

# Mono no aware, morriña y saudade: una conexión entre los valores estéticos extraídos de la filosofía budista y la filosofía da saudade gallega expresados en forma de escritura lúdica

Adrián Suárez Mouriño  
Universidad Internacional de La Rioja 

<https://dx.doi.org/10.5209/esim.94712>

Recibido: 23/02/2024 • Aceptado: 22/04/2025

**Resumen:** La filosofía-religión budista ha generado una serie de valores estéticos que han saltado a diversas artes y formas de expresión, entre ellos se encuentra uno de los más representativos: el mono no aware. Por su intrínseca capacidad interactiva, el videojuego permite experimentar estos principios a través de la avatarización y de la escritura lúdica. Este artículo no solo estudia este fenómeno a través del análisis de *Dark Souls*, obra que contiene mono no aware y que empleamos de ejemplo no por ser la única, sino por su popularidad y su influencia en este sentido. El objetivo del artículo es entender cómo esta obra japonesa se fundamenta en sus principios nacionales filosóficos para aprender a extrapolalar su método a los de la filosofía de la saudade y la morriña gallegos. De la filosofía a la escritura lúdica, significativa e interactiva.

**Palabras clave:** mono no aware; saudade; morriña; gemu; videoxogo galego.

## EN Mono no Aware, Morriña, and Saudade: A Connection Between the Aesthetic Values Drawn from Buddhist Philosophy and the Galician Philosophy of Saudade Expressed Through Playful Writing

**Abstract:** The Buddhist philosophy-religion has generated a series of aesthetic values that have spread across various arts and forms of expression, among which one of the most representative is mono no aware. Due to its intrinsic interactive nature, the video game medium allows these principles to be experienced through avatarization and playful writing. This article does not only examine this phenomenon through the analysis of *Dark Souls* –a work that embodies mono no aware and is used here as an example not because it is unique, but due to its popularity and influence in this regard. The aim of the article is to understand how this Japanese work draws on its national philosophical principles in order to learn how to extrapolate its method to the Galician philosophies of saudade and morriña. From philosophy to playful, meaningful, and interactive writing.

**Keywords:** mono no aware; saudade; morriña; gemu; videoxogo galego.

**Sumario:** 1. Marco teórico: Valores estéticos que provocan la desaparición del ser: mono no aware, morriña y nostalgia; 2. Metodología y objetivos; 3. Mono no aware en el videojuego y cómo convertirlo en saudade; 4. Conclusiones; 5. Referencias bibliográficas

**Cómo citar:** Suárez Mouriño, A. (2025): “Mono no aware, morriña y saudade: una conexión entre los valores estéticos extraídos de la filosofía budista y la filosofía da saudade gallega expresados en forma de escritura lúdica”, *Escritura e Imagen* 21, pp. 77-84.

## 1. Marco teórico: Valores estéticos que provocan la desaparación del ser: mono no aware, morriña y nostalgia

El concepto mono no aware es característico de la literatura japonesa de la era Heian (años 794-1185), perteneciente a la filosofía-religión budista. Es un deleite estético provocado por la tristeza de la belleza perecedera aceptada<sup>1</sup>. Este concepto se trasladó al videojuego con varias obras, alcanzando una gran popularidad con *Dark Souls* (From Software, 2011)<sup>2</sup>. Sin embargo, no es el único caso. Títulos como *Silent Hill 2* (Konami, 2001), *Kingdom Hearts* (Square-Enix, 2002), *Lost Odyssey* (2007), *Nier* (Cavia, 2010)<sup>3</sup> ya contaban con ideas extraídas de mono no aware en sus obras. Sin embargo, elegimos *Dark Souls* como objeto de estudio por cómo las incrustó en su narrativa y cómo empujó a otros a seguir su ejemplo.

Los valores estéticos propios de la filosofía de la saudade y morriña se refieren a la nostalgia de la propia persona desaparecida<sup>4</sup> representada por el deseo de lo lejano, concreto en el caso de la morriña e inconcreto de la saudade<sup>5</sup>. Mono no aware, saudade y morriña conducen a un sentimiento de soledad del ser y de su desaparición<sup>6</sup>. Teniendo en cuenta que el primer que ha motivado su transformación en valores estéticos artísticos<sup>7</sup>.

