que existe una equiparación con la estructura colectiva mental de la época, o de las épocas, en la que éste se manifiesta (Goldmann, 1980). Dicho de otro modo, podemos observar categorías y elementos en la descripción de algunas prácticas artísticas y actitudes vitales del Barroco compatibles con las actuales en la creencia de que en ambos períodos históricos subyacen elementos homologables. Este claro desafío a la teoría de la desconexión de ambos tiempos históricos de Maravall (1975), se sustenta en el argumento crítico de la mayoría de especialistas que considera al Barroco un invento del siglo XX.
20. Por su parte, el apartado de las *interacciones* de la investigación está conformado por los diferentes conceptos históricos y prácticas artísticas analizados de los que surgen ciertas disposiciones que han visto trastocada su materialidad, pero no su ontología, en el trayecto que va de los siglos XVI y XVII a la era del videojuego. Estas interacciones son esenciales para el diseño de los instrumentos que veremos enseguida. Las relacionamos a continuación como corpus empírico de la presente investigación:

Tabla 2. Interacciones de la investigación. Fuente: elaboración propia.

Interraciones
Desprendimiento de la realidad del hombre barroco (concepto histórico).
Comedias de Lope de Vega (práctica artística).
Programa iconográfico de la Iglesia de la Hermandad de la Caridad (práctica artística).

21. Finalmente, la *perspectiva hermenéutica* del método (Ricoeur, 1969; Thompson, 1990), interpretativa en última instancia, está justificada por el lugar desde el que analizamos la selección de ciertas temáticas recursivas del Barroco histórico presentes en el videojuego. En efecto, la hermenéutica profunda, una articulación de Ricoeur que Thompson modifica *motu proprio* “with the aim of studying the ideology of mass communication” (1990; 405), aspira a comprender los objetos culturales desde la construcción de su

significado marcado por las condiciones históricas y sociales de su producción.

22. En cierto modo, lo que Thompson propone es la objetivación de la interpretación, a todas luces un oxímoron, mediante el establecimiento de una metodología erigida *ex profeso* para aproximarnos al objeto de estudio. Este nuevo método se materializa en la elección de un número determinado de herramientas, una serie de *instrumentos* seleccionada en una labor de muestreo informal. Así, hemos decidido trabajar con ciertas temáticas recurrentes del Barroco y desestimar otras en función de su adecuación a los intereses del estudio. No olvidemos que toda interpretación es una operación constructiva del intérprete que selecciona y reconstruye imputando un sentido entre otros muchos posibles. Toda hermenéutica es un proceso abierto que no aspira a una mediación total, en el sentido de Gadamer (2004), porque ésta nunca se puede clausurar definitivamente (Ricoeur, 1969).

23. Por razones obvias, estos instrumentos son objetivaciones que emanan de las temáticas presentes en el Barroco histórico. Su concreción responde a la transcripción de ciertas disposiciones vigentes en la época que pueden considerarse presentes y vivas todavía en el dispositivo videolúdico. De modo general, la triada de instrumentos se corresponde con (1) los problemas derivados de la relación del hombre barroco y del hombre actual con su conciencia del mundo a través de los tópicos del sueño y de los mundos posibles —*estar* en el mundo—, (2) el rol del espectador barroco y del jugador de videojuegos en relación con el conocimiento que ambos poseen sobre el mundo experimentado, habitualmente incompleto, como demuestran los recursos de la agnición y la anagnórisis —*conocer* el mundo— y, finalmente, (3) de la experiencia barroca de la vida y de la muerte como antecedente de la experiencia lúdica en medios computacionales, ambas conceptualizadas en este trabajo bajo la noción de jeroglífico —*ser* en el mundo. Relacionadas con las interacciones antes indicadas, los instrumentos y sus disposiciones derivadas pueden concretarse finalmente del siguiente modo:

Tabla 3. Instrumentos para un análisis hermenéutico del Barroco histórico en relación dialéctica con el videojuego. Fuente: elaboración propia

Interraciones	Instrumentos	Disposición en el barroco y en la era videolúdica
---------------	--------------	---

Desprendimiento de la realidad del hombre barroco.	Estar en el mundo.	Sueño y mundos posibles.
Comedias de Lope de Vega.	Conocer el mundo.	Agnición y anagnórisis.
Programa iconográfico de la iglesia del Hospital de la Caridad.	Ser en el mundo.	Jeroglíficos en el barroco y en el videojuego.

4. Estar en el mundo. Sueño y mundos posibles.

24. Para el hombre del barroco, *estar* en el mundo no es una cuestión sencilla. Como sabemos, la sociedad española del Siglo de Oro vive una profunda crisis en todos sus órdenes. La peste, cuya presencia repetida afecta a la esperanza de vida, incide en una notable pérdida de población. Las frecuentes guerras exteriores o el aumento de miembros de la Iglesia, pueden sumarse igualmente como causas de un evidente descenso de la tasa de natalidad. Al mal funcionamiento de la agricultura, agravado por la expulsión de los moriscos, se une una perenne crisis de la ganadería lanar, con graves dificultades para la exportación, y cuyas industrias derivadas, caso del textil, fueron incapaces de competir con la producción extranjera.
25. Más allá de estos datos, lugares comunes de la historia social española del Siglo de Oro, la clave del espíritu barroco reside en la conciencia por parte de los individuos de la oscura ascendencia ejercida por esta decadencia social sobre sus vidas. Frente a la inexistencia de esta revelación en épocas anteriores, la clarividencia del hombre barroco para discernir su situación se vuelve una cualidad propia de su idiosincrasia. Esta particular conciencia de su lugar en el mundo se mezcla con una cosmovisión puramente religiosa de la vida prefigurada desde la Iglesia Católica. Ortega y Gasset vio con claridad que la Contrarreforma causó graves estragos en la conformación del siglo XVII español:

Como una enfermedad terrible que se produjo en nuestro país coincidiendo, de modo sorprendente, con la época del Concilio de Trento, órgano de aquella. Esta enfermedad fue la hermetización de nuestro pueblo hacia y frente al resto del mundo, fenómeno que no se refiere especialmente a la religión ni a la teología ni a las ideas, sino a la totalidad de la vida (Ortega y Gasset, 1962; 13).

26. A través de su programa ideológico, la Iglesia imbuyó en los individuos la certeza, no de un mundo en disolución, algo de lo que el hombre de la época ya era consciente, sino de que su experiencia vital sólo es el tránsito hacia una vida mejor, por lo que su periplo mundanal sólo es un sueño en el que la muerte terrenal se convierte en el despertar a la auténtica vida. Esta actitud, cargada de un terrible pesimismo, lleva aparejada una llamada al inmovilismo y a la inacción sociales. Desde esta perspectiva, resulta lógico que Calderón, tras su conversión al sacerdocio, confiera un valor teológico a la segunda redacción de su obra cumbre, *La vida es sueño* (1673).

27. Este fomento de la pasividad social por parte de la institución eclesíastica trataba de frenar la acción transformadora del hombre barroco sobre su espacio vital. Así, su incipiente dominio de la naturaleza a través de la técnica y de la ciencia, fraguaron en él la creencia de que si las cosas no funcionan bien podrían ser modificadas para mejorarse (Maravall, 1975). La tensión entre su conciencia de malestar y su impotencia para trastocar la situación son la fuente de su pesimismo, aliviado con urgencia por el aparato propagandístico de una iglesia que le exhortaba a no preocuparse por un mundo transitorio, falso y aparente:

Hay un cambio en virtud del cual ese hombre con conciencia de crisis nos hace ver que ha venido a ser otra su actitud ante el acontecer que presencia, y que frente a la marcha adversa o favorable de las cosas no se reduce a una actitud pasiva, sino que postula una intervención (Maravall, 1975; 58).

