

Fuerzas sublimes. Empleos del clima y del tiempo atmosférico espacial en los videojuegos de tipo acción-aventura

Mario-Paul Martínez^(*) y Kevin Díaz Alché^(**)

Resumen: En los videojuegos de tipo *acción-aventura*, lo habitual es que el clima y, particularmente, el tiempo atmosférico espacial, se empleen como una herramienta para favorecer el *gameplay* y el planteamiento estético de la partida. Sin embargo, en ciertas plataformas, también han sido utilizados como agentes dramáticos capaces no solo de favorecer determinadas construcciones plásticas o narrativas, sino también de generar dispositivos favorables a la emoción y a la emergencia de un mensaje. El presente artículo busca desgranar cuáles son las metodologías y las operaciones técnico-plásticas que ponen en marcha estos elementos atmosféricos en el videojuego en casos como *Ghost of Tsushima*, *A Plague Tale: Innocence* y *Requiem*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Gris*, entre otros.

Palabras clave: videojuego - clima - sublime - tiempo - atmósfera

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 35]

^(*) Miembro del Centro de Investigación en Artes (CiA) de la Universidad Miguel Hernández de Elche, y profesor en el Grado de Comunicación Audiovisual y los másteres MUECA y MUPIA de la misma Universidad. Es, además, doctor en Cine y Videojuegos (Premio Extraordinario y tesis internacional), y director del Grupo de Investigación Masiva, que estudia la interrelación de las artes audiovisuales y la cultura de masas. Es autor y editor de diversos libros como *Crimen y Fantástico* (Cinestesia, 2021), o *El Videojuego en el cine. Orígenes y perspectivas* (Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2020). Ejerce como ilustrador y como director cinematográfico de, entre otras, *Arcadeología* (2021), o *Guerrero, la cabeza entre las manos* (2022).

^(**) Kevin Díaz Alché es graduado en Historia por la Universidad de Alicante con Máster Interuniversitario en Historia e Identidades en el Mediterráneo Occidental (Siglos XV-XIX) por las Universidades de Alicante, Valencia, Jaume I de Castellón y Barcelona. Actualmente se desempeña como profesor de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato y colabora en estudios sobre historia y videojuegos desarrollados desde la Universidad Miguel Hernández de Elche.

Puerta *sublime* al videojuego

La noción más conocida de lo *sublime*, aquella que, en términos generales circula por el ideario popular, es la que se refiere al arrebató que nos produce lo hermoso, lo extraordinario, cuando nos conmueve desde nuestro propio conflicto interno: aquel que enfrenta al entendimiento y al sentimiento ante la contemplación de un determinado paisaje o una particular obra de arte, o ante la profunda lectura de un texto o de una partitura, los cuales, entre otros ejemplos, “elevan” nuestra conciencia hacia un nuevo estado de revelación. Este concepto genérico, de tal manera resumido —y sin las muchas de las puntualizaciones que, en realidad, encierra—, proviene mayormente de los ideales que el movimiento Romántico diseminó desde mediados del siglo XVIII y durante la primera mitad del siglo XIX sobre la cultura occidental. Cuando esta corriente, proveniente de Inglaterra y Alemania, invadió buena parte de la cultura europea como reacción al pensamiento racionalista y al clasicismo de movimientos anteriores (como la Ilustración o el Neoclasicismo, entre otros), alentó al individuo a reivindicar su singularidad, y a encontrarse a sí mismo ante sus sentimientos y frente a la nobleza (y lo aterrador) de la naturaleza. En las brumas de los cuadros de Friedrich, en las tormentas de los lienzos de Turner, en los versos de Wordsworth, o en los ensayos de Schiller o Schopenhauer, residen muchas de las intenciones estéticas más conocidas del Romanticismo a las que nos referimos, y muchas de las pautas que, por su propia condición, han influenciado posteriormente otras corrientes y artes contemporáneas. Desde la pintura de Pollock o Rothko —u otros coetáneos del expresionismo abstracto americano (1950)—, hasta la cinematografía de filmes como *Barry Lyndon* (Stanley Kubrick, 1975) o *Los duelistas* (Ridley Scott, 1977), las viñetas de cómics como *El incal* (Jodorowsky, Moebius, 1980-88), o las composiciones musicales de Max Richter (*Hostiles*, 2017; *Ad Astra*, 2019), son muchas las obras que, cada una desde su perspectiva, han continuado adhiriéndose a ese concepto estético de lo sublime. En todas ellas, el ideal canónico de lo bello heredado del periodo helenístico y de la cultura clásica (y rearticulado en otros periodos como el Renacimiento o el periodo neoclásico), queda trascendido más allá del placer de su ordenamiento agradable o de su racionalismo por otras cualidades como lo desconocido, lo melancólico, lo místico, lo inquietante e, incluso, lo terrorífico, lo irracional o lo abyecto. La belleza de lo proporcionado, de lo razonado, pierde sustancia (y, en cierto modo, interés) ante los torrentes impetuosos de lo *sublime* con los que la corriente romántica decide reivindicar su perspectiva del mundo. Del mismo modo, también habitan en estas búsquedas estéticas heredadas del Romanticismo un cierto sentido moral del sujeto (presente en las acciones heroicas, en las gestas de superación personal o en los grandes actos civiles) y ese énfasis en su individualidad, cruciales para poder comprender las derivas de la cultura occidental contemporánea. Buena parte de estos idearios vienen preludiados por escritos como los de Du Bos, Burke o Kant (e incluso, por oposición, en los escritos contrarios a estas definiciones como los de Hegel¹), quienes, en el siglo XVIII ya habían comenzado a desprejarse de las nociones clásicas de la belleza, antes mencionadas, en favor de una nueva concepción estética menos constreñida por la reglamentación académica y más abierta a la democratización del arte y a su sentimiento y deber individual. Si Du Bos y Bur-

ke, precedidos, también, por los matices y aportaciones de otros autores que, más adelante comentaremos (Longino, San Agustín, Osuna, etc.), inician este empuje hacia un concepto de la belleza y del fundamento social que no pueden ser entendidos bajo los cánones clásicos de la “perfección”; Kant amplía y ajusta estas nociones, no solo con ejemplos distintivos entre lo *bello* y lo *sublime*, sino también sosteniendo que lo verdaderamente “elevado” no es la naturaleza, sino lo suprasensible en nosotros. Es decir, nuestra capacidad para comportarnos como seres racionales y, por tanto, morales, ante aquello que despierta, entre otras cosas, lo inconmensurable (Oroño, 2017, pp. 199-223).



