

## Ludificación de lo siniestro en *Bloodborne* frente a la herencia posweimariana en los videojuegos de horror lovecraftiano

Alfonso Freire Sánchez | [freire3@uao.es](mailto:freire3@uao.es)  
<https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>  
Universidad Abat Oliba, CEU Universities

**Cómo citar este artículo:** Alfonso Freire Sánchez (2025). Ludificación de lo siniestro en *Bloodborne* frente a la herencia posweimariana en los videojuegos de horror lovecraftiano, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 16 (2), pp. 425 a 440. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/h61dex04

### Sumario

1. Introducción
2. Marco Teórico
3. Metodología
4. Análisis y resultados
  - 4.1. Análisis visual comparativo
  - 4.2. Análisis de tropos literarios y simbolismos desde la ludonarrativa
  - 4.3. Interpretación y representación de lo siniestro
5. Discusión y conclusiones
6. Bibliografía

### Resumen

El cine de la República de Weimar (1918-1933), entendido bajo el parapeto de su expresionismo tortuoso y el realismo descarnado de la *Neue Sachlichkeit*, resucita en el siglo XXI a través del videojuego *Bloodborne* (FromSoftware, 2015). Este artículo, más allá de rastrear influencias estéticas (arquitecturas oblicuas, claroscueros angustiantes y figuras liminales), reflexiona acerca de cómo el título de acción subvierte la pasividad del espectador tradicional y reinterpreta la narrativa weimariana. En el videojuego, las calles de Yharnam, que mantienen similitudes a los laberintos oblicuos que recuerdan a *El gabinete del Dr. Caligari*, son prisiones interactivas donde el jugador encarna la dualidad humana/bestia, heredera de los *doppelgängers* monstruosos. Mediante un cruce interdisciplinar entre análisis filmico, teoría de lo siniestro y estudios de ludonarrativa, el artículo revela cómo *Bloodborne* convierte la alienación posbélica, la corrupción, el inconsciente colectivo hacia el miedo a la otredad en mecánicas jugables. Al forzar elecciones éticas irreversibles (sacrificar civiles para sobrevivir y pactar con dioses amorales), el videojuego trasciende el homenaje estético y actualiza las advertencias de Kracauer: el horror no es una fantasía, es un síntoma de sociedades al borde del colapso. De esta forma, *Bloodborne* emerge como un espejo deformante de nuestra era: sus plagas digitales y polarizaciones sangrientas dialogan con las pandemias históricas y las crisis identitarias que hoy nos acechan. En este sentido, el legado de Weimar no se interpreta: se juega.

### Palabras clave

“Expresionismo alemán”; “Weimar”; “videojuegos”; “intermedialidad”; “lo siniestro”; “intertextualidad”.

## Ludification of the Uncanny in *Bloodborne* and the Post-Weimarian Legacy in Lovecraftian Horror Videogames

Alfonso Freire Sánchez | [freire3@uao.es](mailto:freire3@uao.es)  
<https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>  
Universidad Abat Oliba, CEU Universities

**How to cite this text:** Alfonso Freire Sánchez (2025). Ludificación de lo siniestro en *Bloodborne* frente a la herencia posweimariana en los videojuegos de horror lovecraftiano, en *Miguel Hernández Communication Journal*, Vol. 16 (2), pp. 425 a 440. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante). DOI: 10.21134/h61dex04

### Sumario

1. Introduction
2. Theoretical Framework
3. Methodology
4. Analysis and Results
  - 4.1. Comparative Visual Analysis
  - 4.2. Analysis of Literary Tropes and Symbolism through Ludonarrative
  - 4.3. Interpretation and Representation of the Uncanny
5. Discussion and Conclusions
6. Bibliography

### Resumen

Cinema of the Weimar Republic (1918–1933), understood through the prism of its tormented Expressionism and the raw realism of *Neue Sachlichkeit*, is resurrected in the 21st century through the videogame *Bloodborne* (FromSoftware, 2015). Beyond tracing aesthetic influences (oblique architecture, distressing chiaroscuro, and liminal figures), this article reflects on how this action title subverts the passivity of the traditional spectator and reinterprets Weimarian narrative. In the videogame, the streets of Yharnam—which resemble the oblique labyrinths recalling *The Cabinet of Dr. Caligari*—are interactive prisons where players embody the human/beast duality inherited from monstrous doppelgängers. Through an interdisciplinary approach combining film analysis, theories of the uncanny, and ludonarrative studies, this article reveals how *Bloodborne* translates post-war alienation, corruption, and the collective unconscious fear of otherness into gameplay mechanics. By forcing irreversible ethical choices (sacrificing civilians for survival and bargaining with amoral gods), the videogame transcends mere aesthetic homage and updates Kracauer's warnings: horror is not fantasy; it is symptomatic of societies on the brink of collapse. Thus, *Bloodborne* emerges as a distorted mirror of our era, its digital plagues and bloody polarizations echoing historical pandemics and contemporary identity crises. In this sense, Weimar's legacy is not repeated—it is played.

### Palabras clave

“German Expressionism”; “Weimar”; “video games”; “intermediales”; “uncanny”; “intertextuality”.

## 1. Introducción

¿Existen convergencias e influencias intertextuales demostrables entre la industria del videojuego y el cine de Weimar o son meras coincidencias simbólicas? Con el objetivo de responder a esta pregunta, este manuscrito parte de la concepción de Doerre (2021) sobre el expresionismo alemán de la República de Weimar (1918-1933), la cual se basa en la experimentación audiovisual, simbología y metáforas que interpretan la maldad y una estética caracterizada principalmente por iluminaciones con claroscuros y sombras alargadas que se convierten en analogías de lo siniestro (el *Unheimlich* freudiano de 1919).

Ha pasado un siglo desde el auge del cine de Weimar, pero su estudio sigue siendo relevante pese a que su contexto contrasta con una realidad de autoexigencia y máxima productividad del individuo. Una era imbuida, según Mark Fisher (2009), por el realismo capitalista y en el que se evidencia una crisis de identidad (Bauman en Beilharz, 2018) contraria a la forja de los cánones heroicos contemporáneos de principios de siglo XX (Freire-Sánchez & Vidal-Mestre, 2022). Más bien al contrario, la sociedad contemporánea, tal y como la define Byung-Chul Han (2012; 2013), afronta la escasez de metanarrativas fundacionales y de hipertrofia del *storytelling* y, sin embargo, vive en la sobreabundancia de la autoexigencia y la sobreproducción.

