

LAOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025 • ISSN 2386-8449

PANORAMA: ESTÉTICA Y JUEGO

«Hace falta jugar» · Alejandro Lozano

ARTÍCULOS

El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo · Alejandro Rosado Ríos

El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser · Mario Blanco-Tascón

Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance · Juan Luis Lorenzo-Otero

Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego · Ruth García Martín

Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas ·
Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez

Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego ·
Miguel Rodrigo de Haro

Scorn. Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el *dark ambient* y la proyección orgánica ·
Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens

Voluntad de jugar: tirar los dados en *Disco Elysium* y Georges Bataille · Alejandro Mardones de la Fuente

Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet · Francisco Villalobos Daza

RESEÑAS

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

<https://turia.uv.es/index.php/LAOCOONTE>



DIRECCIÓN

Vanessa Vidal Mayor (Universitat de València)
Miguel Ángel Rivero Gómez (Universidad de Sevilla)
Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca)

SECRETARÍA DE REDACCIÓN

Lurdes Valls Crespo (Universitat de València)
Irene León Tribaldos (Universidad de Salamanca)
Mikel Martínez Ciriero (Universidad de Navarra)
Marta Zamora Troncoso (Universidad de Sevilla)

COMITÉ DE REDACCIÓN

Rosa Benítez Andrés (Universidad de Salamanca), **Matilde Carrasco Barranco** (Universidad de Murcia), **Raquel Cascales Tornel** (Universidad de Navarra), **Nélio Conceição** (Universidade Nova de Lisboa), **Rosa Fernández Gómez** (Universidad de Málaga), **Magda Polo Pujadas** (Universidad de Barcelona), **Adrián Pradier Sebastián** (Universidad de Valladolid), **Carmen Rodríguez Martín** (Universidad de Granada), **Miguel Salmerón Infante** (Universidad Autónoma de Madrid), **Juan Evaristo Valls Boix** (Universidad Complutense de Madrid) y **Vanessa Vidal Mayor** (Universitat de València)

COMITÉ CIENTÍFICO INTERNACIONAL

Rafael Argullol Murgadas (Universitat Pompeu Fabra), **Paula Barreiro López** (Universidad Toulouse 2 Jean Jaurès), **José Bragança de Miranda** (Universidade Nova de Lisboa), **Luis Camnitzer** (State University of New York), **Román de la Calle*** (Universitat de València), **Anacleto Ferrer Mas*** (Universitat de València), **Eberhard Geisler** (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), **José Jiménez Jiménez*** (Universidad Autónoma de Madrid), **Elena Oliveras** (Universidad de Buenos Aires y Universidad del Salvador), **Pablo Oyarzun** (Universidad de Chile), **Francisca Pérez Carreño*** (Universidad de Murcia), **Bernardo Pinto de Almeida** (Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto), **Georges Sebbag** (Doctor en Filosofía e historiador del surrealismo), **Zoltán Somhegyi** (Károli Gáspár University of the Reformed Church, Hungary), **Anna Christina Soy Ribeiro** (Texas Tech University), **Robert Wilkinson** (Open University-Scotland), **Martín Zubiria** (Universidad Nacional de Cuyo).

*Miembros de la Sociedad Española de Estética y Teoría de las Artes, SEyTA

DIRECCIÓN DE ARTE

Coral Bullón



Excepto que se establezca de otra forma, el contenido de esta revista cuenta con una licencia Creative Commons Atribución 3.0 España, que puede consultarse en <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/es/deed.es>

EDITA

SEyTA.

SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE FILOSOFIA

Departamento de Filosofía
Universidad Zaragoza

UAM | Departamento de Filosofía

UNIVERSIDAD DE GRANADA

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA | FLE
CAMPO DE EXCELENCIA INTERNACIONAL. DEPARTAMENTO DE FILOSOFÍA, LÓGICA Y ESTÉTICA

MINISTERIO DE CIENCIA, INNOVACIÓN Y UNIVERSIDADES

AGENCIA Estatal de Investigación

UNIVERSITAT DE VALÈNCIA | Institut de Creativitat i Innovacions Educatives

LAOCOONTE aparece en los catálogos:

latindex

BASE DE DATOS ISOC

ERIH PLUS

Dialnet

RFNIR | Red Iberoamericana de Investigadores y Comunicadores de Filosofía

SHERPA/ROMEO

DULCINEA

EBSCO

MIAR

“Cuanto más penetramos en una obra de arte más pensamientos suscita ella en nosotros, y cuantos más pensamientos suscite tanto más debemos creer que estamos penetrando en ella”.

G. E. Lessing, *Laocoonte o los límites entre la pintura y la poesía*, 1766.



LOCOONTE

REVISTA DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Nº 12 • 2025

PANORAMA

ESTÉTICA Y JUEGO	7
«Hace falta jugar», Alejandro Lozano	9
ARTÍCULOS	15
El concepto de juego schilleriano como elemento diferenciador entre lo bello, lo puro y lo jondo, Alejandro Rosado Ríos	16
El juego musical como participación ontológica: de la pedagogía a la comprensión del ser, Mario Blanco-Tascón	33
Hacia una teoría estética del videojuego: interactividad, reglas y performance, Juan Luis Lorenzo-Otero	48
Del mirar al habitar: jugabilidad, agencia y estética en el videojuego, Ruth García Martín	66
Rejugando a la aventura: El postjuego ludonarrativo y las estructuras narrativas iterativas, Alejandro Lahiguera González y Alberto Porta-Pérez	88
Dinámicas ludonarrativas: el principio constructivo como herramienta metodológica para el análisis de la experiencia estética en el videojuego, Miguel Rodrigo de Haro	104
<i>Scorn</i> . Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el <i>dark ambient</i> y la proyección orgánica Alicia Yelo López y Antoni Jordi Noguera Recasens	121
Voluntad de jugar: tirar los dados en <i>Disco Elysium</i> y Georges Bataille, Alejandro Mardones de la Fuente	141
Surfear y renderizar: el machinima como forma cultural post-internet, Francisco Villalobos Daza	156
RESEÑAS	175
Sobre la estética de la improvisación, Natxo Navarro Renalias	177
<i>Estéticas perdidas. Un encuentro con las sensibilidades olvidadas</i> , Alejandro Jiménez Delgado	182
Max Raphael y la ciencia empírica del arte, Raquel Baixauli Romero	185
<i>Amor y arte. Protoestética</i> , Montserrat Sobral Dorado	188
La gramática oculta: descifrando la estética del montaje audiovisual, Amparo Alepuz Rostoll	192
Todo camino se convierte en escritura, Cristina González Fernández	194
Miguel de Unamuno. <i>Epistolario II (1900 – 1904)</i> , Oscar Manzano Piñero	197
Obra límite y vida limitada. Nicolás de Lekuona, Cristóbal Javier Rojas	200

Imágenes de Darío Alva







MOOCOONTE

ESTÉTICA Y JUEGO
ARTÍCULOS

Scorn. Un videojuego por los derroteros de Lovecraft, el *dark ambient* y la proyección orgánica

Scorn. *A videogame by the ways of Lovecraft, the dark ambient and organ projection*

Alicia Yelo López*

Antoni Jordi Noguera Recasens**

Resumen

El videojuego como forma de arte interdisciplinar es algo que se lleva gestando desde la década de los años 90 del siglo XX y es así como llega *Scorn*, una propuesta que presenta una historia carente de diálogo en la que el jugador debe explorar un mundo desolado que encuentra su semejanza en la obra de artistas como Giger y Beksinski. A través de un diseño narrativo con reminiscencias al horror cósmico lovecraftiano, el protagonista recorre los interminables pasillos orgánicos de la nave, enfrentándose a los *inhabitantes* y resolviendo puzzles. La angustia constante que proporciona el espacio se eleva con la banda sonora que acompaña al juego, en la que predomina un género recurrente en la disciplina: el *dark ambient*. El resultado es una experiencia completa para el jugador, una simbiosis perfecta entre lo audiovisual y lo lúdico, invitando a su vez a una reflexión sobre la propia existencia.

Palabras clave: videojuego; horror cósmico; orgánico; dark ambient; existencialismo.

Abstract

The video game as a form of interdisciplinary art has been evolving since the 1990s, and this is how *Scorn* emerges, a project that presents a story devoid of dialogue, in which the player must explore a desolate world reminiscent of the works of artists like Giger and Beksinski. Through a narrative design that echoes Lovecraftian cosmic horror, the protagonist traverses the endless organic corridors of the ship, confronting its *inhabitants* and solving puzzles. The constant sense of anguish evoked by the environment is heightened by the accompanying soundtrack, which features a genre frequently found in the medium: dark ambient. The result is a fully immersive experience for the player, a perfect symbiosis between the audiovisual and the ludic, that simultaneously invites reflection on existence itself.

