

**MÁS ALLÁ DE *RAPTURE*: UN ANÁLISIS HISTÓRICO-ARTÍSTICO DEL  
VIDEOJUEGO *BIOSHOCK***

**Mariangelis Ortiz Lugo**

HART 4242: Investigación en Historia del Arte

Dirigido por: Dra. Laura Bravo López

Programa de Historia del Arte

Facultad de Humanidades

Universidad de Puerto Rico

Recinto Río Piedras

Mayo de 2020



**Índice:**

**Agradecimientos** .....4

**INTRODUCCIÓN** .....5

**MOVIMIENTOS ARTÍSTICOS QUE FORMARON A *RAPTURE***

**1. Art Deco, ¿más que un estilo artístico decorativo?** .....11

**2. Sander Cohen: El Surrealismo hecho hombre** .....19

**SIGNOS DE NUESTRA COTIDIANIDAD**

**3. La iconografía religiosa y mitológica en una ciudad proclamada atea** .....32

**4. Objetivismo: El control de la población mediante la imagen** .....44

**LA CULTURA VISUAL EN UN MUNDO FICTICIO**

**5. Culto a la belleza: La modificación corporal como clave de acceso a *Rapture***.....54

**6. La publicidad como huella histórica** .....62

**CONCLUSIÓN** .....73

**REFERENCIAS** .....75

## **Agradecimientos**

En primer lugar, quiero agradecer a la Dra. Laura Bravo por ser abierta a temas arriesgado como el mío y por darnos la oportunidad de explorar nuevos renglones dentro de la Historia del Arte. Además, quiero agradecer a mi hermana por ayudarme a tomar las capturas del videojuego mientras le decía cómo hacerlo y a mi mamá por ser mi correctora gramatical. Gracias a ambas por tener la paciencia necesaria para soportarme y darme el empujoncito necesario para terminar esta investigación satisfactoriamente.



## Introducción

El arte, y lo que consideramos arte, evoluciona constantemente en el transcurso del tiempo. La era digital ya no es algo que solo vemos en historias de ciencia ficción, sino que estamos ya viviendo sumergidos en la tecnología. El arte digital, por tanto, debe ser considerado igual de válido que el arte que está en los museos. Ernest Adams, en su escrito “Will computer games ever be a legitimate art form?”, contenido en el libro *Videogames and Art* argumenta: “¿Cuál es el juego de computadoras equivalente al Impresionismo? No sabemos todavía, pero la única forma de saberlo es experimentando con el medio, como los expresionistas hicieron con el suyo.”<sup>1</sup> [traducción mía] (261) Los videojuegos, en los últimos años, han pasado de ser una simple manera de entretenimiento a una vertiente donde la creatividad está a flor de piel. Actualmente, los diseñadores de videojuegos se toman el tiempo y la delicadeza de crear personajes, ciudades y mundos completos como lo haría un autor literario. Por esta razón, he llegado a cuestionarme: ¿habrán estudiado historia del arte los diseñadores de videojuegos? Las referencias que utilizan no son por mera casualidad y es notable que su interacción con el arte no fue solo cultural, ya que abordan los temas a plena conciencia de lo que hacen, dejando claro que su intención es reinterpretar las ideas de artistas plásticos del pasado para ambientar su historia y transmitirla de una manera coherente. Tal como menciona Walter Benjamin en su ensayo *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*: “...para el hombre contemporáneo la representación de la realidad por el filme es incomparablemente más significante que esa del pintor, ya que ofrece, precisamente por la permeabilidad concienzuda de la realidad con equipo mecánico, un aspecto de

---

<sup>1</sup> “What is the computer game equivalent of Impressionism? We do not yet know. But the only way to find out is to experiment with the medium, as the Impressionists did with theirs.”

la realidad que es liberado de todo equipo. Eso es lo que uno tiene derecho a exigir de una obra de arte.”<sup>2</sup> [traducción mia] (14).

*BioShock* es una serie de videojuegos en perspectiva de primera persona (lo que en el argot de los videojuegos se conoce como “First-person shooter”) que no solo utiliza armas de fuego, sino que las combina con modificaciones genéticas para ayudarte a avanzar, lo que lo separa de los demás brindando una experiencia única y diferente. Además, es el primer juego electrónico “First-Person Shooter” que fue considerado arte, tanto por su estética y sonido como por su trama abarcadora. El mismo ganó el premio BAFTA en la categoría de Mejor Juego y fue nominado a la categoría de Logro Artístico en el 2007 (Creeber 86). Desde el 2004, la Academia Británica de la Cinematografía y la Televisión comenzó a galardonar a los videojuegos con su propia ceremonia y hasta el momento se han celebrado dieciséis. *BioShock* fue el precursor del debate reciente entre el arte y los videojuegos. Por esta razón, pueden analizarse todas las referencias artísticas, culturales, políticas y religiosas en la primera entrega de la serie de videojuegos *BioShock* desde una perspectiva histórico-artística.

Esta entrega se ubica durante los años sesenta, luego de la caída de la ciudad distópica llamada *Rapture*, la cual se construye, según la historia, bajo el mar durante los años veinte. El personaje principal llega a la ciudad de manera inesperada, comienza a investigar el lugar para entender lo que allí ocurrió y saber porqué todo el que entra a esa ciudad no regresa. Durante su travesía, encuentra que todos son adictos a unas sustancias llamadas *Adam* e *Eve*, las cuales hacen que el cuerpo pueda ser modificado estéticamente de manera más sencilla que una intervención quirúrgica. Además, para poder ambientar el lugar acorde con la época, los diseñadores utilizaron el estilo Art Deco como punto de partida, desde la arquitectura hasta la vestimenta de los

---

<sup>2</sup> “...for contemporary man the representation of reality by the film is incomparably more significant than that of the painter, since it offers, precisely because of the through going permeation of reality with mechanical equipment, an aspect of reality which is free of all equipment. And that is what one is entitled to ask from a work of art”

personajes. Tomando en cuenta el estilo arquitectónico escogido por los diseñadores y el hecho de que el videojuego puede considerarse ciencia ficción, este puede ser comparado con las películas *Blade Runner*, *Metrópolis* y *Citizen Kane*. Al igual que nuestro entorno, Rapture está plagado de publicidad de artículos que se venden a través de la historia que cuenta el videojuego y dado que la ciudad estuvo en su mejor momento durante los años veinte, estos anuncios pueden ser comparados con las primeras publicidades formales que comenzaron a forjarse durante la misma época, pero de nuestra realidad.

La consideración de los videojuegos como una manifestación artística es un tema bastante contemporáneo, por lo que se publica casi a diario sobre el mismo. El debate comenzó con la aceptación de los videojuegos como arte y ha evolucionado a grandes pasos, pero sigue siendo un tema controversial para algunos historiadores y conservadores del arte. En el 2012, el *Smithsonian American Art Museum* llevó a cabo una exhibición titulada *The Art of Video Games* y con esta cambió el enfoque del debate entre los videojuegos y su rol dentro del arte. El exhibir un video de *BioShock* entre un cuadro de Georgia O’Keeffe y uno de Thomas Hart Benton (“2K Games: BioShock Video Game”) hace que instantáneamente se piense el mismo como una obra de arte digna de admirar, así como lo hizo Duchamp con sus *ready-mades*, ya que pasa del televisor de una casa a uno que está colocado en una instalación de un museo. Desde ese momento, otros museos han seguido su ejemplo y poco a poco se han llevado a cabo más exhibiciones de videojuegos, la más reciente siendo en el Victoria and Albert Museum en Inglaterra (*How Video Games Have Grown Up*). En el 2009, se publicó el libro *Digital Cultures: Understanding New Media* y este contiene un estudio de caso del videojuego *BioShock* de la autoría de Gérard Kraus. En el mismo, Kraus explica como el videojuego puede considerarse arte utilizando las Ciencias de Cómputos como base en su análisis. El 8 de diciembre de 2019, se publicó el artículo más reciente

y reseña la exhibición sobre videojuegos que tendrá el *Akron Art Museum* próximamente. Por otro lado, el último escrito académico sobre el tema y, específicamente, de la serie de videojuegos *BioShock* es un ensayo escrito por Grant Tavinor titulado *BioShock and the Art of Rapture* publicado en la revista *Philosophy and Literature*. En el mismo, Tavinor habla sobre los aspectos artísticos del videojuego, tanto estéticos como filosóficos, de donde pueden haber tomado inspiración los diseñadores.

A pesar de que el ensayo de Tavinor contiene temas muy parecidos a los que se abordarán, su acercamiento al tema es utilizando la filosofía como base de pensamiento y solo analiza a algunos de los personajes principales. En cambio, el análisis iconográfico del juego electrónico utilizará la Historia del Arte como base, comparando las referencias visuales y textuales que aparecen a través del videojuego con sus respectivas alusiones artísticas, culturales y religiosas. Sin embargo, es importante mencionar que existen páginas de internet, como *BioShock Wiki*, que contienen publicaciones en las que se han hecho comparaciones como las que se expondrán, pero ninguna ha sido de manera formal y organizada utilizando las referencias académicas necesarias.

La primera entrega de la serie de videojuegos *BioShock* abarca varios temas relevantes a la Historia de Arte, que van desde la arquitectura hasta la publicidad y cada uno de estos temas serán abordados en un capítulo. El primer capítulo se centrará en reseñar la arquitectura, las esculturas y los objetos inspirados en el movimiento Art Deco, un estilo decorativo moderno que se caracteriza por representar la opulencia, el glamur y el interés por la tecnología. Como se mencionó anteriormente, el videojuego está ambientado en los años veinte, por lo que no nos debe tomar por sorpresa la utilización de un estilo decorativo que marcó la época. Además, se comparará la utilización de este estilo en varias películas de ciencia ficción con la interpretación dada en el videojuego, para así entender si el uso del Art Deco viene de la exposición directa (esculturas,

edificios, etc.) o indirecta (a través de los filmes). Sin embargo, se argumentará si el estilo está ligado a la avaricia del ser humano, lo que eventualmente, lo lleva a su caída.