A estos efectos, este manuscrito no busca ahondar en temas ya explorados por otros autores sobre el cine de Weimar como Cowan (2013), quien ha investigado la influencia de la naturaleza irracional de la sociedad alemana y el miedo al espacio público, lo que finalmente condujo al ascenso del nazismo. O, por otra parte, autores como Lyons (2015), quien analiza cómo el cine de Weimar retrató con frecuencia la actividad financiera y la especulación, lo que contribuyó a la creación de un '*homo economicus* alemán' posterior a la Primera Guerra Mundial y dio forma a la visión del mundo del mercado moderno. Por el contrario, esta investigación está orientada a buscar conexiones intertextuales entre videojuegos y el cine de Weimar, un camino poco transitado por la Academia salvo algunas propuestas que no tratan el tema directamente (Torres-Toukourmidis *et al.*, 2023; Venegas-Ramos, 2020)

Para ello, se parte del presupuesto que el sector del videojuego, concretamente en títulos como *Limbo* (Playdead, 2010) o *Vampyr* (Dontnod Entertainment, 2018), parece revivir el espíritu de Weimar mediante sus propuestas ludonarrativas y sus diseños artísticos. Concretamente, esta investigación se centra en el estudio de *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), videojuego del género de acción en el que los jugadores se pondrán en la piel de un cazador de bestias en la ciudad de Yharnam. Sin embargo, los jugadores pronto verán que la ciudad ha sufrido una epidemia debido a los experimentos con la sangre llevados a cabo por la Iglesia de la Sanación y que las bestias, en realidad, fueron personas que paulatinamente abandonarían todo rasgo de humanidad. El videojuego, como la mayoría de los títulos de la desarrolladora From Software, posee un *lore* o acervo rico y complejo, repleto de intertextualidad, alegorías, simbolismo e influencias de multitud de obras.

Este título propone una narrativa desprovista de un relato lineal y conexo y que convierte al jugador en partícipe de un universo donde la arquitectura deformada, los cuerpos grotescos y la ambigüedad moral evocan un mapeado intertextual que recuerda a elementos del expresionismo alemán, del Romanticismo y del Gótico (Mukherjee, 2024) o de la cosmicidad lovecraftiana (Suárez, 2019), entendida como aquella narrativa que "está imperada por la existencia de fuerzas cósmicas que se sitúan en un plano de conocimiento

ajeno al cognoscible humano y por entes que Lovecraft denomina dioses primigenios” (Freire-Sánchez *et al.*, 2024, p. 12).

La elección de este caso de estudio se justifica en tanto que se trata de uno de los videojuegos más premiados y laureados de la última década y, paralelamente, porque la estética de *Bloodborne* ha permeado en series contemporáneas como *Stranger Things* (Duffer & Duffer, 2016–presente) y *Dark* (Odar & Friese, 2017–2020), donde es posible vislumbrar cierta herencia weimariana mezclada con narrativas de misterio y horror cósmico (Suárez, 2019; Freire-Sánchez, 2024) y, según Mukherjee (2024), con elementos góticos. Asimismo, se justifica su elección puesto que no ha sido previamente estudiado desde este ámbito de investigación.

A estos efectos, el manuscrito parte de la hipótesis inicial que *Bloodborne* funciona como una narrativa posweimariana, donde la arquitectura distorsionada, la figura del doble y la alienación social son homenajes estéticos y herramientas para explorar crisis identitarias y morales análogas a las de la Alemania de entreguerras. Del mismo modo, formula la hipótesis secundaria que muchas intertextualidades pueden ser no buscadas, algo muy común en el sector del videojuego donde se suelen producir “conexiones de cariz espontáneo entre distintas obras, coincidencias preferiblemente no pretendidas por los creadores” (Pérez-Latorre, 2023, p. 26-27).

## 2. Marco teórico: una mirada al cine de Weimar desde la intertextualidad

Según (Zakai, 2020), el cine weimariano es un espejo de los conflictos sociales y los miedos de una Alemania traumatizada y fraccionada por las heridas de la Primera Guerra Mundial (1914-1918). En este sentido, la Gran Guerra engendró fantasmas colectivos, una hauntología derridiana (Derrida, 2016) de la derrota que se filtró en las mentes del cine alemán de las décadas de los 1920 y 1930. Estas interpretaciones se corresponden con la visión psicológica de críticos de la época como Kracauer (1896-1966), quien interpretó en películas como *El gabinete del Dr. Caligari* (Wiene, 1920) radiografías de una sociedad al borde del colapso social.

A diferencia de Kracauer, quien se centra en fundamentos teóricos cercanos a la psicología (Sanguinet, 2021) y el trauma de la guerra, Eisner (1896-1983), experta en la dimensión estética y simbólica del cine alemán, en *La pantalla demoníaca* (1955), parte de una aproximación estética del cine bajo el prisma del expresionismo y la influencia del Romanticismo alemán en la construcción de la ideología nazi. Paralelamente, observó en *Dr. Mabuse* (Lang, 1922), una analogía con la figura del líder autoritario que explotaría social y políticamente el malestar posbélico. Así, la República de Weimar, terminó retratando en el expresionismo y la *Neue Sachlichkeit*<sup>1</sup>, el pulso entre el arte y el colapso: hiperinflación, ascenso de extremismos y el duelo por un mundo que ya no existía, lo que, como afirma Sanguinet (2021), puso al cine de Weimar *bajo sospecha*.

---

<sup>1</sup> La *Nueva Objetividad* es un movimiento artístico que, basado en el realismo crítico, se preocupó por reflejar el sentimiento colectivo de una sociedad traumatizada por la guerra y la modernidad.