Keywords: video game; cosmic horror; organic; dark ambient; existentialism.

* Universidad de Barcelona
26.aliciayelo@gmail.com
ORCID: 0000-0002-2785-903X

** Universidad Politécnica de Cataluña
toninoguerarecasens@gmail.com
ORCID: 0009-0000-6234-611X

1. La narrativa de *Scorn*

1.1.El horror cósmico de Robert W. Chambers y Lovecraft

Rompen las olas neblinosas a lo largo de la costa,
Los soles gemelos se hunden tras el lago,
Se prolongan las sombras
En Carcosa.

Extraña es la noche en que surgen estrellas negras,
Y extrañas lunas giran por los cielos,
Pero más extraña todavía es la
Perdida Carcosa.

Los cantos que cantarán las Híades
Donde flamean los andrajos del Rey,
Deben morir inaudibles en la
Penumbrosa Carcosa.

Canto de mi alma, se me ha muerto la voz,
Muere, sin ser cantada, como las lágrimas no derramadas
Se secan y mueren en la
Perdida Carcosa. (Chambers, 1985: 37)

Este es uno de los pocos fragmentos de la obra teatral ficticia *El Rey de Amarillo*, citada como inauguración de su recopilatorio de cuentos *El rey de Amarillo* del escritor Robert William Chambers. La meta obra como objeto principal será la que conecte en argumento algunos de los relatos presentados por el autor, compartiendo rasgos como el misterio, lo desconocido y lo sobrenatural, características que configuran el llamado horror cósmico. Dicho subgénero se popularizará más adelante con H.P. Lovecraft dando como resultado relatos en los que el miedo metafísico se muestra a través del despliegue «de una serie de relatos que plantean la relación del ser humano con un universo dominado por entidades desmesuradas» (Hernández Roura, 2017: 17). De hecho, el mismo Lovecraft define el horror cósmico en el año 1927:

To achieve the essence of real externality, whether of time or space or dimension, one must forget that such things as organic life, good and evil, love and hate, and all such local attributes of a negligible and temporary race called mankind, have any existence at all. Only the human scenes and characters must have human qualities. These must be handled with unsparing *realism*, but when we cross the line to the boundless and hideous unknown we must remember to leave our humanity and terrestrialism at the threshold. (Joshi, 2015: 209)

La humanidad, por lo tanto, será clave en los relatos de ambos autores, dando importancia y elevando la figura del ser humano como protagonista sobre sus emociones, cualidades y miedos. Una reflexión en la que ahondará el jugador de *Scorn* (Ebb Software, 2022) vinculándose con la doctrina filosófica existencialista, como se analizará más adelante. La diferencia más clara entre un autor y otro –además del impacto histórico posterior y la cantidad de obra producida– será el uso del «monstruo» o «criatura» como parte de la narración. En Lovecraft será algo más acusado, mientras que Chambers en su obra paradigmática de *El rey del amarillo* en ningún momento dejará

en el umbral cualquier descripción que haga detectar ese tipo de recurso. Con todo y con eso Chambers marcará un tímido inicio y servirá como inspiración unos años después para el rey del horror cósmico.

Retomando la antología chamberiana, lo desconocido será el paraje por el cual el autor nos querrá llevar para así inquietar al lector hasta niveles insospechados –un recurso explotado por *Scorn*, como se irá viendo durante la investigación. De hecho, una de las características más evidentes será el uso de la repetición, en este caso, del color amarillo. Simbólica e históricamente, el amarillo ha sido un color usado en arte como un icono de la alegría, la belleza, el sol –las pinturas de Van Gogh o Klimt son un claro ejemplo– mientras que Chambers da un giro a ese conocimiento universal para convertirlo en algo relacionado con el terror de los diversos personajes al hacer relación con dicha tonalidad.

En algún relato de la antología de Chambers como es *El creador de lunas* ya empiezan a aparecer descripciones «desagradables» de entidades que luego se desarrollarán con Lovecraft como aquello que asomaba a través del bolsillo del personaje Godfrey: «algo blando y amarillo con patas semejantes a las de los cangrejos, totalmente cubiertas de gruesos pelos amarillos [...] un escultor japonés podría haber creado una bestia tan imposible, pues es difícil creer que Dios hiciera tal cosa» (2014: 195-196). Este tipo de descripciones, el interés por lo desconocido, lo sobrenatural y la locura humana serán características propias de Chambers que supondrán un anticipo a la literatura posterior de Lovecraft.

H.P. Lovecraft, conocido como padre del terror cósmico, en vez de intentar dar justificación a miedos colectivos y representar el terror mediante los recursos habituales, basará sus obras en la representación de lo desconocido, en el miedo a lo que se encuentra más allá.

Está claro que no hay vacío alguno. Pues, en primer lugar, si lo que está en el vacío se mueve, se moverá por necesidad o no por necesidad. Pero si no por necesidad, ¿qué diferencia hay entre el lugar lleno y el vacío? Si, en cambio, por necesidad, el cuerpo que se mueve se moverá siempre, a menos que algo más fuerte lo detenga, porque en el vacío no hay nada que se oponga al movimiento. (Aristóteles, *Phys.* IV, 6, 213b1-5)

Aristóteles argumenta en este fragmento la fobia que procesa el vacío sobre aquello natural. Este tipo de fobias atávicas son las que Lovecraft extrae y, mediante la imaginación, emplea para la elaboración de entes que perturban la concepción de lo terrenal con su presencia. Un ejemplo es el poema de Lovecraft llamado *Nyarlathept* (Lovecraft, 1920) el cual refleja perfectamente una forma de representación del terror cósmico. En la obra se describe a *Nyarlathept* como un hombre alto y oscuro que se parece a un faraón egipcio, una figura alta y delgada siempre rodeada de artefactos extraños. Se trata de un arcaico dios viviente con apariencia humana que convive en la civilización, y resulta en una representación lúgubre y terrorífica. Para Lovecraft, el verdadero terror cósmico se aleja de la moral católica tradicional y del esquema del bien y el mal, enfocándose en entidades –corpóreas o no– que representan miedos que trascienden lo humano y lo terrenal.

Uno de los ejemplos más paradigmáticos del autor es *La llamada de Cthulhu*, en la que el dios primigenio emerge de los mares para poner fin a la raza humana. En esta obra, la criatura supone la representación del sufrimiento y del dolor. Lovecraft no intenta encarnar al titán como un ser malvado sino como la materialización del dolor y del sufrimiento. Las adaptaciones modernas han modificado y ampliado la narrativa original de forma que ahora no se asemeja a como el propio autor la escribió en 1926. August Derleth – alumno de Lovecraft – formó parte del Círculo de Lovecraft, un mo-

vimiento literario de escritores de la llamada *weird fiction* y que por lo general publicaban en las revistas *pulp*. Derleth fue un ferviente cristiano que trató de convertir a su mentor en múltiples ocasiones, sin éxito. Cuando su maestro falleció, él retomó la escritura de algunas obras que tenían como protagonista a Cthulhu (Simmons, 2013: 120). Aunque sigue estructuras parecidas, Derleth incorpora en esos nuevos relatos una moral cristiana que hace más atractiva su lectura. Esta novedad acercará a nuevos lectores, sin embargo alejará a los seguidores del Lovecraft original.

1.2. El no-diálogo y la narrativa existencialista. Heidegger, lo abyecto y lo orgánico

Casi diez años son los que transcurren desde que se anuncia *Scorn* hasta que se lanza oficialmente por Ebb Software, siendo este el único proyecto del estudio. Empezando por una campaña de recaudación sin éxito en 2014 –un año después de la creación del estudio de desarrollo de videojuegos–, seguido por un segundo *crowdfunding* en 2017 en el que alcanzan su objetivo para así anunciar en 2020 de forma oficial la salida del videojuego y finalmente lanzándolo a finales del 2022. La primera vez que la idea sale del grupo desarrollador su forma es distinta a la actual, pensando el videojuego en dos partes diferenciadas y publicadas en fechas distintas. Aunque esa idea se acabó desestimando, será clave para entender parte del significado interno del juego. Cuando anunciaron ambas partes también dijeron el nombre de la primera, *Dasein*, sin llegar nunca a saber la segunda, ya que en la siguiente campaña el videojuego ya se nombró como lo hace en la actualidad. *Dasein* nos evoca al término utilizado por Heidegger para referirse al «ser-ahí» o «ser-en-el-mundo», trabajando así la trascendencia en este a través de un conocimiento ontológico trabajado especialmente en su obra paradigmática *Sein und Zeit* (1927). Recordemos que para el filósofo, el *Dasein* es el ente que muestra el afán intrínseco del ser en querer comprender la existencia de su propio ser, diferenciándose de los objetos que únicamente «son» y, así, aportar más profundidad a la reflexión de la existencia desmarcándose de conceptos como el «individuo» o el «sujeto». De esta manera, Heidegger pone en relación el *Dasein* con el mundo que le rodea, sintiendo curiosidad, ya no solo en clave introspectiva sino también en el conocimiento fenomenológico del mundo. Al fin y al cabo: «La esencia del *Dasein* consiste en su existencia. Los caracteres destacables en este ente no son, por consiguiente, propiedades que estén-ahí de un ente que está-ahí con tal o cual aspecto, sino siempre maneras de ser posibles para él, y solo eso». (Heidegger, 1927: 21)

Aunque la filosofía heideggeriana puede ser aplicada al significado del videojuego, no se sabe hasta qué punto esa idea prístina de título se mantuvo ligada al argumento, ya que se acabó cambiando por el término *Scorn* que puede traducirse como «desprecio» o «desdén».