En el segundo capítulo se analizará el Surrealismo y su influencia en lo que hoy conocemos como Ciencia Ficción. En el contexto de este videojuego, el surrealismo está muy latente ya que, al ser del género de horror, puede considerarse un tanto grotesco para algunas personas, así como lo fue el movimiento artístico. Un ejemplo perfecto del mismo es el personaje Sander Cohen, el cual tiene un parecido físico y de carácter con el pintor español Salvador Dalí. Éste tiene varios *performances* a lo largo de la historia y uno de ellos es con bailarines que parecen maniqués, los cuales son bastante parecidos a los del ballet de Dalí. Además, hay varias referencias más al teatro Vaudeville, en específico a Harry Houdini. También, se mencionará a los humanoides y como estos son parte importante de la estética del videojuego.

El tercer capítulo contará de un análisis iconográfico de varias referencias religiosas, específicamente cristianas y de la mitología griega. Sin embargo, en el cuarto capítulo se analizarán las referencias histórico-políticas que se van mencionando y representando en la trama. Por ejemplo: la Primera Guerra Mundial, la Unión Soviética y el movimiento denominado Objetivismo. Además, tomando en cuenta la Guerra Civil en que estaba enfrascada la ciudad de *Rapture*. En cambio, el quinto capítulo se concentrará en el rol del Dr. Steinman y la obsesión que había en la ciudad con la belleza física. Las intervenciones quirúrgicas para lograr modificaciones corporales eran la orden del día en *Rapture* y el Dr. Steinman era el que tenía la última palabra. Él era el que decidía qué era estéticamente placentero a la vista, así como el Dr. Frankenstein y su criatura, él cambiaba a las personas como le parecía. Por eso, tal y como sucede en la mayoría de los casos en la actualidad, las cirugías plásticas dejan irreconocibles o como monstruos a las personas intervenidas.

Por último, el sexto capítulo se enfocará en los distintos tipos de publicidad que hay dentro del juego. Las pancartas y anuncios que podemos encontrar a través de la historia son muy parecidos a los que abrieron paso a las campañas publicitarias que conocemos hoy día durante los años veinte. No solo se tomará en cuenta el aspecto artístico, sino también la intención detrás de los anuncios y su efectividad en la sociedad de *Rapture*. Para analizar los mismos se tomarán en cuenta las ideas de autores como Marshall McLuhan, Nicholas Mirzoeff y W.J.T. Mitchell.

Las metodologías que se utilizarán serán: la historiografía del arte, la cultura visual, el estructuralismo o semiología, el formalismo, la sociología del arte y la iconografía e iconología. Al ser un videojuego el punto de partida, las metodologías de cultura visual, iconografía e iconología se aplicarán a todos los capítulos. El análisis será, mayormente, visual por lo que se presta para comparaciones con elementos artísticos ya existentes o el análisis de la imagen como objeto de estudio. Las imágenes que se presentarán pueden ser analizadas tanto en el contexto en el que suceden o fuera del mismo, como sucede cuando se analizan fotogramas de películas o series. El estructuralismo o semiología también estarán entre las metodologías principales porque tomaré en cuenta los elementos utilizados para ambientar, desde la utilización del Art Deco hasta la oscuridad brindada por la profundidad del mar. Sin embargo, la sociología del arte y los estudios de género se tomarán en cuenta para explicar la manera en que se comportan las personas en *Rapture* y el rol de cada una de ellas. Por último, la historiografía del arte y el formalismo se utilizarán para analizar y entender el culto excesivo que había a la belleza por parte de los ciudadanos de *Rapture* y como eso los llevó al borde de su extinción.

## 1. Art Deco, ¿más que un estilo artístico?

El Art Deco es un estilo artístico que surgió en Francia antes de la Primera Guerra Mundial en rechazo al Art Nouveau, aunque no es un estilo relevante hasta luego de la guerra. Influenciado por las líneas del cubismo, los colores del fauvismo y los estilos exóticos de Asia, Egipto y la cultura maya, logró posicionarse como el estilo que distinguió la estética de los años 20 de todo lo anterior, brindando aires de modernidad con funcionalidad y opulencia. Los elementos perfectos para construir nuevas ciudades en un momento crucial en la historia de la humanidad enfocadas en el progreso industrial, como lo son Nueva York y Miami. Los edificios que distinguen a estas ciudades icónicas se construyeron con materiales resistentes, como lo son el acero inoxidable, y revestidos con cristales, espejos y barniz de colores brillantes. (Benton, Benton, & Wood 2003) Los rascacielos más icónicos de Nueva York son las mejores ejemplificaciones de este estilo, como el *Chrysler Building* (**Fig. 1**), ya que presentan la utilización del metal y el cristal para resaltar los patrones diseñados que le dan el distintivo estilo a la corona del edificio.



1. Leena Hietanen, *Chrysler Building*, New York, 2005.

La idea de utilizar el estilo decorativo para darle un respiro nuevo a una ciudad no solo ocurrió y ocurre en nuestra cotidianidad, sino que también tiene cabida en mundos ficticios. Por lo tanto, películas como *Blade Runner* y *Metrópolis*, y el videojuego *Bioshock* lo utilizan con el fin de embellecer sus espacios y esconder algunas realidades en las que viven. La película *Blade Runner* tiene como sede a Los Angeles, California ubicada en el futuro y decide rescatar el estilo Art Deco, con claras influencias asiáticas (**Fig. 2**), para darle



2. Ridley Scott, *Los Angeles, Blade Runner*, 1982. Cine.



3. Irrational Games, *Vista de Rapture desde la batisfera*, 2007. Arte digital.



4. Fritz Lang, *Metrópolis*, 1927. Cine.



nueva vida a una ciudad que está en decadencia. La misma es parecida a *Rapture* (**Fig. 3**) porque siempre está lloviendo por culpa de la contaminación. En el caso de *Metrópolis* (**Fig. 4**), utilizan una mezcla de la estética Art Deco y la gótica ya que el Art Deco como lo conocemos lo impulsó este filme. Lo que *Rapture* y esta ciudad tienen en común es que ambas son ciudades subterráneas (una bajo tierra y la otra bajo el agua). Todas las ciudades mencionadas son habitadas por personas que están en la búsqueda de una mejor calidad de vida, pero con la peculiaridad de que los ricos viven en la parte superior (en *Blade Runner* en el edificio más alto e imponente). El director creativo de *BioShock*, Jason Thomas, argumenta que: “La ficción utópica es rara vez estimuladora; un sueño está definido por su final. Para los personajes de *BioShock* y *BioShock 2*, la ciudad de *Rapture* se trataba del poder seductor de un mundo sin preguntas, y la gran pérdida que inevitablemente sigue. En cada una de sus historias, “escapar” era la única palabra para esperanza.”<sup>3</sup> [traducción mía] (2). Por lo tanto, se puede asumir que el Art Deco fue un estilo artístico que significaba, no solo en el videojuego, sino que, para nuestra sociedad, el escape o la libertad de creer estar en una mejor posición social solo por vivir en un lugar con una estética agradable a la vista y plagada de opulencia. Por esta razón, el Art Deco, era considerado un estilo extremadamente contradictorio. Promulgaba la complacencia de sus colores brillantes y excesos decorativos, cuando en realidad, la sociedad estaba en gran deterioro. Acabando de salir de una guerra mundial, lo hacían para tratar de superar los estragos de la guerra y esconder una realidad que los agobiaba, al igual que el Dadá o el Surrealismo.

*BioShock* es un videojuego visualmente placentero, a pesar de ser del género de horror y gran parte se debe a la arquitectura que lo enmarca. A través del juego vemos todos los elementos antes mencionados, desde las formas geométricas hasta la influencia asiática (**Fig. 5**), por lo que

---

<sup>3</sup> Utopian fiction seldom uplifting; a dream is defined by the ending of it. For the characters of *BioShock* and *BioShock 2*, the city of *Rapture* was about the seductive potential of a world without questions-and the great loss that inevitably follows. In each of their stories, “escape” is the only word for hope.

podemos asumir que los creadores y diseñadores tenían conocimiento vasto de lo que estaban emulando. No es casualidad que muchos de los elementos y referencias de este videojuego sean



5. Irrational Games, *Arcadia Glens*, 2007. Arte digital.

muy parecidos a las películas mencionadas, ya que estas se consideran icónicas en el mundo de la ciencia ficción. El videojuego tiene su propio museo, llamado el Museo de Ideas Huérfanas donde, además de encontrar las ideas abandonadas, se puede apreciar la estética que aparece a través del juego. En la **Figura 6** se muestra el interior del museo desde una de sus entradas y en ella vemos la utilización de patrones de formas geométricas en las losetas, la alfombra y los fustes de algunas de las columnas. En el capitel de la columna central se aprecia la utilización de cristal para hacer del mismo uno funcional en forma de lámpara. Además, se ven materiales como el acero inoxidable en los pasamanos de las escaleras. Sin embargo, la influencia asiática en el Art Deco es notable en el nivel llamado *Arcadia*. Este lugar es el corazón y pulmones de la ciudad de *Rapture*, ya que de ahí salen la comida, el agua y el aire que respiran los habitantes de la ciudad.

Los jardines parecen estampas de sacadas de Japón, como se aprecia en la **figura 7** en comparación con la **figura 8**. El arte paisajista de jardines es muy característico de Asia, y se piensa que surgieron en China y Korea para luego importarse a Japón, quienes lo volvieron su elemento característico. Los atributos



8. Lesly/Fotolia, *Japanese garden*. Fotografía.

principales de estos jardines son una cascada, un manantial y una corriente que lo nivela, un lago, colinas, islas, piedras y un puente (Sanderson). Estos jardines eran utilizados para fiestas de té, la relajación y meditación, además de un lugar de encuentro para familias y amigos. En *Rapture* los jardines cumplían con todos estos propósitos, pero eran vistos como parques recreacionales y vacacionales, así como lo son los parques de diversiones para nosotros, ya que era el único lugar donde se podía vislumbrar un poquito de la superficie.