¿Qué decir del cine de la República de Weimar (1919-1933), tras casi un siglo después y numerosos estudios que lo han diseccionado desde poliédricas visiones y prismas teóricos? Precisamente esta riqueza y su intertextualidad, lo constituye como un fenómeno cultural donde convergen las heridas históricas de la posguerra, las tensiones de la modernidad industrial, la experimentación vanguardista y donde conviven propuestas más próximas a lo social con otras que abrazan lo siniestro desde el horror. Asimismo, aunque normalmente el cine de Weimar sea categorizado como cine expresionista, tal y como afirma Rogowski (2010), es una definición reduccionista en tanto que esconde muchos matices y complejidades más allá de lo meramente expresionista.

Como analiza Kracauer (1947), las películas de la República operaron como ‘espejos cóncavos’ que refractaron —más que reflejaron— las fracturas de una sociedad en crisis, por lo que no se limitaron a constituir o representar un episodio histórico, sino que encarnan un escaparates de imágenes donde lo social y lo onírico se entrelazan en una dialéctica de sombras y simbolismos. Sus arquitecturas oblicuas y claroscuros no pueden catalogarse como recursos estéticos, pues conforman un lenguaje cifrado que anticipa las paradojas de la representación de los imaginarios de esta época de incertidumbre y cambios socio-económicos y convulsas bélicas que cambiarían la historia por siempre.

En este sentido, la arquitectura distorsionada de *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Wiene, 1920), con sus ángulos agresivos y perspectivas aberrantes, fue, según Eisner (1952), un espacio que se convirtió en un simbolismo de lo siniestro, externalizando la psicosis colectiva mediante una estética de la desorientación y de la otredad. Este principio, ampliado por Elsaesser (2000) al definir el cine *weimariano* como una especie de teatro de las angustias, se fundamenta en tres pilares teóricos:

En primer lugar, por el simbolismo espacial y la psicogeografía donde se encuadran decorados inclinados y las sombras pintadas que materializaron lo reprimido socialmente como, por ejemplo, el pueblo de Holstenwall en el citado filme. Scheunemann (2003) vincula esta deformación con la *Stimmung*<sup>2</sup> (atmósfera) romántica, reinterpretada como crítica a la racionalidad moderna. En segundo lugar, la iluminación en filmes como *Nosferatu* (Murnau, 1922) trascendió lo atmosférico para simbolizar la lucha entre razón y caos. Kracauer (1947) asoció este contraste lumínico con la incertidumbre moral de una sociedad colapsada por el contexto social y la presión tras la guerra. Y, en tercer lugar, se fundamenta en la representación de lo siniestro (*das Unheimliche*) desde la concepción de Freud y Jentsch (Guillamón Carrasco & Belmonte Arocha, 2020), quienes identificaron en autómatas y *doppelgängers*, como el Gólem en *Der Golem, wie er in die Welt kam* (1920) la ambivalencia entre lo humano y lo monstruoso. Esta categoría, según Kaes (2009), permitió al cine *weimariano* cifrar traumas históricos en imágenes perturbadoras y encrucijadas metafóricas.

La intertextualidad del cine de Weimar, como destaca Sánchez-Biosca (2013), se nutrió de un diálogo transmedia: desde la reelaboración de mitos germánicos hasta la crítica social en la *Neue Sachlichkeit*. Esta hibridación, según Hagener (2000), convirtió al cine en un *laboratorio de la modernidad*, donde lo político y lo onírico coexistían en tensión dialéctica. *Metrópolis* es un ejemplo distópico de ello tal y como afirman Jiménez González y Latorre Izquierdo: “supone una visión preventiva del final del sueño europeo que estaba a punto de suceder por culpa de las actitudes prometeicas utópicas de los regímenes totalitarios”

---

<sup>2</sup> Es una categoría filosófica propuesta por Martin Heidegger que explica cómo el estado emocional fundamental moldea nuestra relación con el mundo.

(2020, p. 108). Del mismo modo, según Scheunemann (2003), la intermedialidad expresionista genera rizomas que trascienden el celuloide, influyendo en la pintura, el teatro, la literatura y, en un giro contemporáneo, parece ahora trascender a las ludonarrativas de los videojuegos.

### 3. Metodología

El artículo se propone tres objetivos: (1) analizar si los diseños espaciales y la iluminación en *Bloodborne* dialogan con films como *El gabinete del Dr. Caligari* (Wiene, 1920) o *Nosferatu* (Murnau, 1922), (2) examinar la representación de la marginalidad y la enfermedad en el juego como reflejo del realismo social de la *Neue Sachlichkeit* a través de tropos literarios y simbolismos, y finalmente (3) analizar si, al igual que el cine de la República de Weimar, actúa como un espejo distorsionado de su época, reflejando miedos colectivos sobre tecnología, pandemias y colapso humano y la representación del imaginario de lo siniestro desde la concepción freudiana (1919).

Ante estos objetivos, este estudio se articula desde un cruce disciplinar que integra los *game studies* (Maté, 2020) con la hermenéutica filosófica, adoptando un enfoque comparativo para examinar las convergencias e intertextualidades entre el cine expresionista de Weimar y el videojuego *Bloodborne* (FromSoftware, 2015). La metodología se estructura en tres ejes analíticos interdependientes, fundamentados en un *corpus* teórico que incluye tanto la tradición crítica del expresionismo alemán (Kracauer, 1947; Eisner, 1952) como perspectivas contemporáneas sobre narrativa interactiva (Murray, 1997) y ludonarrativa (Martín-Núñez & Navarro-Remesal, 2021; Martín-Núñez & Porta-Pérez, 2022 y Pérez-Latorre, 2023).

El primer eje se vertebra en el análisis visual comparativo y, enlazado con el objetivo de investigación 1, busca examinar la construcción de espacios como dispositivos simbólicos, retomando la noción de *Stimmung* (atmósfera) desarrollada por Eisner (1969) en su estudio sobre el cine alemán. Se analizan planos clave de *Das Cabinet des Dr. Caligari* (Wiene, 1920) o *Nosferatu* (Murnau, 1922), entre otros filmes, contrastando su uso de perspectivas distorsionadas y claroscuros con la arquitectura oblicua del universo de Yahar'gul en *Bloodborne*. Esta aproximación busca extralimitar los paralelismos formales en tanto que su concepto de *arquitectura de lo inquietante* explora cómo ambos medios materializan una estética de la desorientación mediante recursos técnicos específicos, como ángulos de cámara en el cine frente a diseño de niveles interconectados y laberínticos en el videojuego.