La reflexión en torno a la vida y a la muerte en *Scorn* es evidente, ya que se parte de una entidad –no exactamente humana– con la que nos representamos a nosotros mismos enfrentándonos a un mundo hostil, diferente y desconocido. Deambulamos en soledad por parajes llenos de vida –todas las formas de vida son válidas– pero también llenos de muerte –el juego está lleno de cadáveres a medida que vas avanzando, tanto solos como en montículo. Las formas de vida, los llamados *inhabitantes*, se encuentran manifestadas de tres maneras, de más figurativas a menos. La primera es semejante a nosotros –los «moldmen», y es la que empleamos para resolver uno de los puzles. La segunda son los «enemigos» que tenemos que ir aniquilando para salvarnos y seguir avanzando. Estos, dependiendo de sus habilidades y aspecto se dividen en las «criaturas cráter» –también diversas entre sí–, los «homunculi», los «cyborgs», o los «shells». El videojuego pretende entender cada forma de vida como un recurso, ya que en los

espacios es lo único que se nos ofrece, tanto para defendernos como para seguir adelante. En última instancia nos encontramos aquello vivo que se adhiere a las paredes, el cual resulta inofensivo para el protagonista. Sin embargo, muestra la decadencia e infección que sufre la arquitectura de *Scorn*. El aspecto de toda criatura es desagradable y abyecto, con reminiscencias a partes del organismo de un ser vivo:

Some are foul fowl with bodies made from nothing but polyps partially wrapped in baked, crispy skin, stumbling forward on gnarled legs, withered wings flapping in futility and serpentine veins writhing out of the maw where a beak should exist. Others are knotted tubes propelled forward by thousands of grasping cilia. Then there are abominable buntings of conjoined bodies, forever locked into sibling wars. [...] Different types of natural locomotion –crawling, stumbling, running, flying –engender different creature characteristics and therefore gameplay possibilities. (Pellet, 2022: 128)

La abyección es la característica más imponente en todas estas criaturas, provocándose en el jugador a través de elementos que atraviesan el umbral entre el interior y el exterior del cuerpo –orina, lágrimas, heces, sangre menstrual, etc. Así, lo abyecto se ubicaría en ese extremo liminal entre la interioridad y la exterioridad corporal (Mandel, 2013: 10). Por lo tanto, la monstruosidad u horror de esos entes residirá más profundamente en su recepción debido al uso de sus fluidos gástricos como forma de atacar al protagonista y en su apariencia. La apariencia de estos seres se muestra al jugador como errónea al tener visible aquello que deberían de tener dentro y no al descubierto. Lo abyecto también se manifestará a través de la organicidad arquitectónica, planteando esos seres vivos que colman paredes, techos y suelos y dotan de un dinamismo fuera de lugar al jugador. El sentimiento de lo abyecto estará acompañado de lo obsceno, significado en los distintos murales y las constantes esculturas en la arquitectura del espacio, figuraciones que se vincularán específicamente con el sexo explícito y lo fálico, algo que se desarrollará más adelante en torno al simbolismo de *Scorn*.

1.3. Historia y significado en *Scorn*

La historia de *Scorn* permite múltiples interpretaciones, especialmente por la ausencia de diálogo. A través de su estética, simbolismo y carga conceptual, se han propuesto algunas posibles lecturas para así contextualizar su argumento y poderlo enlazar con el principal objeto de estudio: la banda sonora. La primera, evidente desde el inicio del juego, es la fusión entre carne y tecnología, no como signo de progreso, sino como un recurso de supervivencia. Se disuelve así la frontera entre lo orgánico y lo artificial, en una línea similar a la «proyección orgánica» planteada por Ernst Kapp (Esposito, 2019: 120). A lo largo del juego pueden observarse estructuras, mecanismos, herramientas e incluso seres humanoides utilizados como simples instrumentos, integrados funcionalmente en el entorno. En la sección inicial, con el primer protagonista, queda claro que esta tecnología no busca elevar una civilización, sino sostener la vida en un mundo carente de recursos, donde incluso los organismos vivos se convierten en medios para alcanzar un fin. Al analizar la disposición y propósito de la primera zona –la nave– se puede inferir que su única función es servir a la segunda área –la ciudadela– facilitando tanto la reproducción de sus habitantes como su proceso de ascensión.

En el videojuego se percibe una clara división entre los distintos tipos de *inhabitantes* del mundo: aquellos utilizados como medios para un fin, los que buscan alcanzar la ascensión en la ciudadela y los propios ciudadanos que ya habitan en ella. Los dos primeros grupos se entienden como herramientas e ingenieros respectivamente: unos

son los que usan y otros son los usados. Sin embargo, el tercer grupo se distingue por completo, especialmente por su fisonomía, adaptada específicamente para llevar a cabo el proceso de ascensión. Aquí se introduce el concepto central de dicha transformación, sugiriendo que solo unos pocos pueden acceder a ella y que, sin una predisposición desde el nacimiento, ningún esfuerzo personal es suficiente para alcanzarla. Desde el inicio, el jugador presencia el nacimiento del protagonista a partir del llamado «Muro del Génesis» (Pellett, 2022: 42), una estructura repleta de incubadoras, lo que sugiere que de allí emergen los humanoides que el jugador controla. Las incubadoras se sitúan a una gran distancia del suelo y el nacer ya implica una prueba de supervivencia, ya que sólo algunos han sido capaces de llegar al suelo sin morir ni romperse la cabeza por el impacto. Al llegar al suelo, es evidente que otros seres similares no han tenido la misma suerte, pues sus cadáveres yacen alrededor, algunos sin haber logrado dar más que unos pocos pasos. Esto permite al jugador intuir que el mundo del juego no será un entorno acogedor, sino uno marcado por la hostilidad –aunque no necesariamente malicioso.



Figura 1. Pellett, M. (2022). Sin título [Pintura]. Recuperado del libro de arte *Scorn. The Art of the Game*.

A medida que avanza la historia, el jugador observa una marcada contraposición con el entorno que experimentó al controlar al primer personaje. El complejo –ahora abandonado y en ruinas– parece haber sido invadido por una infección orgánica que afecta tanto a las construcciones de carne como de acero. Estructuras que antes estaban en buen estado se encuentran ahora derruidas y llenas de nidos de criaturas que parecen ser los últimos vestigios de vida en la nave. No mucho después de salir de esta zona, el jugador se encuentra con una entidad que parece ser el origen de la infección y la creadora de las criaturas que se encuentran a lo largo del juego. Este personaje,

alineado con la neutralidad de los seres grotescos creados por Lovecraft, es imparcial. No personifica el mal ni actúa como un obstáculo a superar; por azar, ha decidido anidar en el lugar donde el jugador debe activar el ascensor para avanzar. Esta entidad es, posiblemente, una de las más fascinantes de *Scorn*: capaz de generar vida en un entorno yermo y hostil, pero que, a pesar de ello, provoca la sensación de ser una presencia que debería perecer, ya que es el origen de criaturas que se asemejan más a un virus cancerígeno que a una colonia de seres vivos (Pellett, 2022: 124).

Finalmente, cuando el jugador accede a la ciudadela, también conocida como la *polis*, lo primero que queda al descubierto es un contraste radical tanto en la atmósfera como en los materiales con los que están contruidos los edificios. A diferencia de las estructuras orgánicas y metálicas del complejo inicial, que transmiten una sensación constante de opresión y animadversión, la ciudadela ofrece un espacio más abierto, más libre, donde el peso de la construcción ya no recae sobre el personaje.

A pesar de la ausencia de una hostilidad palpable, salvo por el parásito que sigue al jugador desde las primeras zonas del juego, la ciudadela no se presenta como un refugio absoluto de paz. En su lugar, las esculturas, columnas y murales que adornan el lugar hablan de tres temas recurrentes: la natalidad, la fecundación y la ascensión. Estas cuestiones no solo son representaciones visuales de un ciclo vital, sino que también reflejan la profunda conexión entre los habitantes de este mundo y la promesa de un destino posterior a la muerte. La ascensión parece ser un proceso, una ofrenda de transformación y trascendencia hacia un estado superior.