Mono no aware, morriña y saudade son tres valores estéticos distintos y con una relación indisociable a la cultura del país del que provienen. Los tres consiguen despertar un profundo sentimiento en el individuo que lo eleva, lo hace desaparecer y logra que él mismo se pierda o se funda en la cosa contemplada o añorada. Los tres buscan esa migración del ser a través de la tristeza, de lo que no perdura, de lo que está a punto de desaparecer o morir. Sin embargo, hay una diferencia entre ellos por su origen geográfico: el sentido de lo bello para orientales y occidentales. Para el oriental, lo bello no es lo que perdura, sino lo flotante, la fugacidad de una transición, un aquí que está recubierto de una ausencia<sup>8</sup>. Su sentido de la estética en el arte, de lo que es hermoso, está unido de forma irremediable con naturaleza y religión, porque como dijo Kukai, gran maestro de la enseñanza budista, todo lo bello participa de la naturaleza cósmica de Buda<sup>9</sup>. El pensamiento taoísta nos insta a, cual pájaro, volar sin dejar rastro<sup>10</sup>. El zen nos dice: un monje zen debe carecer de morada fija, como las nubes, y de apoyo firme, como el agua. La ausencia, lo inmaterial y lo perecedero es lo bello en la estética oriental, pues esa es la respuesta a lo que es el yo en su filosofía: la obtención del vacío, el no ser, el no habitar en ningún lugar<sup>11</sup>.

El valor estético mono no aware expresa una refinada y delicada tristeza frente a la belleza perecedera de la naturaleza<sup>12</sup>, es una conciencia melancólica de la impermanencia de la vida, una emotiva melancolía<sup>13</sup> de lo que se va para no volver. Mono no aware es el capullo a punto de convertirse en flor, el rostro de un anciano con la cara llena de arrugas esculpidas por el tiempo y también el hogar del que nos alejamos. Eso es bello para el japonés, porque todas esas situaciones entregan una emoción profunda que vacía, que eleva, que insta a no ser, que lo enfrenta con la muerte y es por ello una celebración de una vida que se acabará.

Por el contrario, lo bello, para el occidental, es lo que permanece, lo que se añade, lo inmutable y lo que resiste al cambio (Platón, 385-370 a. C.), lo que subsiste, lo que se queda y no cambia. Abandonar la patria no es bello, porque hace que algo cambie en nosotros, que algo se pierda, que algo muera.

Morriña y saudade son valores estéticos de la literatura gallega que apelan a la visión o al recuerdo de una melancolía provocada por lo lejano<sup>14</sup>, por el fantasma del bien soñado<sup>15</sup> o por el deseo de seguir en la tierra natal pero a la vez desear abandonarla para buscar fortuna<sup>16</sup>. Morriña y saudade son dos conceptos culturales interconectados que han cimentado una filosofía propia de su lugar de origen. La morriña puede provocar saudade y viceversa, pero no son sinónimos aunque se empleen como tales en ciertas situaciones por mero desconocimiento. Morriña es una objetivización de la nostalgia<sup>17</sup>; se siente morriña por cosas concretas, lugares particulares, personas con nombres y apellidos, amores determinados... Mientras que la saudade es un sentimiento de la propia soledad ontológica, es un sentimiento de singularidad del

<sup>1</sup> Lanzaco Salafranca, F., *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*, Verbum, 2009, p. 59.

<sup>2</sup> Suárez Mouriño, A., *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Star-T Magazine Books, 2019, p. 18.

<sup>3</sup> Véanse: Suárez Mouriño, A., *El padre de las almas oscuras...*, op. cit.; Suárez Mouriño, A., «Una aproximación al estudio de los videojuegos japoneses de narración compleja», en *e-tramas*, 6, 46-61, 2020; Suárez Mouriño, A., *He soñado que soñaba: Interpretando videojuegos de narración compleja*, Star-T Magazine Books, 2021, p. 27.

<sup>4</sup> Cfr. García Sabell, D., *La saudade por dentro*, Editorial Galaxia, 1953.

<sup>5</sup> Cfr. Lorenzana, S., *Teorías interpretativas de saudade*, Editorial Galaxia, 1953.

<sup>6</sup> Cfr. Piñeiro, R., *Significado metafísico da saudade*, Editorial Galaxia, 1951.

<sup>7</sup> Cfr. García Sabell, D., *La saudade por dentro*, op. cit.

<sup>8</sup> Cfr. Han, B.-C., *Ausencia: Acerca de la cultura y filosofía del lejano oriente*, Caja Negra, 2019.

<sup>9</sup> Lanzaco Salafranca, F., *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*, op. cit., p. 9.

<sup>10</sup> Han, B.-C., *Ausencia: Acerca de la cultura y filosofía del lejano oriente*, op. cit., p. 17.

<sup>11</sup> *Ibidem*, p. 17.

<sup>12</sup> Lanzaco Salafranca, F., *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*, op. cit., p. 58.

<sup>13</sup> Stanley-Baker, J., *Arte japonés*, Barcelona, Destino, 2000, p. 33.

<sup>14</sup> Cfr. Lorenzana, S., *Teorías interpretativas de saudade*, op. cit.

<sup>15</sup> Cfr. Barja, C., *Libros y autores modernos*, University of California, 1933.

<sup>16</sup> Cfr. Rodríguez Castelao, A., *Sempre en Galiza*, Artes Gráficas Bartolomé U., 1944.