28. Ese deseo de intervencionismo del hombre del Siglo de Oro, apaciguado por la importante presencia de la Iglesia y otros estamentos relacionados con el poder, confiere al Barroco español ciertas características endémicas en una situación social y vital compartida con Francia, Italia o Inglaterra, países en los que también puede hablarse de una vuelta al feudalismo a través de una acentuación del aristocratismo. Sin embargo, a pesar de las concomitancias, esta tendencia al inmovilismo global por parte de los poderes fácticos no eliminó en estos países la inercia hacia el progreso que había inyectado el optimismo del Renacimiento:

Shakespeare o Jonson no representan una cultura que hiciera imposible la revolución industrial. Racine o Molière tal vez contribuyeron a preparar los espíritus para la fase renovadora del colbertismo. Pero de las condiciones en que se proyectaron el teatro de Lope o el de Calderón —con no dejar de ser ellos modernos—, no se podría salir, sin embargo, hacia un mundo definitivamente moderno [...] (Maravall, 1975; 77).

29. Curiosamente, este contexto explica el auge del bandolerismo en la España del XVII, más acentuado que en otros países que también sufrieron un crecimiento del bandidismo. Pero, hasta en estos casos de rebelión contra la situación económica y social, se impone el valor del sistema imperante y la fuerza integradora de los valores sociales, tal como los mantiene la cultura barroca a través de sus aspectos religiosos. Es lo que evidencian obras como *La devoción de la Cruz* (Calderón, 1625) o *El catalán de Serrallonga* (Coello, Rojas, Vélez, 1635), donde para el personaje principal rige, como no podría ser de otra manera, “el irresistible *timor Domini* fomentado por la Iglesia Católica” (Maravall, 1975; 115).
30. Por su parte, la cosmovisión del hombre en la era del videojuego se forja en una situación similar. Atenazado por el nuevo poder omnímodo del capitalismo, el hombre actual se siente incapaz de alcanzar la existencia plena en el desarrollo de su vida. Este nuevo gran hermano, de ascendencia religiosa, pero de desarrollo puramente mundano, sienta sus bases en la reforma protestante; en lugar de prometer una vida auténtica después de la muerte, nos aconseja vivir otras vidas, siempre previo pago, gracias a una heterocósmica ficcional generada a través de los *mass media*. Ningún medio mejor que el videojuego describe este desplazamiento de nuestra propia existencia hacia su realización en otros mundos posibles y virtuales. Si bien el arte, la novela decimonónica o el cine han sido considerados por Hauser como refugios de la vida real (1969), ninguno de estos dispositivos ha demostrado tan vehementemente la ironía que supone interactuar como sujeto agente de estos mundos posibles sin que nuestros actos repercutan o modifiquen nuestro lugar en el mundo real. El videojuego, a través de la interactividad y la agencia del jugador, otorga al hombre actual un falso poder de intervencionismo. Su interacción en los mundos posibles videolúdicos sólo es una versión actualizada de la llamada al inmovilismo y la inacción expresados bajo el lema barroco de la vida es sueño.
31. Esta inoperancia del videojuego, máquina fabuladora de fascinantes mundos posibles, recuerda al argumento de Marcuse sobre el abismo infranqueable que separa en nuestras sociedades las esferas de la cultura, la economía y la política (1968). Así, la relegación del concepto de mundo posible hacia la esfera de la cultura —recordemos que durante mucho tiempo la creación de mundos posibles fue una cuestión política a través del concepto de utopía (Navarrete & Vargas, 2018)—, y su hibridación con los géneros de la fantasía y de la ciencia ficción, evidencia dos cuestiones tras-

centadales. En primer lugar, la existencia en el capitalismo de una separación de las esferas económica, política y cultural. Esas tres áreas, aunque escindidas, pueden comunicarse entre sí, pero actúan casi siempre por normas excluyentes. En consecuencia, y, en segundo lugar, la inocuidad de los mundos posibles videolúdicos, como miembros de la inefable y extensa red cultural de nuestras sociedades, está motivada por un hecho excepcional: la utilización de estos mundos posibles para criticar aspectos del mundo actual relacionados con las otras esferas no podrá *de facto* modificar el comportamiento futuro de éstas. Marcuse ha señalado cómo la distancia insalvable que separa estas tres dimensiones otorga, por un lado, la perspectiva necesaria para que la esfera cultural actúe como dispositivo crítico y de recusación sobre cualquier aspecto político o económico, pero también condena, por otro, todas sus intervenciones a la inutilidad, relegando a la cultura a un espacio frívolo y trivializado donde las intersecciones con las otras esferas son inoperantes (Marcuse, 1968).

32. Esta nula capacidad de transformación se ve acentuada en el caso del videojuego, para el que, a diferencia de la literatura o del cine, no existe un compromiso con la realidad. Su enajenación se multiplica cuando comprobamos que sus mundos posibles carecen de intenciones de modificar, recusar o criticar el mundo real. El sistema imperante ha creado miles de planetas asteroides que orbitan muy lejos de la tierra, pero cuya distancia no impide que a diario circulen por ellos millones de ciudadanos gastando energía, dinero y evidenciando una falsa capacidad de acción. Si el hombre del barroco se lamentaba de su escasa competencia de intervención sobre el mundo real, el hombre actual debe sobrecogerse porque su capacidad de intervención le ha sido dada para desplegarla en el ámbito de la virtualidad.
33. Por tanto, considerar características definitorias del Barroco la depreciación de la realidad y las alusiones a la vida fugaz e inconsistente como resultado de la adversa coyuntura histórica (Sabik, 1996), supone dejar los hechos entre la luz y la oscuridad. Tampoco puede afirmarse que los mundos posibles nacen exclusivamente de nuestro deseo de vivir nuevas experiencias cuando realmente hemos sido desterrados a estos constructos ante la imposibilidad de no poder realizarlas en éste. El sueño como tópico literario y expresión vital del Barroco, al igual que ocurre con los mundos posibles fomentados por la actual narrativa, que ha desplazado la atención de la narración como historia a la narración como ficción (Dolezel, 1999), sólo son la punta del iceberg de dos métodos sistémicos de coerción en dos épo-

cas diferentes. Mientras el *statu quo* barroco se conserva mediante un proyecto religioso trasvasado a la literatura y al teatro cuyo mensaje es que entre nosotros y la verdad media un mundo falaz, el capitalismo fomenta su dominio y autoprotección confinándonos en luchas intrascendentes en mundos posibles alejados del que realmente habitamos.

34. *No man's sky* (Hello Games / Sony Interactive Entertainment, 2016) y *Universim* (Crytivo, 2018) son sólo dos de los cientos de los títulos que podrían citarse como ejemplos de mundos posibles donde nuestra interacción y capacidad de participación se vuelven banales e intrascendentes. Aunque estos juegos tratan explícitamente sobre la intervención del jugador en mundos posibles y alternativos, el argumento sobre la acción desplazada o desenfocada del hombre actual es extensible a otros títulos donde los mundos posibles presentados no son tan evidentes y aparecen mimetizados por el nuestro. Puede decirse que estos dos ejemplos rescatados exhiben sin pudor, y simbólicamente, el estado inoperante del videojuego para modificar nuestra sociedad.

