



OCIO, CULTURA Y APRENDIZAJE: HISTORIA Y VIDEOJUEGOS

Juan Francisco Jiménez Alcázar
Gerardo F. Rodríguez
Stella Maris Massa
(Coords.)



Proyecto de investigación I+D+I:
*Historia y videojuegos (II): cono-
cimiento, aprendizaje y proyección
del pasado en la sociedad digital*
(HAR2016-78147-P)



**Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez e
Stella Maris Massa (coords.)**

Ocio, cultura y aprendizaje: Historia y videojuegos

Colección Historia y Videojuegos nº 7



Ocio, cultura y aprendizaje: historia y videojuegos / Juan Francisco Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa (Coords.).- Murcia : Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones, 2020.

– (Colección Historia y Videojuegos ; 7) (Editum)
I.S.B.N.: 978-84-17865-28-3

Videojuegos-Aspectos culturales.
Jiménez Alcázar, Juan Francisco.
Rodríguez, Gerardo (Gerardo Fabián), (1967-)
Massa, Stella Maris
Universidad de Murcia. Servicio de Publicaciones.

794:004.4

1ª Edición 2020

Reservados todos los derechos. De acuerdo con la legislación vigente, y bajo las sanciones en ella previstas, queda totalmente prohibida la reproducción y/o transmisión parcial o total de este libro, por procedimientos mecánicos o electrónicos, incluyendo fotocopia, grabación magnética, óptica o cualesquiera otros procedimientos que la técnica permita o pueda permitir en el futuro, sin la expresa autorización por escrito de los propietarios del copyright.



Proyecto de investigación I+D+I: *Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital* (HAR2016-78147-P). Financiado por el Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades del Gobierno de España.

Todos los trabajos han sido sometidos a un sistema de revisión científica externa de originales (revisión anónima por al menos dos especialistas en el tema del estudio).

Director de la colección: Juan Francisco Jiménez Alcázar

© Los autores
Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones, 2020



ISBN: 978-84-17865-28-3

Depósito Legal: MU 331-2020

Diseño e impresión: Compobell, S.L.

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Presentación.....	7
<i>Juan Fco. Jiménez Alcázar, Gerardo F. Rodríguez y Stella Maris Massa</i>	
<i>Nioh</i> (Team Ninja, 2017): una versión alternativa del periodo Sengoku (1467/1477-1603).....	9
<i>Claudia Bonillo Fernández</i>	
Las sombras de una sombra: representación cultura japonesa en <i>Sekiro: Shadows Die Twice</i>	63
<i>David João Cordeiro Fernandes</i>	
«Dar sentido a la (hiper)memoria»: hacia una metodología científica para el estudio del pasado en los videojuegos.....	97
<i>José Carlos García Vega</i>	
La fin del mundo: Historia, cultura, videojuegos y apocalipsis.....	127
<i>Juan Francisco Jiménez Alcázar y Gerardo F. Rodríguez</i>	
Españolada, memoria histórica y representación digital: la Guerra Civil española en el mundo del videojuego.....	185
<i>Antonio César Moreno Cantano</i>	
Hiperhistoria, el uso del pasado en el videojuego. El caso de <i>Wolfenstein II: The New Colossus</i> y <i>Call of Duty: WWII</i>	205
<i>Alberto Venegas Ramos</i>	

LAS SOMBRAS DE UNA SOMBRA: REPRESENTACIÓN CULTURA JAPONESA EN *SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE*

David João Cordeiro Fernandes

Universidad de Murcia

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos desde hace años que se han convertido en un producto de consumo masivo, atrayendo diversos públicos según la temática de los mismos. Por esto, no es de extrañar que las diversas compañías se esfuercen en dar el mayor realismo posible, ya sea en la forma de gráficos impresionantes, óptima jugabilidad, etc. En el caso de los videojuegos históricos —o de ambientación histórica— esto se transforma en una buena ambientación histórica, a nivel cronológico —relativo a la época que se pretende retratar— o a nivel material —con la presencia de elementos que aludan a la cultura o civilización que se represente—, pudiendo hacerlo de distintas formas.

En este caso concreto, nos centraremos en *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019) y en como los elementos presentes en la narración y en los entornos dotan al videojuego de una total inmersión y ambientación del Japón feudal.

2. CRONOLOGÍA

Las aventuras de Sekiro tienen lugar en el *Sengoku Jidai*, un periodo de la historia de Japón que se extiende desde la segunda mitad del siglo XV hasta la primera década del XVII y caracterizado por las luchas constantes entre clanes (Turnbull, 1998, p. 12).

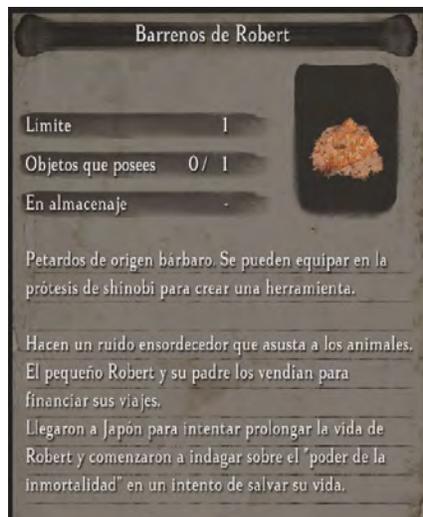
~ Ilustración 1 ~



La derrota de Tamura y la subida al poder de Isshin Ashina.