<sup>17</sup> Piñeiro, R., *Filosofía da saudade*, Editorial Galaxia, 2009, p. 52.

propio ser<sup>18</sup>. Es decir, la morriña provocada por algo concreto que abandonamos en nuestra patria y nos recuerda a ella nos puede conducir a una soledad ontológica o metafísica, mientras que sentir saudade puede concederle a objetos, personas o lugares la cualidad de ser morriéntos, de generar morriña: una explosión de sentimientos ante cosas insignificantes<sup>19</sup> que nos devuelven a ese estar en nosotros mismos sin estar realmente presentes que es la saudade.

Entre saudade y mono no aware encontramos un punto común que se encuentra en *Dark Souls*: la soledad metafísica, el vacío, la unidad de todo lo existente. Tanto a través del mono no aware como de la saudade alcanzamos un ‘aah de las cosas’<sup>20</sup> que nos hace enfrentarnos con nuestra propia identidad y nos elimina. La diferencia radica en que tras ese aah, el japonés alcanza un estado bello, una sensación de soledad tranquila, mientras que la saudade es un estado previo a la angustia<sup>21</sup>. El motivo es, como ya hemos explicado, cultural. El enfrentarse a sí mismo, el vacío, la nada, el caminar sin dejar huellas es bello y reconfortante para el japonés, mientras que es angustioso para el occidental. La filosofía es universal como lo es el hombre, pero la cultura del país modifica su resultado sobre la persona.

Los dos valores estéticos nos conducen a comprender nuestras imperfecciones, nuestras miserias y limitaciones; es decir, nuestra propia mortalidad, pero el lugar al que conducen estos dos profundos sentimientos tras ello, al deleite el mono no aware<sup>22</sup> y a la angustia la saudade, es lo que hace variar el acercamiento artístico a ambos conceptos. También lo que une y diferencia al gallego del japonés.

Los trabajos que persiguen el mono no aware suelen crear una ambientación etérea que habla de lo efímero, lejano y fugaz. En ellos no hay dolor, angustia ni pesar. Basho (s. XVII) escribió, traducido del japonés: el caparazón de una cigarrilla / se cantó a sí misma / profundamente lejos. En comparación, Rosalía de Castro (1863) cantó, traducido del gallego: campanas de Bastabales /cuando os oigo tocar / me muero de soledad. La estrofa de Rosalía de Castro señala un elemento concreto que causa una forma de morriña que conduce a la saudade y también a la posterior angustia. No deja al lector colgado en el vacío de su intimidad ontológica como consigue el haiku de Basho. Este autor no nos contextualiza, habla de una naturaleza lejana que se habla a sí misma desde lejos. Es una tristeza que vacía.

Se hallan evidencias de que Hidetaka Miyazaki, director de *Dark Souls*, persiguió emplear conceptos propios del mono no aware en sus obras cuando concertó entrevistas a raíz del lanzamiento de *Déraciné* (From Software, 2018). Fue una etapa en la que el autor pudo reflexionar sobre su propio trabajo. Habló de la belleza de sus juegos diciendo: “here is also a sense of beauty that I think is common throughout our games, even though the way that beauty is expressed can be very different.” Y también sobre el misterio implícito en su propio concepto de belleza: “there is maybe a sense of mystery that is quite unique but maybe executed in a similar way to other of our games”, eso le llevó a hablar sobre la serenidad que la combinación de ambas ideas manifestaba: “the quiet calmness that might evoke a certain mood that is unique to FromSoftware games”<sup>23</sup>. Esa serenidad, misterio y belleza extraña, distinta y tranquila son propias de la aplicación del mono no aware a las artes.

A su vez, *Dark Souls* inspiró a otros autores a examinar su propio acervo cultural y filosófico para desarrollar videojuegos similares en términos similares a los de *Dark Souls* pero con su propia visión de las cosas. Tal es el caso del *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019), que recoge el ideario y el mensaje profundo de la Semana Santa sevillana; *Enotria: The Last Song* (Jyamma Games, 2024) con la cultura mediterránea; *Lies of P* (Round 8 Studio, 2023) con la coreana, o *Black Myth: Wukong* (Game Science, 2024) con la china. La cuestión es ¿cómo trasladamos la morriña y la saudade al videojuego una vez se entiende todo esto?

## 2. Metodología y objetivos

Los objetivos de este artículo son varios. El primero es poner en valor y darle relevancia a la implementación de valores estéticos que provienen de filosofías de todo el mundo en el videojuego. El segundo es determinar las sensaciones y emociones que producen en el jugador dichos valores estéticos, y cómo extraer la implementación de lo que viene del budismo zen con otras filosofías. En este caso, con la morriña y la saudade. La importancia de lograrlo se encuentra en que, al hacerlo, el videojuego se manifestaría como un motor cultural de sensibilidades filosóficas y sociales. A través de la interacción, se podrían descubrir, experimentar y generar curiosidad para acudir a las fuentes originales de las obras, como le ha sucedido al autor de este texto a muy temprana edad.