Figura 1. Viñeta de *El lobo solitario y su cachorro*

Evidentemente, esta noción romántica de lo *sublime* que, como se apuntaba, aún prevalece en muchos de los planteamientos estéticos de nuestro pensamiento occidental, no es exclusiva, ni única, en la aproximación a los valores que despierta este concepto. Existen otras corrientes, pensadores y artistas que, con anterioridad, o desde otros territorios geográficos, se han aproximado a la concepción de lo *sublime* como algo propio a su cultura y a la concepción de su entorno. Los escritos asiáticos de los territorios chinos y japoneses nos hablan del *yugen*. Significado de lo “profundo” y lo “misterioso” que, en la poesía y en las representaciones teatrales japonesas (*Waka* y *Noh*, respectivamente), se aproxima a la sutil profundidad de los elementos que pueden ser vagamente referidos: “un profundo y misterioso sentido de la belleza del universo...” (Ortolani, p.325, 1995). La cultura india, en otro ejemplo, cuenta con términos como el *prathiba* (acuñado por el filósofo y esteta Abhinava Gupta), cuya descripción de la imaginación creadora y del genio poético, muy conectada a la evocación mística que produce la contemplación de la naturaleza, no se encuentra demasiado lejos de las manifestaciones románticas de lo infinito y de lo

absoluto, frente a las que —como señalaría Burke— aspiramos a “algo cada vez mayor”. Por ello, a los ejemplos de la cultura occidental antes citados, podrían sumarse otras perspectivas de lo *sublime* (y su diversidad de nombres) impresas en los grabados del *ukiyo-e* (XII-XX), en el celuloide de films como *Harakiri* (Masaki Kobayashi, 1962) o *Los siete samuráis* (Akira Kurosawa, 1960), o en las páginas de *mangas* como *El lobo solitario y su cachorro* (Kazuo Koike y Goseki Kojima, 1970-76) o *Blame!* (Sutomu Nihei, 1996). Como podríamos también encontrar trazas de lo *sublime*, en mayor y menor medida y atendiendo a ejemplos antiguos o modernos, en obras del teatro indio como *Sakuntalá* (admirada por Goethe y los románticos, y traducida al alemán en 1971)², en las representaciones del teatro de sombras javanés (el *Wayang Kulit*, datado alrededor del 903 d. C.), o en las composiciones del *apala*, el estilo musical nigeriano surgido de la religión yoruba musulmana (finales de 30).

La idea, por tanto, de lo *sublime* que reinterpretemos en la actualidad, no puede excluirse de unas miradas *otras*, como las que nos puede proporcionar un periodo como el Medioevo, un pensador como Kant, o un entorno como la cultura asiática, de la misma manera en la que no debemos excluir las diferentes perspectivas y capas que, de esta misma idea, nos ofrecen diferentes medios como la pintura, la literatura, la música, el cine o, en lo que nos ocupa, los videojuegos.

Lo percibimos si nos situamos a espaldas de ese *Caminante sobre el mar de nubes* pintado por Friedrich entre 1817 y 1818, uno de los más representativos y conocidos lienzos del Romanticismo. Pero, de igual manera, si nos dejamos llevar por la mirada contemplativa del samurái protagonista de *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020), uno de los videojuegos más vendidos de los últimos años³, y caso de estudio de este artículo. La atmósfera, el viento, la luz, y los sentimientos y las metáforas encerradas en esta comunión del samurái con el paisaje y su clima son tan afines a las tribulaciones del *caminante* como evocadoras de los sentimientos y emociones (parejos) a la persona espectadora o jugadora. Son, del mismo modo y como se analizará continuación, una prueba de cómo el ideario de lo *sublime* no solo se ha visto reavivado en el campo de los videojuegos (en este y otros muchos más casos); sino de cómo también este ha impulsado su reinterpretación en las claves interactivas de su modelo lúdico-digital (mecánicas de juego, desarrollo del *gameplay*, físicas del nivel, etc.), para dar salida a nuevas y originales propuestas capaces de ser un ejemplo trascendente del medio, sea desde el desarrollo de su guion, desde el diseño de sus personajes, o desde la concepción de su banda sonora. O desde el aspecto, sugerido en las “fuerzas sublimes” que dan el título a nuestro artículo, que subraya el encuentro entre lo *sublime* y el videojuego a través de los fenómenos climatológicos y atmosféricos. Un encuentro capaz de reconfigurar el discurso, la apariencia y las mecánicas de la plataforma y servir, además, de puente hacia la evocación subjetiva y emocional de la persona jugadora. O, desde otro punto de vista, un encuentro entre lo *sublime* y la representación climática como dispositivo narrativo y estético, cuyo lenguaje actual (lo digital, el clima manejado a través de la programación) se apoya —no sin cierta peculiaridad— en un concepto muy anterior a él (lo *sublime*), bajo la multiplicidad de facetas que acompañan al término, susceptibles de aparecer en el juego. Estas son, por tanto, las ideas que dan cuerpo a la hipótesis: ¿tienen las herramientas estéticas y las operaciones narrativas que ponen en marcha estos elementos atmosféricos en el videojuego una conexión con las nociones de lo *sublime* planteadas? De ser así, ¿pueden

estas herramientas ofrecer una experiencia propia del medio lúdico, capaz de dotar a la partida de sus propios mensajes y discursos emergentes en el videojuego? Proponemos para ello un análisis compartido entre cinco casos de estudio recientes y pertenecientes a esta tipología lúdica: el citado *Ghost of Tsushima*, las dos partes de la serie *A Plague Tale* (*Innocence* y *Requiem*, Asobo Studio, 2019 y 2022, respectivamente), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2019), y *Gris* (Nomada Studio, 2018). Casos, sobre los que se aplicará una metodología de tipo cualitativa, con el fin de obtener una comparativa y unas conclusiones generales y parciales, alrededor las cualidades y los fines de esta interrelación.