El segundo eje trasciende el análisis temático para abordar la especificidad del medio interactivo desde la ludonarrativa. Partiendo de la teoría de la narrativa procedural de Bogost (2007), se desglosan las mecánicas de *Bloodborne* en diálogo con arquetipos del cine de Weimar extraídos de la literatura especializada. La figura del científico corrupto, la otredad del monstruo o el desconocido o la sociedad en decadencia y sus fantasmas del pasado, son tropos argumentales que se examinan como motivo narrativo y como mecánicas jugables. Por tanto, desglosamos la trama de *Bloodborne* para identificar paralelismos con arquetipos recurrentes en el cine de Weimar. Este análisis se complementa con los preceptos teóricos de Sicart (2009), entre otros, sobre la ética subjetiva en los

videojuegos, permitiendo reflexionar cómo las decisiones morales del jugador, como salvar a inocentes o sacrificarlos, reactivan dilemas presentes en el cine de Weimar. No obstante, a diferencia del cine, donde la responsabilidad ética recae en personajes ficticiales, aquí se produce una encarnación fenomenológica de las tensiones mediante la agencia interactiva del jugador (Muriel & Crawford, 2018).

El tercer eje retoma la categoría freudiana de lo siniestro (1909) para explorar su persistencia como núcleo estético compartido e intertextual. Se analizan secuencias de *Metropolis* (Lang, 1927) y escenarios de *Bloodborne* a través de la representación de cuerpos deformes y criaturas infectadas. Se propone que lo siniestro opera aquí como interfaz entre memoria histórica, el trauma postbélico weimariano y el inconsciente colectivo de una sociedad fragmentada frente a las ansiedades contemporáneas y la pérdida de identidad y metanarrativas.

En cuanto a las fuentes primarias de análisis, el *corpus* se centra en tres películas representativas del cine de Weimar: *Caligari* (1920), *Nosferatu* (1922), *Metropolis* (1927) y su comparación en los tres ejes comentados con el videojuego *Bloodborne* (FromSoftware, 2015), con énfasis en diseño de niveles y narrativa emergente. Se han escogido estas películas, además de por su representación, porque sirven como base para establecer comparaciones visuales y narrativas, así como para contextualizar el legado expresionista en el medio interactivo. Asimismo, son consideradas tres películas canónicas del periodo de la República de Weimar por su profunda huella en la historiografía fílmica (Rogowski, 2010; 2011; Paiva & Diecke, 2024).

## 4. Análisis y resultados

Los resultados del análisis del videojuego se han dividido en tres apartados para mayor claridad y diferenciación, acorde a la metodología y también a los tres objetivos de investigación planteados. En primer lugar, se expone el análisis visual comparativo con el título frente a escenas carismáticas del cine de Weimar, prestando especial atención a las variables estéticas extraídas de la literatura especializada en lo visual del cine expresionista. En segundo lugar, el análisis se centra más en los tropos y el simbolismo desde la parcela de la ludonarrativa. Por último, se analiza el imaginario y la representación de lo siniestro, tan propio de algunas películas del cine de Weimar y cómo el videojuego juega alegóricamente con ello, mientras convive con otras intertextualidades como, por ejemplo, la influencia del *manganime Berserk* (Freire-Sánchez, 2024) o la cosmicidad lovecraftiana (Suárez, 2019), entre otras influencias.

### 4.1. Análisis visual comparativo

La ciudad de Yharnam, con sus catedrales góticas inclinadas y callejones con iluminación claroscuro y ambiente claustrofóbico (Fig. 1), reactualiza la distorsión espacial de *Caligari*. Su diseño es escenográfico y psicogeográfico: las escaleras en espiral de la Torre del Reloj replican los ángulos imposibles de Holstenwall, mientras las ventanas tapiadas con voces que susurran funcionan como «ojos vacíos» que vigilan al jugador. Del mismo modo, la arquitectura inclinada y distorsionada de la catedral de Yahar'gul en *Bloodborne* mantiene

paralelismos con los decorados angulosos y sombríos de *Caligari*. Este hecho revela cómo ambos medios utilizan recursos visuales para crear atmósferas opresivas y desorientadoras, subrayando la continuidad estética entre el cine expresionista y los videojuegos contemporáneos.

La escasa y sombría iluminación, lejos de guiar, proyecta espacios: los faroles dispersos —similar a las lámparas en *Nosferatu*— crean espacios de vulnerabilidad donde la luz atrae tanto enemigos como respuestas. Volviendo a *Nosferatu*, la sombra de Orlok escalando una pared simboliza el terror irracional que acecha a la razón moderna. *Bloodborne* emplea una iluminación similar al proyectar sombras alargadas, brumas que ocultan amenazas y destellos de luz lunar que muestran verdades ocultas. Esta iluminación subraya la simbiosis entre conocimiento y locura, un tema central en el cine de Murnau y Lang, y un tema que forma parte de la narrativa del videojuego. Este hecho es palpable en la Clínica de Iosefka, donde cadáveres parcialmente iluminados revelan atrocidades en los primeros compases del videojuego, como representación de todo cuando espera al jugador.

Este claroscuro, como señala Scheunemann (2003), no simboliza dualismos maniqueos, algo que también sucede en las narrativas antiheroicas (Freire-Sánchez & Vidal-Mestre, 2022), más bien refuerza la esquizofrenia moral de una sociedad que venera el progreso mientras se desintegra socialmente. Contrariamente, *Bloodborne* difiere diametralmente del estilismo arquitectónico de *Metrópolis*, propio del *Art Decó* y de la visión futurista de la época: “la gran ciudad futurista, formada por rascacielos, con sus luces de neón y reflejos de cristal agitándose al compás del tráfico abigarrado de los automóviles y otras máquinas modernas” (Jiménez González & Latorre Izquierdo, 2020, p. 86).