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 55.

<sup>19</sup> Cfr. Mayoral, M., *La poesía de Rosalía de Castro*, Madrid, Gredos, 1974.

<sup>20</sup> Lanzaco Salafranca, F., *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*, op. cit., p. 58.

<sup>21</sup> Piñeiro, R., *Significado metafísico da saudade*, op. cit., p. 55.

<sup>22</sup> Lanzaco Salafranca, F., *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*, op. cit., p. 59.

<sup>23</sup> Dutton, F., «Interview: Hidetaka Miyazaki reveals new details on Déraciné for PS VR», en *PlayStation Blog* <https://blog.playstation.com/2018/06/19/interview-hidetaka-miyazaki-reveals-new-details-on-deracine-for-ps-vr/> –último acceso el 21-01-2024]

El punto de partida del análisis necesario para alcanzar estos objetivos es *Dark Souls*. Este videojuego alcanzó un gran éxito y popularidad desde su lanzamiento en el año 2011, y ha influenciado a muchísimos creadores a seguir su ejemplo. *Dark Souls* cuenta con una narrativa compleja de baja comunicabilidad. Restringe profundamente los saberes de su narración, obligando al jugador a investigar a fondo cada detalle del escenario, cada gesto de cada personaje y cada elemento de sus espacios naturales para comprender qué está ocurriendo. Eso conduce a la experimentación de los valores estéticos a los que hace alusión este artículo, pues solo a través de ellos se puede llegar a comprender la historia que el juego quiere contar.

Tras entender los sentimientos que despierta su construcción lúdica y narrativa, extrapolaremos su implementación a la traslación de la morriña y la filosofía de la saudade al terreno lúdico. La elección de estos valores estéticos nace por la propia localización del autor de este texto, nacido en Galicia, y también al escaso éxito que han tenido históricamente las producciones de videojuego gallegas. Esto lograría crear videojuegos propios con tanto éxito como el propio *Blasphemous*. Como se ha explicado, otras regiones de España han acudido a su propio folklore y filosofías para formar sus mundos de juego, y han tenido éxito. Por eso, a través de este documento se ofrece una guía a desarrolladores gallegos para crear obras que calen en el público a través de la transformación lúdica de su propia filosofía natural. Se desea que también sea de utilidad para diseñadores no gallegos para que les inspire a aplicar este trabajo a su propio acervo cultural.

Para abordar el cumplimiento de estos objetivos, se procederá a un primer análisis cualitativo por expertos de *Dark Souls*. Tras este primer análisis, se extrapolarán las claves del juego a una propuesta de adaptación de la morriña y saudade. En esta, se añadirán claves de otros videojuegos para contextualizar mejor las estrategias de diseño a seguir.

De esta forma, se dará por concluido este trabajo. Así mismo, y como ya se ha señalado, este texto no solo pretende servir para fomentar la conversión de una filosofía propiamente gallega en un videojuego partiendo del ejemplo y esquema de *Dark Souls*. También desea animar a creadores de videojuegos a investigar en el folclore, su cultura propia y la filosofía inherente a su región y convertirla en escritura lúdica, interactiva e inmersiva, logrando que audiencias más jóvenes se interesen por la filosofía y su implicación en la construcción de sociedades y de su pasado.

### 3. Mono no aware en el videojuego y cómo convertirlo en saudade

Una vez determinados los puntos en común de mono no aware, morriña y nostalgia en la literatura y como valores estéticos culturales, el siguiente paso es concretar el empleo del primero en *Dark Souls*. Este título de desarrollo japonés es un ejemplo referencial en el campo de los videojuegos<sup>24</sup>. Si los mecanismos para alcanzar mono no ware son similares a los de la saudade pero con distintos resultados: deleite uno y angustia otro, y el mono no ware ya está presente en el videojuego, se señalará como obtener lo segundo con el punto de partida del primero, de forma que otros autores puedan incorporarlos también a sus creaciones recurriendo a cualidades estéticas propias de Galicia. Esto debería suponer una motivación o inspiración para autores de videojuegos gallegos y un punto de partida para emplear en un medio distinto a la literatura sentimientos que hablan de nuestra historia, y que por lo tanto deberían ser comunes a todas las formas de expresión.

En este sentido, cabe destacar el auge presente de autores de videojuegos españoles que están traslando valores culturales y filosóficos nacionales y locales a sus videojuegos. Tal es el caso de *Blasphemous* (The Game Kitchen, 2019) y *Blasphemous II* (2023). El equipo de desarrollo andaluz emplea la cultura de la Semana Santa, sus figuras, arquitecturas y filosofía para destilar unos valores estéticos que transforma en elementos lúdicos. Su inspiración ha sido la forma en la que, antes de diseñar su juego, lo hizo *Dark Souls* (Yarwood, 2019). Lo mismo sucede con Enotria: *The Last Song* (Jyamma Games, 2024), cuyos valores estéticos están inspirados en el folclore italiano y la filosofía helénica y mediterránea. De nuevo, este título también realiza este ejercicio inspirándose en *Dark Souls*.