Obviando que el propio juego alude a ese periodo, hay diversos elementos que enlazan con este periodo concreto, dando lugar a una muy buena ambientación histórica. En primer lugar, una de las primeras imágenes que vemos es la toma de poder por parte de Isshin Ashina —siendo Ashina el nombre de un clan histórico perteneciente a dicho periodo— tras su derrota de un general enemigo, logrando que su clan ostente el control de la región; con lo cual es un ejemplo claro de la actividad militar que define el periodo histórico al que se adscribe —ilustración 1—.

~ Ilustración 2 ~



Detalle de los “Barrenos de Robert”, donde se aprecia la atribución del uso de la pólvora.

Otro elemento que hace acto de presencia a lo largo del juego es la pólvora. Ya sea en los *teppô* empleados por los *ashigaru* o en las herramientas del propio Sekiro, la pólvora es un elemento importante en el juego, siendo incluso vital para Sekiro en algunas ocasiones. Sin embargo, hay un pequeño detalle de su representación en el juego que demuestra el nivel de ambientación histórico del mismo: la aplicación de la pólvora en Japón. Siendo el *Sengoku Jidai* una época de guerra que precede el momento en que las fronteras del país se cierran de forma mayoritaria (Kazui y Downing, 1982, p. 288) —el periodo Edo—, la pólvora —aunque introducida con anterioridad en el siglo XIII— no es desarrollada a nivel industrial hasta la llegada de los europeos; por eso la explicación que el juego da a su introducción y aplicación no es otra que la acción de un niño extranjero como es Robert que, por motivos de enfermedad, acude a Japón con su padre en búsqueda de una cura y trae consigo unos pequeños petardos que vendían. La descripción que dan de dichos petardos alude a su origen “bárbaro”, lo que junto con la apariencia de su padre —al que en un punto del juego Sekiro debe derrotar— alude a la histórica introducción de la pólvora en Japón por parte de los viajeros europeos, aludiendo al término *nanban* —“bárbaros del sur”— con el que se aludía a los viajeros ibéricos llegados a Japón —ilustraciones 2 y 3—.

~ Ilustración 3 ~



Detalle del padre de Robert, el que alude que debe luchar por salvar a su hijo y es representado con armadura claramente europea.

Enlazando con la pólvora, destaca la presencia de arcabuces, denominados *teppô*, introducidos a mediados de la era *Sengoku* por comerciantes portugueses y que cambiaron la forma de luchar en Japón como dejó claro Oda Nobunaga con su victoria en la batalla de Nagashino en la que, ante una fuerza muy superior de samuráis armados tradicionalmente —siendo esta la caballería del clan Takeda y la más poderosa del momento—, un pequeño ejército de *ashigaru* —campesinos— lograron la victoria gracias a las armas de fuego (Turnbull, 2000, p. 48-81). Otro elemento relacionado con esto es la presencia de *tedate*, escudos fijos de madera creados para proteger al arcabucero durante el extenso periodo de recarga, un invento japonés que cumple la misma función de que el pavés europeo en relación con los ballesteros —ilustraciones 4 y 5—.

~ Ilustración 4 ~



Detalle de un *ashigaru* empuñando un *teppô*.

~ Ilustración 5 ~



Ashigaru parapetado tras un *tedate*.

Otro elemento cuya inspiración es extraída del *Sengoku Jidai* es el título de “Siete Lanzas de Ashina”, que ostenta un general samurái. Esto se trata de una modificación de un grupo de guerreros samuráis de élite conocidos como “las siete lanzas de Shizugatake”, nombre que se aplicaba a los siete miembros de la guarda de élite de Toyotomi Hideyoshi en la batalla homónima (Turnbull, 1998, p. 234) —ilustración 6—.

~ Ilustración 6 ~



Siete Lanzas de Ashina defendiendo su puesto.

3. LA REPRESENTACIÓN DEL *SHINOBI*

Los ninjas o *shinobi* son unos de los elementos japoneses que más han llegado al resto del mundo, ya sea mediante la literatura, el cine o cualquier otro medio. Este hecho se debe a la imagen tradicional de este grupo, tan presente en la cultura popular aunque de escaso rigor histórico: campesinos japoneses convertidos en mercenarios encargados de llevar a cabo los actos poco honorables de los samuráis, armados con herramientas simples pero letales en sus hábiles manos —cabe recordar que una de sus armas más emblemáticas, como es el *kama*, no es más que una hoz ligeramente modificada y que otro arma también clásico, el *kusarigama*, una unión del mismo con una cadena—, conocedores de técnicas marciales creadas para enfrentarse a la superioridad armamentística de sus enemigos samuráis y de utilizarla contra ellos, sigilosos asesinos de negro atuendo capaces de camuflarse con las sombras y de beneficiarse de la oscuridad para sus mortales misiones y un largo etcétera (Turnbull, 2003, pp. 12-22); todos elementos que presentan el grupo conocido como los

Hijos del Búho, presentes en el videojuego y representantes del prototipo clásico de *shinobi* —ilustración 7—.

~ Ilustración 7 ~



Detalle de la diferencia de apariencia entre Sekiro y un Hijo del Búho.

Siguiendo estos parámetros, el retrato del *shinobi* que se hace de Sekiro se separa en algunos aspectos del tradicional. En primer lugar, cabe destacar que no se eliminan los rasgos tradicionales, ya que comparte rasgos clásicos como la apabullante capacidad de moverse sigilosamente, escalar con gran agilidad, la capacidad de ver en la oscuridad gracias a su entrenamiento, etc. También mantiene el uso de técnicas marciales especializadas en el combate contra enemigos

~ Ilustración 8 ~



Sekiro derrotado ante Genichiro y la pérdida de su antebrazo izquierdo.

fuertemente armados como son los samuráis o estilos de otros grupos como las artes marciales empleadas por los monjes, todo ello imposible de utilizar por los samuráis, por razones que posteriormente se expondrán. El uso de esas técnicas se debe a la mayor diferencia entre ambos guerreros y el rasgo diferenciador presente a lo largo de todo el juego: mientras el samurái se adentra en combate con la ventaja que le otorga su gran tamaño, su armadura imponente, sus armas y su honor; Sekiro —como arquetipo del *shinobi*— para sobrevivir, aparte de empuñar a *Kusabimaru*, debe utilizar su agilidad para esquivar los poderosos ataques de sus enemigos y sus técnicas shinobi para contratacar en el momento preciso.