Además de la arquitectura y la inspiración asiática, en este caso los jardines japoneses, la escultura fue un medio artístico importante en el movimiento Art Deco. Como se mencionó anteriormente, los materiales eran más accesibles y en el caso de la escultura es más fácil trabajar con metal que con mármol, por lo tanto, los arquitectos diseñaban los elementos decorativos de los edificios en los portones, puertas y plazas. En la **figura 9**, podemos ver un portón o separador hecho durante la época del Art Deco. Además del material que mencioné, tiene elementos egipcios y griegos, las líneas inspiradas en el cubismo y elementos surrealistas ya que ella está tocando violín en una ducha. El separador tiene fecha de creación el 1930, por lo tanto, el surrealismo había estado por varios años y se puede tomar en consideración como influencia e inspiración en la creación de éste. Los diseñadores de *BioShock* fueron muy minuciosos y tuvieron estos elementos en cuenta al momento de crear uno de los logos oficiales, que se muestra en la **figura 10**. Otro ejemplo de esculturas creadas en este periodo es el Atlas que se encuentra en el Rockefeller Center, frente al patio del *International Building* en Nueva York (**Fig. 11**). La representación de Atlas está cargando la bóveda celeste en sus hombros, está parado con una pierna en un pedestal de piedra y mira hacia la esquina de la Quinta Avenida. El mismo está hecho con la técnica de vaciado en bronce y tiene elementos griegos, más notables en su cabellera. Esta estatua ha sido reapropiada



6. Irrational Games, *Museum of Orphaned Concepts*, 2007. Arte digital.



7. Irrational Games, *Tea Garden*, 2007. Arte digital.





9. Paul Feher, 'Art Deco' Screen, 1930. Hierro y cobre forjado con baño en oro y plata, 156.2 x 156.2 cm, Museo de Arte de Cleveland.



10. Irrational Games, *Circle Logo*, 2007. Arte digital.



11. Lee Lawrie & Rene Paul Chambellan, *Atlas*, 1937. Bronce y piedra, 14 m, Rockefeller Center.



12. Irrational Games, *Atlas Statue in front of Kashmir Restaurant*, 2007. Arte digital.

como el símbolo del movimiento filosófico y político denominado Objetivismo, que se explicará más adelante ya que es la filosofía que emplea el antagonista Andrew Ryan, gobernante de *Rapture*. En el videojuego se encuentra una representación de la estatua en la entrada de un restaurante (**Fig. 12**). En este caso, la estatua es a medio cuerpo y es más evidente la influencia cubista, ya que su cuerpo no está tan definido y parece una piedra porque está emergiendo del suelo. Además, carga al globo terráqueo en sus hombros, al igual que el de NY, y este tiene una inscripción que lee “Bienvenidos a *Rapture*”.

Es evidente que los creadores de este videojuego no tomaron la decisión de diseñar una ciudad con estilo Art Deco al azar. Estos tomaron en cuenta todos los factores que afectarían la manera de transmitir su mensaje. Claramente, el hecho de que este juego sitúa la creación de la ciudad de *Rapture* durante los años 1920 es una razón de peso, pero, como ya mencioné anteriormente, el Art Deco es un estilo contradictorio y con el mismo buscaban contar lo absurdo de pensar que mudar a los seres humanos de la superficie de la tierra al fondo del mar cambiaría su naturaleza. Por lo tanto, como dice el dicho, “Humano, humo y vano. ¿De qué alardeas? De lo que escaseas”.

## 2. Sander Cohen: El Surrealismo hecho hombre

En 1924, el escritor y poeta André Breton se proclama surrealista y escribe el primer Manifiesto de este movimiento. En el escrito, Bretón, indica entre muchas otras ideas, que cree “...en la fusión futura de esos dos estados, aparentemente tan contradictorios: que son el sueño y la realidad, en una especie de realidad absoluta, de *superrealidad*” (31). Establecía con esto las bases del surrealismo. Además, define al movimiento de la siguiente manera: “Surrealismo: sustantivo, masculino. Automatismo psíquico puro, por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o de cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral.” (44). El Surrealismo es una de las vanguardias artísticas más reconocidas y se inspira en su predecesor (el Dadá), el psicoanálisis y el arte no occidental. El arte de Oceanía y África era muy popular en el momento, por lo que las galerías en Europa estaban repletas de este arte. Los surrealistas lo consideraban mágico y hasta primitivo, ya que muchas de estas culturas no habían cambiado su manera de ser por nada, ni nadie. Además, para crear su arte, estos evitan utilizar cualquier tipo de racionalidad, lo que lleva a hacer obras que pueden ser consideradas desde absurdas hasta grotescas. El Surrealismo fue uno de los movimientos vanguardistas que fue sumamente importante para la ciencia ficción, ya que de estos nace la noción contemporánea de la misma (Parkinson 2015).

La ciencia ficción es un término difícil de definir, ya que depende de quién y en qué contexto se defina. Se puede decir que es un género flexible, cambiante con los tiempos y abierto a ideas que puedan parecer absurdas. Por lo tanto, reta constantemente al público con sus posiciones dentro de temas sensitivos en las ciencias, como lo son la creación de vida. Por esto, el escritor James Gunn, en su libro *The Road to Science Fiction: From Gilgamesh to Wells*, la define como:

“... la rama de la literatura que lidia con los efectos del cambio en las personas en el mundo real, como puede ser proyectado en el pasado, el futuro o a lugares distantes. A veces, se mezcla con los avances científicos o tecnológicos, y usualmente se envuelve en asuntos cuya importancia es más grande que la de un individuo o una comunidad; muchas veces la civilización o la raza [humana] en sí está en peligro.”<sup>4</sup> [traducción mia] (vii). Dejándonos llevar por esta definición, podemos decir que la ciencia ficción ha existido siempre ya que los seres humanos tendemos a imaginarnos lo que puede suceder en el futuro. Por lo tanto, gracias a la ciencia ficción, muchos avances tecnológicos han surgido de ideas creadas por escritores de este género. Uno de estos avances tecnológicos lo son los videojuegos. Sin embargo, estos usan la ciencia ficción como base para crear sus historias. *BioShock* es un juego de ciencia ficción porque contiene temas de índole científica como la modificación genética, pero, la manera en que se presenta el videojuego y como se desenvuelve la trama puede considerarse sumamente surrealista. Hay claras referencias al surrealismo dentro de la ciencia ficción del juego como lo son el hecho de vivir bajo el agua, ser aprehendidos por máquinas, pero la más directa es el personaje de Sander Cohen, quien tiene un gran parecido con Salvador Dalí.

Una de las figuras más importantes e influyentes del movimiento surrealista lo fue el español Salvador Dalí. Él era un personaje en sí mismo, su vida era un *performance*, él y su esposa vivían de una manera excéntrica y megalomaniaca, por lo que el surrealismo le sentaba muy bien. De hecho, él fue expulsado del movimiento al celebrarse un “juicio surrealista”, sin embargo, este se despidió diciendo “¡El surrealismo soy yo!”. El medio predilecto de Dalí era la pintura, pero éste era muy polifacético, se destacó en distintas esferas del arte, desde la escultura y la fotografía hasta el teatro y la moda. Por lo tanto, no hay menor duda de que el personaje de Cohen (**Fig. 14**) fue

---

<sup>4</sup> “Science fiction is the branch of literature that deals with the effects of change on people in the real world as it can be projected into the past, the future, or to distant places. It often concerns itself with scientific or technological change, and it usually involves matters whose importance is greater than the individual or the community; often civilization or the race itself is in danger.”





13. Jack Mitchell, *Salvador Dalí*, 1966.  
Fotografía.



14. Irrational Games, *Sander Cohen*, 2007.  
Arte digital.

inspirado en el pintor español y puede considerarse un homenaje. Como presentan las **figuras 13** y **14**, ambos tienen parecidos innegables y más allá de lo físico, sus personalidades son muy parecidas.

Cohen es un personaje de vital importancia en la trama del videojuego, ya que es el que está encargado del nivel llamado *Fort Frolic* o Fortín Fiesta (**Figs. 15 y 16**). Cuenta con varios pisos y, además de albergar la casa y el museo/tienda de Cohen, está lleno de establecimientos de entretenimiento para adultos. Hay desde un teatro hasta varios *strip clubs*. Es muy pintoresco y el nivel se termina una vez el jugador le ayuda a terminar su Obra Maestra (**Fig. 17**) que a la vez es un *performance*. Cohen comienza su *performance* con la siguiente línea: “Sé por qué has venido, pequeña polilla. Tienes tu propio lienzo, uno que firmarás con la sangre de un hombre que una vez amé. Sí, te enviaré a donde Ryan, pero primero debes ser parte de mi obra maestra. Ve al atrio.



15. Irrational Games, *Fort Frolic's Bathysphere Station*, *BioShock*, 2007. Digital.



16. Irrational Games, *Fort Frolic's Entrance*, *BioShock*, 2007. Digital.





17. Irrational Games, *Sander Cohen's Masterpiece*, *BioShock*, 2007. Digital.



18. Irrational Games, *Fleet Hall Final Performance*, *BioShock*, 2007. Digital.

¡Date prisa, mi musa es una puta/perra inconsistente con un lapso corto de atención!”<sup>5</sup> [traducción mía] (Irrational Games). Este te envía a matar a todos los que una vez fueron sus aprendices, porque piensa que lo han traicionado al querer emprender su vida de artistas independientes, para que luego de matarlos cuelgues la foto de su cadáver en los cuadros. Además de su Obra Maestra, hay otro *performance* de parte de uno de los que él quiere aniquilar. Este se encuentra en el escenario del teatro tocando el piano, pero el mismo está revestido de dinamita (**Fig. 18**). También, hay unas bailarinas amenazándolo desde atrás del telón y Cohen está esperando el momento preciso para hacerlo explotar. En la **figura 19** se muestra una fotografía del ballet al que Dalí le hacía las coreografías y es claro que los diseñadores estaban conscientes del mismo ya que la similitud entre las que aparecen en la **figura 19** y en las **figuras 18 y 20** es evidente.