*Dark Souls* pone al jugador en el papel de un personaje sin pasado, sin hogar, sin amigos, sin pertenencias queridas, sin capacidad de habla y con una muy limitada comprensión de su presente y de su entorno. En la ambientación predominan los colores ocres y suena una música con una gran carga dramática. Los enemigos a los que nos enfrentamos son más fuertes que nosotros y se encuentran en un estado posterior a la muerte llamado 'hueco' o son monstruos. Llegamos al mundo de juego, a Lordran, mucho tiempo después de que se haya producido un cataclismo que ha dejado al universo en ruinas y con una noche oscura llamada "Abismo" que lo va engullendo todo poco a poco. Nosotros somos ajenos a eso, solo podemos contemplar sus resultados sin cambiar nada.

El jugador, como avatar, no conoce nada del contexto del universo al que llega y, como se ha explicado, es ignorante sobre sí mismo. El título le obliga a hacer una búsqueda intensiva por todos los rincones

<sup>24</sup> Suárez Mouriño, A., *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra*, op. cit., p. 203.

de la diegesis para obtener información, pero en ningún momento el mundo de juego le dará todas las respuestas que necesita, esas tendrá que buscarlas en sí mismo uniendo retazos de información incompleta. Hidetaka Miyazaki lo explica así: "I prefer to leave the interpretation of the stories to the player. That's my main reason for focusing on environmental and subtle storytelling. Rather than having the game tell the story automatically, I believe the player finds more value when they discover plot hints themselves, either through items or NPCs they encounter in the world"<sup>25</sup>.

Esta presentación descontextualiza al personaje jugable y es de una intencionalidad similar al haiku de Basho, porque, ¿de qué cigarra habla? ¿Cantó profundamente lejos de qué? Esas mismas preguntas se despiertan en la lectura lúdica del videojuego de From Software.

*Dark Souls* lleva al jugador a un continuo viaje por ruinas que le son ajena y que solo alcanza a comprender lo que significan mediante escuetas conversaciones y breves descripciones en objetos que guarda en su inventario. Al ser las ruinas anónimas y descontextualizadas para él, no puede apreciarlas desde la añoranza sino desde su belleza como naturaleza a punto de morir y de derrumbarse. Hidetaka Miyazaki lo explicó así: "To be realistic, I feel something beautiful needs something ugly –something that's depraved or tragic to heighten and embolden that beauty. I think that's a much more realistic depiction of beauty, to have something small and beautiful inside something tragic and decaying. Something that's just plainly, outwardly always beautiful doesn't have a sense of reality to me. I like to try to create something beautiful within that tragedy"<sup>26</sup>.

También declare lo siguiente: "Light looks more beautiful in darkness. When there is something beautiful in the middle of a wasteland, we are able to appreciate it more. One jewel doesn't look like much when you have a pile of them, but if you find one jewel in the midst of mud, it is worth so much more"<sup>27</sup>. En esta presentación también hay similitudes con un haiku cargado de mono no aware: es un entorno crítico que insta a replegarse sobre la propia soledad ontológica del jugador, encontrando ahí una belleza profunda.

El personaje jugable se va sintiendo más y más alejado de todo lo que ve pero nunca de él mismo<sup>28</sup>: de espacios a punto de desaparecer, de un mundo que parece no tener historia o, si la tiene, se niega ser más que un lioso galimatías; pero lo acaba encontrando todo profundamente bello. A ello ayudan los diseños de personajes y escenarios del juego, pues persiguen ser elegantes<sup>29</sup> de una forma también parecida a la del haiku de Bashu, es decir, cargándose de tristeza.

Todos los personajes de *Dark Souls* son trágicos y están condenados a morir, el avatar manejado por el jugador se descubre como un títere manipulado por grandes poderes, el mundo es decadente, pero todo es bello dentro de los conceptos de la filosofía y valores estéticos que provienen del mono no aware. La estética del videojuego conduce a ese ahh de las cosas. Al concluir la aventura no se le entrega al jugador una finalización satisfactoria a modo de remate narrativo ni se le explica cómo ha de sentirse. Al contrario, se le permite regocijarse en lo vivido.

*Dark Souls*, a través de su narración, de su dificultad, de la presentación de sus personajes jugables y no jugables, a través del diseño de sus escenarios y de su mundo entrega el sentimiento mono no aware, ya que en todos esos elementos lúdicos se encuentran sus valores estéticos. Una vez descrito los elementos y sentimientos que se extraen a raíz de mono no aware, se introduce ahora cómo hacerlo con saudade.