De la idea y el atisbo de lo *Sublime* en la pantalla lúdica

Antes de abordar estos casos, no obstante, sería interesante retomar el concepto de *lo sublime* para acotar mejor su conexión con este tipo de videojuegos, y comprender con mayor eficacia los derivados resultantes en sus pantallas. Como se ha apuntado, aunque la idea más comúnmente conocida de lo *sublime* se fundamenta en el Romanticismo, son otras las bases de sus orígenes y las intersecciones que han apuntalado su concepción romántica. Fue el escritor de la época alejandrina, Pseudo-Longino, el primero en citar lo *sublime* y dedicarle a esta idea a un tratado para explicar las *nobles pasiones* y el *lenguaje elevado* en las que participan tanto el sujeto creador⁴ (Eco citando a Longino, 2004, p.278), como el sujeto espectador, frente a la obra: “usado en el momento oportuno, [lo *sublime*] pulveriza como el rayo todas las cosas y muestra en un abrir y cerrar de ojos y en su totalidad, los poderes del orador” (*De lo sublime*, siglo I a. C.). Con todo, la particular concepción de lo *sublime* que realiza Longino radica, principalmente, en un *efecto* del arte; en lo que él resume, principalmente desde la retórica, como la “composición digna y elevada”, y no en la experiencia trascendental vinculada a la naturaleza que, en siglos posteriores, caracterizaría al movimiento romántico.

Cabría, por tanto, y salvando otras apreciaciones puntuales en la Edad Antigua (por ejemplo, nociones, más o menos cercanas, como la *catarsis* de Aristóteles⁵), avanzar hacia posteriores periodos históricos como el Medievo o como el Renacimiento, entre otros, para toparnos con nuevos aspectos evolucionados del concepto de Longino y más cercanos a la idea, aquí planteada, de lo *sublime* (y su conexión con los casos de estudio). Es en el Medievo, por ejemplo, cuando la fe cristiana, tan presente entre los estamentos sociales y culturales de Occidente, eleva como ideal el “silencio” (en un sentido elocutivo) como camino hacia lo contemplativo y lo trascendental. Aquello que nos llevará a la revelación —o al éxtasis— ante Dios. Los escritos de San Agustín o Francisco de Osuna, entre otros, pueden acercarnos a ese ideal contemplativo (al que también llamaron *recogimiento*), de quien cultiva la fe en soledad, retirado de los asuntos externos y terrenales. En ellos —y salvando las evidentes distancias y diferencias—, puede intuirse el germen de la relación entre la contemplación y el arrobamiento que los románticos promulgarán frente a la grandiosidad de la naturaleza, frente a aquello que no se puede medir, y, por ende, frente al concepto de Dios. Así como pueden destilarse algunas ideas y bases cercanas a las teorías de Burke,

cuando se refiere a lo “no finito” y a la aspiración a *algo cada vez mayor* (Burke, 2014, p.10, p.13); o a las hipótesis de Kant cuando, a partir de lo “incommensurable”, establece sus distinciones entre lo *sublime matemático*, aquello que solo porque se puede pensar, y lo *sublime dinámico*, cuando el espíritu puede hacerse sensible a la propia sublimidad de su determinación, incluso por encima de la naturaleza (conceptos que trata en su *Crítica del juicio*, 1981, p.28)⁶. Incluso puede vislumbrarse una aproximación a las posteriores reflexiones de Hegel, cuando se refiere a lo *sublime* como un intento de expresar “lo infinito sin hallar en el reino de los fenómenos un objeto que se muestre adecuado a esta representación” (citado en Eco, 2004, p.296)⁷. La gran diferencia, y lo que evidencia las distancias de las teorías de los pensadores del siglo XVIII frente a los del Medioevo, es que estas últimas no le otorgan a la subjetividad del individuo (y a sus pasiones) la relevancia ni el posicionamiento ideológico, que este adquirirá en el periodo romántico. Para constatar este acercamiento a los sentimientos individuales, habría que desplazarse hacia otros momentos de la historia como el Renacimiento donde, del mismo modo, las influencias de este periodo sobre el ideal *sublime* romántico adquieren, en este caso, los matices de una deriva más “pasional” del sujeto. En los escritos de Juan de la Cruz o de Teresa de Jesús —de nuevo, sin excluir las particularidades de la obra y su contexto—, surgen los versos que tratan la sublimidad de la unión íntima con Dios. Y los admiradores del artista Miguel Ángel Buonarrotti acuñan las sensaciones *sublimes* que se desprenden sus esculturas con *la terribilità*: vocablo que describe la poderosa pulsión entre la materia y el espíritu, entre lo metafísico y lo emocional, encerrada en sus esculturas.

Los sustratos sobre los que se asientan los ideales del *sublime* romántico, como se observa, surgen de una serie de *inputs* del pensamiento, igualmente acompañados por las pulsiones del arte que los inspiran y que se reflejan en cada uno de sus estadios. En este sentido, las teorías de Du Bos, Burke, Kant y de otros autores posteriores como Schiller o Schopenhauer tienen su propia respuesta y acompañamiento en el arte romántico de los siglos XVIII y XIX: de los lienzos de los anteriormente citados Friedrich o Turner, u otros pintados por Blake, Füssli y Delacroix, a las plumas de poetas como Shelley, Keats o Byron, quienes, en conjunto, exaltaron el papel del individuo bajo una visión sentimental del arte y de la belleza preocupada por las formas íntimas y subjetivas de la expresión. Esa contemplación, en síntesis, y como establecería Schopenhauer, de: “la belleza en la inmensidad del universo”, y la realización de lo insignificante de uno mismo, ante esa magnitud que es entrar en comunión con la naturaleza (citado en Escandell, 2018, p. 2). Todo ello debería hacernos reflexionar sobre cómo la expresión esencial de *lo sublime*, bajo la denominación o las peculiaridades que le corresponda a cada uno de sus contextos, se ha erigido como una necesidad latente del individuo a lo largo de los últimos siglos. Y como esta, ya sea ensalzada por las corrientes de su tiempo, o soterrada por las modernidades imperantes en este, ha mantenido con cierta regularidad su propia parcela en el espacio del arte y la cultura. Se podrían seguir las trazas de lo *sublime* sobre los ejercicios estéticos de movimientos posteriores como el Prerrafaelismo, y sus intereses por la representación de la naturaleza (declarados admiradores de la obra de románticos como Blake o Füssli), o sobre la trayectoria de los Simbolistas, en esos excepciona-