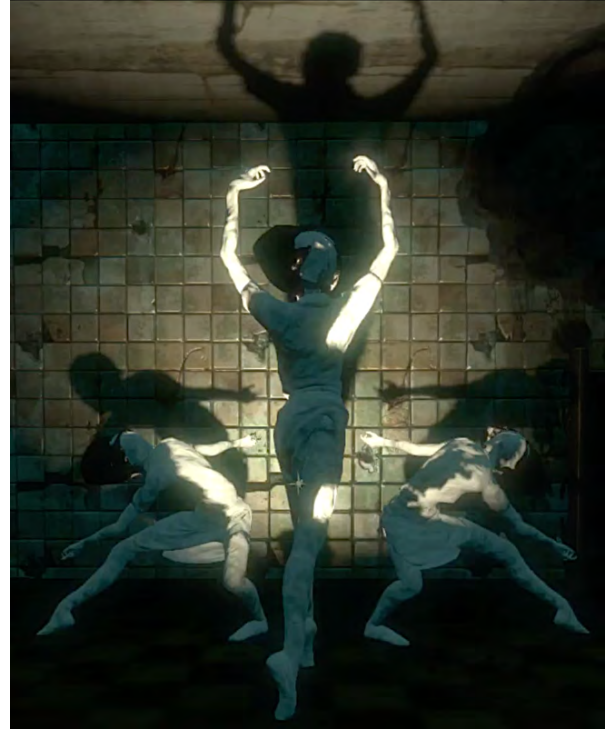
Las personas que aparecen en el videojuego se les llama *Splicers*, cuya traducción directa es empalmadores o ensambladores de dos extremos. Los dos extremos que se unen son el ser humano con las modificaciones genéticas a las que estaban sujetos. Estas modificaciones van desde crear fuego con un chasquido de los dedos hasta la teletransportación. Las bailarinas y esculturas que se ven en distintos lugares en *Fort Frolic* son conocidas como *Pastered Splicers* (**Figs. 20 y 21**). Éstas son personas que Cohen cubrió en yeso para que fueran esculturas una vez se secase el mismo, muriendo asfixiados la mayoría de las ocasiones. Él también se cubría en yeso para hacer esculturas de escenas de su vida, pero al ser un *Houdini Splicer* podía teletransportarse y salir del yeso luego que se endureciera, por lo que es fácil ver varias escenas de su vida a través de su teatro. En la **Figura 22**, se presentan tres escenas distintas: la primera es él arreglándose frente a un espejo; la segunda es él con una muchacha en su regazo y la tercera es una cena familiar pero la niña y la muchacha estaban allí en contra de su voluntad por lo que están amarradas a sus sillas.

---

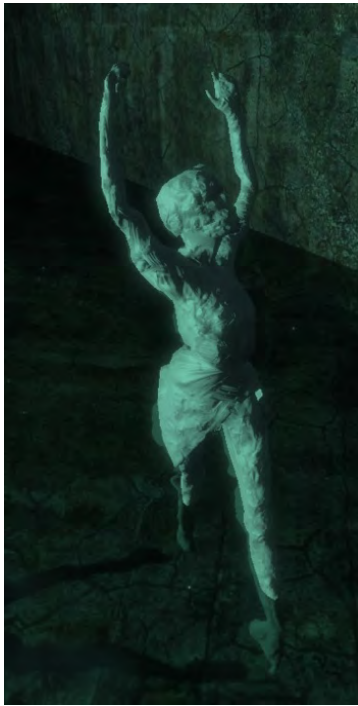
<sup>5</sup> “I know why you've come, little moth. You've your own canvas, one you'll point with the blood of a man I once loved. Yes, I'll send you to Ryan, but first you must be part of my masterpiece. Go to the atrium. Hurry now, my muse is a fickle bitch a very short attention span!”



19. Horst P. Horst, *Vogue*, 1939. Fotografía.



20. Irrational Games, *Pastered Splicers*, 2007. Arte digital.



21. Irrational Games, *Ejemplos de Pastered Splicers en Fort Frolic*, 2007. Arte digital.



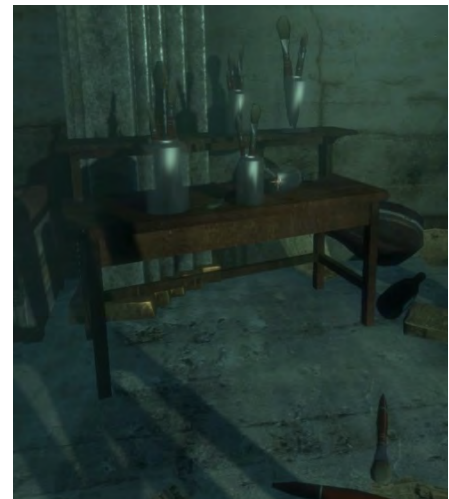


22. Irrational Games, *Diferentes escenas creadas por Sander Cohen para representar su vida luego de la caída de Rapture*, 2007. Arte digital.



23. Irrational Games, *Cohen's Collection promo and gallery*, 2007. Arte digital.

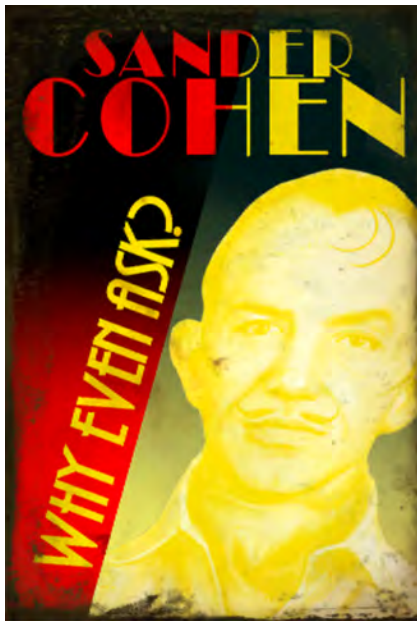
Estas escenas pueden ser comparadas con libretos de la comedia del Teatro Vaudeville. Las parodias Vaudeville se volvieron famosas por ser actos de una sola escena, unidos sin relación alguna siendo sumamente cómicos y dramáticos (Caffin 115). Para el Dadá estas comedias eran muy importantes y pasaron a ser el principal atractivo del Cabaré Voltaire, por lo que no es sorpresa que los diseñadores hayan añadido este tipo de teatro en la historia del videojuego. El surrealismo es una de las vanguardias que ha sabido cambiar con los tiempos e implantarse dentro de la cultura, por lo que no es raro ver expresiones surrealistas en distintas esferas del arte. Al igual que Dalí, Sander Cohen era un artista polifacético. Por esto, además de hacer esculturas, Cohen se destacaba en otras esferas del arte, como lo son el teatro, la música y la pintura. Dentro de *Fort Frolic*, él tiene su galería de arte, la cual promociona en la entrada del lugar (Fig. 23). Todo el arte encontrado en el videojuego fue hecho por él, desde el mosaico que aparece en algunas estaciones de la batisfera (Fig. 26) y los cuadros que decoran



24. Irrational Games. *Algunos de los materiales de Cohen*, 2007. Arte digital.

los apartamentos de *Rapture*, hasta la propaganda que Andrew Ryan utilizaba. Sander era sumamente controversial porque era muy liberal en muchos aspectos, excepto el político, ya que siempre apoyó a Ryan aunque se estuviera volviendo un líder autoritario, algo que también es muy similar a Dalí. Políticamente, Dalí, era muy conservador, se inclinaba a ideas de derechas y se dice que llegó hasta apoyar a Hitler. Una de las actividades que hacía Cohen antes de la caída de *Rapture* era pintar y lo evidencian los materiales (pinceles, pinturas y caballetes), mostrados en la **Figura 24**, que se encuentran abandonados en prácticamente todos los cuartos de su fortín. Además, en la mayoría de las habitaciones y oficinas del mundo ficticio se encuentran sus obras.

La única característica que diferencia a Cohen de Dalí es su estilo. Cohen era un artista impresionista, con toques minimalistas y una paleta de colores fuertes, muy parecida a la futurista. Algunas de las obras pictóricas que se encuentran a lo largo de *Rapture* se muestran en la **Figura 26**. Otra de las actividades que Cohen llevaba a cabo era componer música, tanto para ser



25. Irrational Games, *Poster de promoción del album musical más reciente de Cohen, 2007. Arte digital.*

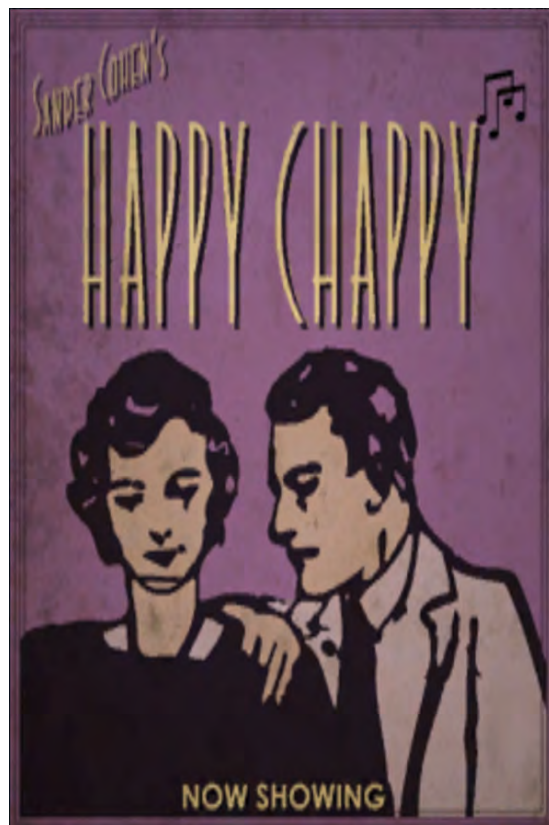
escuchada como para ser interpretada en un musical. Algunos de los anuncios publicitarios que más se ven a través de todo *Rapture* son: el del disco más reciente de Cohen (**Fig. 25**) y de sus distintos musicales (**Fig. 27**). Sin embargo, lo más que disfrutaba hacer era actuar, ya que éste disfrutaba hacer de cualquier situación un drama. El teatro principal de *Rapture* estaba en su fortín, por lo que no es sorprendente que este decidiera escribir obras de teatro musical para ser el actor principal de las mismas. Él te dice que soñaba con ser uno de los más reconocidos en Hollywood y Broadway, pero irse a *Rapture* fue mucho más importante (Irrational Games).