Sin embargo, el elemento más versátil de su arsenal le llegará tras la pérdida de su antebrazo izquierdo: derrotado a manos de Lord Genichiro —un samurái de alto rango y miembro del clan gobernante—, es salvado por un aliado inesperado: un escultor de budas —ilustración 8—.

Este aliado será el encargado de devolverle su capacidad marcial —ya que para el manejo de la katana es vital— y también el encargado de potenciar sus habilidades, ya que la prótesis no es un mero reemplazo para la extremidad perdida —ilustración 9—.

~ Ilustración 9 ~



El nuevo brazo del *shinobi*.

Este nuevo artificio permite la instalación de diversas herramientas que se irán encontrando a lo largo de la narración y que ayudarán a Sekiro en sus aventuras. Herramientas, muchas de ellas clásicos del equipo empleado por los ninjas históricos como puede ser el gancho para escalar, las estrellas ninja —*shuriken*—, entre otros —ilustraciones 10 y 11—.

~ Ilustración 10 ~



Sekiro surca el cielo sirviéndose de su gancho.

~ Ilustración 11 ~



El nuevo arsenal de Sekiro.

En cuanto a los elementos que rompen la visión tradicional del ninja, destacaría la omisión de los ropajes negros tradicionales, aunque este ligero cambio no modifica la imagen que representan: la presencia de colores vivos en el atuendo de Sekiro no representa la pérdida de esa “fragilidad” que presenta un ninja al enfrentarse a un samurái, al que se representa constantemente con mayor corpulencia, sino refleja la ausencia de la necesidad de hacerlo escondido entre las sombras, siendo esta la gran diferencia entre nuestro protagonista y la visión tradicional de los ninjas.

4. LOS SAMURÁIS

Los samuráis son el otro gran componente de la cultura japonesa que más ha traspasado las fronteras del archipiélago nipón, con lo cual no resulta extraño que uno de ellos, Lord Ashina, sea el principal antagonista del videojuego. Para ello, se presenta una visión bastante tradicional de esta élite guerrera de la sociedad japonesa feudal.

El rasgo más destacable y definidor de un samurái —tanto a nivel histórico como este caso— es su código de honor, el llamado *Bushidô* (Nitobe, 1905, p. 81): código escrito por Nitobe en el siglo XIX con el fin de revivir el “espíritu samurái” que permanecía en el imaginario popular de la población japonesa, aunque la Revolución Meiji hubiera instaurado una fuerte occidentalización en el país. Nada influye más en la vida de un samurái que su honor, marcando de forma férrea las acciones que debían o estaban prohibidos de realizar como se aprecia en diversas ocasiones a lo largo de la narrativa del juego y de distintas formas. En primer lugar, entre las prohibiciones está el impedimento de usar artes y técnicas militares más allá del *Iaidô*, el *Kenjutsu* y una suerte de *Aikidô* primitivo —artes marciales japonesas cuyas bases se explicarán posteriormente—; le sigue la prohibición de utilizar mosquetes, puesto que eran consideradas armas deshonorosas ya que, con este tipo de arma, un campesino con pocos meses de entrenamiento podía matar a un samurái con décadas de entrenamiento marcial a sus espaldas —suceso muy similar y comparable a la postura de los caballeros medievales ante la aparición de la ballesta en Europa—. Otra gran prohibición definitiva del samurái es la relativa a la utilización de escudo,

~ Ilustración 12 ~



Detalle del *chonmage*.

ya que, portarlo representa, para estos expertos guerreros, un miedo cobarde a la muerte, algo intolerable.

Como elemento estético, destaca la presencia del peinado tradicional samurái, el conocido como *chonmage* (Bonillo, 2019, p. 38), presente en los samuráis de Ashina —ilustración 12—.

De los múltiples samuráis presentes en el juego —muchos de ellos jefes secundarios— destacan Gyobu Masataka Oniwa y Lord Genichiro. Gyobu refleja la lealtad y obediencia tradicional samurái: tras ser derrotado en la guerra que llevó al clan Ashina a la posición de poder en la que se encuentra, la vida de este samurái fue perdonada a cambio de jurar lealtad a su captor. Su nuevo señor le encomienda la misión de proteger la puerta de su castillo, misión que desempeña con celo hasta el momento en que nuestro protagonista lo encuentra: cargando su caballo hacia nuestro protagonista, Gyobu se presenta lanza —*yari*— en mano enfundado en una armadura completa con su *kabuto* astado para defender su puesto con su vida —ilustración 13—.

~ Ilustración 13 ~



Gyobu le corta el paso a Sekiro.

Sin embargo, es vencido por Sekiro, pronunciando con su último aliento unas últimas palabras que una vez más dejan claro cuál es su misión vital y a quien le debe lealtad —ilustración 14—.

~ Ilustración 14 ~



Las últimas palabras del samurái.