les juegos de decadencia, visiones y epifanías que caracteriza sus obras. Como se podría llegar también a la contemporaneidad indagando en las concomitancias que mantienen con lo *sublime* las pinturas actuales de Gerard Richter o Anselm Kiefer, o las películas o cómics anteriormente citadas de Scott, Moebius, Nihei y otros. Igualmente, estas trayectorias deberían hacernos reflexionar sobre los propios *inputs* que un arte y un medio como el videojuego ha ido recibiendo y reintegrando alrededor de lo *sublime*, sin olvidar, por otro lado, que este es un medio digital que, como muchos de sus coetáneos, asimila (y/o simula) sin problemas en su propio constructo y en sus propios *modos de hacer*, cualquier tipo de arte tradicional que le permita desarrollar experiencias *sublimes* similares. Lo solemne, lo arrebatador, lo incommensurable... ¿Caben estas palabras en los juegos digitales? ¿Son los videojuegos capaces de recrear las características de lo *sublime*, y dar pie a lo trascendental en sus pantallas? Si bien la persona jugadora es el objetivo a la hora de evocar esas emociones asociadas al concepto; lo que difícilmente se puede negar en el espacio actual del videojuego, son los muchos y diversos textos que se han escrito al respecto, de la divulgación a lo académico (Siabra, 2019; Escandell, 2018), y a las igualmente considerables y variadas intenciones de sus creadores por despertar estas sensaciones en sus plataformas. Sea de una forma suscrita, en producciones como *Ico* (Team ICO, 2001), *Shadow of Colossus* (Team ICO, 2005), *Dark Souls* (Bandai Namco, 2011), *Journey* (ThatGameCompany, 2012), etc. donde, por ejemplo, la huella estética de lo romántico es una evidencia en la pantalla, sea de una manera más interiorizada, pero igualmente inspirada e interesada por la potencialidad de lo *sublime* aquí anotado como *Flower* (ThatGameCompany, 2009), *Bioshock* (2K Games, 2007), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013-2020) o el analizado *Gris*, entre otras muchas plataformas. Aquel que ha disfrutado de las creaciones de Team ICO, dirigidas por Fumito Ueda, recordará la vastedad grisácea de los escenarios y sus silenciosas edificaciones en ruinas (pocas veces rotas por la banda sonora o por sonido del viento), y su invitación al recogimiento y a la melancolía que nos produce lo inabarcable⁸. Una sucesión de emociones y sensaciones semejante a las que provocan los escenarios y los desafíos que presentan los juegos dirigidos por Hideo Kojima (*Death Stranding*) o por Neil Druckmann (*The Last of Us*, 2013; y *The Last of Us Part II*, 2020), donde la naturaleza salvaje se ha adueñado de la devastada civilización, dejándonos frente al desafío de la enormidad, o los juegos de Hidetaka Miyazaki (la saga *Dark Souls*, 2011-2018; y *Elden Ring*, 2022), en los que las ruinas y las fortificantes en decadencia de sus lóbregos escenarios mantienen una más que evidente deuda con los lienzos de Fiedrich, Piranesi o Füssli. Lo que une a todos estos juegos, a pesar de la diversidad de sus propuestas o modelos económicos, es la propia construcción del paisaje y, por ende, el desarrollo de la relación sujeto-entorno (tan característica en los juegos digitales), desde los preceptos —ahora interactivos— de lo *sublime*. En otras palabras, lo que hermana a estas producciones y las que se analizan a continuación es un diseño del entorno en el que la naturaleza y los agentes climáticos y atmosféricos se revelan con un papel determinante para despertar en la partida las emociones de lo *sublime*.

Clima sublime en *Ghost of Tsushima*

Ghost of Tsushima es un juego de acción-aventura cuyo contexto histórico recrea la invasión de la isla japonesa de *Tsushima* por parte de los mongoles en el año 1274⁹. Este contexto permite a sus diseñadores desarrollar una ficción histórica donde lo *sublime*, y su correlativo *yugen*, marcan el pulso de la escenografía y la narración, así como el diseño y la interpretación estética de los paisajes.



Figura 2. Escena de *Ghost of Tsushima*

Desde el punto de vista de lo climatológico y de sus intersecciones con las particularidades de lo *sublime*, lo interesante de esta plataforma es que emplea las condiciones atmosféricas bajo una triple lectura que va más allá de lo meramente decorativo. En una primera capa —la más notable a primera vista—, la climatología en *Ghost of Tsushima* sirve a la potenciación estética del juego. Favoreciendo, en este aspecto, al espectáculo de su propia imagen *hiperdetallada*, *hiperestilizada* (refiriéndonos a su cantidad de detalles, de píxeles tratados, que copan la escena con su propio barroquismo formal), y el despliegue de las estampas paisajísticas y artísticas del Japón antiguo que, claramente, han marcado la estética del juego. En un segundo estrato, estos agentes climáticos funcionan también como parte de las propias mecánicas del juego. Esto es, como un sistema inherente a la interacción entre juego y persona jugadora, gracias a la cual emergerán nuevos mensajes y narrativas durante la partida, relacionados tanto con el entorno como con la propia subjetividad del protagonista/persona jugadora. Y, en tercer lugar, cabe señalar, que el clima se emplea también para situarnos en un contexto pasado, donde se pretende establecer unas condiciones climatológicas (relativamente) próximas —que no realistas— a la evidencia histórica y geográfica del entorno representado. Si nos centramos en ese primer punto de vista estrictamente plástico, la climatología de *Ghost of Tsushima* funciona como un resorte polarizado entre la evocación *sublime* de lo