Cabe destacar un hecho crucial para este texto. Hidetaka Miyazaki, autor y director del videojuego *Dark Souls*, no ha creado esta obra para formular un discurso centrado en el budismo. Su secuela, *Dark Souls II* (From Software, 2014), codirigida por Yui Tanimura como también lo ha sido *Elden Ring* (From Software, 2022), tampoco pretenden ser un relato lúdico para instruir sobre el taoísmo.

Lo que sucede es que la filosofía y la religión impregna la cultura de cada país e inspira a los artistas. De esa forma, se genera un polen de ideas<sup>30</sup> que acaba impregnando las obras que generan. Eso es lo que ha sucedido con Hidetaka Miyazaki y *Dark Souls*, así como con Yui Tanimura y *Dark Souls II* y *Elden Ring*. Este texto extrae los valores estéticos provocados por la filosofía, comunicados mediante ese polen de ideas y aterrizados en sus obras, para catalogarlos y explicar cómo ser usados por otros creadores.

### 3.1. Creación de personaje con saudade

A diferencia del personaje que se necesita para construir el valor estético mono no aware en el videojuego, el que se desea impregnar con saudade necesita un contexto, un pasado y un hogar. Se sugiere la posibilidad de un creador de personaje que exija, permita y premie la dedicación diseñadora como el de *Code Vein* (Bandai Namco Studios, 2019), invitando el juego a hacerlo lo más parecido posible al propio jugador. Como hace *Mass Effect* (Bioware, 2007), debe presentar varios contextos que elegir entre en el

<sup>25</sup> Robinson, M. (2016, April 4). «How *Dark Souls* changed everything ». *WIRED*.

<sup>26</sup> Nutt, C., «Why *Dark Souls* director Hidetaka Miyazaki wants players to suffer». *PC Gamer*.

<sup>27</sup> Stuart, K., «Bloodborne: Hidetaka Miyazaki on death, difficulty and his latest dark fantasy». *The Guardian*.

<sup>28</sup> Suárez Mouriño, A., *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra*, op. cit., p. 2.

<sup>29</sup> *Ibidem*, p. 91.

<sup>30</sup> Cfr. Pérez-Latorre, O., *Imaginarios ludonarrativos: Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Santander, Shangrila, 2024.

que se incluya su profesión, ética y criterios políticos. Como hace *Mother* (Nintendo, 1989), el título tendría que preguntar por cómo se llama su madre en la vida real, sus amigos más queridos y otros personajes con los que ha pasado su infancia, también el nombre de su pueblo u hogar. A modo de prólogo e imitando a *Fallout 3* (Bethesda, 2008), el juego tendría que desarrollar una sección jugable en la que el personaje creciese al lado de los suyos.

Una vez construido así el pasado del avatar, se le tiene que proponer la tarea de alcanzar un objetivo entre los siguientes: conseguir poder, nivel de experiencia o dinero para superar una meta. Estos tienen que poder lograrse en el entorno del pueblo y sus alrededores, pero de forma muy lenta. El personaje tiene que estar vinculado emocionalmente a los personajes del pueblo con lazos sociales que han de estar regidos por medidores de afecto como en *Los Sims* (Maxis, 2000). Cuanto más trabaja por el pueblo, más les presta atención. A mayor tiempo dedicado y esfuerzo, más crecen los lazos sociales, lo que significa conversaciones en tono agradable y el nacimiento de nuevas relaciones.

Estos medidores no han de estar visibles para que el juego no manifieste sus sistemas abiertamente.

### 3.2. La partida

Aunque la gente del pueblo manifieste abiertamente un alto grado de felicidad y satisfacción, el avatar no está consiguiendo para ellos ni para él mismo sus objetivos. Hay que introducir un factor de urgencia a modo de tiempo límite para que el jugador comprenda que se le acaba el tiempo fijado para lograr sus metas personales. Lo ideal es que esté relacionado con la edad, la vejez y la erosión del cuerpo. Tras entender que el esfuerzo y el trabajo que desempeña en el pueblo es inútil, ha de presentarse la decisión de abandonar su hogar para viajar a otro sitio a conseguir los bienes que le hacen falta. Este tipo de decisiones están presentes en *This War of Mine* (11 bit Studios, 2014). Los supervivientes que protagonizan esta aventura se ven obligados a dejar atrás su refugio para buscar víveres e ítems. El entorno de juego es peligroso, por lo que el jugador, siendo el avatar, añorará permanentemente la seguridad de su casa.

Esta decisión ha de ser tomada por el jugador libremente y ha de suponer un alto grado de riesgo, incertidumbre y sacrificio. Partirá tras ello a un entorno de juego con valores similares a los presentados por *Dark Souls*. Tiene que poder admirar las ruinas, los monstruos y la pena del nuevo sitio en comparación con el lugar que dejó atrás, sintiéndose él como perteneciente a los dos mundos, el anterior y el presente, pero sin estar en ninguno. Es decir, en este caso, el personaje sí tiene un contexto y una responsabilidad con él.