Mientras Gyobu representa la lealtad ciega hacia su señor, Lord Genichiro la representa hacia su clan. Nieto de Isshin Ashina —líder del clan homónimo— siente como suya la misión de mantener el clan en su actual posición de hegemonía en la región, con lo cual el código de honor samurái no es una barrera que constriña sus posibilidades de actuación sino que es un obstáculo que no duda en saltar: Genichiro decide renegar de su honor e incurre en uno de los mayores pecados posibles para la religiosidad nipona, todo por el bien de su clan y su región: sacrificar su humanidad y romper el ciclo sagrado de la vida —ilustraciones 15, 16 y 17—.

~ Ilustración 15 ~



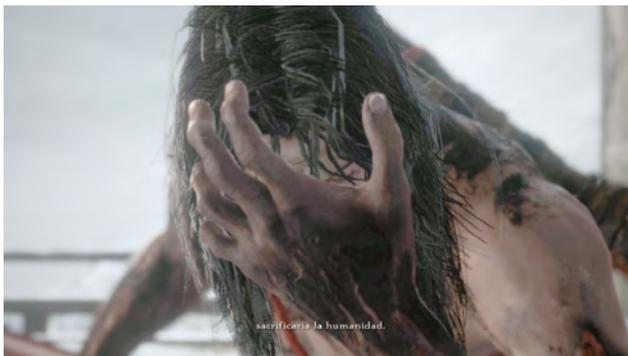
También cabe destacar que Sekiro, aunque se trate de un *shinobi*, presenta varios rasgos propios de un seguidor del *Bushidô* o hay momentos en los que esa etiqueta se le puede colocar, haciendo que se asemeje más a sus enemigos.

~ Ilustración 16 ~



La primera de ellas se produce a escasos minutos de empezar la narrativa del videojuego: tras el secuestro de Kuro, Sekiro se encuentra “encarcelado” en un foso ubicado cerca del castillo de Ashina. La razón de las comillas se debe a que en ningún momento se le coloca ningún elemento de retención: el hecho de no haber podido defender a su maestro, de haber fallado en su misión, le produce un estado de apatía, pérdida de ganas de vivir en el que la presencia de grilletes o cadenas es innecesario. Posteriormente, y en relación con este primer episodio, tiene lugar el llamamiento a Sekiro para que acuda a la presencia de su maestro ya que el bien de su amo está en juego, siendo esto lo único que le hace abandonar su singular cautiverio.

~ Ilustración 17 ~



El segundo elemento es el fuerte vínculo entre Kuro y Sekiro una vez reunidos. Tras abandonar el foso, el *shinobi* acude al encuentro de su amo para liberarlo, escabulléndose desarmado por un campamento repleto de soldados —ilustración 18—.

~ Ilustración 18 ~



Una vez reunidos tiene lugar otro episodio altamente influenciado por el *Bushidô*, como es el juramento entre siervo y señor. En este momento, Kuro le entrega a Sekiro su katana —*Kusabimaru*— y se inicia la misión de liberar a su amo; posteriormente, dicha misión fracasará debido al combate con Lord Genichiro en el que el *shinobi* pierde su antebrazo izquierdo.

Finalmente, el último gran momento en que las acciones de Sekiro reflejan el código de honor propio de un samurái viene con la primera de las opciones de final del juego. Búho, el padre adoptivo y mentor de Sekiro, es quien une a su hijo con Kuro y quien enseña al *shinobi* el código que debe seguir, el llamado Código de Hierro basado en la obediencia en primer lugar hacia su padre y luego hacia su maestro. Tiempo después, acude a la presencia de ambos con el fin de lograr que Sekiro cumpla el código y traicione a su señor —ilustración 19—.

En ese momento se le presenta al jugador la posibilidad de elegir entre obedecer al código —alcanzado el final del juego denominado *Shura*, cuya denominación será explicada posteriormente— o permanecer fiel a Kuro; en el caso de honrar el vínculo con Kuro, Sekiro debe enfrentarse a su padre en un duro combate, ya que Búho es un poderoso *shinobi* que utiliza las mismas técnicas y herramientas que su hijo —ilustración 20—.

~ Ilustración 19 ~



~ Ilustración 20 ~



Duelo entre padre e hijo.

Tras la muerte de su padre, Sekiro regresa con su señor, que le pide perdón por haberle obligado a matar a su padre, ante lo cual el *shinobi* pronuncia una frase en la que deja clara la lealtad hacia su maestro: “Hice lo que debía hacer” —ilustración 21—.

~ Ilustración 21 ~

La devoción del *shinobi*.

5. ARTES MARCIALES

Japón ha sido la cuna de un sinfín de artes marciales a lo largo de su historia, algunas de ellas permaneciendo una parte importante de la cultura y la sociedad durante siglos hasta el día de hoy. Teniendo en cuenta que muchas de ellas nacen y marcan el contexto bélico que caracteriza el *Sengoku Jidai*, no es de extrañar que su presencia marque también la aventura de Sekiro.

La más presente es el *Kenjutsu*, el predecesor del *Kendô* moderno. La importancia de la katana en la cultura japonesa es un hecho indudable, considerado uno de los símbolos nacionales, con lo cual no es de extrañar que se trate de un elemento constante. Este arte marcial marca la forma de combatir de casi la totalidad de los personajes, aunque destacan algunos momentos o casos concretos.

Uno de los aliados más útiles que Sekiro conoce a lo largo de su aventura es Hanbei. Este samurái inmortal —siendo esto considerado una maldición por cuestiones religiosas que veremos en el apartado correspondiente— se trata de un poderoso guerrero, maestro en el manejo de la katana que no duda en transmitir sus conocimientos a Sekiro, permitiendo que entrene con él, ya que su condición lo convierte en el compañero de *Kendô* perfecto. Con él, Sekiro puede practicar el manejo de la katana, empleando elementos clásicos del *Kenjutsu*. En primer lugar, destaca la práctica las estocadas en las zonas desprotegidas como pueden ser la garganta —bajo el *menpô*—, las axilas —entre el *dô* y el *sode*— o el hombro —entre los resquicios del *kabuto*, ilustración 22—

~ Ilustración 22 ~



Detalle de la estocada axilar.