La ciudadela no es solo un lugar de reposo, sino un espacio sagrado que, a través de su arte y arquitectura, invita al jugador a reflexionar sobre la naturaleza de la vida, la muerte y la trascendencia. Este contraste, entre la opresión inicial y la aparente liberación en la ciudadela, marca una transición significativa en el viaje del jugador. No solo se trata de un cambio físico en el entorno, sino también de una transformación en el entendimiento del mundo que el jugador explora: un mundo donde el ciclo de la vida y la muerte se entrelazan de manera compleja, y donde el propósito de cada ser parece estar marcado por un destino más allá de lo inmediato (Pellett, 2022: 88).

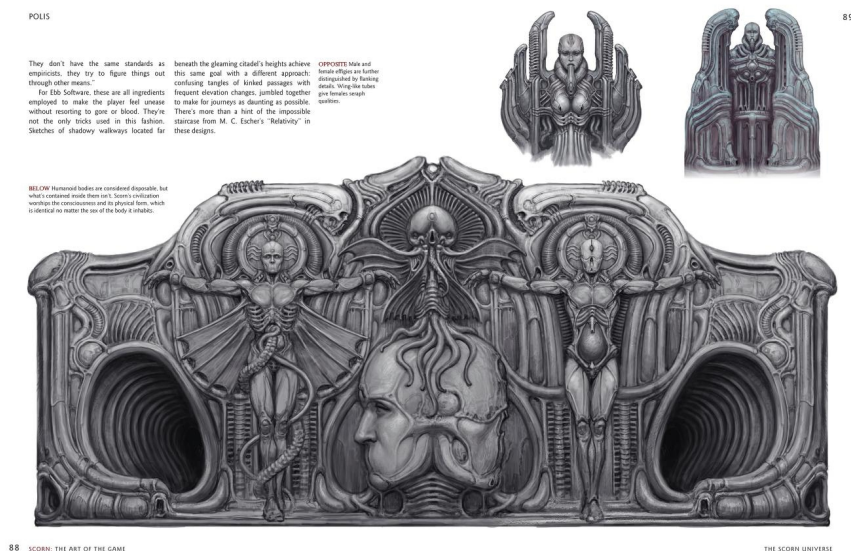


Figura 2. Pellet, M. (2022). Sin título [Pintura]. Recuperado del libro de arte *Scorn. The Art of the Game*

2. Un paseo sobre la escena de *Scorn*

2.1. «El juego de H.R. Giger» y otras referencias

A *Scorn* se le pueden atribuir muchas referencias visuales, todas del siglo XX en adelante, tanto por su apariencia futurista como tecno-orgánica. Aunque la más directa es H.R. Giger –un artista vinculado al mundo cinematográfico especialmente por el diseño de espacios y criaturas en la saga *Alien*– nos trasladamos antes en el tiempo con la figura de Zdzisław Beksiński. Aunque estudió arquitectura, pronto empezó a interesarse por la fotografía, que le acabaría llevando a la experimentación con óleo a partir de los años 60 (Young, 2020: 24). Su obra se relaciona con lo grotesco, siendo protagonizada por formas antropomórficas en las que la emoción y, contradictoriamente, la falta de expresión facial en ellas es lo más evidente:

Faces are frequently concealed or missing, limbs and torsos warped, wasted, or textured to suggest substances other than skin. Bodies often appear merged, either with other bodies or with their environment, or behave in ways that raise haunting questions about their social context, and as Cowan avers, they never smile. The expression corpse-like is hard to resist, though there is too much life in them for it to be wholly appropriate. These figures often appear to exhibit intense emotion, whether by their attitudes, interactions, or swift, frenetic motion. (Young, 2020: 24)

Nos encontramos, por lo tanto, con una construcción de espacios hostil y criaturas sin apariencia humana en una obra que puede dividirse figurativamente en dos tipologías. La primera de ellas es la que representa esas figuras antropomórficas ya comentadas, en las que es habitual encontrar una sola figura protagonista, aunque en alguna ocasión, algo poco frecuente, encontramos a más de una. La segunda tipología figurativa recae en la representación de espacios y es una de las que se vinculan más a la apariencia de *Scorn*. Esa interpretación de un ambiente engloba elementos arquitectónicos estructurales como la representación de una catedral (Figura 3) o –incluso algo más moderno y cotidiano de una metrópolis– un coche.

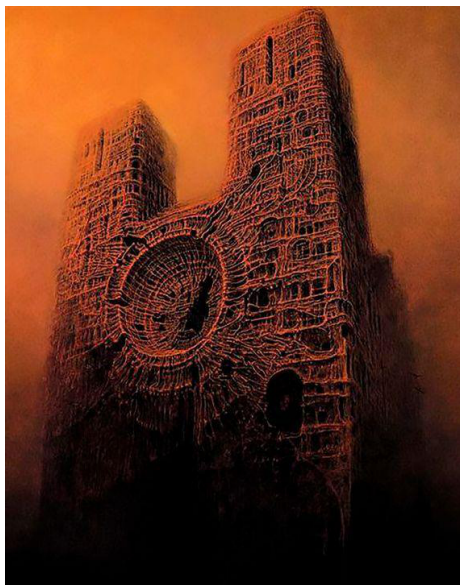


Figura 3. Beksiński, Z. (1983). Sin título [Pintura]. WikiArt. Recuperado de WikiArt: <https://www.wikiart.org/es/zdzislaw-beksinski/untitled-1983>

Tanto en la primera como en la segunda, utiliza una pátina anaranjada como si hubiese una neblina arenosa que nos impide parte de la visión. Los elementos se representan cubiertos de una especie de fluido orgánico en forma de telaraña, un rasgo constante y visible en *Scorn*. En el caso de la catedral, aunque mantiene su forma arquitectónica clásica, parece estar construida con un material blando, distinto a la piedra. El espectro de lo abandonado es algo sugerente en el autor, igual que el mundo onírico, aunque siempre habitado –como *Scorn*– por cadáveres, tal y como apunta Metroski de Alvarenga: «as cidades que Beksinski apresenta, em geral sao sombrias, parecem estar abandonadas, mas por vezes sao habitadas por mortos com corpos esqueléticos» (2017: 32). La inspiración de lo aspectual de *Scorn* en las pinturas de Beksinski se hace más manifiesta en obras como la que nos proporciona, una especie de largo pasillo hacia un universo desconocido flanqueado por estructuras irregulares, sitio que nos remite directamente al escenario de la secuencia final del videojuego. Esa reminiscencia también aparece en otras creaciones como la que representa una arquitectura con rasgos antropomórficos en un paradero onírico y misterioso que nos recuerda al mismo rostro que aparece en la carátula de *Scorn*.



Figura 4. Beksinski, Z. (s.f.). Sin título [Pintura]. Recuperado de WikiArt: <https://www.wikiart.org/es/zdzislaw-beksinski/untitled-496>

La relación más clara que se ha hecho de la estética visual de *Scorn* ha sido con el arte de H.R. Giger. Con un estilo difícil de clasificar, como bien apunta Hirsh (2024: 8), el artista mezcla una serie de inspiraciones como el simbolismo, surrealismo, lo biomecánico, la alquimia o la astrología dando como resultado tanto esculturas como pinturas o escenarios que derivan en un estilo genuino y reconocible. La primera propuesta se basa en la biomecánica de sus obras, ya que la mayoría de sus representaciones son seres antropomórficos –algunos más parecidos al humano que otros– mezclados con elementos propios de la máquina dando como resultado imágenes como *Li II*.