dramático y de lo espiritual. Nos referimos, en este sentido, a un mecanismo de apoyo visual para el diseño de niveles del juego donde, por un lado, reina el espectáculo de la violencia y la tragedia; o donde, por otro, se recrean paisajes de ensoñación mística en los que se busca despertar otro tipo de empatía, más contemplativa, con la persona jugadora. Así, el viento, la lluvia o la bruma se presentan, por un lado, como dispositivos estéticos para la exacerbación de lo trágico y lo violento: con un rocío ensangrentado que impregna el ambiente tras la batalla, con lluvias torrenciales que hunden en el fango a quien está a punto de perecer en combate, etc. Pero, del mismo modo, como dispositivos capaces de ayudar a la evocación de un momento espiritual, o de un recuerdo con connotaciones etéreas, gracias, por ejemplo, a una oleada de hojas mecidas por el viento, o a las sonoridades que este provoca al circular entre los bosques de bambú¹⁰. Este empleo estético cobra mayor interés dentro del propio diseño de juego, si señalamos la relevancia y la presencia que, habitualmente, tienen los elementos climatológicos en la tradición artística japonesa. En estampas del *ukiyo-e* (literalmente “pinturas del mundo flotante”), como *Sukenari and Tokimune Fighting in the Rain* o *Soga monogatari zue* (Hiroshige, 1845–46 y 1844, respectivamente), donde el aguacero cae a plomo o sesga la imagen en diagonal con su trazado, observamos como el resto de los elementos del paisaje representado se disponen para estructurar la imagen según estas mismas direcciones del agua, dotando así de un mayor dramatismo y fuerza compositiva a la escena. Un efectismo que podemos encontrar, también, en muchas otras piezas del arte nipón como los asaltos bajo los torrentes lluviosos de *Los 7 samuráis*, o de *Zatoichi* (Takeshi Kitano, 2004), hasta las viñetas, muchas veces pasadas por los aguaceros de la tormenta, de un manga como *El lobo solitario y su cachorro*. De forma semejante a las direcciones de la lluvia de estas estampas, en otra obra conocida del *ukiyo-e*, *Yejiri Station, Province of Suruga* de Hokusai (1832), puede observarse cómo el mensaje dramático y las direcciones compositivas del cuadro se establecen a través de las líneas “invisibles” del viento. Son sus diagonales las que dirigen los ojos del espectador, y las que establecen las jerarquías del paisaje, inclinando y tensionando las relaciones entre los elementos. Y son ellas, por tanto, las que constituyen la narrativa interna (y las microhistorias) de la obra y de los personajes que la transitan, atrayendo nuestra curiosidad bajo la poesía del momento capturado. En *Ghost of Tsushima*, como ocurre en el grabado de Hokusai, el viento no solo aparece bajo un sentido artístico u ornamental, sino que se aprovecha esta funcionalidad estética para articular también el funcionamiento de las mecánicas de juego. Cuando el protagonista debe escoger una ruta, no aparece una brújula o una flecha de dirección sobre la pantalla, como suele ocurrir en la interfaz de muchos videojuegos, sino que es el mismo viento, meciendo las copas de los árboles o las hebras de hierba del terreno, quien guía nuestro camino y nos indica la dirección a tomar, como si de un GPS se tratase (el videojuego *Flower*, antes mencionado, hizo de este control de las corrientes aéreas, la principal mecánica de su juego).



Figura 3. *Yejiri Station, Province of Suruga*, de Hokusai

Se trata de hallazgo muy interesante, desde el punto de vista de las mecánicas de juego, que permite a la persona jugadora sumergirse mayormente en los aspectos diegéticos del juego, y disfrutar de una mayor experiencia inmersiva en el mismo, sin dejar de lado las connotaciones *sublimes* que estos aspectos suscitan (las hojas enroscándose en espirales hacia páramos lejanos, los silbidos del viento dibujando surcos en la hierba, etc.). Pero no es el único caso del juego. En otro ejemplo, cuando decidimos apartarnos un momento de la lucha, y hacer un alto en el camino para tocar la flauta frente al paisaje, el protagonista es capaz de cambiar el clima según su *mood* o estado de ánimo¹¹. Un arrebato excepcional hacia *lo sublime*, o más concretamente hacia su versión japonesa, el *yugen* antes citado, donde comprobaremos cómo tocar una canción (con toda su vis dramática) puede cambiar la forma en que uno percibe su entorno¹² (en ese “un profundo y misterioso sentido de la belleza...”; Ortolani, p.325, 1995). Aunque, quizás, el ejemplo de empleo del clima que más destaque en lo que se refiere a las mecánicas de juego sea el que se refiere propiamente al Bushido, el camino del guerrero (japonés). Si vamos “de cara”, y nos enfrentamos a los enemigos sin subterfugios, siguiendo el código ético del guerrero, lucirán el sol y los cielos despejados. Si, por el contrario, escogemos lo que los creadores del juego han llamado “el camino del fantasma”, y asesinamos sigilosamente y a traición a los soldados mongoles —métodos vergonzosos para un samurái— el viento ganará fuerza, dejando paso a la tormenta en pocos minutos. Se trata de una experiencia de juego diseñada para mejorar o empeorar el clima según las elecciones “éticas” del usuario. Una faceta sobre el clima bastante original en lo que se refiere a los videojuegos, y cuyo mensaje —“sigue el camino honroso”— atiende a cierta sublimidad moral presente en las acciones heroicas o gestas de superación personal del individuo antes citadas, y que se corresponde con uno de los aspectos éticos, de *lo sublime*, que ha sobrevivido a varias épocas.