35. El primero de ellos, *No man's sky*, con más de dieciocho trillones de mundos posibles visitables generados proceduralmente, basa su jugabilidad en la exploración galáctica, el conocimiento de la fauna y la flora de estos nuevos mundos, la recolección de recursos y materiales ignotos, la lucha armada contra enemigos alienígenas, etc. Un sinnfín de tareas para colmar nuestro deseo de acción que contrasta, y al tiempo revela, la atrofia real de nuestro poder de transformación. Parafraseando a Touraine, el hombre actual sólo es un figurante con serias dificultades para convertirse en actor protagonista (2001). Según afirma Jameson (2005), adaptando la famosa sentencia de Margaret Thatcher, no hay alternativa al actual sistema hegemónico, por lo que este desplazamiento a la virtualidad del mundo puede resultar terapéutico, una réplica actualizada de la consigna barroca de la vida es sueño.

36. Por su parte, *Universim*, cuyo irónico lema es *What Would You Do with the Power?*, nos sumerge, según sus creadores, en la posibilidad de convertirnos en auténticos demiurgos de nuestro propio mundo:

With the powers of a god, you are unleashed upon the universe to begin forging your galactic empire in the stars. From dust to the cosmos beyond, your civilization will rise through the ages under your guidance (Crytivo, 2022).

37. Si fuera posible la aplicación de un método de psicoanálisis al videojuego, algo no tan ilusorio pues la participación del jugador provee al sistema cibernético de un dispositivo psíquico, podría concluirse que la virtualidad de estos mundos posibles sólo es el rodeo obligado del hombre videolúdico para alcanzar su satisfacción por un objeto perdido, su propia capacidad de decisión.

5. Conocer el mundo. Anagnórisis y texturas del discurso

38. En la obra dramática de Lope de Vega se utiliza recurrentemente el recurso de la anagnórisis, un hecho que tal vez podría correlacionarse con el núcleo argumental del apartado anterior. *Conocer* el mundo no es tarea fácil cuando éste aparece tamizado por la virtualidad del sueño o, en clave actual, por la de los mundos posibles. ¿Supone la concitación de la anagnórisis como práctica habitual de la escritura de Lope un proceso relacionado con ese estar incompleto en el mundo mediado por el tópico del sueño barroco? ¿Significa esa misma presencia en el videojuego una concreción discursiva de la incertidumbre vital del hombre actual? Tal vez, el análisis del uso de este procedimiento pueda revelarnos posibles convergencias con la transitoriedad anímica típica de estos dos períodos. Independientemente del significado otorgado al fenómeno, es incuestionable su notable capacidad de aparición en ambos momentos históricos en dos prácticas culturales respectivamente definitorias de su tiempo.
39. Aunque, como sabemos, la anagnórisis se ha utilizado indistintamente a lo largo de la historia de la literatura, parece que el Siglo de Oro mostró especial predilección por su uso, un gesto que no ha pasado desapercibido para la crítica:

En resumen, si se pretende estudiar en la literatura española un recurso de composición de tanto alcance como la anagnórisis, procede hacerlo en el género literario en el que más se desarrolló (el drama), en la etapa histórica de mayor esplendor de este (el Barroco), en el dramaturgo más reconocido de la época (Lope Félix de Vega Carpio) y en su producción adscrita al género teatral que más influencia ejerció (la comedia nueva) (López Martín, 2015; 34).

40. En la *Poética*, Aristóteles define el proceso de anagnórisis, denominado también reconocimiento, como aquel que lleva al personaje de un estado de desconocimiento, de cariz identitario, familiar o situacional, a

otro de descubrimiento, es decir, “es una transición de la ignorancia a la verdad” (1988; 17). Es importante apostillar que este conocimiento o información concierne estrictamente a los niveles diegético y ficcional de la obra, donde el proceso de agnición siempre es más enriquecedor si hay peripecia, es decir, si el conocimiento de la verdad supone un giro en la historia. El paradigma de anagnórisis aristotélica lo conforma la escena de *Edipo Rey*, de Sófocles, en la que el mensajero revela a Edipo que no es hijo de Pólipo. Del análisis de este ejemplo puede derivarse que la anagnórisis es un procedimiento que no explicita su duración, cuyas consecuencias pueden dilatarse durante gran parte del transcurso de la historia y donde nuevas revelaciones o descubrimientos provocados por reglas de causa y efecto afectarán a los personajes.

41. El estudio de López Martín (2015), sobre el uso de la técnica de la anagnórisis en las comedias de Lope, se basa en una amplia muestra de ciento cincuenta obras de las trescientas dieciséis consideradas comedias auténticas del escritor. El corpus está seleccionado con relación a dos criterios: “que haya obras de las tres etapas en que se divide la producción lopesca y que estén representados todos los géneros y subgéneros que los estudiosos de Lope han descrito para clasificar el teatro del Fénix” (130). Por tanto, el recurso de la agnición, con variantes y vericuetos que aquí no se concitan, es un lugar común de la obra del gran dramaturgo español.
42. López Martín no interpreta la aparición de la técnica de la anagnórisis en la obra de Lope en relación con las claves espirituales de su tiempo histórico o con el lugar que ocupa el hombre barroco en su conflictivo entramado social. Tal vez, esta renuncia se deba a que en el teatro de Lope “no se observa ningún indicio de gravedad por la situación del momento” (Oriol Serrés, 1990; 310), un hecho que lejos de invalidarlo como reflejo social puede desvelar una canalización inconsciente de las preocupaciones de su tiempo histórico. Si bien el carácter trivial de los argumentos lopescos abunda aparentemente en esta desconexión, el empleo de una anagnórisis hipertrofiada puede interpretarse como una respuesta instintiva y automática a la desazón del hombre del Siglo de Oro. En relación con esta idea, puede aventurarse la siguiente consideración sobre el uso de este recurso narrativo.
43. El auditorio, es, “generalmente, omnisciente en las anagnórisis del dramaturgo español” (López Martín, 2015; 357). Lope no busca la sorpresa

de la audiencia sino su emoción. Paradójicamente, al situar al público en un nivel de conocimiento superior al de los personajes, su participación queda definida por su carácter afectivo, pero al tiempo acentúa y subraya su incapacidad para reflexionar, efectivamente, sobre otros aspectos del marco de la ficción. La ausencia de cualquier acción del público dirigida a la modificación del mundo ficcional, restricción casi constante durante toda la historia de las representaciones dramáticas, no tiene por qué significar la anulación de un deseo transformador al respecto. Sin embargo, esta reducción de la parcela afectiva del público en Lope, enfocada exclusivamente en procesos de anagnórisis en múltiples ocasiones triviales, cobra especial relevancia porque evita el florecimiento consciente o inconsciente de cualquier otro deseo de permutación más peligroso: las normas, el *statu quo*, la moral, los estamentos sociales, etc. El espectador de Lope no se plantea cambiar el mundo de la ficción porque el texto no le deja espacio para ello. El recurso de la anagnórisis acapara su ánimo de intervención e impide que otros elementos del marco de la ficción puedan ser objeto de su deseo de transformación. Esta pulsión del Barroco por trivializar la esfera del conocimiento de su espectador mediante una técnica narrativa que aúna a público y personajes no puede ser sólo una coincidencia. Si la representación teatral siempre nos enfrenta a los valores de nuestro tiempo, ¿están las obras de Lope clamando sobre la especial desubicación del hombre barroco, la depreciación de su realidad y el escaso poder de reflexión sobre ella?