El personaje de Sander Cohen es el único que aborda al arte o alguno de sus movimientos de manera directa. Es uno de los antagonistas principales y es uno de los personajes que más se ha analizado. *BioShock* sin Cohen no hubiera sido tan exitoso, ya que sus ocurrencias y la manera en que se expresa son muy difíciles de olvidar. Con este ejemplo, es más que evidente que los diseñadores del videojuego no estaban tirando palos a ciegas, sino que, a plena conciencia, decidieron crear un personaje que resumiera su conocimiento del arte y lo emulara de manera satisfactoria.



26. Irrational Games, *Algunas de las obras hechas por Sander Cohen*, 2007. Arte digital.



27. Irrational Games, *Algunas de las obras de teatro musical escritas e interpretadas por Sander Cohen*, 2007. Arte digital.



### 3. La iconografía religiosa y mitológica en una ciudad proclamada atea

La religión y el arte siempre han ido de la mano, ya que muchas de las de las obras en la historia son producto de la adoración del humano hacia sus dioses. Además, la religión católica junto con algunas doctrinas griegas que fueron adoptadas por los romanos son las que ayudaron a formar el mundo que conocemos hoy día, ya que son la base de muchas de las leyes que nos rigen e inciden en nuestra manera de pensar. De modo que, por más que se trate de separar la religión de lo denominado secular, siempre habrá algún tipo de influencia ya que la religión va más allá de un grupo de personas y forma parte la cultura popular (Goff 2012). El problema principal con este hecho es que los gobernantes y personas de poder se pueden aprovechar de la sensibilidad de las personas a algún tipo de doctrina y utilizarla a su favor, tanto para ganar seguidores o para condenar a personas que no piensen igual a ellos, tal y como sucede en *Rapture*. A pesar de que el gobernante de *Rapture*, Andrew Ryan, decía que bajo su mando no había cabida para la religión, este utilizó la mitología griega y romana para nombrar los diferentes lugares que había dentro de la ciudad. Además, el líder de la resistencia, Atlas, quien en los momentos culminantes de la historia revela su verdadera identidad, utilizó la religión católica para ganar seguidores, haciéndose ver como un salvador de los más desventajados. Como argumenta Stephen Bronner en su ensayo titulado “Mythological Thinking”, contenido en el libro *The Bigot: Why Prejudice Persists*: “Por lo tanto, existe una cualidad profundamente auto-diferencial al pensamiento mitológico cuando es usado por fanático. Éste exige un acuerdo no solo en el carácter abstracto de la creencia (Dios, raza, naturaleza), sino también sobre la visión particular del fanático del fenómeno en cuestión.”<sup>6</sup> [traducción mía] (57).

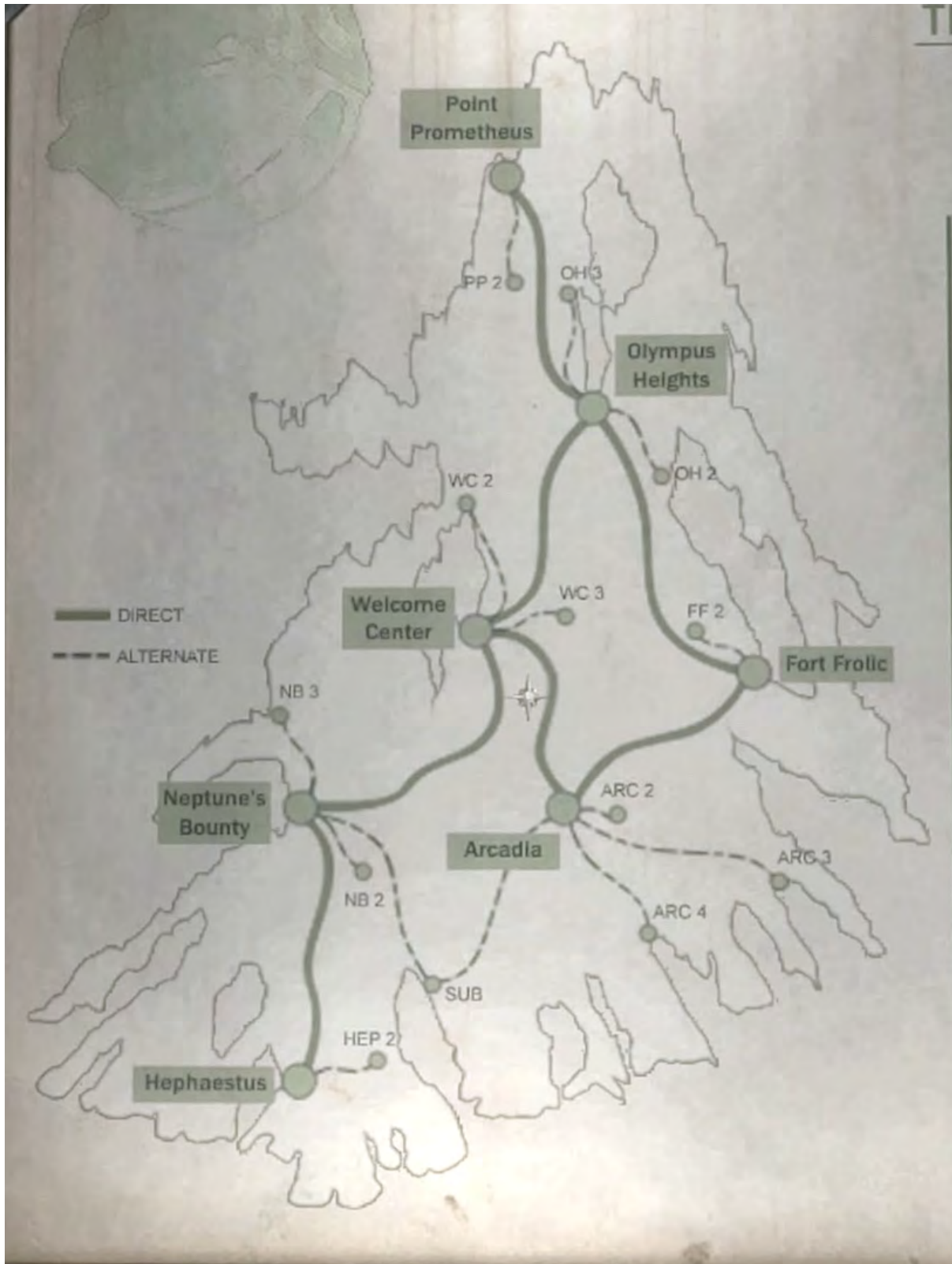
---

<sup>6</sup> “There is thus a deeply self-referential quality to mythological thinking when used by the bigot. It demands agreement not merely on the abstract character of belief (God, race, nature), but also on the bigot’s particular view of the phenomenon in question.”

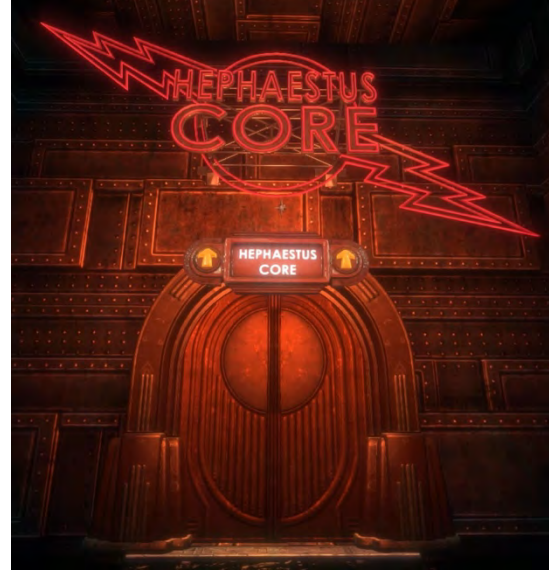
La primera referencia mitológica con la que se topa el jugador es el nombre de la ciudad submarina, la cual también puede ser considerada una referencia a la religión católica. La traducción directa sería raptó o arrebató, por lo que la ciudad puede considerarse un lugar donde las personas son raptadas de la vida que no les hace bien, según la visión de su líder y el pensamiento griego. La segunda referencia mitológica está en el nombre de la persona con quien primero se tiene contacto y quien dice te ayudará a aclarar todas las dudas que tiene el personaje sobre *Rapture*, Atlas (**Fig. 28**). En la mitología griega, Atlas era hijo de un titán que fue forzado por Zeus a aguantar la bóveda celeste como castigo al no querer acompañarlo en la guerra con los Titanes (Jay 48). Por esta razón, hace sentido que el personaje de Frank Fontaine escogiera el pseudónimo Atlas al volverse el contrincante político de Ryan. Él era el dueño de la compañía *Fontaine Futuristics*, donde se hacían las sustancias que se inyectaban los habitantes de *Rapture*, así que era quien realmente estaba cargando a la ciudad. Hay otra referencia al titán Atlas y está fue mencionada anteriormente y mostrada en la (**Fig. 12**). Las demás referencias mitológicas son encontradas durante la travesía que lleva el jugador por la ciudad, ya que son los nombres de las regiones, condados y calles (**Figs. 28 y 29**). Uno de los lugares más característicos, donde se