Los personajes del pueblo tienen que enviarle frecuentemente cartas o paquetes con objetos que le recuerden los eventos que vivió en el pueblo, de forma que estos le provoquen morriña que lo lleven a saudade. El personaje jugable tiene que encontrarse a personajes no jugador en el nuevo sitio al que llega que le recuerden a los de su tierra. Estos también tienen que tener un hogar que dejaron atrás. Se ha de introducir el conflicto de elegir entre estos y los del hogar, con el sacrificio de niveles de afecto de uno u otro sitio.

*Catherine: Full Body* (Atlus, 2019) presenta un sistema de conversaciones a distancia en las que se elige entre una serie de líneas de texto para mandar un SMS a unas u otras personas. Lo que decidimos tiene efecto en el juego, tanto de esta forma como con cartas se puede desarrollar esta cuestión.

En *Shovel knight* (Yacht Club Games, 2014), el caballero de la pala pasa muchos momentos de introspección, él solo, añorando ante una hoguera un amor que perdió. Este tipo de instantes también tienen que estar reflejados en el videojuego. En ellos, el jugador y el personaje jugable han de añorar y desear volver a casa.

Para conectar de forma manifiesta con autores gallegos, cantares y relatos, los PNJ presentes en el nuevo mundo deben aludir a ellos y reproducir versículos y frases de los mismos. Esta estrategia la llevó a cabo con éxito *Blasphemous*.

### 3.3. El final

En los momentos finales del juego próximos a su conclusión, el avatar tiene que darse cuenta de que no puede volver a su hogar aunque contaba con el convencimiento de que sí si se hacía con los bienes que buscaba. Un motivo de que regresar ya no tenga sentido es que los habitantes de todo el pueblo al que quería volver han tenido también que emigrar a otros lugares y que jamás volverán, de forma que el hogar, tal y como lo conocía el avatar, ya no existe y nunca volverá a existir. El juego finaliza dejando al personaje jugable disfrutando de una libertad dirigida en el mundo de juego, cumpliendo tareas secundarias y en un estado de angustia existencial al que conduce la saudade. Esta emoción ha de llevarlo a un vacío emocional que ha de ser rellenado por la belleza del paraje, y por la firme decisión de seguir viviendo, pese a todo.

### 3.4. En resumen

El lugar central de un título que desea aportar el valor estético mono no aware y el que apuesta por saudade es el mismo: un espacio triste pero no desde el punto de vista peyorativo, melancólico, peligroso, con una alta carga de nostalgia y agresivo con el jugador. El cambio entre uno y otro se encuentra en la construcción del personaje jugable antes de llegar al mundo de juego que comparten y cómo el hogar que deja atrás se comunica con él de forma constante para llevarlo a reunirse con la soledad ontológica de uno mismo que es la saudade. El final del título tiene que servir para mostrar la angustia a la que le conduce, hallando una suerte de hermosa revelación final en la superación de dicha pena.

Los ejemplos que se han citado durante la descripción de esta propuesta de aventura con saudade son referencias a cómo el videojuego, más allá de *Dark Souls*, es capaz de ofrecer mecanismos para medir relaciones sociales, pena, tristeza y alegría, por lo que es capaz de cumplir con los fines que le pedimos.

## 4. Conclusiones

La intención de este artículo es variada, así como las conclusiones a las que se llega tras él.

Primero: se señala y se pone de manifiesto el uso de un valor estético cultural japonés, y propio de su filosofía, en el videojuego. Esto nos ayuda a comprender que la estética y lo que se persigue con ella a nivel emocional es común a todas las formas de manifestación cultural, entre las que se incluye el videojuego.

Segundo, si lo primero es cierto, otros valores estéticos también pueden trasladarse al videojuego. Para demostrarlo, se recurre a uno característico de Galicia y, por extensión, de las letras hispánicas: la saudade. Apoyándose en el ejemplo del videojuego que llevó el mono no aware de literatura a videojuego se hace lo propio con la morriña y la saudade.

Tercero: se facilita una conexión entre cultura gallega y cultura japonesa. Se ha escogido saudade por ser un sentimiento que guarda relación con mono no aware, dos valores identificativos de ambos pueblos, diferentes pero con puntos en común. A su vez, se explicitan las diferencias culturales entre oriente y occidente en su concepción de lo bello.

Cuarto, y la intención última de este texto y que queda implícita en él, es señalar que el verdadero camino para hibridar otras formas de cultura no debería radicar en la mimesis, traslación, emulación o traducción con mayor o menor fortuna de sus formas de expresión al videojuego, como hace Detroit: *Become Human* (Quantic Dream, 2018) con el cine, *Child of Light* (Ubisoft Montreal, 2014) con la poesía o *Paper Mario* y *La Puerta Milenaria* (Intelligent Systems, 2004) con el teatro, sino en el empleo de los valores estéticos, que son universales y que provienen de la filosofía imbricada en la cultura, trasladados al videojuego en los términos que el videojuego tiene como propios y en lo que es capaz de aportar valor. Eso enriquece el propio uso de mono no aware o saudade en este caso, pero también facilita el estudio del sentir de los pueblos que representa sin limitar la expresividad interactiva del medio.