La simetría también será una característica constante en sus piezas, desde aquellas más dramáticas –como la silla Harkonnen, creada para la escenografía del film *Dune*

de Jodorowsky que nunca se llegó a producir— hasta pinturas como *The Spell IV*. Esta última obra citada enlaza visualmente con algunos de los murales expuestos por *Scorn*, más que por temática por el formato y organización de los elementos que aparecen en ambas. Otro elemento entre las creaciones de Giger y Filip Acovic —el diseñador artístico de *Scorn*— es la persistente presencia de escenas vinculadas con el sexo por razones parecidas, sin olvidar el contexto narrativo del que goza el videojuego y que no tenemos en Giger. En primer lugar, a este último se le destina la característica de obscenidad en algunas de sus obras, las cuales obedecen a la dicotomía entre el amor y la muerte freudianas:

If Sigmund Freud were to walk through the rooms of the Giger Museum in Gruyères today, he'd see the central importance that he attributed to Eros wonderfully confirmed. Erect penises, gaping vulvas, and scenes of mechanical and physical unions are on display. [...] While aspects of the libido are present in many works, they always find themselves side by side with motifs of death. Freud himself had pointed out the close connection between Eros and Thanatos in his late work *Beyond the Pleasure*, and added the death instinct to the concept of Eros, which leads the living into the condition of lifelessness. (Hirsh, 2024: 331)



Figura 5. Giger, H. R. (1974). *Li II* [Pintura]. Recuperado de EPDLP: <https://www.epdlp.com/cuadro.php?id=6154>

Este aspecto se relaciona directamente con el argumento de *Scorn*, poniendo en diálogo la nave que se recorre —llena de muerte y cadáveres— con las alusiones a la vida en la ciudadela. De hecho, justamente en ese último escenario es donde encontramos

diferentes esculturas que se vinculan con la natalidad como modo de ascensión y nos proporciona imágenes obscenas y provocadoras en el videojuego representando fela-ciones y aludiendo directamente al binomio sexo-muerte de Freud. Una de las inspira-ciones de Giger –y a su vez del juego, como se ha trabajado con anterioridad– será el escritor H.P. Lovecraft. Justamente, uno de los hitos más conocidos de Giger será su libro *Necronomicon*, publicado en 1977, utilizado por Ridley Scott durante el desarrollo de los filmes de la saga *Alien*¹ aunque no parecía tener conexión con la obra original de Lovecraft más allá de su título. Esto es porque Giger, además de basarse en las narrati-vas e imágenes creadas por el autor norteamericano, se dejará influenciar por «his ex-ploration of the power of words and the magic of names—names that often may not be uttered without provoking a disaster» (Hirsh, 2024: 184), reflejado en algunos personaj-es de sus obras como *Necronom* o el mismo *Cthulu*.

2.2. Un diálogo entre lo visual y el diseño narrativo de *Scorn*

Partiendo del muro del Génesis –como se ha comentado anteriormente– el jugador comienza en un contexto hostil y desorientado, similar a un recién nacido. Para llegar a la nave, debe atravesar un yermo desértico donde no hay más que arena y los cuerpos de otros humanoides que fallecieron en su camino hacia el complejo. Este muro, tanto en su apariencia como en el contexto en el que se encuentra, está claramente inspirado en la obra del ya tratado Zdzisław Beksiński. Piezas como aquella catedral desolada hace que su estructura titánica en ruinas transmita esa destrucción y desesperación existencial que se refleja en el juego.

Al llegar a la nave, se percibe la fuerte influencia de H.R. Giger y esta inspiración se manifiesta con mayor claridad en la interacción. Por ejemplo, el diálogo con los ele-mentos de la nave como los mecanismos orgánicos que se fusionan con el cuerpo del protagonista, generan una sensación simultánea de repulsión y fascinación al observar que parecen diseñados a medida para el jugador. Por ende, los puzzles que se presentan ante el jugador guardan esa relación tan estrecha con la obra de dicho artista y esta combinación de máquina y organismo se refleja en sus contribuciones al arte moderno.

La persecución del parásito hacia el protagonista recuerda al constante acecho del alienígena en la nave ficcional de *Alien*. La simbiosis entre estos dos cuerpos representa un contraste con el entorno: es una fusión perfecta entre entidades, pero no hace el mismo efecto entre organismo y máquina. En cambio, en el videojuego se observa que no existe una armonía mayor que la que hay entre huésped y parásito, contrariamente a lo que ocurre con el binomio organismo-máquina, que a pesar de los intentos la com-binación de carne-metal resulta imperfecta y está sujeta a infecciones, malos funciona-mientos y deterioro. Este aspecto, sin embargo, se ha perfeccionado en la ciudadela, ya que en esta zona se rechaza la representación más superficial y vistosa para apostar por estructuras de piedra acompañadas de un arte escultórico y mural de gran potencia. Las máquinas orgánicas solo aparecen en las áreas menos accesibles o más profundas, sugiriendo que, por mucho que se intente ocultar, siguen siendo la base de la utopía ideal que representa el videojuego. En la superficie, se aprecia la influencia de la pintu-ra fina pero escalofriante de Beksiński. Ahí podemos apreciar las esculturas sombrías, pero con un marcado contraste sobre la natalidad, que recuerda a algunas de las obras de Beksiński.

¹ Sus imágenes también sirvieron de base para la creación de espacios en el videojuego *Doom*.



Figura 6. Beksiński, Z. (s.f.). Sin título [Pintura]. Recuperado de WikiArt: <https://www.wikiart.org/es/zdzislaw-beksinski/untitled-471>

El diseño artístico establece una clara diferenciación en la inspiración de ambos artistas. El arte que sigue la escuela de Giger se emplea en aquellos elementos que causan repulsión: orgánicos, puramente físicos y palpitantes. Esto se relaciona directamente con esas esculturas que representan con claridad la reproducción, la simbología fálica y el ciclo de vida, así como la ascensión mostrada en los murales de la ciudad. Por otro lado, los elementos más puros, impersonales y estáticos se alinean con la influencia de Beksiński. Este lenguaje visual permite al jugador distinguir entre aquello con lo que puede interactuar o que está cercano, y aquello distante y no interactivo. Esta distinción también se percibe durante el combate y en los elementos del juego, los cuales permiten al jugador identificar sobre qué objetos o seres se puede realizar una acción. Por ejemplo, la infección que enreda los intestinos de la nave no puede ser destruida ni manipulada. En cambio, los enemigos pequeños y las palancas utilizadas para abrir puertas son más accesibles y tangibles.

Por tanto, lo lejano e inalcanzable se representa con el arte de Beksiński², como el Muro del Génesis o la escena final de la ascensión con la «puerta» que se abre al infinito, evocando algunos de sus cuadros. Sin embargo, el proceso para alcanzarlo³ está ilustrado con el arte más orgánico de Giger dando lugar a una característica innegable: el videojuego carece de diálogos, pero no deja de comunicarse constantemente con el jugador. La imagen y el sonido son en conjunto la narrativa que contiene el videojuego. El diseño de los niveles y el artístico se comunican perfectamente para poder comunicar los ya mencionados mensajes ocultos. Esta particularidad de *Scorn* hará que la interpre-

² Véase Figura 1

³ Véase Figura 2

tación sea más subjetiva de lo habitual –a diferencia de otras propuestas de videojuegos en los que la historia está más guiada–ofreciendo como resultado un abanico de significados tan amplio como el número de jugadores que lo han experimentado.

3. La banda sonora de *Scorn*

3.1. Ruidismo, música estocástica y nuevas tendencias

La sonoridad que acompaña a lo visual en *Scorn* será esencial no únicamente para complementar la imagen que nos propone el videojuego, sino para otorgarle significado, reforzando ese papel crucial de la música ante la falta de diálogo del juego. Para poder tratar su banda sonora original es necesario ver las fuentes históricas de uno de los géneros predilectos de su *soundtrack*, el *dark ambient*, empezando en su origen: el ruidismo.

El paso del sonido clásico-tonal al moderno-atonal fue gracias al pistoletazo de salida del llamado «acorde Tristán» perteneciente al *Preludio* del drama wagneriano de *Tristán e Isolda*. Un acorde sin una tonalidad específica, que jugó un papel crucial para la rotura de la música tonal. Un testigo llevado por Wagner, aunque originado por Beethoven gracias a esos primeros acordes de la *Quinta Sinfonía* que dieron pie a una ambivalencia tonal temporal, y seguido por las nuevas tendencias y vanguardias pertenecientes a la primera mitad del siglo XX. Todo ello desembocará en la contemplación del ruido como sonido, como música, dando como resultado una de las figuras paradigma en el mundo tanto del maquinismo como del futurismo:

La primera propuesta, ciertamente muy innovadora, venía de la mano de Luigi Russolo, miembro del movimiento futurista, que en el año 1913, poco antes de estallar la guerra, publicó el libro *L'arte dei rumori* (*El arte de los ruidos*). [...] La música de principios del siglo XX, según Russolo, es una música que se ha acostumbrado a escuchar un ámbito limitado y, a pesar de experimentar una investigación tímbrica, las familias instrumentales son las que son y no presentan la posibilidad de exploración más allá de su sistema organológico. (Polo y Mestres Quadreny, 2015: 25-26)

La máquina simbolizará ya no solo un avance en el contexto histórico, sino que se trasladará como podemos ver al ámbito musical, formando parte de esas nuevas tendencias musicales las cuales querrán incorporar el ruido de la vida cotidiana sin ser una mera mimesis, sino transformándolo en un sonido completamente nuevo. La mayoría de los artistas que trabajarán el ruido posteriormente a la propuesta de Russolo rechazarán su idea de sustituir el sonido convencional por el ruido, queriendo mantener ambos parámetros para ampliar la paleta sonora como fue el caso de Edgar Varèse. La evolución del ruidismo seguirá la estela de mezclar el ruido con música al uso, dando como fruto un desarrollo de dicha tendencia más acusada en una zona geográfica específica: Japón. Tanto el dadaísmo como el surrealismo jugarán un papel crucial con el grupo interdisciplinario *Fluxus* con artistas como Yoko Ono o Nam Jun Paik, quienes usarán el ruidismo para alguna de sus performances. Los tres exponentes más importantes originados a inicios de la década de los años 80 de esta tendencia musical serán las bandas *Hijokadan* (非常階段) y *Hanatrash* (ハナタラシ), ambas gestadas en Osaka, y en territorio alemán estará *Einstürzende Neubauten*, siendo estos últimos los que más repercusión internacional tendrán. Del ruidismo derivarán otras categorías, géneros, subgéneros y microgéneros a lo largo del tiempo, entremezclándose con tendencias como la música industrial, el grindcore o el glitch, perteneciendo todas ellas al espectro de la música electrónica.