28. Irrational Games, *Rótulos de algunas de las calles en los suburbios de Rapture*, 2007. Arte digital.

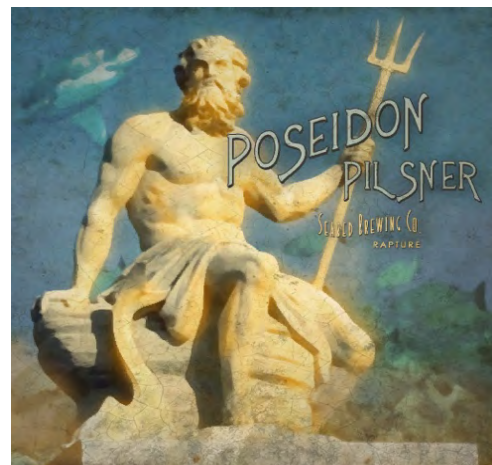


29. Irrational Games, *Mapa de Rapture*, 2007. Arte digital.



30. Irrational Games, *Exterior e interior de Hephaestus*, 2007. Arte digital.

encuentra el bosque que le provee oxígeno a *Rapture*, tiene como nombre *Arcadia*. Arcadia es el nombre de una ciudad de Grecia actualmente, pero en la antigüedad era la región central del Peloponense lugar donde vivía Pan, el dios de los pastos (49). Otro lugar importante en el videojuego con nombre de dios griego es *Hephaestus*, Este era dios de la metalistería y el fuego, hijo de Zeus y Hera (48). El lugar que ostenta su nombre es el corazón de *Rapture* ya que es donde se genera toda la energía con el magma submarino que lograron localizar (**Fig. 30**). También, es el lugar donde se encuentra la oficina del líder de *Rapture*. El último lugar que se visita tiene como nombre *Point Prometheus* ya que es el edificio más alto y donde se encuentra la guarida de Frank Fontaine. Prometeo era el hermano de Atlas, considerado el más inteligente de los dioses y artesano. Además, es el que creó al hombre y le dio fuego (48). Por lo tanto, que su seudónimo sea Atlas y que también



31. Irrational Games, *Poseidon Pilsner Beer*, 2007. Arte digital.



sea artesano de la maquinaria y sustancias más utilizadas por las personas que vivían en *Rapture*, hacen que el hecho que su guarida se llame Prometeo no haya sido por casualidad. Hay varias menciones tanto a Poseidón como a Neptuno (**Fig. 31**), sin embargo, era de esperarse ya que uno es la versión romana del otro y ambos son dioses del mar (58).

Las referencias a la religión católica comienzan con la mención de las sustancias *Adam* e *Eve*, clara alusión a Adán y Eva. El *Adam* es una sustancia química creada por la Dra. Bridgid Tenenbaum que puede reescribir el ADN para alterar los cuerpos, la composición genética y las habilidades de las personas sin ningún límite. Este hace que células madres súper potentes se formen de cualquier tipo de célula, como si fuera un tumor. Por está razón, los que abusaban de la sustancia se tornaban deformes y les crecían todo tipo de abscesos en el cuerpo. Al *Adam* permitir la modificación celular, era más fácil cambiar su composición genética utilizando los *plasmids* en conjunto, pero si no tenías *Eve* en el sistema, no valían la pena. El *Eve* es también una sustancia química, pero su única función es hacer que los *plasmids* o “súper poderes” funcionen. En el momento que se acaba todos esos “poderes” dejan de funcionar. Otra referencia a Eva se encuentra



32. Irrational Games, *Exterior de Eve's Garden XXX*, 2007. Arte digital.





33. Irrational Games, *Dr. Steinman's Surgery Room*, 2007. Arte digital.

en el Fortín de Sander Cohen, un club de adultos con el nombre de *Eve's Garden* (**Fig. 32**). La segunda referencia religiosa que se presenta es por parte del Dr. Steinman en su sala de operaciones (**Fig. 33**). En la parte superior de su cama de cirugías hay tres cuerpos crucificados que se parecen mucho a como se describe la crucifixión de Jesús en la biblia. Además, la imagen por sí sola parece sacada del Barroco y pintada por Caravaggio, al ser una imagen siniestra con tonos rojos brillantes para la sangre. Luego de lidiar con el Dr. Steinman, hay que pasar al siguiente nivel llamado *Neptune's Bounty*. Allí se encuentra un mercado de pescado fresco, pero lo primero que enfrenta el jugador es un hombre crucificado con una inscripción en la parte superior de su cabeza que lee *Smuggler* o contrabandista (**Fig. 34**). Esto se debe a que el lugar es el único con un puerto de submarinos que traen suministros de la superficie de la tierra y se presta para el contrabando de todo tipo de objetos, pero específicamente, biblias y crucifijos (**Fig. 35**) por una de las compañías de Fontaine, *Fontaine Fisheries*. Más adelante, es este mismo lugar, se encuentra un hombre que



34. Irrational Games, *Smuggler*, 2007. Arte digital.





35. Irrational Games, *Smuggler's Crate*, 2007. Arte digital.



36. Irrational Games, *Timmy H. Interrogation*, 2007. Arte digital.

murió electrocutado en una pose que parece hacer referencia visual a la crucifixión, que también tiene un crucifijo y una biblia cerca (**Fig. 36**), además de una grabadora. Cuando se reproduce el mensaje de la grabadora el jugador se entera que el hombre que está ahí se llama Timmy H. y fue torturado por hombres de Ryan para que delatara el paradero de Fontaine. Al no hacerlo, lo matan. Ryan no quería perder el control de *Rapture*, sin embargo, nunca tuvo el control. Él quería aparentar que todos los habitantes eran libres de hacer lo que quisieran, pero no les permitía continuar con sus creencias religiosas o políticas. Contradicciones que aprovechó Atlas para hacerle ver lo tirano que estaba siendo, lo cual molestó demasiado a Ryan.

Frank Fontaine quería ser el nuevo gobernante de *Rapture* porque consideraba que Andrew Ryan solo pensaba en los que aportaban capital a una ciudad que iba en decadencia. Como mencioné anteriormente, Fontaine quería proyectarse como el salvador de las personas en *Rapture*, por lo que construyó un complejo de vivienda para los pobres (**Fig. 37**) y un orfanato de niñas (**Fig. 38**). Lo que la gente no sabía es que lo hizo con la intención de utilizarlos, especialmente a las niñas, como ratas de laboratorio para probar los efectos del *Adam* y los *plasmids* en los seres humanos. A través de los suburbios, se encontraban diferentes carteles publicitarios que trataban de vender la idea del salvador, sin embargo, ya había gente levantada en su contra. Estas personas colocaban fotografías de las personas desaparecidas, luego de tener contacto con él o con sus experimentadores, encima de sus carteles a modo de protesta (**Fig. 39**). Por esta razón es que decide adoptar otra identidad y se hace pasar por un tipo llamado Atlas, al que nadie nunca ha visto, pero que ayuda a las personas de *Rapture* a levantarse contra Ryan hasta provocar una Guerra Civil. Al principio, se sabe muy poco de Fontaine y Atlas es el que te guía, no obstante, ¿en los momentos culminantes se conoce que Ryan es el padre del protagonista y que este le había lavado el cerebro de pequeño para que fuera controlado por la frase “Would you kindly?”; aseveración que Atlas te



37. Irrational Games, *Fontaine's Center for the Poor*, 2007. Arte digital.



38. Irrational Games, *Little Sisters Orphanage*, 2007. Arte digital.





39. Irrational Games, *Frank Fontaine ads*, 2007. Arte digital.



40. Irrational Games, *Final Boss: Atlas/Fontaine*, 2007. Arte digital.

dice todo el tiempo. En ese momento, también se revela que Fontaine siempre fue Atlas y que te utilizó solo para lograr lo su meta principal, la muerte de Ryan. Por lo que comienza a hacer sentido los mensajes que cuestionaban las intenciones de Atlas. Así que, la última persona con la que te topas antes de terminar el juego es con Fontaine transformado en mutante por el abuso que tenía con el *Adam* (**Fig. 40**). El mismo es la última referencia religiosa con la que se topa el jugador, ya que está amarrado en pose de crucificado a la máquina que le provee el *Adam*. Además, el seudónimo Atlas que había adoptado cobra un nuevo sentido, porque el se volvió un titán.

La religión, al igual que tantas otras cosas de nuestra sociedad, lo que intenta hacer es explicar esa duda o llenar el vacío existencial que pueden tener algunas personas solo por ser racionales. El problema es cuando las personas de poder toman ventaja de la vulnerabilidad que crea la religión en el ser humano para engañarlos a su conveniencia. Es algo que vemos día a día y que no cambiará hasta que los seres humanos dejemos ese tipo de costumbre atrás. También, hay que tomar en cuenta que la religión está tan engranada en la cultura popular que hasta una persona atea tendrá comportamientos o utilizará frases que provienen de la religión para expresarse. Siempre habrá personas que se molestan o se asombran cuando se utiliza su religión para algún tipo de publicidad y, a la vez, habrá esas personas que le parecerá lo más ingenioso posible. Por lo tanto, el que los diseñadores del videojuego incluyeran dos o tres referencias religiosas a través del videojuego fue para añadirle esa chispa que faltaba. Al ser un videojuego de horror, se puede decir, que estas referencias, específicamente las católicas, le dan un toque siniestro, ya que, el mero hecho de herir algunas sensibilidades puede evocar emociones conflictivas que dan un sentido de incertidumbre en el que esté detrás del control remoto. Un buen videojuego logra esto y mucho más, algo que los diseñadores de *BioShock* hicieron satisfactoriamente.