Figura 1. Ejemplo de la iluminación claroscuro y los callejones claustrofóbicos



Fuente: *Bloodborne* (FromSoftware, 2015)

#### 4.2. Análisis de tropos literarios y simbolismos desde la ludonarrativa

La ‘plaga de la bestia’ (Fig. 2) en *Bloodborne* opera como alegoría pandémica, actualizando la crítica a las instituciones fallidas de Weimar. La Iglesia de la Sanación, con sus experimentos con sangre contaminada y germen de la epidemia, recuerda tanto la orientación hacia el racismo de Weimar como la instrumentalización actual de crisis sanitarias y pandemias contemporáneas. También recuerda a los escenarios urbanos decadentes del Berlín de principios de s. XX (como calles oscuras, burdeles o fábricas), que simbolizaban

tanto la liberación como la alienación de las mujeres (Petro, 1989). En el videojuego, el papel de la mujer queda relegado a la maternidad o al sacrificio, y ni tan siquiera el personaje místico femenino es realmente una mujer, pues se trata, en realidad, de una muñeca parlante que cobra vida en el plano entre la vida y la muerte, denominado en el título como *el sueño del cazador*.

Por otro lado, la mecánica de sacrificar PNJs<sup>3</sup> para obtener ventajas como Annalise, Reina de Vilebloods, traslada los dilemas de *Die Büchse der Pandora* (Pabst, 1929) a un plano interactivo. Esta agencia fenomenológica (Merleau-Ponty, 1945) se intensifica en la transformación bestial del avatar, que actualiza la fractura identitaria de Cesare en Caligari.

Respecto al ‘simbolismo de la puerta’ en el cine de Weimar que plantea Sanguinet (2021; 2022) para diferenciar y matizar el cine más social del de terror, el videojuego plantea tres convergencias (in)directas. En primer lugar, la ciudad de Yharnam está repleta de puertas cerradas o tapiadas, mayormente de madera, que separan a los pocos supervivientes del horror de la cacería que acecha en cada callejón y plaza. Es posible ver en ellas la separación entre los resquicios de humanidad y entre aquello que separa lo cotidiano de lo siniestro. Estas puertas, por lo general, no son interactivas y, por tanto, no forman parte de las mecánicas jugables.

En segundo lugar, el jugador, conforme logra pequeños avances, consigue abrir otro tipo de puertas para comprobar que, en realidad, ha accedido a un mismo lugar desde otra zona o que simplemente ha conectado una zona con otra, creando un complejo laberíntico que se asemeja a películas como *El Gabinete del Dr. Caligari*. Finalmente, existen otro tipo de puertas, más metafóricas o ilusorias, que separan al cazador, el personaje protagonista, de cada uno de los jefes finales de cada fase. Esa puerta da acceso al umbral de lo extraordinario y, mayormente, también hacia el horror donde residen las peores abominaciones de Yharnam, operando simbólicamente como un acceso hacia lo fantástico y los límites de lo cognoscible.

Figura 2. La plaga en *Bloodborne* divide a la sociedad entre bestias y cazadores



Fuente: *Bloodborne* (FromSoftware, 2015)

---

<sup>3</sup> Es el acrónimo de Personaje No Jugable, propio de la jerga del sector del videojuego.

### 4.3. Interpretación y representación de lo siniestro

Los Mensajeros —criaturas con cabezas bulbosas— materializan la teoría del *valle inquietante* de Mori (1970) sobre la inquietud ante lo inorgánico que simula vida y que físicamente parece cruzar el umbral de lo humano: “Cuando la apariencia de un robot es más humana, la respuesta emocional de un observador humano al robot se irá haciendo cada vez más positiva y empática; hasta cruzar un punto a partir del cual la respuesta se vuelve repulsiva” (Ojeda, 2019, p. 37). Su movimiento repetitivo, similar a los obreros robotizados de *Metropolis* (Lang, 1927), convierte lo siniestro en mecánica jugable: al intercambiar objetos con ellos, el jugador participa en una economía de lo abyecto. En cierta manera encarna la paradoja central de lo *Unheimliche* freudiano en tanto que propone seres que oscilan entre lo orgánico (sus cabezas bulbosas evocan embriones) y lo mecánico (movimientos repetitivos, articulaciones robóticas y movimientos eclécticos).

Freud (2013) situaba lo siniestro en aquello que debía permanecer oculto, pero se ha revelado, y estos seres cumplen esa función al emerger del suelo como espectros de una infraestructura lúdica corrupta. Su inquietud no proviene de su amenaza sino de su *casi-humanidad*. Esta ambigüedad se intensifica al contrastarla con el horror lovecraftiano: si los Grandes Antiguos (primigenios) de Lovecraft representan una otredad absoluta (lo *totalmente ajeno*), los Mensajeros son siniestros precisamente por su *proximidad fallida* a lo humano, recordando que lo monstruoso, en Freud, siempre habita en los intersticios de lo familiar o cotidiano.

La Presencia Lunar, entidad cósmica gestada en el cráter de la luna sangrienta, sintetiza la interpretación metafórica entre lo freudiano y lo lovecraftiano. Desde la teoría de las pulsaciones de Freud, esta entidad actúa como un *ente divino* que simbólicamente fecunda Yharnam con pesadillas y criaturas monstruosas, materializando el retorno de lo reprimido y el horror de lo siniestro. Pero su diseño caracterizado por cuerpos tentaculares y multitud de ojos evoca a los dioses de Lovecraft, seres cuya mera existencia niega la importancia humana y provoca la ‘locura’.

La diferencia radica en la *direccionalidad del horror*: lo lovecraftiano horroriza por su indiferencia cósmica camusiana (Freire-Sánchez, 2024)<sup>4</sup>, mientras lo freudiano perturba porque la amenaza emerge de *dentro* (la luna como núcleo corrupto que imbuye el deseo humano de trascendencia). Este híbrido se manifiesta en la mecánica de transformación en bestia: el jugador más que sucumbir a un ente externo, sucumbe a su propia sangre infectada, actualizando la noción freudiana de que lo siniestro es el regreso de lo que nunca debió ser expulsado.