44. En este sentido, “se ha constatado que la oposición entre apariencia y realidad y el engaño son dos técnicas muy frecuentes en Lope en los casos de agnición” (López Martín, 2015; 357). Por tanto, si la base de la filosofía moderna culmina en el siglo XVII bajo el precepto de que los sentidos nos engañan y nos conducen al equívoco, ¿es este conocer *para realmente no conocer* propuesto por la anagnórisis lopesca un reflejo de la incertidumbre del hombre barroco? Aunque la respuesta puede ser afirmativa, no hay que perder de vista una sutil divergencia procedimental entre la solución filosófica y el camino reservado por el Barroco para el hombre común. Descartes con su “yo pienso, luego soy” encontró un punto de apoyo para superar esta falsedad desde el ámbito de la filosofía, pero no puede señalarse tal evolución en la vida del hombre cotidiano. En efecto, si el filósofo piensa que todo es falso y sólo es cierto el *yo* concebido como ente pensante —operación que elimina del *ser* su componente material al desechar un cuerpo negligente para relacionarse con un mundo sensible incomprensible—, al

hombre barroco se le ofrece la oportunidad de escapar de tal aporía con idéntico rechazo corporal, pero mediante la religión, nunca a través de la razón o del pensamiento. Por tanto, al margen de cualquier signo de carácter teológico presente en la cosmovisión cartesiana, su solución del alma razonante se convierte en la antítesis del remedio de un alma espiritual proyectada sobre la fe en una vida mejor. Desde esta perspectiva, los argumentos baladís de Lope basados en inocentes anagnórisis no resultan extemporáneos sino muy convenientes, actúan como distracción de una sociedad resignada al tránsito fugaz de su existencia, una actitud definitoria de una colectividad a la que le han negado la razón como medio de acceso a la verdad. La anagnórisis en Lope no es una herramienta para el conocimiento sino para la ocultación de la verdad.

45. ¿En qué posición se encuentra el hombre actual que juega a videojuegos? ¿Qué efectos sobre su estado en el mundo pueden deducirse del recurso habitual de la anagnórisis videolúdica? Muchas historias narradas por videojuegos parten de situaciones apocalípticas, presentan al personaje principal con problemas de memoria o, directamente, nos sitúan en un mundo, en primera instancia, extraño e inexplicable. Este punto de partida se ha convertido en un lugar común de la ficción videolúdica y vive ajeno a la naturaleza configurativa del mundo, es decir, resulta un comienzo habitual para muchos juegos tanto si el mundo ficcional está provisto de simplicidad –máxima aproximación al mundo real– como de transcendencia –desconexión variable del mundo ficcional con el mundo real por motivos fantásticos, tecnológicos, etc.– (Schell, 2014: 306). La anagnórisis en el videojuego guarda estrechos vínculos con lo que Doležel denomina, dentro de las modalidades narrativas, restricciones epistémicas: “La historia con un secreto es un caso particular de búsqueda epistémica, una narración cuya base modal es la transformación de la ignorancia o la falsa creencia en conocimiento” (1999; 188). En su mayoría, las historias de videojuegos pueden concebirse como una búsqueda epistémica, independientemente del valor, poder y número de secretos guardados por la trama. Pero en su totalidad, sin excepción, todos los videojuegos suscitan esta búsqueda por parte del jugador en aras de satisfacer su deseo de completar el significado del mundo ficcional. A la medida de esta pulsión, un *horror vacui* mental, podemos llamarla saturación. El jugador tiende a la saturación del mundo lúdico, pero éste no siempre satisface sus demandas. Antes de describir brevemente la disposición de esta saturación en el mundo videolúdico, resulta

conveniente trazar algunos paralelismos con los argumentos que hasta ahora se han desarrollado en este apartado.

46. En una época donde aparentemente el pensamiento mítico y la religión han dejado su lugar a un racionalismo científico y tecnológico, una suerte de paroxismo del *cogito ergo sum* cartesiano, podría pensarse que ahora el hombre posee facilidades para hallar su lugar en el mundo. Como ya hemos visto anteriormente, esta posibilidad está muy lejos de la realidad. El hombre del presente, en proceso similar al de su homólogo barroco, encuentra en el videojuego su particular escisión entre cuerpo y alma.
47. Desestimada la utilidad de la división religiosa entre ambos componentes, de poco predicamento en la actualidad, nuestro tiempo se encuentra mejor reflejado en la dualidad de origen cartesiano, aunque modulada según sus intereses. Si Descartes propone la separación del alma razonante de un cuerpo proclive a la confusión sensorial, el videojuego clona esta situación al proyectar nuestra psique en un mundo ludoficcional en total carencia de nuestra vertiente corporal. Si cualquier medio narrativo, por ejemplo, una novela, puede considerarse capaz de esta proyección psíquica en el mundo representado, sólo el videojuego puede trascender la representación para caminar hacia la simulación, es decir, proponer un mundo que no sólo está basado en el real, sino que además articula una réplica de su comportamiento con la que *de facto* puede interactuarse. Sin embargo, el objetivo de esta psique no es la superación de la falsedad, como sugería originalmente Descartes, sino su conversión en piedra angular de la experiencia vital del hombre actual. De este modo, si el “yo pienso, luego soy” nos daba la clave de su filosofía para trascender la falsedad en la que incurrieran nuestros sentidos, la nueva situación reivindica una tergiversación de este lema que apunta hacia nuestra instalación definitiva en un mundo falso y virtual. Porque tras el nuevo “yo juego, luego soy”, no sólo se esconde una artimaña del poder hegemónico para desvirtuar nuestra capacidad de decisión enclaustrándola en mundos ficcionales, también late un perverso mecanismo cuyas extensiones colonizan, a través de peligrosos procesos de gamificación —es decir, la virtualidad como proyecto de la realidad—, los escasos asideros reales del hombre de hoy.
48. En este entramado de incertidumbres, la anagnórisis videolúdica no siempre es efectiva, un gesto que sumerge al jugador en un estado de perplejidad. Esta insatisfacción por un reconocimiento no consumado se con-

vierte en la mejor definición de su tiempo. Ya vimos cómo en el empleo de la anagnórisis lopesca se detecta un paradójico ocultamiento de la verdad a través de un uso aberrante del recurso, es decir, mediante la conminación del espectador a pensar y desear sólo en la revelación de hechos insustanciales de la trama que le impiden, en el espacio del discurso, reflexionar sobre otras facetas de su realidad. Metafóricamente, podría decirse que las obras de Lope bifurcan su textura en dos modalidades bien distintas. Por un lado, la utilización de la anagnórisis apunta hacia la revelación de una textura obligadamente explicitada —quién es la mujer disfrazada, el verdadero rey o el auténtico villano—, por otro, existe una textura oculta que nunca será revelada, cuyo dominio es el de la indeterminación —la discusión de las estructuras de poder, la reflexión sobre las relaciones de género, la moral o la religión, etc.—. Sobre estas cuestiones no hay reconocimiento viable.