#### 4. Objetivismo: El control de la población mediante la imagen

Este videojuego está basado en la novela *Atlas Shrugged* de la escritora y filósofa rusa Ayn Rand. Esta fue una de las inspiraciones del videojuego *BioShock*, por lo que no debe ser sorprendente que una de las bases filosóficas y políticas creada por ella fuera utilizada para delimitar la historia del juego. Esta corriente filosófica es conocida como Objetivismo y Rand la describe como: “...en esencia, es el concepto de un hombre como un ente heroico, con su propia felicidad como el propósito moral de su vida, con logros productivos como su actividad más noble, y la razón como su único absoluto”<sup>7</sup> [traducción mía] (1504). Manuel Martín Rodríguez hizo una reseña del libro *Ayn Rand and the World She Made* de Anne Heller, donde desglosa los fundamentos del Objetivismo de la siguiente manera:

“i) la realidad es la que es y las cosas como son, independientemente de los sentimientos, los juicios y las opiniones, o dicho como a ella [Ayn Rand] le gustaba, A es A, una idea que tomó de Aristóteles en oposición al idealismo de Platón; ii) la razón es capaz de entender lo que las cosas son, también una idea aristotélica; iii) cualquier forma de conocimiento irracional, sobrenatural o místico debe ser rechazado; iv) es posible crear un código ético racional a partir de un juicio adecuado a la naturaleza humana y de la naturaleza de las cosas; v) el patrón de lo que deba considerarse como bueno no es Dios, ni las necesidades de la sociedad, sino «man’s life», es decir, todo lo que se requiere objetivamente para la vida de los hombres, para su bienestar ; vi) un ser humano es un fin en sí mismo, por lo que tiene pleno derecho a vivir para sí mismo, sin tener que sacrificarse por los otros y sin que los otros tengan que sacrificarse por él; vii) el principio de justicia y de respecto a la autonomía individual debería sustituir al del sacrificio en las relaciones sociales; viii) ningún individuo, ni grupo, tienen derecho a iniciar el uso de la violencia en contra de otros, pero podrían hacerlo frente a quienes la inicien; y ix) el principio de toda organización

---

<sup>7</sup> “My philosophy, in essence, is the concept of man as a heroic being, with his own happiness as the moral purpose of his life, with productive achievement as his noblest activity, and reason as his only absolute.”



social debe ser el respeto a los derechos individuales y la única función del gobierno la de actuar como guardián para que se respeten.” (520-521)

Por lo tanto, el objetivismo es una vertiente muy parecida al totalitarismo y al supremacismo, ambas resumidas en el fascismo, asunción que la molestaba mucho. Además, Rand, entendía que el capitalismo era la única manera en que sus ideas podrían cobrar algún sentido ya que era la única forma de que el individualismo extremo que defendía pudiera funcionar. Ella era una persona intransigente y no quería modificar sus ideas o aceptar que se parecían mucho a lo que intentaba criticar. Elemento que da pie a los diseñadores del videojuego a crear el personaje de Andrew Ryan, líder supremo de la ciudad de *Rapture*. Su nombre es un anagrama del nombre de Rand y sus historias de vida son muy parecidas. Ambos son rusos, se criaron durante la transición del Imperio Ruso a la URSS y querían terminar con todo ideal socialista. El era ultra capitalista y pensaba que estableciendo su propia ciudad era la única forma de salir de los “parásitos” (así llamaba a los líderes de su tierra natal). Vivió en Estados Unidos un tiempo durante 1919 hasta 1922 y allí fue que descubrió la estética que decoraría su ciudad.

El Art Deco no solo es un estilo arquitectónico con una carga meramente artística o estética, sino que tiene un bagaje político muy definido. El hecho de que apelara al glamur y a los excesos no es solo por parecer progresistas, sino que es por el hecho de ir ligado al ideal capitalista. El mismo nace en París como un estilo decorativo, pero EE. UU. lo adapta a la arquitectura que definirá sus ciudades más icónicas y epítomes del capitalismo. En el ensayo “Decline and Revival” contenido en el libro *Art Deco 1910 – 1939*, Charlotte y Tim Benton argumentan que: “La habilidad del Art Deco para actuar efectivamente como un ‘Estilo Corporativo’ fue una de sus fuerzas, pero también proveía la base para un nuevo y crítico análisis del capitalismo...”<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> “The ability of Art Deco to act effectively as a ‘Corporation Style’ was one of its great strengths, but it also provided the basis for a new critical analysis of capitalism...”

[traducción mía] (428). Este estilo trascendió la arquitectura y la decoración de interiores, por lo que se utilizó para diseñar todo tipo de objetos, desde automóviles hasta electrodomésticos. Además, el hecho de que se utilizaran materiales más costo efectivos, lo hacía un estilo mucho más atractivo para comercios emergentes y para que los ya establecidos se ahorraran dinero. Por tal razón, no es casualidad, como he dicho anteriormente, que los diseñadores hayan escogido el Art Deco como el estilo arquitectónico que regiría la estética del videojuego. El mismo representa todo lo que la historia de *Rapture* quiere contar, el cómo la ambición de un mejor mundo puede llevarte a la desgracia.

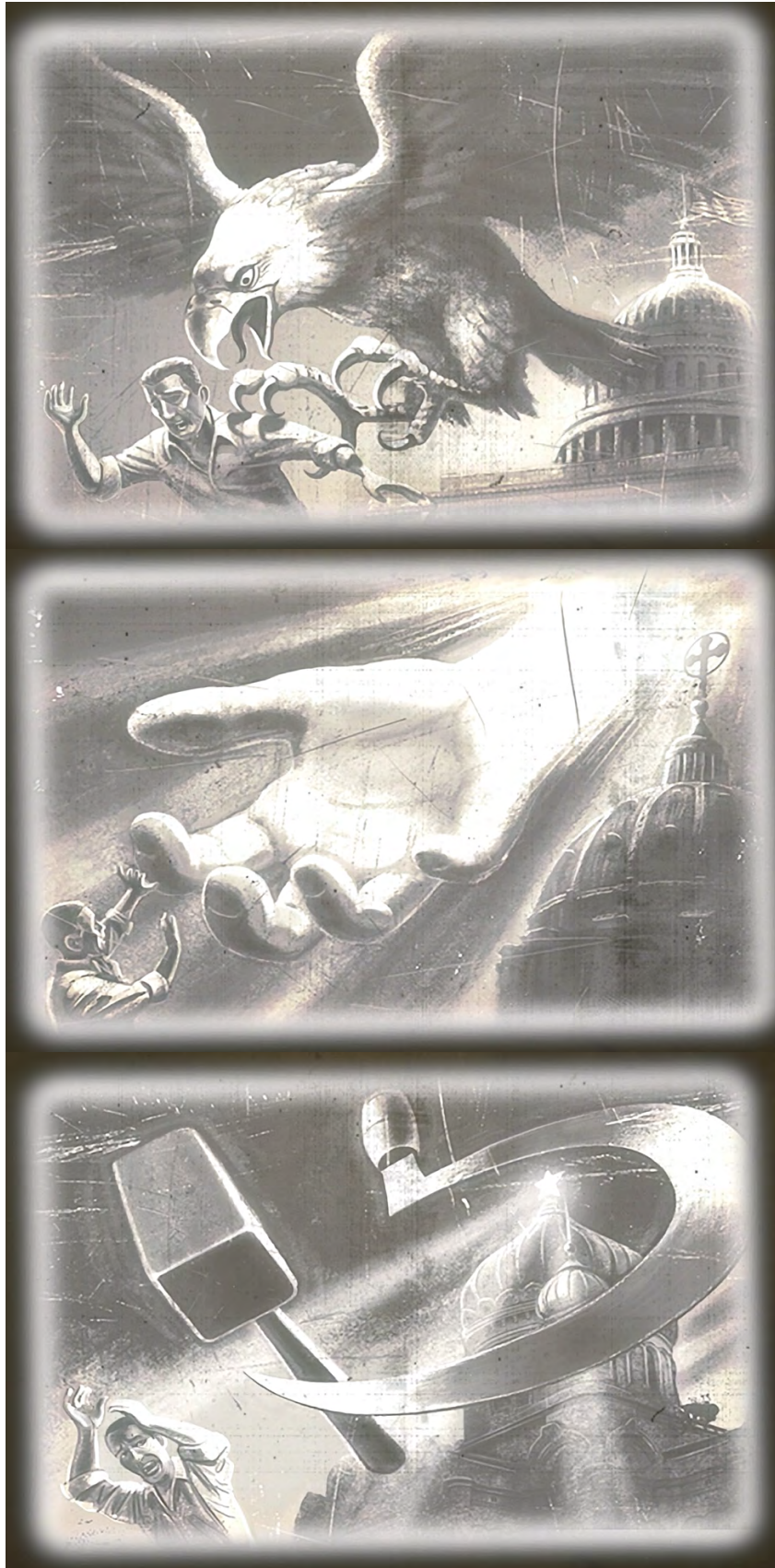


41. Orson Wells, *Charles Foster Kane*, *Citizen Kane*, 1941. Cine.



42. Irrational Games, *Still from Greetings* Video, 2007. Arte digital.

Andrew Ryan es el reflejo de Ayn Rand, pero sus amaneramientos y físico son muy parecidos a Charles Foster Kane del filme *Citizen Kane* (**Figs. 41 y 42**). Además, ambos son políticos, son antiguerra y piensan que mientras más tienes, más feliz puedes ser. El gasto extremo de dinero que conllevaban los llevó a su desgracia y a que todos a su alrededor los abandonaran. También querían controlar la prensa, pero Kane era un poco menos riguroso que Ryan. Sus visiones políticas son polos opuestos, aunque a Kane se le vinculara con Hitler y Francisco Franco, este negó estar de acuerdo con sus posturas. Por otro lado, en el videojuego, nunca se menciona con que líder