Le sigue la importancia del entrenamiento de maniobras defensivas como es la parada de ataques enemigos utilizando el lateral de la katana ya que cabe recordar que, debido al prestigio, valor y complejidad que conlleva la forja y afilado de una katana y su gran fragilidad, el filo nunca es usado con fines defensivos —ilustración 23—.

~ Ilustración 23 ~



Choque de sables.

Finalmente, otro elemento clave del combate con katana es el ángulo de las estocadas. El punto a atacar condiciona el ángulo de ataque debido a las protecciones que puede lucir el enemigo. Destacan, de esta forma, la estocada abdominal, que debe abrirse paso entre las múltiples laminas metálicas que forman el *dô*, con lo cual debe realizarse de forma horizontal para también permitir el paso de la hoja entre las costillas del enemigo, alcanzando puntos vitales como el corazón o los pulmones; y la estocada a la garganta, que debe pasar por un hueco de pequeñas dimensiones —ilustración 24—.

~ Ilustración 24 ~

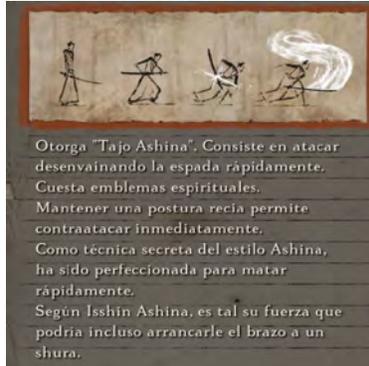


Detalle de estocada gutural.

Por otro lado, el otro gran arte marcial cuya presencia marca el combate es el *Iaidô*. Este arte marcial, surgido también en el *Sengoku Jidai*, se diferencia del antes referido por una diferencia clara: mientras el *Kenjutsu* centra su atención en el manejo de la katana ya iniciado el combate, el *Iaido* se ocupa del inicio del combate, del momento del desenfundado de la katana e intenta incluir ese momento en el combate (Zier, 2001, pp. 7-21). Las espadas europeas, debido a su morfología, deben ser desenfundadas antes de poder lanzar un ataque; sin embargo, la katana permite fusionar el desenfundado con un primer ataque, siendo éste la base del estilo Ashina presente en el juego, que puede aprender y utilizar Sekiro, y que caracteriza el estilo de combate de los samuráis de Ashina y de, como no podía ser de otra forma, Isshin Ashina, creador de este estilo de combate.

Dicho estilo se basa en iniciar el ataque con la katana en la *saya* —véase enfundada—, incluso ya iniciado el combate, y con gran fluidez realizar el desenfundado, encadenándolo con uno o más cortes, ya sean verticales y/o horizontales, en lo llamado como Tajo Ashina —ilustración 25—.

~ Ilustración 25 ~



Explicación del Tajo Ashina.

Finalmente, hay un tercer arte marcial cuyo germen hace una breve pero constante aparición: el *Aikidô*. Este arte marcial en concreto no pertenece al mismo grupo que las antes anteriores, perteneciendo a las llamadas *Gendai Budô*, nombre con el que se alude a distintas artes marciales surgidas o establecidas como tal tras el *Sengoku Jidai*. La presencia del *Aikidô* primitivo se aprecia en uno de los movimientos más destacados de todo el arsenal de Sekiro: el Mikiri.

~ Ilustración 26 ~



Mikiri a un general samurai.

Morihei Ueshiba, fundador del *Aikidô*, creó este arte marcial empleando la misma premisa que su compañero Jigorô Kanô —fundador del *Judô*—: la debilidad personal puede ser maximizada al emplear, en su beneficio, la fuerza del oponente. Por ello, el *Aikidô* se basa en luxaciones de articulaciones, proyecciones e inmovilizaciones en las que el recurso principal es la energía del

adversario y, gracias a ello, la ventaja de fuerza o tamaño entre adversarios se anula, si no se convierte en una desventaja para el más fuerte directamente.

En este caso concreto, el Mikiri representa una suerte de movimiento primitivo de *Aikidô* en la medida en que, ante una estocada, Sekiro esquiva el golpe permitiendo a su enemigo avanzar con plena potencia, dejando su flanco desprotegido, para luego entrar hacia su adversario y neutralizar su arma durante unos segundos —ilustración 26—.

6. RELIGIÓN

Uno de los elementos más destacables de las sociedades medievales es su fuerte religiosidad, y en el caso de la sociedad feudal japonesa no encontramos una excepción, llegando a ser otro de los elementos constantes en todo el videojuego, dividido entre las dos grandes religiones japonesas.

En primer lugar, cabe destacar la presencia de pequeños altares esparcidos por la región de Ashina, en los que Sekiro puede descansar y recuperarse de sus heridas. Estos elementos se deben a una necesidad extraída puramente de la jugabilidad, sin embargo, que se les represente con ese aspecto concreto se trata del primer guiño a la considerada “religión de los altares” (Breen y Teeuwen, 2010, p. 19), como es la religión animista autóctona de Japón conocida como el “sintoísmo” —ilustración 27—.

~ Ilustración 27 ~



Altar de descanso.