La narrativa fragmentada de *Bloodborne* refuerza esta metáfora en los susurros de Mergo, el niño divino, que opera como un *objeto voz* en términos lacanianos, una suerte de resto acústico de un trauma imposible de simbolizar. En Lovecraft, lo innombrable se sustenta en el silencio; aquí, el llanto de Mergo es un exceso de significación que paraliza, no por su otredad, sino por su *reconocimiento distorsionado* (evoca a un bebé humano, pero multiplicado en eco, como un sonido grabado y alterado). Esta mecánica sonora, ausente en el terror cósmico clásico, explica cómo *Bloodborne* transfigura lo lovecraftiano a través del

---

<sup>4</sup> Albert Camus refiere a la absurdidad de la vida, por la futilidad de la existencia humana y lo insignificante que es el ser humano para el cosmos.

prisma freudiano: lo abyecto no está allá afuera, sino en el núcleo mismo de lo que creemos íntimo y protector.

*Bloodborne* no elige entre Freud y Lovecraft, por el contrario, parece entrelazarlos en una *estética del colapso weimariano*. Si lo lovecraftiano niega la agencia humana ante lo cósmico, lo freudiano insiste en que el horror es un espejo quebrado de nuestros propios deseos. El jugador, al navegar esta dualidad, como se observa en la Fig. 3, se convierte en el médium de una paradoja: cuanto más busca respuestas en los arcanos de Yharnam, más descubre que la verdadera plaga no es la bestia, sino la imposibilidad de distinguir entre la luz de la razón y la oscuridad que lleva dentro, de ahí que el título de FromSoftware mida la lucidez del jugador, como una habilidad para ver más allá de lo cotidiano y simplista, aunque ver más, también significa ver el horror que antes permanecía oculto, como la abominación *Amygdala*.

Figura 3. La maldición de la sangre es la representación de lo cotidiano convertido en lo siniestro y los miedos colectivos en *Bloodborne*



Fuente: *Bloodborne* (FromSoftware, 2015)

## 5. Discusión y conclusiones

Autores como Rejack (2007) han argumentado que los videojuegos históricos suelen caer en la *estetización del pasado*, reduciendo contextos complejos a escenarios decorativos. *Bloodborne*, sin embargo, evade esta trampa al no situarse en Weimar, sino en un universo ficticio que metaforiza algunos de sus conflictos humanos. La «plaga de la bestia», por ejemplo, no es una recreación literal de la hiperinflación o el desempleo, por el contrario, es una alegoría líquida que, como señala Elsaesser (2000), habla del presente usando el lenguaje del pasado. Esta aproximación se alinea con la tesis de Walter Benjamin (1936) sobre el arte como dispositivo de memoria dialéctica. Entendiendo el videojuego como arte digital, lo histórico se reconfigura para interpelar al espectador (o jugador) contemporáneo.

Críticos como Grodal (2018) podrían objetar que la interactividad diluye el mensaje político al convertir la tragedia en entretenimiento. Pero aquí radica la originalidad de *Bloodborne* al obligar al jugador a cometer actos éticamente ambiguos y antiheroicos- De esta forma, el juego trasciende la pasividad del cine y materializa la idea de Kracauer

(1947) de que el horror no está en la pantalla, está en la complicidad del espectador, que en este caso es jugador activo y cocreador de la historia que se va desarrollando a su paso.

El estudio ha vinculado los Mensajeros de *Bloodborne* con los autómatas de Metropolis (Lang, 1927), retomando la teoría sobre lo siniestro como duda ante lo animado/inanimado. No obstante, la ludificación añade una capa única: el jugador interactúa con estas criaturas, intercambiando objetos por viales de sangre, con los que logra curarse al inyectárselos en la pierna. Este mecanismo actualiza la noción freudiana de lo ominoso, transformándolo en una experiencia lúdica donde el saber y el peligro son monedas de cambio, como la sangre. Esta interpretación choca con posturas como la de Tulloch (2014), para quien el horror en los videojuegos se reduce a sustos programados. Por el contrario, *Bloodborne* demuestra que lo siniestro puede ser sistémico, integrado en la ambientación y en la mecánica misma del juego, pues como afirma Keogh (2018), la interactividad no trivializa el terror, lo profundiza al hacerlo corpóreo.

La estructura no lineal de *Bloodborne*, donde la trama se reconstruye mediante documentos y detalles ambientales, puede ser comparada con el montaje de *Berlín: Sinfonía de una ciudad* (Ruttman, 1927). Sin embargo, teóricos de la ludonarrativa como Juul (2005) sostienen que los videojuegos priorizan la coherencia interna para no frustrar al jugador. *Bloodborne* no respeta esta norma incluso tras completarse el juego, tanto por los múltiples vacíos narrativos que persisten como por los diferentes finales posibles. Este hecho se acerca a la estética del fracaso que Ortiz de Urbina (2022) identifica en el cine experimental weimariano: una narrativa que se resiste a cerrarse, reflejando la imposibilidad de comprender una realidad en colapso.

El estudio de *Bloodborne* como heredero intertextual del cine expresionista de Weimar enriquece la comprensión del videojuego como medio artístico y muestra cómo las vanguardias históricas siguen siendo herramientas vitales para analizar la condición humana. Al igual que *Caligari* o *Mabuse*, el juego de FromSoftware ofrece un diagnóstico de su tiempo: un mundo donde la línea entre realidad y pesadilla se desvanece, y donde la búsqueda de significado exige confrontar las sombras del pasado y del presente.

Por tanto, como respuesta a la hipótesis planteada, *Bloodborne* confirma su condición de texto posweimariano en tanto que cita simbólica y estéticamente ciertas características del expresionismo y, eminentemente, reinventa sus códigos mediante la interactividad, transformando al jugador en testigo y cómplice de una crisis social que refleja tanto el pasado (Weimar) como el presente a través de nuestras propias epidemias y encarnaciones de lo siniestro.

Aunque *Bloodborne* evoca a Lovecraft en su bestiario cósmico, este análisis priorizó las raíces weimarianas. Autores como Squire (2021) defenderían que el horror lovecraftiano, con su énfasis en lo innombrable, es el marco dominante. Sin embargo, los Grandes (dioses y jefes finales del juego) son entidades abstractas inspiradas en los primigenios lovecraftianos, y también son proyecciones de traumas humanos como la maternidad fallida en Mergo o el miedo a la ciencia del Emisario Celestial. Esta humanización de lo cósmico acerca el juego al expresionismo, donde lo sobrenatural siempre es metáfora de lo social (Eisner, 1952).