Otras atmósferas en *A Plague Tale*

Con la saga *A Plague Tale*, aterrizamos de nuevo en el terreno de la ficción histórica. Esta vez en una Baja Edad Media, cuya resonancia estética, construida a través de múltiples referencias de la memoria colectiva (de la literatura, a la pintura o el cine), contiene una pátina *sublime*¹³, mayormente conectada a las imágenes populares del periodo: “la brujería, la magia, la brutalidad, el amor cortés, y lo fantástico de una arquitectura imaginada” ligada a lo caballeresco (Jiménez Alcalá, 2016, p. 80). En ella, también encontramos una climatología y un tiempo atmosférico ligados a la potenciación de las posibilidades del espectáculo estético y las mecánicas de juego. Tanto en Aquitania, donde transcurre la acción en *A Plague Tale: Innocence*, como en la Provenza, zona a la que se trasladan los personajes en *A Plague Tale: Requiem*, acompañamos a Amicia y a su hermano pequeño, Hugo, quienes huyen de un doble peligro: el de la Peste Negra, materializada en hordas de ratas hambrientas, y el representado por la Inquisición francesa y, posteriormente, por soldados y nobles. A ellos se une un tiempo atmosférico, como se señalaba, que conecta el contexto histórico en que se ambientan ambas tramas, con algunos de los preceptos artísticos y filosóficos con los que se asocia el periodo, como el *memento mori* (traducido como “recuerda que morirás”), o el *triumfo de la muerte*, ambos ligados a lo *sublime* en su conexión con tres máximas ligadas al siglo XIV: lo inevitable y fatídico, el miedo y la naturaleza perecedera de las cosas. En relación a lo narrativo, los fenómenos atmosféricos como la lluvia, la nieve o las nubes tormentosas acompañan, a modo de catalizadores, las escenas dramáticas de un modo análogo a como ocurre en *Ghost of Tsushima*. Todo ellos, siguiendo bajo un homenaje plástico a la tradición iniciada por artistas de la época dedicados a la representación de la Peste Negra, donde adquiere un papel primordial el estudio del miedo y su recreación. Desde las miniaturas en los *Annales* de Gilles Le Muisit (1353), entre las que encontramos una de las primeras referencias pictóricas a la propia peste, a pinturas del barroco tardío como *La Virgen se aparece a los enfermos de la Peste* (Antonio Zanchi, 1666), la atmósfera acompaña a las emociones de quienes son representados. En esta ambientación, por tanto, los focos y la ambientación lumínica se convierten en *A Plague Tale* en una pieza capital del juego. Al ser la luz de cualquier tipo de fuente (sol, antorchas, etc.) lo único que ahuyenta a los roedores, se genera una relación directa entre los espacios diurnos y cálidos con las fases tranquilas y apacibles, y entre los espacios oscuros y congestionados con los momentos de tensión. De esta forma, el miedo y el peligro quedan ligados a la penumbra y al clima lóbrego de los cielos nublados, la lluvia y la niebla (por lo que allí se esconde), y el tiempo atmosférico pasa así a trasladar a la persona jugadora sensaciones de pesar y vulnerabilidad que algunos historiadores, como Jean Delumeau, han recogido con relación al estudio de las mentalidades religiosas en la Baja Edad Media. Tal y como la Augsburgio descrita por Delumeau, una de las ciudades más prósperas del Sacro Imperio defendida por “cuatro gruesas puertas sucesivas, un puente sobre un foso, un puente levadizo y una barrera de hierro” (2012, p.14), se convertía en tiempos de peste en una prisión sometida a la enfermedad y de la que sus habitantes huían, así se nos muestra hasta en dos ocasiones en dos de las ciudades mostradas en ambos juegos.

Este empleo de la luz y las variaciones del tiempo y lo atmosférico, como puede ser la franja horaria, la sensación térmica y de humedad, o la presencia o no de nubes y precipitaciones, tienen otras conexiones directas con el *gameplay*. El primer efecto se observa cuando la asociación que el juego hace entre ambiente y presencia o ausencia de peligro provoca que, de manera orgánica, estos condicionantes se interpreten como premonitorios. De la misma forma que si se tratara de una pista o indicador, el tiempo que haya en cada parte del juego posiciona a la persona jugadora en un estado de alerta o de calma y, por tanto, le sugiere de forma que tome decisiones que afectan directamente a la partida —como fabricar armas o moverse con cautela por los escenarios— sin que exista un *input* explícito que le invite a ello.

The Legend of Zelda: Breath of the Wild y Gris

Los juegos *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* y *Gris* no siguen el modelo de ficción histórica anterior, ni tampoco se adhieren a un tipo de representación realista (en términos de semejanza con la realidad) en los que la imagen *hiperdetallada* (antes comentada y referida al espectáculo barroco que llena la escena de datos y de detalles minuciosos, potenciando su impacto) definen la pauta estética. Más bien se trata de propuestas en favor de una mayor estilización y síntesis plástica, la primera mediante el empleo de volumetrías y sombreados planos (*shell shading*), y la segunda a partir de los efectos acuosos de la acuarela, que no por ello rechazan un empleo de la climatología como potenciadora de lo *sublime*.



Figura 4. Link ante el paisaje natural de Hyrule en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Desde este punto de vista plástico, los majestuosos paisajes a los que Link, el protagonista de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, accede al inicio del juego, con sus extensas praderas y sus encrespadas montañas, ya han sido una fuente evidente del estudio de lo sublime (Farca, Lehner y Navarro-Remesal, 2020). Las puertas a la naturaleza salvaje y a emociones como la libertad, la pureza, el peligro o la fragilidad se abren por la propia inercia de las representaciones del clima desde la solemnidad y la energía de lo sublime. A esto ayuda un sistema de flujos atmosféricos que pasa de cielos despejados y soleados, a noches de bóvedas estrelladas o tormentosas, entre otros. También el hecho de que el mapa esté dividido en cuatro zonas climáticas en las que se den particularidades concretas, cada una de ellas enfocadas a evocar unas emociones diferenciadas (un empleo de la climatología, muy recurrente en los videojuegos, como se da el caso en *Ghost of Tsushima* o *Gris*, para establecer cierta diversidad plástica, y cierta categorización y organización entre los diferentes niveles y subniveles de juego): la región de Death Mountain se caracteriza su ambiente árido y un volcán que plaga el aire de ceniza y humo. Korok Forest es un extenso bosque en el que la luz se va reduciendo al tiempo que la humedad ambiental crece a medida que nos adentramos en él. El Gerudo Desert, es un área fundamentalmente vacía y con una fuerte amplitud térmica entre el día y la noche, en la que la desorientación ante la falta de referentes, la escasez de nubes y la constante presencia de tormentas de arena, transmiten una sensación de confusión y desaliento. Rito's Village, un pequeño oasis en el que a los habitantes de actitud afable se une un tiempo atmosférico agradable que trae consigo emociones de permanencia y seguridad, etc. En el caso de *Gris*, el tratamiento estético se desmarca, todavía más, de la literalidad realista (o naturalista) analizada hasta ahora. Se trata de un título más abstracto en el que una joven deambula por una serie de escenarios menos corpóreos a través de los que irá adquiriendo ciertos poderes al tiempo que cambia de bioma y la paleta de colores del juego va en aumento (de acuarelas grises a la inserción de tintes rojos, verdes, etc.). De esa yuxtaposición de capas de color surge un discurso estético que se encarga, precisamente, de poner en el centro del diseño y, también, de la narrativa, la importancia de las condiciones atmosféricas. *Gris* es un título que gira en torno a escenarios y situaciones que aluden a la salud mental y, concretamente, a aspectos como la autoestima o la depresión, por lo que el uso de estos elementos climatológicos dentro de su *playworld* cobra un sentido mayor. Al menos así lo señalan estudios como el de Zacharias, Stathopoulos y Hanqing (2001), quienes establecen relaciones entre el tiempo atmosférico y el comportamiento y estado anímico de las personas a distintos niveles; o el de Wissmath, Weibel, y Mast (2010), quienes apuntan a la traslación de estas relaciones al experimentarlas en una experiencia jugable. Con esta premisa, cobra sentido la presencia de desiertos de arena roja que deben ser atravesados, el ambiente húmedo azulado, envuelto de vapores que parecen ofrecer un espacio de refugio, o la oscuridad que parece absorber a la protagonista en el interior de una gruta. Aun así, como pasa con los ejemplos anteriores, el acercamiento a la idea de lo sublime se alcanza con mayor intensidad en ambos juegos a través de los efectos del clima y el tiempo atmosférico en las narrativas y, especialmente, en el *gameplay*. En *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* el desequilibrio que la aparición de Ganon ha provocado en