Otro ejemplo, en este caso de tanto el sintoísmo como el budismo, es la presencia de las ofrendas. Sin importar donde nos encontremos, la presencia de oferentes que nos instan a realizar ofrendas en honor de los muertos es constante, elemento característico de ambas religiones —ilustración 28—.

~ Ilustración 28 ~



En otro aspecto, el budismo se manifiesta de forma puntual, aunque contundente, con un elemento tan característico como es el Karma. El Escultor que salva la vida a nuestro protagonista se encuentra siempre tallando Budas, con la frase constante de que no logra que ninguna de sus esculturas represente paz y serenidad sino ira. Esto lo achaca al mal Karma que arrastra, fruto de su pasado como *shinobi* —dato que se conoce a la larga—. Unido a esto, posteriormente Sekiro encontrará una anciana que le avisará que toda la ira, en caso de no ser controlada, arde cual fuego en el interior de las personas, llegando a convertirlas en demonios. Finalmente, se unen estos dos elementos al llegar el momento en que nuestro paso es cortado por un demonio ardiente —cumpliéndose la profecía de la anciana—; una vez derrotado, este demonio resulta ser el Escultor, controlado por su ira —ilustración 29—.

Otro ejemplo de la importancia del budismo es la posibilidad de extraer del videojuego la idea de que la religiosidad japonesa era tal que no se trataba de un aspecto únicamente presente en la élite social como podrían ser los samuráis, sino que incluso la población más pobre —como pueden ser los bandidos— expresa una fuerte religiosidad, en la medida en que se niegan a saquear un templo, ya sea por respeto o por miedo de una posible maldición por parte de la divinidad —ilustración 30—.

~ Ilustración 29 ~



Sekiro se enfrenta al ardiente poder de la Ira.

~ Ilustración 30 ~



Sekiro se enfrenta al ardiente poder de la Ira.

También se da un caso en que la religiosidad marca la interacción entre Sekiro y un personaje, en la medida en que un monje moribundo, con su último aliento, pide al shinobi que libere el templo budista al que pertenecía —ilustración 31—.

~ Ilustración 31 ~



La última plegaria del monje.

Manteniendo el foco en el budismo, destaca el nombre de una región: *Shugendo*. Esta región es la que acoge el templo budista, donde habitan monjes alejados del resto de la sociedad, en una montaña de difícil acceso —incluso para Sekiro—. *Shugendo* se trata de una rama budista, caracterizada por la fusión de elementos budistas y sintoístas y por sus prácticas ascéticas, en la que los monjes viven en las montañas bajo el status de *yamabushis* —monjes ascetas—, con lo cual el topónimo refleja el carácter de sus habitantes.

Finalmente, la base del argumento de toda la aventura de Sekiro gira entorno a una fusión de ambas religiones, centrado en tema de la reencarnación. El primer momento en que hay alusión a este elemento llega con un “inocente” comentario del Escultor tras rescatar al *shinobi*: “Parece que la muerte no es tu destino... todavía no” —ilustración 32—.

~ Ilustración 32 ~



Con este comentario ya se va introduciendo que Sekiro no se trata de un hombre corriente, sino que algún poder mayor le ha brindado algún tipo de don. Poder ese que posteriormente se descubre que fue la sangre de Kuro lo que le otorgó la imposibilidad de morir tres años antes, en un intento de salvar la vida de su *shinobi* en el que pronuncia una frase que les vincula aún más: “Toma mi sangre y vuelve a vivir”. De esta forma, Sekiro obtiene el poder de rehuir a la muerte pero no es el único efecto que tiene: al revivir, el *shinobi* contagia las personas cercanas con la *dracogripe*, una enfermedad que les extrae la vitalidad para devolvérsela a Sekiro.

El siguiente dato sobre la inmortalidad lo obtenemos al llegar al templo Senpo. Una vez allí, una ilustración de Buda gana vida para informarnos y alertarnos del peligro inminente, en la medida en que los monjes del templo se han alejado de Buda y sus enseñanzas, con el fin de alcanzar la inmortalidad. Tras acercarnos un poco más al templo, podemos apreciar como los monjes presentan un aspecto decrepito, carentes de salud. Con esta visión, ya surge la sospecha de que algo no va bien en el templo, que el aviso no era en vano; sospecha que se confirma cuando encontramos varios monjes rezando a lo que parece una estatua de otro monje.

~ Ilustración 33 ~



La religión de los decrepitos.

Al verlo de cerca recuerda a la práctica conocida como *sokushinbutso* (Mayer, 2019), caracterizada en la momificación en vida de un monje para su posterior adoración como un Buda; sin embargo, la “momia” vuelve a la vida para atacarnos de un modo cuanto menos inquietante: lanzando ciempiés— ilustración 34—.

~ Ilustración 34 ~



La religión de los decrepitos.

Se establece una extraña ligación entre los monjes y el ciempiés, que cuanto más avanzamos y nos adentramos en el templo se mantiene presente y se intensifica, pasando de monjes momificados que lanzan ciempiés, a monjes momificados que alojan ciempiés en su interior y que no mueren, sino que reviven poco después tras ser derrotados —ilustración 35—.

~ Ilustración 35 ~



Detalle del “huésped” del monje.

Tras abandonar el templo, alcanzamos el Castillo Ashina, cuyas puertas defendía Gyobu. En lo alto del mismo, nos encontramos a Lord Genichiro pidiendo a Kuro que le otorgase el don de la inmortalidad —conociendo ahora el jugador la razón por la que el samurái cortara el antebrazo de Sekiro para raptar a su amo—. Tras la negativa de Kuro y el combate entre el samu-

rái y el *shinobi* —en el que Genichiro confiesa su ambición y su condición como *Shura*, un demonio de ojos rojos sediento de sangre y una alusión a la rama más baja de las divinidades budistas—, Kuro confiesa a Sekiro su deseo de poner fin a su condición de inmortal, ya que no desea que su sangre siga pervirtiendo a los hombres. De esta afirmación de Kuro podemos extraer una importante influencia budista, ya que esta religión cree en el ciclo de la vida y se opone a su ruptura, clasificándolo como un pecado gravísimo.