Este artículo no pretende ser más que una mera introducción a este hecho. La estrategia de vincular la estructura narrativa a los valores estéticos de una filosofía y volverlos interactivos, no solo resulta positivo para interesarse por esta disciplina o por la cultura de una sociedad, sino que también ha probado ser comercialmente interesante. Tanto la serie de videojuegos *Blasphemous* como la trilogía *Dark Souls* han acumulado excelentes cifras de ventas y fans por todo el mundo.

El videojuego es un medio al que se acercan jugadores de todas las edades. Por supuesto, muchas de las ideas lúdicas que plantean estos videojuegos no son más que una mera destilación de conceptos filosóficos más profundos, pero lo cierto es que los fans, una vez jugados estos títulos, han demostrado que buscan el origen de esas ideas. Canales en YouTube como los de Nuevebits, PinoPinisimo o José Garrés se esfuerzan en analizar todos esos valores estéticos, en catalogarlos, en averiguar su origen y fuente de inspiración y explicárselos a una audiencia interesada en ello.

Este tipo de contenido se conoce como “vídeos de lore”, siendo el “lore” ese contexto al que se llega una vez que el jugador ha sido impactado por valores estéticos profundos. Por ello no hay que descartar la implementación de ideas profundas procedentes de la filosofía en el videojuego. La interacción genera una poderosa curiosidad, así como la avatarización, que fomenta el interés en los jóvenes por la filosofía.

Por lo tanto, este artículo aspira a animar a futuros investigadores a investigar a fondo en la relación entre interacción, valores estéticos, filosofía y la traslación lúdica de sus ideas a los jugadores.

## 5. Referencias bibliográficas

- Barja, C., *Libros y autores modernos*, University of California, 1933.
- Carroll, N., Pinto, A. M., et alia (2023), «A prototype analysis of the Portuguese concept of *saudade*», en *Cognition and Emotion*, 37(3), 2023, pp. 499-514, <https://doi.org/10.1080/02699931.2022.2139082>
- Castro, R. de (1863), *Cantares Gallegos*, Austral, 1863.

- Dutton, F., «Interview: Hidetaka Miyazaki reveals new details on Déraciné for PS VR», en *PlayStation Blog* [<https://blog.playstation.com/2018/06/19/interview-hidetaka-miyazaki-reveals-new-details-on-deracine-for-ps-vr/> – último acceso el 21-01-2024]
- García Sabell, D., *La saudade por dentro*, Editorial Galaxia, 1953.
- Han, B.-C., *Ausencia: Acerca de la cultura y filosofía del lejano oriente*, Caja Negra, 2019.
- Lanzaco Salafranca, F., *Los valores estéticos de la cultura clásica japonesa*, Verbum, 2009.
- Lorenzana, S., *Teorías interpretativas de saudade*, Editorial Galaxia, 1953.
- Mayoral, M., *La poesía de Rosalía de Castro*, Madrid, Gredos, 1974.
- Nóvoa Santos, R., *El instinto de la muerte*. Javier Morata ed., 1927.
- Nutt, C. (2015, March 11). «Why Dark Souls director Hidetaka Miyazaki wants players to suffer». *PC Gamer*.
- Pérez-Latorre, O., *Imaginarios ludonarrativos: Análisis intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Santander, Shangrila, 2024.
- Piñeiro, R., *Significado metafísico da saudade*, Editorial Galaxia, 1951.
- Piñeiro, R., *Filosofía da saudade*, Editorial Galaxia, 2009.
- Rodríguez Castelao, A., *Sempre en Galiza*, Artes Gráficas Bartolomé U., 1944.
- Platón, *El banquete*.
- Robinson, M. (2016, April 4). «How Dark Souls changed everything ». *WIRED*.
- Stanley-Baker, J., *Arte japonés*, Barcelona, Destino, 2000.
- Stuart, K. (2015, March 31). «Bloodborne: Hidetaka Miyazaki on death, difficulty and his latest dark fantasy». *The Guardian*.
- Suárez Mouriño, A., *El padre de las almas oscuras: Hidetaka Miyazaki a través de su obra*. Star-T Magazine Books, 2019.
- Suárez Mouriño, A., «Una aproximación al estudio de los videojuegos japoneses de narración compleja», en *e-tramas*, 6, 46-61, 2020.
- Suárez Mouriño, A., *He soñado que soñaba: Interpretando videojuegos de narración compleja*, Star-T Magazine Books, 2021.