La transformación constante de la música en la década de los años 20 del siglo XX llevará a concebirla como el arte del tiempo, pero también del espacio –aspecto que se comentará más adelante y será uno de los puntos esenciales estrechamente vinculado con la BSO de *Scorn*. Respecto al binomio música-tiempo, aunque será algo intrínseco de la disciplina, se le dará más relevancia gracias a figuras como la de Karlheinz Stockhausen. La música se definirá como forma-en-el-tiempo ya que las frases musicales podrán ser reversibles y, aun así, la duración impondrá su «férrea ley» (Trías, 2007: 737). Mientras que el tiempo como característica más definitoria de la disciplina musical será algo obvio desde su creación, el espacio se empezará a explotar justo en estas vanguardias artísticas de la primera mitad del siglo XX. La música empezará a ser el arte del espacio ya no solo acompañándolo sino construyéndolo –como veremos en la BSO de *Scorn*– y uno de los posibles antecedentes de esta idea será el músico griego Iannis Xenakis.

La música estocástica –también llamada aleatoria, indeterminada– es aquella que utiliza procesos de estadística y probabilidad generados por un ordenador, y será la que rompa definitivamente con el concepto serial de Schönberg. El ejemplo paradigmático relacionado con el espacio será el proyecto arquitectónico del *Pabellón Phillips*, presentado en 1958 como icono en la Exposición universal de Bruselas por Xenakis y Le Corbusier. Este último dirigirá el proyecto y a Edgar Varèse se le pedirá una composición de un espectáculo musical de unos 8 minutos de duración para que suene dentro de la obra arquitectónica, la cual llevará el nombre de *Poème électronique*. Aunque en un inicio Le Corbusier debía encargarse de la parte arquitectónica, delegará a Xenakis todo el diseño posterior (Garrido Moreno, 2013: 42)– que también era arquitecto además de compositor–, ya que estaba en otros proyectos en ese momento. De este proyecto grupal saldrá la composición posterior de la obra musical *Metastasis* en la que el artista enlazará esa actividad arquitectónica con su producción musical, en ella aplicará «las proporciones de la sección áurea a la relación entre las duraciones parciales de los fragmentos en que estructura toda la obra» (Garrido Moreno, 2013: 43), para poder así, sin romper la continuidad, comparar parámetros entre el espacio geométrico y estados sonoros del espacio musical. Xenakis escribirá una partitura para su pieza y usará una orquesta sinfónica para la interpretación de esta –siendo en este momento el inicio del experimentalismo en las partituras.

La figura arquitectónica comparece, en su prestancia intemporal, a modo de materialización de un proyecto realizado en plena simultaneidad, como el dispositivo que desencadena, en movimiento, en el tiempo, el flujo sonoro del contraste entre los *glissandi* de la orquesta, especialmente de las cuerdas, y el cerco de acordes saturados en forma de *clusters* que abren o que cierran ese general deslizamiento instrumental por el tobogán del tiempo. (Trías, 2007: 778)

El sonido del inicio de *Metastasis* con toda esa masa de instrumentos sonando simultáneamente nos recuerda al *Reveal* de la *soundrack* de *Scorn*. El sistema es el mismo, el uso de la orquesta de una manera distinta a la convencional, eligiendo el unísono y la cantidad de instrumentos para crear un efecto que, precisamente, no suena a una sinfónica. Ese recurso «metastasio» se usará durante gran parte de la banda sonora, como se analizará en detalle en el apartado siguiente. La arquitectura –como la que se visualiza en el videojuego– trazará en simultaneidad lo que la música desarrolla en sucesión, para así, que el espacio-tiempo se incline en la primera hacia el espacio y

hacia la luz y en la segunda hacia el principio variacional por el que también discurre el tiempo (Trías, 2007: 771).

Siguiendo la estela de la música electrónica, en la banda sonora de *Scorn* predomina un subgénero por encima de los demás, originado en los años 80: el *dark ambient*. Este parte del género *ambient* popularizado en la década anterior gracias a artistas internacionales como Mike Olfield, Vangelis o Jean-Michel Jarre. Algunos de ellos se insertarán en la tendencia de la *New Age*, otro género que busca la relajación del oyente y entrar en su espiritualidad, entre otras características. Se distinguirá por el uso de sintetizadores y sonidos electrónicos generados por ordenadores o instrumentos no acústicos. El concepto *ambient*, de ambiente, música ambiental, viene a proponer un sonido que pertenezca al «fondo» de una escena, —especialmente en la vida cotidiana: un ascensor, un supermercado, un restaurante, etc.— aunque su evolución ha traspasado ese papel secundario a la creación de un género específico, como estamos viendo. Lo que distinguirá el *dark ambient* será el añadido de sonidos considerados como siniestros o misteriosos, oscuros, utilizando tonalidades menores, líneas melódicas sinuosas y cromatismos. El uso de ese tipo de recursos dará como resultado ese efecto de malestar y angustia en el oyente, justo lo que busca *Scorn*. Una de las figuras más representativas de este subgénero será el músico británico Brian Lustmord Williams (Lustmord), quién también será a su vez compositor de parte de la banda sonora de *Scorn*. La música como disciplina ya no solo creará espacio, sino que también incorporará sonidos de lugares específicos para crear ambientes con un carácter u otro, es decir, «el arte sonoro emancipa la música de la temporalidad que la definía y la aproxima a la toma de contacto con las potencialidades sonoras del espacio que la produce» (Polo, 2019: 108). Precisamente será la base inicial sobre la que construirá Lustmord su álbum más conocido, publicado en 1990⁴. En él podemos tanto escuchar sonidos de animales —específicamente en la *Part III*— como de espacios exteriores no pertenecientes a un estudio de grabación, como el eco de una cueva o caverna —*Part I*. En ocasiones grabará él mismo los sonidos «extramusicales», mientras que en otros casos adquirirá cintas de sonidos preexistentes como las que solicitó al Centro Espacial Kennedy y Observatorio Nacional de Radioastronomía (Bégin, 2024: 11).

Junto a Lustmord, Aethek —conocido también como Billain, Billainbeats o Kuktut— será el otro artista participe en la banda sonora de *Scorn*. Además de ser DJ también se dedicará al diseño de música para trabajos específicos dentro del mundo audiovisual, siendo ambas experiencias cruciales para entender el tipo de música que crea. Su aportación a *Scorn* no será la única perteneciente a las artes visuales, ya que entre los años 2018 y 2024 compondrá alguna pieza de las bandas sonoras de tres filmes y un cortometraje⁵. Activo desde el 2008, su sonido —aunque en *Scorn* sigue la estela general del *dark ambient* como se verá más adelante— se enmarca en tendencias cercanas al ruidismo priorizando el ritmo por encima de la melodía, pero transformando su sonoridad dependiendo de la finalidad de sus piezas.

3.2 La banda sonora de *Scorn* y su opresión sobre el jugador

Las piezas de Aethek y Lustmord se emplean en las dos zonas más diferentes del videojuego, la nave y la ciudadela, como se ha apuntado anteriormente. Empezando por el conglomerado de carne y metal con Aethek, uno de los temas más destacables del *soundtrack* es la pieza llamada *Reveal* (Aethek, Lustmord, 2022). Esta tiene una dura-

⁴ Lustmord. (1990). *Heresy* [Álbum]. Soleilmoon Recordings

⁵ El cortometraje fue *Fugitive* (Billain, 2022) y los filmes, en orden cronológico: *Hunter Killer* (Marsh, 2018), *Pacific Rim* (Del Toro, 2018) y *Family Comes First* (Gordes, 2024).

ción aproximada de dos minutos y desde el primer instante de la composición, el artista sumerge al jugador en un entorno sonoro con un *fade-in*. Esta obra emerge con un leve zumbido al cual se le empieza a sumar una reverberación cada vez mayor consiguiendo así esta sensación de opresión sobre el oyente. Muestra lo que muchas otras reflejan también, una sensación de sometimiento y alienación. La pieza no solo acompaña la experiencia, se convierte en una extensión del propio escenario, dando vida a la arquitectura que ya de por sí la tenía.