Con esta nueva misión, Sekiro y Kuro se disponen a poner fin a su condición para lo cual requieren varios elementos como son: un loto blanco, una piedra fragante y la Hoja Mortal, la única espada capaz de matar a un inmortal.

El primer elemento de la lista se encuentra en un valle profundo, entre ciénagas venenosas custodiado por un gran simio albino. Una vez ante esta bestia, podemos apreciar la espada —concretamente un *nodachi*— que atraviesa su cráneo, poniendo ya en duda su “normalidad” —ilustración 36—.

~ Ilustración 36 ~



Detalle del “huésped” del monje.

Una vez derrotada y decapitada la bestia, el combate aparentemente termina. Sin embargo, vemos como ese cadáver de simio albino se alza, coge su cabeza mutilada y la espada para atacarnos una vez más. En el proceso, podemos ver como de la herida del cuello sale un ciempiés, haciendo acto de presencia una vez más; elemento que Sekiro extirpa del cuerpo del simio para derrotarlo definitivamente y poder acceder a la flor que custodiaba —ilustración 37—.

~ Ilustración 37 ~



La muerte definitiva del simio.

Para obtener el segundo elemento, Sekiro debe adentrarse en las profundidades de la región, hasta llegar a una pequeña aldea denominada Aldea Mibu. Allí es posible ver como algo les ocurre a los habitantes, ya que presentan un aspecto similar al de los monjes del templo y que, al igual que Sekiro, no mueren al ser derrotados, sino que vuelven a alzarse de la tierra —ilustración 38—.

~ Ilustración 38 ~



La no muerte de los aldeanos.

En esta aldea se encuentra un aldeano que nos informa de la razón por la que los aldeanos presentan estas características. Aparte de la sangre mágica de Kuro, hay otras formas de lograr la inmortalidad: la más fácil de ellas —y la que llevan a cabo los monjes del templo— es la toma de agua del Palacio del Manantial, práctica que realizan los habitantes de la aldea, por imposición de un sacerdote; en este caso, una espectral monja corrupta —ilustración 39—.

~ Ilustración 39 ~



Sekiro ante la monja espectral.

Tras derrotar a la fantasmagórica monja budista —una *bikuni*— que domina la aldea, logramos acceder a una cueva en la que encontramos la piedra, faltando únicamente la Hoja Mortal, una espada de hoja carmesí oculta en el templo budista antes referido, con el poder de arrebatarse la vida a quien la empuña y que permite arrebatarse la inmortalidad a enemigos que Sekiro antes no podía derrotar como los monjes de los ciempiés —ilustración 40—.

~ Ilustración 40 ~



El *shinobi* empuña la Hoja Mortal.

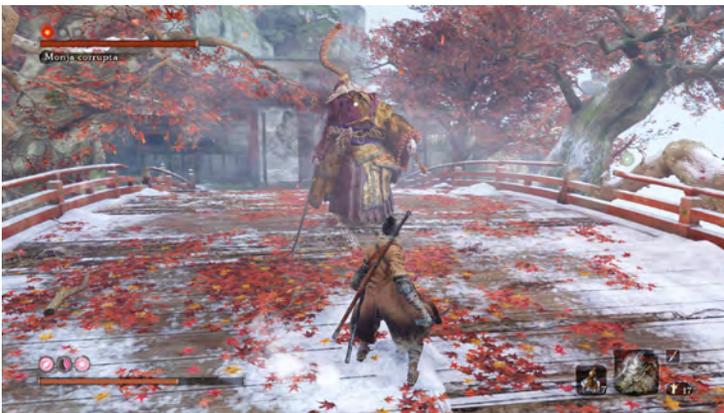
Tras reunir los elementos necesarios para poner fin a la maldición de Kuro —y de Sekiro— se presenta una vez más un dilema. Para eliminar su inmortalidad y los efectos de la misma, Kuro expone su deseo de poner fin a su propia vida, ya que lo ve como un sacrificio necesario para reestablecer el ciclo de la vida que contempla la religión budista que profesa. Sin embargo, hay otra opción: una en la que Kuro no necesita morir pero Sekiro debe viajar hasta el Palacio del Manantial para conseguir las lágrimas del dragón divino, al igual que recuperar una rama aromática que conservaba su padre.

Al llegar al Palacio, debe enfrentarse a una nueva monja, aunque en este caso, se vuelve a manifestar la corrupción del ciempiés —ilustraciones 41 y 42—

~ Ilustraciones 41 y 42 ~



La verdadera monja se enfrenta a Sekiro.



El fin de la inmortalidad corrupta.

Todas las ocasiones en las que el ciempiés hace acto de presencia se trata de la misma referencia, aunque cambie el sujeto que lo contenga. Mientras el ciclo de la vida es contemplado por el budismo como sagrado, el ciempiés representa la corrupción en el sintoísmo —entre otras adscripciones— y en la medida en que el propio juego define la inmortalidad como una corrupción, no es de extrañar que los que sufren esa maldición sean representados como huéspedes de este animal.