En este sentido, la obra de Sánchez-Biosca (2013) resulta relevante: el cine de Weimar domesticó lo fantástico para hablar de lo real. Aquí se considera que *Bloodborne* sigue este principio: su horror es cósmico, pero también es orgánico, arraigado en cuerpos que se

deforman y calles que sangran, fruto tanto de los experimentos humanos como de seres inefables.

Entre los hallazgos, por tanto, se resume que la topografía herida de Yharnam como laberinto de arbotantes desgarrados y callejones que sangran sombras constituye la cristalización espacial de una psicosis colectiva interactiva. En Yharnam la arquitectura expresionista weimariana que materializaba lo reprimido social en ángulos imposibles o, como mínimo aberrantes, muta en algoritmo existencial. Cada muro inclinado y escalera que conduce al vacío es parte de una experiencia lúdica donde el jugador experimenta el trauma y el miedo, conceptos interpretados mediante sus mecánicas jugables (avance, retroceso, contraataque, esquivar, disparo o golpe), una suerte de paradoja *benjaminiana* del *flâneur* en la era digital, o dicho de otro modo, un personaje sin rumbo fijo que observa la ciudad en ruinas y sus restos fragmentarios de cultura y memoria, fragmentos que al mismo tiempo le devuelven la imagen de corrupción y monstruosidad que comparten.

Otro hallazgo es el uso del claroscuro, que lejos de ser un recurso atmosférico o estético, deviene en dialéctica ética; los haces de luz que aparecen en la niebla replicando la ambivalencia moral de Weimar a través de mecánicas que convierten la visibilidad en elección: ver es ya tomar partido en una ontología donde, como en el cine de Lang, la luz oculta más de lo que revela.

En cuanto a lo siniestro, teorizado como inquietud ante lo mecánico que simula lo vivo, converge en seres de cuerpos retorcidos y dobles que persiguen al avatar; son manifestaciones del *Unheimliche freudiano* convertido en sistema de reglas y mecánicas de acción. Cada enfrentamiento repite el trauma de lo familiar convertido en hostil, como ciudadanos ahora convertidos en bestias o en insectos gigantes, transformando la repetición compulsiva en coreografía interactiva.

De esta forma, la denominada *plaga de la bestia*, eje central del videojuego es una crítica inmanente. Siguiendo la lectura que Sontag (1978) hiciera de la enfermedad como metáfora política, la pandemia en Yharnam no emula catástrofe natural, más bien es una tragedia que esconde la mano del hombre—la misma que Kracauer (1947) detectara en los experimentos de Caligari—, donde el progreso técnico (la «sangre de los dioses» que corrompe) se revela como ritual sacrificial sin fin.

En este tejido intertextual, el jugador apenas resuelve la trama o sus enigmas, al contrario, se vuelve el enigma al enfrentar a tres posibles finales, cada uno más trágico que el otro: un cuerpo que, al navegar estas capas superpuestas de significado, encarna la paradoja última del legado weimariano donde toda representación del horror contiene, en su núcleo, un fragmento de utopía fallida que condena a la sociedad a seguir temiendo a los fantasmas del pasado y la hauntología del presente.

Por tanto, podemos concluir que la noche en Yharnam es larga, tétrica y construida por “el abandono del mundo derruido de ayer hacia un mañana edificado sobre el terreno de concepciones revolucionarias” (Kracauer, 1947, p. 43). Las calles de *Bloodborne*, empedradas y retorcidas y donde cada sombra respira y cada muro parece inclinarse para susurrar secretos, evoca el horror lovecraftiano, un tema ampliamente investigado, pero ahora también se descubre cómo teje una telaraña de referencias al cine de Weimar, especialmente a lo siniestro. Quizás los desarrolladores no se inspiraron directamente en el cine expresionista alemán de la primera mitad del siglo XX, pero se ha demostrado que las influencias indirectas y la intertextualidad están presentes y plantean una carga simbólica y alegórica considerable.

Como futuras investigaciones, se propone aplicar las variables de análisis a otros videojuegos como *Limbo* o *Vampyr*, que parecen compartir influencias con el cine de Weimar, para así establecer una cartografía intertextual e intermedial sobre estas obras separadas por casi cien años de historia.

## 6. Bibliografía

- Beilharz, P. (2018). The legacy of Zygmunt Bauman. *Journal of Sociology*, 54(3), 294–299. <https://doi.org/10.1177/1440783318760872>
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (A. Brotons Muñoz, Trad.). Itaca. (Obra original publicada en 1936).
- Cowan, M. (2013). Taking it to the street: Screening the advertising film in the Weimar Republic. *Screen*, 54(4), 463–479. <https://doi.org/10.1093/screen/hjt042>
- Derrida, J. (2016). *Espectros de Marx* (5ª ed.). Trotta Editorial.
- Doerre, J. (2021). The unnatural in the natural: Leopold Jessner and Paul Leni's early Weimar film *Backstairs*. En E. Tortolani & M. F. Norden (Eds.), *ReFocus: The films of Paul Leni* (pp. 37–53). Edinburgh University Press. <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474454513.003.0003>
- Dontnod Entertainment. (2018). *Vampyr* [Video game]. Focus Home Interactive.
- Duffer, M. & Duffer, R. (Executive Producers). (2016–present). *Stranger Things* [TV series]. Netflix.
- Eisner, L. H. (1952). *La pantalla demoníaca*. Le Terrain Vague.
- Eisner, L. H. (1996). *L'Écran démoniaque*. Ramsey.
- Elsaesser, T. (2000). *Weimar cinema and after: Germany's historical imaginary*. Routledge.
- Fisher, M. (2009). *Capitalist realism: Is there no alternative?* Zero Books.
- Freire-Sánchez, A. & Vidal-Mestre, M. (2022). El concepto de antihéroe o antiheroína en las narrativas audiovisuales transmedia. *Cuadernos.info*, (52), 246–265. <https://doi.org/10.7764/cdi.52.34771>
- Freire-Sánchez, A. (2024). Sincronías narrativas y travesías filosóficas en la intertextualidad entre *Berserk* y la obra de Hidetaka Miyazaki. *Hipertext.net*, (29), 125-134. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2024.i29.10>
- Freire-Sánchez, A., Fitó-Carreras, M., & Vidal-Mestre, M. (2024). Interferencias intertextuales entre Lovecraft, Sartre y Cronenberg. *Trasvases Entre La Literatura Y El Cine*, (6), 10–23. <https://doi.org/10.24310/tlc.6.2024.19789>
- Freud, S. (2013). *Lo siniestro* (J. L. Etcheverry, Trad.). Amorrortu. (Obra original publicada en 1919).
- FromSoftware. (2015). *Bloodborne* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Grodal, T. (2018). Docudrama and the Cognitive Evaluation of Realism. En C. Brylla & M. Kramer (Eds.), *Cognitive Theory and Documentary Film*. Palgrave Macmillan. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-90332-3\\_5](https://doi.org/10.1007/978-3-319-90332-3_5)