En *Slumber* (Aethek, Lustmord, 2022), con tres minutos se puede apreciar la atmósfera de pesadilla, desolación y misterio que impregna cada compás. Los sonidos parecen retorcerse en el propio espacio que ocupan y la melodía principal que anuncia el comienzo de un fin. La sensación de profundidad espacial se traduce gracias a golpes rítmicos de metal con metal, otorgando una característica esencial del vacío: el eco. Esta pieza contiene reminiscencias a *Augmentation* (Aethek, Lustmord, 2022) la cual se caracteriza por el uso de sintetizadores en registro grave, texturas metálicas y efectos sonoros simulando el latir de un corazón. Ambas piezas se componen por sonidos lentos y pesados con modulaciones.

La pieza de *Slumber* suena durante los primeros minutos del videojuego, en el momento en el que el jugador controla al primer protagonista dentro de la nave. La melodía cumple el cometido de transmitir la lentitud y el comienzo del letargo que da lugar al fin de la primera parte. Esta pieza, sin embargo, no adquiere protagonismo en la cinemática, sino que va apareciendo a lo largo de la historia del videojuego y provoca este sopor forzado sobre el personaje. Por otro lado, las modulaciones en *Augmentation* pueden guardar relación con la transformación o intervención de la tecnología sobre la carne. Esta pieza suena en los momentos en los que el protagonista obtiene una nueva herramienta mediante un proceso de transformación biomecánica y en aquellos instantes en los que debe interactuar con las máquinas orgánicas a lo largo de la escena. La composición se reproduce casi constantemente durante casi todo el videojuego, representativa de la exploración y la resolución de los puzles.

Tracks como *Slumber* y *Augmentation*, entre otras, se mezclan y se unen a los efectos de sonido para poder aportar la profundidad y la tonalidad al entorno en el que se encuentra el jugador durante el juego, siendo fieles al concepto de música *ambient*. Por ejemplo, *Augmentation* pasa desapercibida, ya que los creadores quisieron llevar a cabo una simbiosis entre la música, los efectos de sonido y la propia imagen, obteniendo así un diálogo con el entorno de forma constante e infinita –recordemos que en *Scorn* no hay silencios.

Aethek también desarrolla temas que obtienen protagonismo según el lugar en el que se encuentra el jugador. Un ejemplo es la pieza *The Great Wall* –con una duración de cuatro minutos– en la que el músico despliega capas sonoras densas con contundentes golpes que se asemejan al sonido que hace el cuerpo del segundo protagonista al caer contra el suelo tras su nacimiento. Esta representa la fuerza y monumentalidad del Muro del Génesis. Se emplean texturas sintéticas y reverberaciones cavernosas –comunes en muchas de las composiciones– sugiriendo tanto la majestuosidad como la decadencia que ha sufrido el muro con el paso del tiempo.

Otra pieza con un gran peso es la titulada *Polis* (Aethek, Lustmord, 2022) –un minuto más larga que la anterior– la cual continúa la línea sonora común, manteniendo la sensación de espacio amplio y complejo. Esta se emplea al ver los primeros atisbos de la ciudad dónde ya se vislumbra la presencia de una civilización perdida y caduca que antaño fue gloriosa. La obra sigue empleando las reverberaciones comunes, pero no dando lugar a opresión sino a la imponente estructura seguida por la transición que lleva a cabo *Dissolved* (Aethek, Lustmord, 2022) –de unos tres minutos– para

dar paso a las composiciones de Lustmord las cuales adquieren un protagonismo decisivo. *Dissolved* sustituye el eco mediante un sintetizador por la reverberación producida por las cuerdas de un bajo. Los elementos sonoros se fragmentan y desintegran de forma progresiva, lo cual refleja un proceso de disolución tanto del físico como del intelecto. Este tema sirve como enlace con la siguiente zona a explorar, que además de ser aspectualmente muy diferente será la musicada por el otro artista colaborador en la banda sonora: Lustmord.

La primera pieza seleccionada lleva por nombre *Morphic Eco* (Aethek, Lustmord, 2022), extendiéndose su duración hasta llegar a los ocho minutos –de hecho, las piezas de este segundo artista doblan en minutaje a las de Aethek–. Aparece en el juego por primera vez cuando el protagonista recorre el templo por la zona exterior, se mantiene en el interior de la arquitectura y cesa una vez se llega a la planta de abajo del edificio para enfrentarse a más enemigos. El inicio de la pieza es muy limpio, dejando atrás el ruidismo y las interferencias de la música que acompañaba las zonas anteriores, empezando por un banco de sonidos cercano a una orquesta sinfónica en el que prevalece la sección de cuerda frotada en un registro agudo. A los pocos segundos entra la base a modo de bordón⁶ haciendo sonar un bloque largo sin ritmo, pero con una tonalidad inamovible. Este tipo de base es algo que se ha visto también en *tracks* anteriores de la banda sonora –incluidas las de Aethek– y será un denominador común en el género del *dark ambient*.

La entrada de ese pedal continuo nos lleva de nuevo a las zonas anteriores y, por lo tanto, a la inestabilidad emocional del personaje, como veremos más adelante. También a los pocos momentos de este inicio, entra un sonido de cuerda pulsada parecido a una guitarra española o a un arpa con el cual se interpretan escasas notas. El bloque de cuerdas va creando una curva melódica muy marcada, ascendiendo y descendiendo constantemente. En algunos momentos baja esa intensidad para darle más protagonismo al pedal «siniestro» y en otras ocasiones sube el volumen para adquirir más importancia sonora y esto se le acaba sumando otro elemento menos distinguible que parece ser una voz distorsionada ininteligible, siendo una parte menos destacada en el conjunto de la pieza. Hacia el final de esta *track*, el bloque de cuerda frotada da paso al ya bautizado pedal siniestro junto con una nueva voz más aguda y menos clara que la anterior. La obra termina con el protagonismo absoluto de los graves del pedal, sumado a una capa heterogénea menos estable que da la sensación de enjambre y se añade también algún murmullo metálico que recuerda a sonoridades tibetanas.

Debe asociarse el bloque de cuerdas con la pureza de este espacio final, con lo no-contaminado y con la tranquilidad del protagonista de haber podido salir de la nave para poder llegar a la ciudadela y preservar la pureza de esta. Aunque el hecho de que a los pocos segundos ya aparezca el pedal siniestro acaba siendo un aviso de que el juego no ha terminado y ayuda a crear un ambiente reminiscente de lo que el protagonista ya ha vivido. De hecho, y haciendo un inciso, la música en las bandas sonoras para videojuegos es precisamente una de las pistas más importante a la hora de la toma de decisiones del jugador, alertando a este de si hay enemigos o se encuentra en una zona peligrosa ya sea por el cambio en esa sonoridad o simplemente por la falta de ella. Por último, no hay que olvidar la importancia de la información que nos da el título de esta pieza, «Eco mórfico». Por una parte, el conjunto sonoro de esta obra da una

⁶ Los bordones son las cuerdas laterales de la zanfona, un instrumento musical popular con sonoridad propia del periodo medieval, que tiene unas cuerdas melódicas y otras llamadas bordones que proporcionan una nota continua a modo de pedal. Todas ellas suenan gracias a una rueda que es activada a través de una manivela.

sensación de «enlatado», de un sonido que parece ser interpretado en un espacio demasiado amplio creando esa falsa percepción de eco, sobre todo al final –en la parte llamada como «enjambre»– y siendo una característica común ya no solo en la música de *Scorn* sino en el género *dark ambient*. Por otra parte, tenemos el concepto de «mórfico», que se puede asociar no solo con la figura mitológica de Morfeo –por lo tanto, con lo onírico, con el sueño– sino que también se debe vincular con el concepto de forma, de estructura, de orden, siendo este último elemento uno de los más importantes en la ciudadela de *Scorn*.

La siguiente y última pieza elegida para su análisis es *An Evanescent Path* (Aethek, Lustmord, 2022). En esta obra de una duración aproximada de 6 minutos, se nos presenta al inicio un pedal algo más grave y sutil del que se escuchaba en la *track* anterior, como un ruido de fondo *pianissimo*. De nuevo suena esa cuerda pulsada, pero en vez de hacer pocas notas y separadas en el tiempo forman una clara melodía. El pedal, aunque sigue presente, pierde aún más intensidad para dar paso a esa línea melódica la cual se intercala con una contra melodía –con la típica dinámica de pregunta-respuesta– interpretada por una cuerda frotada parecida a un violoncelo. A los pocos segundos este último queda sustituido por un bloque sonoro más grupal, agudo y electrónico. El diálogo apacible entre dichas melodías termina por dar paso al eco y al vacío más inquietante y, por consiguiente, a esa sinuosidad propia del *dark ambient* en la que se propone ese sonido reverberado de la misma forma que en muchas de las piezas anteriores de la banda sonora.