la naturaleza ha traído consigo que las representaciones mitológicas de los cuatro elementos —agua, fuego, tierra y viento— se enfrenten, lo que a su vez ha terminado por alterar la litosfera, la hidrosfera y, también, la atmósfera del espacio de juego. Podría decirse que el objetivo final de la persona jugadora es, de hecho, y en relación con los efectos que sus actos tienen en este aspecto, restaurar el orden de un mundo contaminado y distorsionado. A las nociones ancladas a la estética romántica expuestas anteriormente, de la conexión con la naturaleza a la superación heroica y moral, se le unen toda una serie de interacciones físicas y unos fenómenos meteorológicos y atmosféricos que tienen efectos directos en la partida: como parte de una jugabilidad emergente, la lluvia hará que, por ejemplo, la persona jugadora deba usar un granero como refugio improvisado, no solo por los posibles efectos de la lluvia (que apagará cualquier antorcha u hoguera), sino también por la posible descarga eléctrica que puede provocar un rayo. El viento puede dificultar el desplazamiento, pero también ayudar a planear con el uso de una “paravela”¹⁴ que, además, cogerá altura al pasar sobre un fuego como efecto del contraste térmico del aire, tal y como hacen los aerostatos de aire caliente. Las temperaturas extremas forzarán el uso de un equipamiento acorde, ya sea a través de ropa o con el consumo de alimentos que ayuden a combatir los efectos de la hipotermia o la hipertermia. *Gris*, que construye un mundo infinitamente simplificado en comparación con el Reino de Hyrule y lo descubre a través de un diseño lineal, presenta las variaciones atmosféricas en paralelo con las emociones que en cada momento quiere transmitir, y hace lo propio en el modo en que estas afectan el *gameplay* y la narrativa que se construye a través de sus mecánicas. De entre sus elementos —como la temperatura o la humedad— destaca, por su presencia y por la distinta relación que se establece con este, el viento. En los primeros minutos de partida, el viento aparece como una barrera física. Hace retroceder a la protagonista en su intento por avanzar entre dunas y tormentas de arena, que debe encontrar refugio durante los momentos de mayor intensidad para evitar ser arrastrada. La sensación de desazón y el derrotismo inicial se matizan cuando se desbloquea la habilidad “empujón”, que permite convertir el cuerpo de la joven en una figura geométrica cuadrada y pesada, capaz de resistir el empuje del viento, pero sacrificando gran parte de su movilidad. Ese mismo viento con el que el juego hace ver la incapacidad de la protagonista para avanzar en su camino interior es el que más adelante le permite planear y alzar el vuelo, alcanzar las alturas, desbloquear la siguiente habilidad y, con ello, obtener un nuevo color que se mezcla a los anteriores para aportar nuevas tonalidades y matices a lo que se ve en pantalla. Algo muy similar ocurre con la falta de luminosidad. En cierto punto de la partida, el escenario pasa a ser nocturno y, lejos de transmitir miedo o peligro, la presencia de la luna llena y las estrellas transmiten calma al tiempo que la persona jugadora se limita a subir por plataformas vacías y sin peligros. Al igual que con el viento, la subjetividad de la protagonista hace que, ante un último momento de inseguridad y retroceso emocional, la oscuridad del escenario deje de ser agradable y se convierta en opresiva hasta el punto de que esta toma la forma del ave que antes acechaba. En definitiva, es este un juego que explora la forma en que la percepción del entorno, y no los condicionantes objetivos en sí mismos, hace de una misma realidad un peligro insuperable, o un aliciente y lugar de calma, ambos términos ligados a la idea de lo *sublime*.



Figura 5. La protagonista de *Gris* lucha por avanzar contra el viento

Conclusiones

El clima y el tiempo atmosférico, con su presencia en los videojuegos, colaboran en la tarea de acentuar una estética y una atmósfera determinadas y ejercer efectos en el *gameplay* y la narrativa de los títulos. A través de su influencia en el entorno y la persona jugadora, contienen, es cierto, una potente plasticidad basada en lo figurativo, en la imitación de elementos climáticos reales o ya imaginados en otros medios, que resulta muy atractiva. En ocasiones, como ocurre en alguno de los títulos explorados en este artículo, su nivel de detalle es abrumador. Pero, como se ha comprobado, su fin responde siempre con mayor énfasis a la mejora de la partida y la autenticidad —desde un punto de vista estético o jugable— que a una representación fidedigna de los elementos en su asociación con la realidad. En este sentido, concluimos que las condiciones atmosféricas no actúan de manera aislada. Constituyen, en cambio, un dispositivo estético acoplado a un engranaje evocador de mayores dimensiones —muy interesantes para ese concepto de lo *sublime*— en consonancia con otros elementos geográficos, biológicos, mecánicos, etc., que trabajan para crear sistemas completos dentro del propio videojuego. Es como parte de estos sistemas cuando, como reflejan los ejemplos estudiados, los eventos atmosféricos se sitúan como canalizadores de una serie de estímulos ofrecidos a la persona jugadora cuyo objetivo último es sugerir emociones ligadas a lo *sublime*. A partir de las escenas que se generan y de sus efectos en conjunto sobre *gameplay*, narrativa y mecánicas, se incita a una reflexión interna y unas emociones que imbrican y se enlazan directamente con lo *sublime*. Se concluye también que, en un sentido amplio, el medio se inserta en unas dinámicas culturales y artísticas en las que intervienen otros medios como el cine, la literatura o la pintura y que pueden rastrearse, al menos, hasta períodos y estilos como el Romanticismo

o los Prerrafaelitas. En conjunto, todos ellos han aportado una base que permite al videojuego, mediante herramientas como las estudiadas en este texto, sugerir un estado mental que entronca con corrientes filosóficas que van desde Kant y Hegel hasta el concepto del *yugen* en la filosofía clásica japonesa. Un bagaje cultural al que debe añadirse que, en los casos en los que el título encuadre su acción en espacios y situaciones inspiradas en épocas pretéritas, la búsqueda de estas emociones se trabaja a través de lugares comunes asociados al período determinado.