- Guillamón Carrasco, S. & Belmonte Arocha, J. (2020). Figuraciones de lo siniestro en 'Parents' (Bob Balaban, 1989). *Tropelias: Revista de teoría de la literatura y literatura comparada*, 34, 196-212 [https://doi.org/10.26754/ojs\\_tropelias/tropelias.2020344346](https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2020344346).
- Hagener, M. (Ed.). (2000). *Geschlecht in Fesseln: Sexualität zwischen Aufklärung und Ausbeutung im Weimarer Kino 1918–1933*. Text + Kritik.
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder Editorial.
- Han, B.-C. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder Editorial.
- Jiménez González, M. & Latorre Izquierdo, J. (2020). La crisis constructiva del sueño europeo en Metrópolis, de Fritz Lang. Un estudio contextual comparado de los mitos de Prometeo y Atlas. *Fotocinema. Revista Científica De Cine Y Fotografía*, (21), 83–110. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2020.vi21.10000>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kaes, A. (2009). *Shell shock cinema: Weimar culture and the wounds of war*. Princeton University Press.
- Keogh, B. (2018). *A play of bodies: How we perceive videogames*. MIT Press.
- Kracauer, S. (1947). *From Caligari to Hitler: A psychological history of the German film*. Princeton University Press.
- Lyons, O. (2015). *An inverted reflection: Representations of finance and speculation in Weimar cinema* [Doctoral dissertation, Carleton University]. <https://doi.org/10.22215/etd/2015-10951>
- Maté, D. (2020). *Game studies: apuntes para un estado de la cuestión*. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (98). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi98.3967>
- Martín-Núñez, M. & Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (31), 7-32. <https://revistaatalante.com/index.php/atalante/article/view/902>
- Martín-Núñez, M. & Porta-Pérez, A. (2022). Puzzles dramáticos. Decisiones críticas, dilemas éticos y narrativas complejas en el videojuego. *Con A de animación*, (14), 40-57. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17139>
- Mukherjee, H. (2024). “Fear the old blood”: The Gothicism of *Bloodborne*. *Games and Culture*, 19(1), 94–115. <https://doi.org/10.1177/15554120231155325>
- Muriel, D. & Crawford, G. (2018). Video games and agency in contemporary society. *Games and Culture*, 13(7), 653–672. <https://doi.org/10.1177/1555412017750448>
- Odar, B. & Friese, J. (2017–2020). *Dark* [TV series]. Netflix.
- Ojeda, J. (2019). *Robots de cine: de María a Alita*. Diábolo Ediciones.
- Ortiz de Urbina, P. (Ed.). (2022). *German expressionism in the audiovisual culture: Myths, fantasy, horror, and science fiction*. Narr Francke Attempto Verlag.
- Paiva, I. C., & Diecke, J. (2024). Revisiting Weimar film reviewers' sentiments: Integrating lexicon-based sentiment analysis with large language models. *Journal of Cultural Analytics*, 9(4). <https://doi.org/10.22148/001c.118497>
- Pérez-Latorre, Ó. (2023). *Imaginario Ludonarrativo. Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Shangrila.

- Petro, P. (1989). *Joyless streets: Women and melodramatic representation in Weimar Germany*. Princeton University Press.
- Playdead. (2010). *Limbo* [Video game].
- Rejack, B. (2007). Toward a virtual reenactment of history: Video games and the recreation of the past. *Rethinking History*, 11(3), 411–425. <https://doi.org/10.1080/13642520701353652>
- Rogowski, C. (Ed.). (2010). *The many faces of Weimar cinema*. Camden House.
- Rogowski, C. (2011). [Reseña de Shell Shock Cinema: Weimar Culture and the Wounds of War, de A. Kaes]. *The German Quarterly*, 84(1) <https://doi.org/10.22148/001c.118497>.
- Sánchez-Biosca, V. (2013). *Cine y vanguardias artísticas: Conflictos, encuentros, fronteras*. Paidós.
- Sanguinet, L. N. (2022). Delirio y distorsión del recuerdo en *El Gabinete del Dr. Caligari*. En M. R. Carballeda Camacho, B. de las Heras Herrero, & J. P. Pérez Rufí (Eds.), *Fotografía y cine: La construcción del recuerdo desde la imagen* (pp. 50–66). Fragua.
- Sanguinet, L. N. (2021, 12 de junio). *Desbloques en géneros y estilos en torno al cine de Weimar* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=HeJ7UDX25u4&t=1145s>
- Scheunemann, D. (2003). *Expressionist film: New perspectives*. Camden House.
- Suárez, A. (2019). *El padre de las almas oscuras. Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Star-T Magazine Books.
- Torres-Toukoumidis, A., Gutiérrez, I. M., Becerra, M. H., León-Alberca, T., & Curiel, C. P. (2023). Let's Play Democracy, Exploratory Analysis of Political Video Games. *Societies*, 13(2), 28. <https://doi.org/10.3390/soc13020028>
- Tulloch, R. (2014). The construction of play: Rules, restrictions, and the repressive hypothesis. *Games and Culture*, 9(5), 335–350. <https://doi.org/10.1177/1555412014542807>
- Venegas Ramos, A. (2020). La memoria indolora del videojuego de historia. *Barataria. Revista Castellano-Manchega De Ciencias Sociales*, (29), 24–35. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.545>



Licencia Creative Commons

Miguel Hernández Communication Journal  
mhjournal.org