49. Por su parte, en la actualidad, el videojuego también despliega ante el jugador un cúmulo de texturas discursivas cuya disposición, en muchas ocasiones, le impiden un reconocimiento absoluto del mundo ficcional. A pesar de que, como se ha dicho, un gran porcentaje de videojuegos narrativos se enfoca en la búsqueda epistémica, un símil, según Doležel (1999), del recurso de la anagnórisis, el jugador fracasa en su deseo de reconstrucción del mundo ficcional. En este proceso fallido de reconocimiento se detectan tanto motivos propios como ajenos en relación con el jugador.

50. Podría decirse, siguiendo con la metáfora textural, que el discurso videolúdico posee una determinada densidad, esto es, una distribución particular y variable de su textura explícita, implícita y cero: “La textura explícita construye el dominio determinado, la textura implícita el dominio indeterminado y la textura cero el dominio de los huecos” (Doležel, 1999; 258). La saturación informativa, es decir, el grado de conocimiento alcanzado por el jugador, modula la dificultad en la comprensión, asimilación y reconstrucción del mundo ficcional videolúdico. Si la textura explícita es el dominio de lo determinado, es decir, el conocimiento que la construcción autoral nos entrega abiertamente sobre el mundo de la ficción, el videojuego aboga, para satisfacer el instinto de interacción del jugador, por construirse sobre textura implícita, es decir, aquella que necesita de su obligada competencia e intervención para ser recuperada con el objeto de ver la luz. La primera, de carácter estructural, resulta ineludible e impuesta al jugador; la segunda, de naturaleza subjetiva, depende tanto de su implicación en el mundo ficcional como del acierto del diseño del juego. Por ejemplo, la gran mayoría

de videojuegos narrativos actuales, en primera instancia, y por construcción autoral, erige los significados de su historia y de su mundo ficcional sobre hechos determinados e indeterminados —tanto de textura explícita como implícita— conocidos mediante un progreso lineal de anagnórisis que desemboca en un determinado final de la historia (Navarrete & Vargas, 2019). Sin embargo, por negligencia del jugador o por un mal diseño del espacio jugable, muchos de los artefactos de estos juegos —objetos que nos revelan información textual, sonora o gráfica sobre el mundo ficcional— resultan eludidos, generándose, por su inacción, una disminución de la densidad de la saturación del juego que transforma gran parte de sus texturas explícita e implícita en textura cero.

51. Al margen de la responsabilidad del jugador, se observa, por tanto, una tendencia estructural en el videojuego hacia el dominio de la textura cero. Así, las historias ludonarrativas, incluso si son únicas y no entran en relación de dependencia con futuras entregas, un nexo que justificaría la presencia de esta textura para ser colmada posteriormente, demuestran una clara inclinación contraria a su propia clausura. En este sentido, puede afirmarse que el discurso narrativo videolúdico es el único, en el ámbito de la cultura popular del *best seller*, con bula para vehicular historias y mundos ficcionales que pueden resultar incomprensibles para su público sin que esta anomalía repercuta en su éxito comercial. Obviamente, esta licencia se relaciona con la satisfacción lograda por el jugador gracias al cumplimiento de los objetivos propuestos por la vertiente estrictamente lúdica del juego. No hay mejor símil para describir la esfera del conocer del hombre actual: confinado en mundos ficcionales alejados del que realmente habita, incapacitado para acometer transformaciones sobre este último e inhabilitado, bien por inacción propia o por defectos del diseño de la experiencia lúdica, para reconstituir el sentido del mundo en el que feliz y despreocupadamente despliega su “yo juego, luego soy”.

52. A nadie escapa que, además, existen otras razones que justifican esta propensión en el ámbito del videojuego. La presencia de la textura cero permite a las desarrolladoras de videojuegos reservarse espacios sobre los que erigir nuevas historias, comercializadas posteriormente, para expandir la complejidad del mundo de la ficción. La presencia de la textura cero en el videojuego es, además de un reflejo de la estrecha esfera del *conocer* del hombre actual, una artimaña del mercado que aboca al jugador a un círculo infinito de desconocimiento, impidiéndole alcanzar una saturación infor-

mativa absoluta con el objetivo de fomentar un desembolso de dinero por su parte cuyo ciclo regulador es igualmente incognoscible.

6. Ser en el mundo. Jeroglíficos de vida y muerte

53. Si existe una preocupación en el Barroco que revela el significado de lo que este trabajo entiende por *ser* en el mundo, se trata, sin duda, del tema de la fugacidad de la vida y, en consecuencia, de la dureza implacable con que la muerte golpea la frágil existencia del hombre. Sólo una época de encrucijada como el Siglo de Oro, a caballo entre una sociedad religiosa y su propia disolución en un incipiente racionalismo, puede plantear el dilema sobre la vida y la muerte a través de un jeroglífico en cuya resolución se dirime la salvación del alma humana y su victoria sobre la muerte.
54. Según una de las acepciones del diccionario de la lengua española de la Real Academia, *jeroglífico*, es un “juego de ingenio consistente en descifrar un mensaje expresado mediante un conjunto de signos y figuras” (RAE, 2022). La iglesia de la Hermandad de la Caridad en Sevilla ejecuta, entre los años de 1670 y 1674, un programa iconográfico compuesto por diez pinturas, un retablo y un grupo escultórico donde la disposición espacial de cada una de las obras, ubicadas y ordenadas en el templo según su temática y en estrecha relación con el resto de las piezas, componen una estructura que revela en su recorrido un mensaje sobre la salvación del alma humana. Este sistema signifiante ha sido denominado por el profesor Jonathan Brown, una autoridad en el arte barroco español, *Jeroglíficos de muerte y salvación* (1980). El diseño de este artilugio narrativo, en sí mismo una obra de obras, corresponde al hermano mayor de la Caridad, Miguel de Mañara Vicentelo de Leca (1627-1679).
55. La Hermandad de la Caridad había nacido el 19 de agosto de 1565. Su objetivo respondía “a una urgente necesidad social, pues los pobres que morían de hambre, intemperie o por causas criminales permanecían a menudo insepultos en las calles y en los campos” (Brown, 1980; 182). Sin embargo, la llegada a la hermandad de Miguel de Mañara en 1662 trastocará esta regla de la institución, extendiendo sus cometidos y orientándolos hacia la salvación del alma a través de la caridad y la misericordia. La finalidad de estas prácticas en palabras del propio Mañara:

Ponderar la brevedad de la vida, la muerte cierta, y que todo se acaba; pintar el riguroso trance de la muerte, y que la mayor grandeza para en gusanos; alentarnos en la santa limosna y ejercicios de la Caridad para conseguir una buena muerte (1980; 198).

56. Con el objetivo de explicar el itinerario reservado para el espectador de la época por este sorprendente artefacto narrativo —desgraciadamente hoy incompleto tras el expolio del mariscal francés, Soult—, describimos el rol de cada una de sus piezas en la constitución del mensaje final. Con el deseo de trazar un paralelismo entre la experiencia narrativa del programa iconográfico de la Iglesia de la Caridad y el *gameplay* de un videojuego narrativo de nuestro tiempo, nos tomamos algunas licencias descriptivas en la introducción encaminadas a resaltar ciertas concomitancias entre ambos dispositivos. Al final de este ejercicio de imaginación, daremos algunas claves que explican la articulación de una relación a primera vista imposible.
57. Pongámonos en situación lúdica: somos un joven disoluto y despreocupado que tras una noche de andanzas entra por azar en la iglesia de la Caridad. Aunque aún no lo sabemos, la experiencia de esta visita, diseñada por Mañara, nos cambiará para siempre. Este viaje de transformación comienza en la sala de entrada (1), de cuyas paredes cuelgan los *Jeroglíficos de las Postrimerías*. Si conseguimos descifrar la clave que ambos cuadros encierran, estaremos preparados para avanzar a la siguiente etapa, los laterales de la nave de la iglesia (2), en cuyos muros descansan los seis lienzos que componen los *Jeroglíficos de la Caridad*. Como ya ocurriera anteriormente, si resolvemos el rompecabezas y desvelamos el mensaje oculto en este nivel, accederemos al tramo final de la nave (3), donde reposan los *Jeroglíficos de la Misericordia*. La revelación de estos últimos dos cuadros nos conducirá al escenario final donde concluye la experiencia, el retablo de la iglesia (4) que aloja la representación escultórica de *El entierro de Cristo*.