Una vez en el Palacio, el *shinobi* descubre cual es el verdadero alcance de la corrupción de las aguas rejuvenecedoras: nobles debilitados que extraen la vitalidad a los oponentes para rejuvenecerse, un ejército de seres femeninos denominados *okami* armados con *yumi* —arcos largos— y *naginata*; finalmente se enfrenta al dragón divino cuyas lagrimas debe extraer para su maestro —ilustraciones 43, 44 y 45—.

~ Ilustración 43 ~



Detalle de Sekiro despojado de su vitalidad.

~ Ilustración 44 ~



Okami empuñando una *naginata*.

~ Ilustración 45 ~



Dragón divino luciendo una espada de 7 ramas.

Una vez todos los ingredientes reunidos, Sekiro descubre que, una vez más, Genichiro ha raptado a lord Kuro. Una vez reunidos se produce un combate entre ambos, venciendo el *shinobi* y provocando el suicidio del samurái, que se secciona la carótida con una segunda Hoja Mortal, poniendo fin a su inmortalidad adquirida anteriormente por métodos impíos —ilustración 46—.

~ Ilustración 46 ~



El suicidio de Genichiro.

Sin embargo, esto no es el final de la historia ya que de su herida brota la figura de su abuelo —ya fallecido— en un último intento de lograr la inmortalidad que su nieto tanto deseara con fin de lograr defender sus dominios, ahora atacados por fuerzas externas. Tras derrotarlo, Isshin se hace el *harakiri*, siendo rematado por Sekiro con la Hoja Mortal adoptando el papel de *kaishakunin* (Tsunetomo, 2014, pp. 31-32) —el encargado de actuar de segundo, véase, decapitando al suicida, ilustración 47—.

~ Ilustración 47 ~



La muerte de Isshin Ashina.

Finalmente, el *shinobi* acude al encuentro de su señor, el cual se encuentra herido y debilitado. En ese momento se presentan diversas opciones que llevarán a un final u otro: si desea cumplir la voluntad de Kuro, debe entregarle las lágrimas del dragón y sacrificarlo con la Hoja Mortal, siendo esta la opción más acorde a la religión budista; si desea que Kuro no muera, Sekiro se quita la vida como hizo Genichiro tras entregarle a su amo las lágrimas —ilustración 48—.

~ Ilustración 48 ~



El último sacrificio de Sekiro.

7. CONCLUSIONES

A modo de conclusión repetir la idea principal del presente trabajo que es recordar que la ambientación histórica o el grado de rigor o de inmersión histórica en un videojuego se puede lograr de diversas formas. La más simple es dotar la narrativa de un halo que aluda al momento histórico que se pretenda representar, algo que se puede lograr con relativa facilidad —un *Dark Souls* en el que el protagonista empuñe una katana y las demás armas y armaduras sean japonesas, lograría que el usuario medio sintiera la inmersión en el Japón feudal—. Sin embargo, Sekiro adopta otra forma de lograrlo, como es la presencia de inúmeros pequeños elementos que, sin llamar la atención, van cargando la narrativa del juego, dotándolo de una ambientación, un rigor y una inmersión maravillosa.

8. BIBLIOGRAFÍA

- BARLOZETTI, U. y MATTEONI, S. (2012). *Atlas ilustrado de las armas blancas. Las armas cortantes y arrojadizas desde la Prehistoria hasta el siglo XX en Europa y en todo el mundo*, Madrid, Susaeta.
- BONILLO, C. (2019). «Desde la *yoroï* hasta los kimonos de la corte. Los personajes de *Nobunaga's Ambition: Sphere of Influence* (Koei, 2013)». *E-Tramas*, 2, pp. 11-50. <http://e-tramas.fi.mdp.edu.ar/index.php/e-tramas/article/view/17/22>.

- BREEN, J. y TEEUWEN, M. (2010). *A new history of Shinto*, Chichester, Wiley-Blackwell.
- KAZUI, T. y DOWNING, S. (1982). «Foreign Relations during the Edo Period: Sakoku Reexamined», *Journal of Japanese Studies*, 8-2, pp. 283-306.
- MAYANS, C. (2019). «Los monjes que se automomificaron en vida». *National Geographic*. 4 de enero. https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/monjes-que-se-automomificaron-vida_13641. Fecha de consulta: 10 agosto 2019.
- NITOBÉ, I. (1905). *Bushido. The Spirit of the Samurai*. Shambhala Library.
- PASTOREAU, M. (1994). *La vida cotidiana de los caballeros de la tabla redonda* (Armando Ramos García, trad.). Madrid, Ediciones Temas de Hoy.
- TSUNETOMO, Y. (2014). *Hagakure. El camino del Samurai*. Madrid, Dojo Ediciones.
- TURNBULL, S. (1998). *The Samurai Notebook*. Londres, Reino Unido, Cassel & Co.
- TURNBULL, S. (2000). *Nagashino 1575: Slaughter at the Barricades*. Oxford, Osprey Publishing.
- TURNBULL, S. (2003). *Samurai. The world of the Warrior*. Oxford, Osprey Publishing.
- TURNBULL, S. (2003). *Ninja AD 1460-1650*. Oxford, Osprey Publishing.
- WELAND, G. (1998). *Espadas, Agadas e Alfanges*. Lisboa, Editorial Estampa, Lda.
- WILKINSON, H. (coord.) (2017) *Armas. Historia visual de armas y armaduras*. Madrid, Akal.
- ZIER, D. (2001). *Japanese Sword Drawing: A Sourcebook for Iaido Students*. Londres, Unique Pubns.



ISBN 978-84-17865-28-3



edit.um

Ediciones de la Universidad de Murcia



KOCH MEDIA



"Una manera de hacer Europa"



Proyecto de investigación I+D+I:
Historia y videojuegos (II): conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital
(HAR2016-78147-P)