Notas

1. Hegel, en su tratado *Lecciones de estética*, defiende nociones distintas de lo sublime, vinculándolas a la imposibilidad de definir el infinito, y a su consideración como un accidente menor, incluso como una “noción baja y grotesca”, que no puede igualarse al concepto elevado de lo bello (Bisignano, 2022).
2. La obra de teatro india titulada *El reconocimiento de Sakuntalá* fue escrita en sánscrito en los primeros siglos de la era cristiana por el dramaturgo y poeta Kālidāsa.
3. Información recuperada de: <https://www.gematsu.com/2022/07/ghost-of-tsushima-sales-top-9-73-million> [01/02/2023].
4. Que tuvo una amplia difusión gracias a la traducción inglesa de John Hall y a la francesa de Boileau (Eco, 2004, p.278).
5. *Poética VI* (siglo IV antes a. C.).
6. Kant, 1975, 250; y Kant, 1975, 273, respectivamente, citado en *Lo bello y lo sublime* en San Juan de la Cruz (Cebeiro, 2006).
7. Podemos resumir de manera simplista que lo bello y lo sublime, según Kant, corresponden a la armonía o al antagonismo de dos facultades: el entendimiento y la imaginación. El sentimiento de lo bello proviene de una armonía pura entre estas dos facultades, mientras que lo sublime resulta de un conflicto que las opone.
8. Sin obviar las de otros movimientos plásticos como el Surrealismo o el Simbolismo.
9. Es decir, anterior a la época Sengoku, que es lo que estamos acostumbrados a ver en otros videojuegos.
10. En estos y otros casos, estos elementos climatológicos están apoyados por otros aspectos estéticos como la luminancia, la colorimetría o la topografía (y morfología) de la escena, para potenciar estos efectos de la ambientación.
11. Incluso puede convocar a una bandada de grillos.
12. El juego incluso empuja a un jugador a este tipo de contemplación con una misión complementaria cuando Jin debe tocar una canción para Lady Masako, ayudándola a disipar los recuerdos de su familia asesinada.
13. Imágenes, escenarios y clichés recogidos en el videojuego en los términos aludidos por el profesor Francisco Jiménez Alcalá al referirse a “lo intangible y el universo de las más irracionales creencias y comportamientos humanos”.

14. Artefacto similar a una sábana unida a una estructura de madera que permite planear y recorrer largas distancias.

Referencias bibliográficas

- Bisignano I. (2022). La marginación de lo sublime en la estética hegeliana. *Síntesis*, (12), 15-26.
- Burke E. (2014). *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Alianza Editorial.
- Delumeau, J. (2012). *El miedo en Occidente (siglos XIV-XVIII): una ciudad sitiada*. Taurus.
- Eco, H. (2004). *Historia de la belleza*. Lumen.
- Escandell Montiel, D. (19 de agosto de 2018). La poética de lo sublime y su ejecución en el videojuego contemporáneo. *Presura*.
- Farca, G., Lehner, A., y Navarro-Remesal, V. (13 de agosto de 2018). *Regenerative Play and the Experience of the Sublime in THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD* [curso principal]. *The Philosophy of Computer Games Conference*, Copenhague, Dinamarca.
- Jiménez Alcázar, J. F. (2016). El otro pasado posible: La simulación del Medioevo en los videojuegos. *De la edad de los imperios a la guerra total: medioevo y videojuego*, 75-118. Compobell: Universidad de Murcia.
- Kant, I. (2008). *Observaciones sobre el sentimiento de lo bello y lo sublime*. Alianza Editorial.
- Kant, I. (1981). *Crítica del juicio*. Espasa Calpe.
- Longino (2014). *De lo sublime*. Acanalado.
- Oroño M. (2017). Lo sublime dinámico en la tercera crítica de Kant. *Eidos*, (27), 199-223.
- Ortolani, B. (1995). *The Japanese Theatre*. Princeton University Press.
- Siabra Fraile, J. (2019) La constitución de lo sublime en el videojuego. Número Caminos a lo sublime. *Tramontana*.
- Shapshay, S. (2018). *Schopenhauer's Aesthetics*. The Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/schopenhauer-aesthetics/>.
- Weibel, D., Wissmath, B., y Mast, F. W. (2010). Immersion in mediated environments: The role of personality traits. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 251-256.
- Zacharias, J., Stathopoulos, T., y Wu, H. (2001). Microclimate and Downtown Open Space Activity. *Environment and Behavior*, 33(2), 296-315.

Abstract: In action-adventure video games, it is usual that the climate and, particularly, the atmospheric space weather, are used as a tool to enhance the gameplay and the aesthetic approach of the game. However, in certain platforms, they have also been used as dramatic agents capable not only of favoring certain plastic or narrative constructions,

but also of generating devices favorable to emotion and the emergence of a message. This article seeks to unravel the methodologies and technical-plastic operations that set these atmospheric elements in motion in video games in cases such as *Ghost of Tsushima*, *A Plague Tale: Innocence and Requiem*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* and *Gris*, among others.

Keywords: video game - climate - sublime - weather - atmosphere

Resumo: Em videogames do tipo ação-aventura, é comum que o clima e, principalmente, o clima espacial, seja utilizado como uma ferramenta para favorecer a jogabilidade e a abordagem estética do jogo. No entanto, em determinadas plataformas, também têm sido utilizados como agentes dramáticos capazes não só de favorecer determinadas construções plásticas ou narrativas, mas também de gerar dispositivos que favorecem a emoção e a emergência de uma mensagem. Este artigo busca explicar as metodologias e operações técnico-plásticas que colocam em movimento esses elementos atmosféricos em videogames em casos como *Ghost of Tsushima*, *A Plague Tale: Innocence and Requiem*, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* e *Gray*, entre outros.

Palavras-chave: videogame - clima - sublime - tempo - atmosfera

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