6.1 LA SALA DE ENTRADA

58. *Los Jeroglíficos de las Postrimerías* lo componen dos obras del pintor Valdés Leal, *In Ictu Oculi* —en un abrir y cerrar de ojos— y *Finis Gloriarum Mundi* —el fin de las glorias terrenas. La primera, de impactante visionado aún hoy, es una fascinante pintura donde la muerte, “representada como un esqueleto, con ataúd, sudario y guadaña, apaga desdeñosamente la llama de la vida” (1980; 179). Las órbitas vacías de la calavera nos miran desafiantes mientras los símbolos de poder y grandeza representados van hundiéndose

en la oscuridad. El segundo lienzo, se centra en el tema de la muerte “a través de la representación de la existencia en el sepulcro” (1980; 179), donde la humanidad se desintegra en descomposición. Tres ataúdes abiertos demuestran el poder destructor de la muerte, ejercido de modo imparcial sobre débiles y poderosos.

59. En la parte superior de la composición, el juicio final aparece simbolizado por una balanza sujeta por una mano estigmatizada. En el platillo de la izquierda se muestran los siete pecados capitales con una leyenda que reza “Ni más”; en la parte derecha, el platillo contiene libros de oración y penitencia, mientras su inscripción pintada dice “Ni menos”. El mensaje está claro: para caer en pecado mortal ni se necesita hacer *más*, ni se debe hacer *menos* para escapar de su campo de acción. La resolución del jeroglífico pasa por el siguiente pensamiento abductivo del espectador: la Muerte en *In Ictu Oculi*, hace de la vida algo fútil y sin sentido, pero, a la vez, “libera el alma para que sea juzgada según su existencia terrena”, tal y como se nos revela en *Finis Gloriam Mundi* (1980: 196). Implícitamente, este último cuadro sugiere la necesidad de hacer algo más si el hombre barroco desea inclinar la balanza del lado de la salvación para vencer a la muerte.

6.2 LOS LATERALES DE LA NAVE

60. ¿En qué consiste ese algo más que el hombre barroco debe hacer para salvarse? Ciertamente, resuelto este primer puzle de los *Jeroglíficos de las Postrimerías*, el visitante de la iglesia comprende su deber de hacer más, pero desconoce qué hacer exactamente. Así, el espectador se encamina hacia los laterales de la nave a la búsqueda de la respuesta. En sus paredes se distribuyen seis lienzos pintados por Murillo repartidos en dos grupos de tres obras, uno ubicado en el muro norte y otro en el muro sur de esta nave principal. El visionado pausado de los *Jeroglíficos de la Caridad* nos permite hallar la clave de nuestra misión al exhortarnos hacia la acción caritativa. Por tanto, las temáticas de las obras de Murillo son todas identificables con obras de caridad: *Multiplicación de los panes y los peces*, simboliza dar de comer al hambriento; Moisés haciendo brotar agua de la roca, dar de beber al sediento; *El regreso del hijo pródigo*, vestir al desnudo; *Abraham y los tres ángeles*, dar posada al peregrino; *La curación del paralítico*, visitar a los enfermos; y, finalmente, *San Pedro liberado por el ángel*, redimir al cautivo.

61. Como ya vimos en el primer nivel de esta experiencia barroca, el espectador debe confiarse nuevamente a un pensamiento abductivo si desea clausurar el mensaje: el delgado hilo que une la caridad como modo de vida con el juicio final del alma representado en *Finis Gloriam Mundi*, nunca puede visibilizarse a través de un pensamiento deductivo o inductivo, nos exige una conjetura o hipótesis sobre la verdad de la solución. Podría decirse que la resolución, de acorde al escenario sacro en el que se materializa el discurso de Mañara, es una cuestión de fe: la fe del hombre barroco en la caridad cristiana como medio de superación de la muerte.

6.3 TRAMO FINAL DE LA NAVE

62. El espectador alcanza en este nuevo nivel del recorrido su encuentro con los *Jeroglíficos de la Misericordia*. Pintados también por Murillo, estos dos cuadros se diferencian de los seis anteriores por sus protagonistas, su compleja composición, por la forma del propio cuadro y, sobre todo, por su ubicación en una zona especialmente baja del templo. Si en aquellos, los personajes están extraídos de la Biblia, estos jeroglíficos representan vidas de santos: *San Juan de Dios transportando a un enfermo y Santa Isabel de Hungría atendiendo a los enfermos*. La ubicación de las pinturas a la altura del tronco del visitante, no del eje imaginario de su mirada, y el protagonismo de los dos santos, nos dan la clave para la decodificación del mensaje: “bajar al terreno de lo cotidiano las obras de misericordia” (1980; 199). Si San Juan y Santa Isabel se salvaron a través de su misericordia, sus ejemplares vidas se conforman como garantía de la promesa de salvación para el hombre corriente a través del programa caritativo.

6.4 EL RETABLO DE LA IGLESIA

63. Realizado por Simón de Pineda, el retablo de la iglesia de la Caridad enmarca el grupo escultórico tallado por Roldán representando el entierro de Cristo. Esta pieza se convierte en el final de trayecto del programa iconográfico diseñado por Mañara. *El entierro de Cristo* no sólo simboliza el principio esencial de la regla fundacional de la Hermandad, el enterramiento de los muertos; su idea implícita de resurrección también pone punto y final al ciclo de la salvación a través del ejercicio de las obras de caridad. Metafóricamente, Mañara, al ubicar el final del recorrido del programa iconográfico de la iglesia en el retablo donde se muestra la resurrección de Cristo, propone la posibilidad de la victoria del hombre sobre la

muerte a través del comportamiento cristiano. Desde este punto de vista, *El entierro de Cristo* es la culminación del subprograma de los *Jeroglíficos de la Caridad* iniciado con las obras de Murillo.