Esta obra es una de las más melancólicas de todo el juego y aparece en la última escena de este. Cuando el personaje principal parece que se ha podido salvar y lograr su objetivo, es atrapado y obligado a la fusión completa con el primer protagonista. Lo último que ve el jugador antes de que entre esta pieza es todo lo que anhelaba: la escultura de la civilización que adoraba a la natalidad y el pasillo que le permitía la ascensión –aquel paraje tan parecido a una de las obras de Beksinski. En el videojuego, a diferencia de la banda sonora, la pieza entra directamente con la melodía, sin la introducción del pedal, coincidiendo con la última cinemática de *Scorn*. Acompañada de esa música, el jugador ve cómo su protagonista se retuerce de dolor en el suelo atrapado por el parásito, su mirada de agonía –como se trata de un juego en primera persona, el rostro del protagonista aparece pocas veces– e incluso la perspectiva desde una estatua, de manera desenfocada, de cómo el monstruo acaba con el personaje. Todas estas imágenes se van mostrando siguiendo la pulsación de la pieza e intercalándose con fundidos a negro, para aumentar el dramatismo narrativo. Es evidente que la música es importante durante todo el videojuego, pero esta es en la parte en la que más destaca, ya que al tratarse de una cinemática, al jugador no le queda otra que observar lo que pasa sin poder interactuar con ello. El triste final culmina con la última de las imágenes que se presentan antes de los créditos: el *zoom out* mostrando cómo el personaje se ha transformado en un amasijo de carne amorfo asentado en la única zona pura de todo ese mundo. En ese momento es justo cuando la melancólica melodía de cuerda pulsada desaparece para dar paso a los ecos y ese sonido que se ha ido asociando con el espacio de la nave, dominado por la infección. Por último, el título nos conecta de nuevo con la secuencia, «el camino evanescente», haciendo hincapié en ese sendero –real y figurado– que el protagonista no podrá cruzar y se desvanecerá ante sus ojos.

Por lo tanto, la conclusión a la que podemos llegar sobre la gran diferencia entre las composiciones de un artista y el otro es el uso de las piezas aplicado al videojuego. Mientras que las de Aethek sirven como acompañamiento a la imagen obedeciendo de forma fidedigna al concepto más prístino de música *ambient*, las obras de Lustmord

adquieren mucho más protagonismo tanto por el volumen en que se muestran en el juego como por el uso de una de ellas como acompañamiento de una cinemática, obligando al jugador a observar y escuchar.

4. Apagando el mando

Desconcierto, fragilidad y destino evitable es lo que quiere evocar *Scorn*. Poder transmitir todo eso con la falta de la palabra es algo verdaderamente complejo, hecho realidad gracias al uso de otras artes como la música, la pintura o la literatura. El arte influenciado por nombres como Giger o Beksinski mezclándose a la perfección con las melodías sinuosas de Aethek o Lustmord acaban creando una simbiosis inteligente entre lo visual y lo auditivo, tal y como en el mismo videojuego se produce: los dos protagonistas acaban fusionándose al final del camino, ninguno se resiste, se retroalimentan entre sí para poder sostener esa representación estética única. La música adopta papeles distintos, a veces cuenta una historia, a veces simplemente acompaña, siendo servidora de una representación del horror cósmico en la que el jugador se hunde en esta experiencia de fusión con lo desconocido en la que cuerpo, entorno y sonido son una sola entidad de cambio constante. Esa mimetización entre el arte y la música que ofrece *Scorn* como experiencia lúdica lo convierte en un caso de referencia para la narrativa audiovisual carente de diálogo. En definitiva, es evidente que la tecnología en el mundo actual ha venido para establecerse culturalmente y el videojuego es la materialización más inmediata de una de las formas artísticas más interdisciplinarias, llevándonos a recordar a aquella *Gesamtkunstwerk* wagneriana. En *Scorn* la música es piel, respiración, maquinaria y lamento. Su eficacia reside en la capacidad de aparecer y desaparecer con su paisaje distópico y narrar sin palabras, trascendiendo lo simplemente sonoro para convertirse en una experiencia completa.

Bibliografía citada

- Aethek, Lustmord. (2022). *Scorn. Soundtrack* [CD]. Laced Records.
- Aristóteles. (1996). *Física* (T. Calvo, Trad.). Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Billain. (Director). (2022). *Fugitive*. [Película]. Spektroom, Stechak Studios.
- Bégin, R. (2024) Hantologie de l'archive: le *Dark Ambient* et la sonographie du désastre. *Filigrane. Musique, Sons, Esthétique, Société*, (29), 1-14.
- Chambers, R.W. (2014 [1895]). *El rey de amarillo*. Valdemar.
- Del Toro, G. (Director). (2018). *Pacific Rim: Uprising*. Universal Pictures.
- Ebb Software. (2022). *Scorn* [Videojuego].
- Esposito, M. (2019). En el principio era mano: Ernst Kapp y la relación entre máquina y organismo. *Revista de Humanidades de Valparaíso*, (14), 117-138.
- Garrido Moreno, L. (2013). Música y Arquitectura. Iannis Xenakis y el Pabellón Philips. *Hoquet: Revista del Conservatorio Superior de Música de Málaga*, I(11), 34-48.
- Gordes, L. & Fisher, O. (Directores). (2024). *Family Comes First* [Película]. Good Gravy Media.
- Heidegger, M. (2025 [1927]). *Ser y Tiempo*. Trotta.
- Houllebecq, M. (2005). *H.P. Lovecraft: Contra el mundo, contra la vida*. Siruela.
- Hernández Roura, S.A. (2017). Retórica y horror cósmico en H.P. Lovecraft. *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, III(1), 15-34.
- Hirsch, A.J. (2024). *H.R. Giger*. Taschen.
- Lustmord. (1990). *Heresy* [CD]. Soleilmoon Recordings.
- Joshi, T.S. (2003). *Primal Sources. Essays on H.P. Lovecraft*. Hippocampus Press.

- Lovecraft, H. P. (1926). *The Call of Cthulhu*. Visionary Publishing.
- Lovecraft, H. P. (1943). *Beyond the wall of sleep*. Arkham House.
- Mandel, C. (2013). Notas sobre la categoría de «lo abyecto» en las artes visuales contemporáneas. *Escena*, 36(72), 7-12.
- Marsh, D. (Director). (2018). *Hunter Killer* [Película]. Summit Entertainment.
- Metroski de Alvarenga, V. (2017). A cidade dos mortos: o mundo imaginário do artista polones Zdzislaw Beksinski. *Revista Interdisciplinar Internacional de Artes Visuais*, 04(02), 31-45.
- Pellet, M. (2022). *Scorn. The Art of the Game*. Titan Books.
- Polo, M., Mestres Quadreny, J.M. (2015). *Pensamiento y música a cuatro manos. La creatividad musical en los siglos XX y XXI*. Ediciones de la Universidad de Murcia.
- Polo M. (2010). *Pensamiento musical*. Ediciones de la Universidad de Cantabria.
- Scott, R. (Director). (1979). *Alien* [Película]. Brandywine Productions.
- Simmons, D. (Ed.). (2013). *New critical essays on H.P. Lovecraft*. Springer.
- Trías, E. (2007). *El canto de las sirenas*. Galaxia Gutenberg.
- Young, J. R. (2020). The Fragmentation and Recovery of Zdzisław Beksinski. *Studies in the Fantastic*, 10, 20-45.



Este número de LAOCOONTE se terminó de editar el 11 de diciembre de 2025.

En su maquetación se usaron las tipografías Calisto MT, diseñada en 1986 por Ron Carpenter para Monotype, y Futura, diseñada por Paul Renner en 1927 para Bauer Type Foundry.

EDITA

SEyTA.
SOCIEDAD ESPAÑOLA
DE ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

CON LA COLABORACIÓN DE

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA | DEPARTAMENT DE
FILOSOFIA

 Departamento de
Filosofía
Universidad Zaragoza

 Departamento de
Filosofía

 UNIVERSIDAD
DE GRANADA

 VNIVERSIDAD
ID SALAMANCA
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL

 **FLE**
DEPARTAMENT DE FILOSOFIA,
LÒGICA I ESTÈTICA

 MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACION
Y UNIVERSIDADES

 UNIÓN EUROPEA
 AGENCIA
ESTATAL DE
INVESTIGACIÓN

PID 2022-140220NB-I00. Réplicas de la investigación artística a la crisis histórica

VNIVERSITAT
ID VALÈNCIA 
Institut de Creativitat
i Innovacions Educatives