64. Por tanto, la relación articulada entre esta *performance* barroca y el *gameplay* de cualquier videojuego narrativo basado en mecánicas de progresión, no resulta difícil de defender. Figuradamente, podría decirse que el artilugio de Mañara rezuma de modo inconsciente una determinada *previtividad* que lo hipervincula, obviando cualquier dimensión temporal, con la naturaleza del videojuego. Este fenómeno prevideolúdico ya lo estudiamos en otro lugar en relación con la obra del escritor Gonzalo Torrente Ballester (Gil González, 2020).
65. Ahora, haciendo un ejercicio de síntesis, podrían considerarse los siguientes puntos de unión entre ambas experiencias:
66. 1) El videojuego ha convertido la mecánica de la muerte y su dialéctica con la resurrección del jugador en uno de sus principios reguladores. La muerte, representada con más o menos gravedad según la temática del videojuego, asalta al jugador en cualquier parte de su experiencia lúdica. Conceptualizada a lo largo de la historia de la humanidad como un suceso azaroso que acecha a nuestras vidas, el Barroco exacerbó esta idea repentina e injusta de la muerte, aún vigente en nuestros días, hasta convertirla en un *deus ex machina*, es decir, un ente ajeno al escenario de la vida que interviene para dar un giro inesperado y final a nuestra existencia. En el videojuego narrativo, la mecánica de la muerte como parte de su metafísica, es considerada igualmente, cuando afecta al jugador principal, un elemento ajeno al mundo de la historia, un componente extradiegético dependiente de la vertiente maquinal del dispositivo videolúdico. Al igual que plantea el programa iconográfico de la iglesia de la Hermandad de la Caridad, en el videojuego sólo las buenas acciones pueden salvarnos de la muerte, obviamente no entendidas como actos de caridad según la regla religiosa, sino como requerimientos del sistema reglados por el dios de la programación.
67. 2) El dispositivo narrativo de los jeroglíficos de la iglesia de la Hermandad de la Caridad puede adherirse a algunos de los principios esgrimidos por Aarseth en *Cybertext. Perspectives on Erdogic Literature* (1997) para describir la cibertextualidad, en la que genuinamente se engloba el videojuego. En primer lugar, el principio regulador de lectura del programa de Mañara se basa en la oposición aporía/epifanía típica de los discursos

cibertextuales. Así, el espectador, ante el visionado de las diferentes piezas de esta maquinaria, se halla ante una aporía, o sea, un obstáculo que le impide o suspende su progreso hasta que no encuentra un momento de epifanía para deshacer el entuerto y reconstruir el mensaje oculto, situación que pone nuevamente en marcha el sistema hacia un nuevo estado. En segundo lugar, la obra de Mañara es ergódica, como también lo es por definición un cibertexto —*ergon* y *hodos*, esfuerzo y camino—, pues sólo a través del esfuerzo físico del espectador puede recorrerse íntegramente el camino previsto en este discurso barroco. A diferencia de una novela, donde el esfuerzo del lector es noemático, es decir, tiene lugar en su mente, la máquina de Mañara, como un videojuego, exige un esfuerzo extrañoemático para clausurarlo, en este caso concretado en el espacio físicamente recorrido.

68. 3) El mensaje oculto por Mañara entre los diferentes espacios de su obra, sólo desvelado al final de su propio proceso —actuar como Dios en la tierra para salvarnos de la muerte—, emula el principio fundamental de la corriente proceduralista descrita por Bogost, para quien el videojuego se rige por la máxima de *la mecánica es el mensaje* (2007). En el dispositivo de Mañara, el proceso de la salvación es comprendido durante el acto de su recorrido, del que emergerá la regla sobre la que se sostiene este entramado de obras: la obligación de ser caritativo. Mientras no sea desvelado por el espectador, el mensaje permanecerá oculto como lo hace la regla de un silogismo truncado o entimema en el que se basan todos los juegos procedurales.

69. 4) Finalmente, el ejercicio de concreción del mensaje oculto en el artificio de Mañara necesita de la proyección de un pensamiento abductivo por parte del espectador. Este tipo de inferencia, señalada por Peirce (1878) como base y principio creador de todo pensamiento humano, difiere del funcionamiento de las inferencias deductiva e inductiva por estar basado en la erección de conjeturas e hipótesis (Eco & Seobek, 1989). Esta cualidad convierte al pensamiento abductivo en un elemento característico de los dispositivos con altas capacidades heurísticas, como sucede con el videojuego (Cardero, Rufí & Perez, 2014). Para desvelar el mensaje oculto en la iglesia de la Hermandad de la Caridad, el espectador debe erigir una hipótesis sobre el rol que juega la caridad en el entramado de Mañara. Sin embargo, no hay nada en esa regla conjeturada, al margen de la fe, que asegure al espectador que el camino hallado en la caridad le guiará hacia la salvación. Esta incertidumbre en la labor de constitución de una regla que

puede ser efímera o inútil, define el modo de pensamiento que el jugador de videojuegos proyecta a diario en su experiencia lúdica durante la resolución de cualquier puzzle o jeroglífico videolúdico.

Conclusiones

70. Los tres estadios en que se ha dividido este estudio de enfoque hermenéutico, *estar* en el mundo, *conocer* el mundo y *ser* en el mundo, nos han servido para responder al interrogante inicial que abría esta investigación. ¿Es posible señalar una raíz común, un mismo sustrato ideológico, en las disposiciones estética y vital del hombre barroco con las de su homólogo en la era de la cultura de masas a través del establecimiento de concomitancias proyectadas en el medio videolúdico? A pesar de algunos desvíos no previstos de inicio, la respuesta puede inclinarse hacia el lado positivo.
71. Recordemos que uno de los objetivos principales del presente trabajo era confrontar dialécticamente prácticas y actitudes del Barroco histórico con las mostradas en nuestra era a través de una praxis definitoria de su tiempo como es el videojuego, un claro desafío a la cuantificación de la noción de barroco propuesta por Calabrese. No volveremos a repetir ahora las ideas esenciales de ese recorrido iniciado con Wölfflin, sólo diremos que fueron desestimadas para esta investigación por considerarse excesivamente genéricas. En su lugar, optamos por el camino más complejo, la confección de un sistema interpretativo generado *ad hoc* destinado a evidenciar concomitancias entre el Barroco histórico y el videojuego, un nuevo desafío ahora a las ideas de Maravall. Contradiendo la tesis del profesor español sobre la imposibilidad de relacionar épocas distanciadas por cuatro siglos, hemos equiparado los tópicos del sueño y de los mundos posibles, discutido la importancia del conocimiento sobre el mundo ficcional a través de la presencia de la anagnórisis en Lope y en el videojuego y, finalmente, homologado la experiencia barroca de la vida y de la muerte con el *gameplay* prototípico de un videojuego narrativo.
72. Por tanto, y teniendo en cuenta las limitaciones de un sistema interpretativo que en ningún caso agota, ni lo desea, las posibilidades de acercamiento al concepto de barroco en su relación con el videojuego, pueden extraerse las siguientes conclusiones de su aplicación:

73. 1) La relación entre la idea de sueño barroco y la noción de mundo posible no se ha establecido exclusivamente desde el vínculo evidente de una virtualidad compartida por ambos fenómenos que actúa en contraposición de una determinada realidad, bien la de la vigilia o la del mundo único que habitamos. Transcendiendo este lugar común, se ha profundizado en la raíz de este nexo urdiéndolo con la práctica histórica de dos métodos sistémicos de coerción en dos épocas diferentes, la religión y el capitalismo.
74. 2) El empleo de la anagnórisis o reconocimiento en Lope y el uso de este mismo recurso en el videojuego es una realidad indiscutible. Al margen de su señalamiento, un hecho en principio carente de significado, la virtud de la investigación estriba en articular un sentido común para las dos prácticas desde una mermada esfera de conocimiento compartida por el hombre barroco y por el hombre del presente, relacionando ambas actitudes con ciertas disposiciones relatadas en el punto anterior.
75. 3) Finalmente, el nexo más imbricado entre la experiencia barroca y el videojuego se produce en la esfera del *ser*. La inestable existencia del hombre barroco, evidenciada a través de su experiencia vital y la relación con la muerte, encuentra un correlato perfecto en la praxis cibertextual del videojuego. El programa iconográfico de la iglesia de la Hermandad de la Caridad responde afirmativamente de manera natural a un análisis comparativo articulado desde la propia teoría del videojuego.

Bibliografía

AARSETH Espen, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, JHU Press, 1997.

ANCESCHI Luciano, *La idea del Barroco. Estudios sobre un problema estético* (1945), Madrid, Tecnos, 2011.

ARISTOTELES, *Poética*, trad. de Valentín García Yerba, Madrid, Editorial Gredos, 1988.

AYUSO Raimundo, «Sobre el prólogo al Origen del drama barroco alemán en W. Benjamin» (4 de junio de 2007), Universitat de Barcelona, recuperado el 8 de febrero de 2022 de shorturl.at/wLMW5.

BENJAMIN Walter, *El origen del Trauerspiel alemán*, Madrid, Abada Editores, [1928], 2012.

BLASPHEMOUS [Videogame], The Game Kitchen & Team17, 2019.

BOGOST Ian, *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*, Massachusetts, MIT Press, 2007.

BROWN Jonathan, *Imágenes e ideas en la pintura española del siglo XVII*, Madrid, Alianza, 1980.

CALABRESE Omar, *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra, 1987.

CRYTIVO. [8 de febrero de 2022]. «The Universim», <https://crytivo.com/en/the-universim>.

D'ORS Eugenio, *Lo Barroco* (1935), Madrid, Tecnos, 1993.

DE CAMPOS Haroldo, «El secuestro del barroco en la formación de la literatura brasileña», in *Cuadernos hispanoamericanos*, nº490, 1991, p. 25-48.

DELEUZE Gilles, *El pliegue. Leibniz y el Barroco*, Buenos Aires, Paidós, 1989.

DOLEZEL Lubomir, *Heterocósmica. Ficción y mundos posibles*, Madrid, Arco/Libros, 1999.

ECO Umberto & SEOBEK T. A., *El signo de los tres*, Barcelona, Editorial Lumen, 1989.

FLICK Uwe, *El diseño de Investigación Cualitativa*, Madrid, Ediciones Morata, 2015.

GADAMER Hans George, *Truth and Method*, New York, Bloomsbury Continuum Impacts, 2004.

GIL GONZALEZ Antonio Jesús, «El canto de sirena de la intermedialidad y la (pre) virtualidad: una relectura (video) lúdica de la narrativa de GTB», in *La Tabla Redonda: anuario de estudios torrentinos*, 18, 2020, p. 57-88.

GOLDMANN Lucien, *Essays on Method in the Sociology of Literature*, St. Louis, MO, Telos Press, 1980.

HATZFELD Helmut, *Estudios sobre el barroco*, Madrid, Gredos, [1964], 1966.

HAUSER Arnold, *The Social History of Art*, Vol. 3, London, Routledge, 1969.

HOCKE Gustav René, *El mundo como laberinto. El manierismo en el arte* (1959), Madrid, Guadarrama, 1961.

JAMESON Fredric, *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*, London, Verso, 2005.

JARAUTA Francisco, « La experiencia barroca », in *Barroco y neobarroco*, JARAUTA Francisco y BUCI-GLUCKSMANN Christine (dir.), Madrid, Círculo de Bellas Artes de Madrid (2), 1992, p. 69-73.

LOPEZ MARTIN Ismael, *La anagnórisis en la obra dramática de Lope de Vega, Tesis, Filología Hispánica*, Universidad de Extremadura, Departamento de Filología Hispánica y Lingüística General, 2015.

MARAVALL Juan Antonio, *La cultura del barroco. Análisis de una estructura histórica*, Barcelona, Ariel, 1975.

MARCUSE Herbert, « The Affirmative Character of Culture », in *Negations: Essays in Critical Theory*, London, The Penguin Press, 1968.

NAVARRETE-CARDERO Luis, PÉREZ RUFÍ José Patricio y GÓMEZ PÉREZ Francisco Javier, «El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos», in *Revista ICONO 14. Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 12 (2), 2014, p. 416-440.

NAVARRETE-CARDERO Luis y VARGAS-IGLESIAS Juan José, « Can we programme utopia? The influence of the digital neoliberal discourse on utopian videogames », in *Triple C: Communication, Capitalism and Critique*, 16 (2), 2018, p. 782-804.

NAVARRETE-CARDERO Luis y VARGAS-IGLESIAS Juan José, «The ability of video games to depict cancer as a dramatic experience. A comparative study with literature and cinema», in *Communication & Society*, 32 (3), 2019, p. 1-15.

NIETZSCHE Friedrich, *El nacimiento de la tragedia* (1872), Madrid, Edaf, 1998.

NO MAN'S SKY [Videogame], Hello Games & Sony Interactive Entertainment, 2016.

ORIOLE SERRES Caridad, «La anagnórisis y su interrelación con el pensamiento e ideología en la época en la *Loa Curiosa de Carnestolendas* de Juan Bautista Diamante», in *RILCE: Revista de filología hispánica*, 6(2), 1990, p. 309-326.

ORTEGA Y GASSET José, *Obras completas de José Ortega y Gasset. Vol. VIII*, en apéndice a «La idea de principio en Leibniz y la evolución de la teoría deductiva», Madrid, Revista de Occidente, 1962.

PAZ Octavio, *Sor Juana Inés de la Cruz o las trampas de la fe*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1982.

PEIRCE Charles Sanders, «Deducción, inducción e hipótesis», in *Deducción, inducción e hipótesis*, RUIZ-WERNER J. Martín (tr., intr. y notas), Buenos Aires, Aguilar, [1878], 1970, p. 65-90.

RAMEAU Jean-Philippe, *Les Indes galantes*, Académie Royale de Musique et Danse, Paris, 1735.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.5 en línea], <https://dle.rae.es>, recuperado el 8 de febrero de 2022.

RICOEUR Paul, *Le conflit des interprétations. Essais d'herméneutique*, Paris, Éditions du Seuil, 1969.

SABIK Kazimierz, «La problemática del sueño en el teatro español de la segunda mitad del siglo XVII», in *Sogno e scrittura nelle culture iberiche*:

L. NAVARRETE-CARDERO & A. J. GIL-GONZÁLEZ, «Dialéctica de una oposición. Conexiones...»

Atti del XVII Convegno: Milano, 24-26, ottobre 1996, p. 109-121, Associazione Ispanisti Italiani (dir.), Roma, Bulzoni, 1998, p. 109-122.

SARDUY Severo, *Barroco*, Buenos Aires, Sudamericana, 1974.

SCHELL Jesse, *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Florida, CRC Press, 2014.

THOMSON John Brookshire, *Ideología y cultura moderna. Teoría Crítica social en la era de la comunicación de masas*, México D.F., Universidad Autónoma Metropolitana, 1990.

TOURAINÉ Alain, *Beyond Neoliberalism*, Cambridge, Polity Press, 2001.

UNIVERSIM [Videogame], Crytivo, 2018.

WELLEK René, «El concepto de barroco en la investigación literaria», in *Anales de la Universidad de Chile*, vol. 125, 1962, p. 124-154 <<https://anales.uchile.cl/index.php/ANUC/article/view/22499>>.

WÖLFFLIN Heinrich, *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte*, Barcelona, Austral, [1915], 2011.

WÖLFFLIN Heinrich, *Renacimiento y Barroco* (1888), Barcelona, Paidós, [1988], 1986.