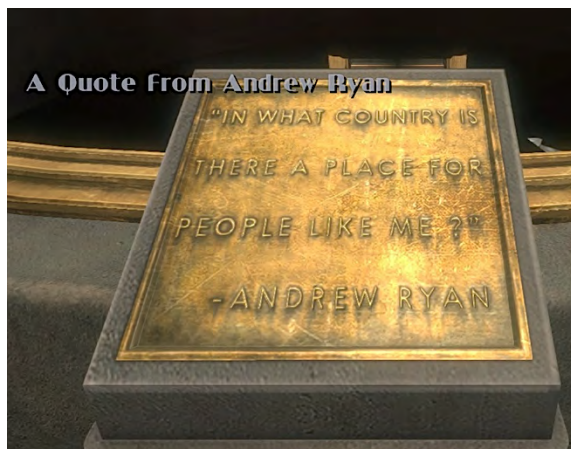


43. Irrational Games, *Stills from Greetings Video*, 2007. Arte digital.

político de esa época se le vinculaba, pero es claro que estaba de acuerdo con el totalitarismo y la supremacía que el fascismo y algunas vertientes del comunismo abarcaban. En el caso de *BioShock* estas alusiones están plasmadas desde que comienza el video juego, ya que en el video de



44. Irrational Games, *Busto*, 2007. Arte digital.



45. Irrational Games, *Placa*, 2007. Arte digital.

bienvenida que muestra Ryan a todo el que entra *Rapture* aparecen las escenas mostradas en la **Figura 43**. En su ciudad utópica, según él, no existirían la política, la explotación laboral, ni la religión. Mientras se presentan las imágenes de la **Figuras 42 y 43**, este dice: “Soy Andrew Ryan y estoy aquí para preguntarte: ¿Un hombre no tiene derecho al sudor de su frente? No, dice el hombre en Washington. Pertenece a los pobres. No dice el hombre en el Vaticano. Pertenece a Dios. No, dice el hombre en Moscú. Les pertenece a todos. Rechacé esas respuestas. En cambio, elijo algo diferente. Elijo lo imposible. Elijo... a *Rapture*”<sup>9</sup> [traducción mía] (Irrational Games). Y termina el video diciendo: “Una ciudad donde el artista no le tendrá miedo

a la censura. Donde el científico no estará regido por la moralidad mezquina. Allí, los grandes no serán limitados por los pequeños. Y con el sudor de su frente, *Rapture* podrá convertirse en tu

<sup>9</sup> “I am Andrew Ryan and I’m here to ask you a question: is a man not entitled to the sweat of his brow? No, says the man in Washington. It belongs to the poor. No, says the man in the Vatican. It belongs to God. No, says the man in Moscow. It belongs to everyone. I rejected those answers. Instead, I choose something different. I choose the impossible. I choose... Rapture.”



ciudad también.”<sup>10</sup> [traducción mía] (Irrational Games) En su mente, él era el mejor líder porque le daba la libertad que querían las personas que accedían mudarse a *Rapture*, cuando en realidad era todo lo contrario. Lo deja claro en su mensaje cuando dice “que lo harán con el sudor de su frente”. Sus aires de grandeza eran tal, que lo primero que te recibe, antes de utilizar la batisfera para bajar a la ciudad por primera vez, es un busto gigante suyo con una cita que lee: “Ni dioses, ni reyes. Solo hombres” (Fig. 44). La misma tiene una placa en la parte inferior que dice: “¿En qué país hay un lugar para personas como yo? (Fig. 45) *Rapture* está plagada de propaganda, tanto política como comercial. La publicidad comercial es un reflejo claro de la manera desmedida en la que el dinero se gastaba en la ciudad y como solo se vivía de manera superficial. Sin embargo, la propaganda política demuestra, de manera clara, la soberbia de su líder. Otra prueba de esto se

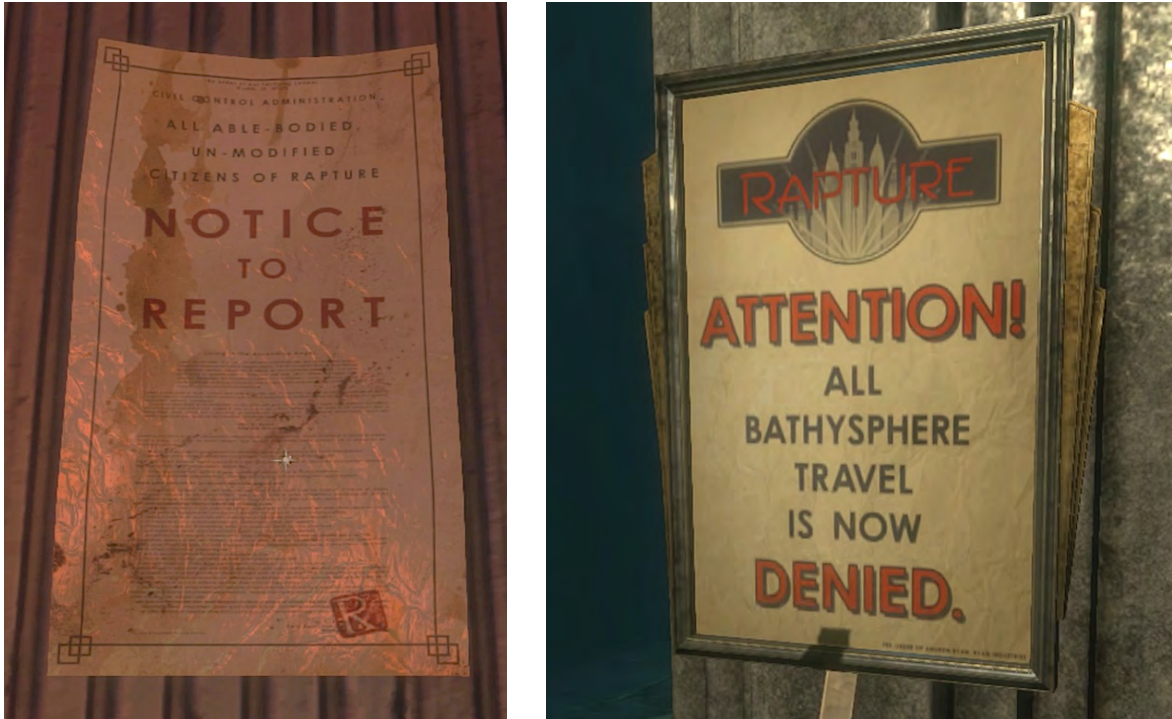


46. Irrational Games, *Atrio Principal*, 2007. Arte digital.

<sup>10</sup> “A city where the artist would not fear the censor. Where the scientist would not be bound by petty morality. There the great would not be constrained by the small. And with the sweat of your brow, Rapture can become your city as well.”



47. Irrational Games, *Cintas con mensajes totalitarios encontradas a través del videojuego*, 2007. Arte digital.



48. Irrational Games, *Aviso de reporte de ciudadanos no-modificados y prohibición del transporte*, 2007. Arte digital.

encuentra en el atrio principal, donde hay unas banderas con mensajes alusivos al progreso (**Fig. 46**) que Ryan utiliza como modo de manipulación a las personas que entran por primera vez a la ciudad. Las cintas o banderas con mensajes políticos se encuentran en todos los lugares imaginables, emulando a todos los dictadores a los que criticaba (**Fig. 47**). A pesar de parecer un gran líder, sus restricciones hicieron que la gran mayoría de los habitantes de *Rapture* se fueran en su contra. La evidencia de ambos actos se ve plasmada alrededor de toda la ciudad, ya que se encuentran posters de los avisos de ciudadanos no-modificados, restricciones a la transportación (**Fig. 48**) y la respuesta a las restricciones, pancartas hechas por la resistencia liderada por Atlas en protesta a la austeridad de Ryan (**Figs. 49 y 50**). La Guerra Civil en la que están enfrascados es solo por la prepotencia de su líder y del que dice ayudará a los habitantes. Como ya mencioné, Atlas es una figura controversial, ya que, al igual que Ryan, engaña a los que lidera y su fin es acabar con Ryan para el tomar el control de la ciudad siendo igual o más controlador.





49. Irrational Games, *Propaganda de la resistencia*, 2007. Arte digital.



50. Irrational Games, *Pancartas de protesta a Ryan*, 2007. Arte digital.



Ryan era un hombre con buenas intenciones, pero sin la más mínima idea de cómo ser un líder. Al tratar de evitar ser como esos a lo que huía, más se parecía a ellos. De hecho, él pensaba que el personaje que controla el jugador es un espía de la CIA, mismo argumento que utilizaban los líderes totalitarios que se sentían perseguidos. Sin embargo, como mencioné anteriormente, Jack (el personaje que controla el jugador) es el hijo de Ryan por lo que nunca pudo haber sido un espía, simplemente su cerebro estaba programado para reaccionar con diferentes frases y lo hizo para que no se fuera en su contra. Al final, todo eso que planifiqué fue lo que lo acabó. Cada vez es más evidente que los diseñadores de este videojuego no solo querían contar una historia que ayudara a la gente a pasar el rato, sino que se tomaron su tiempo para lograr hacer una historia que abarcara todos los aspectos que nos afectan para así, llevar sus críticas a la sociedad de una manera más sutil y amena. Al igual que una buena fábula, engañarnos para darnos una lección de como los humanos nos comportamos. *Rapture* puede parecer una ciudad distópica, pero es muy parecida a la nuestra en muchos aspectos.

## 5. Culto a la belleza: La modificación corporal como clave de acceso a *Rapture*

La belleza siempre ha sido motivo de análisis para los seres humanos. Es uno de los criterios que cambia constantemente, casi a diario y es una vara superficial para medir a los seres humanos en la actualidad. Ser seres visuales nos hace que inconscientemente juzguemos la manera en que una persona se proyecta para determinar si interactuaremos con ellos o no, pero este criterio se formó por los que estaban antes que nosotros. Gracias a los escritos de los griegos, conocemos que, desde su época, existe el debate de lo que puede ser considerado bello. No quiere decir que civilizaciones anteriores no tenían estos debates, sino que ellos fueron los primeros teorizar sobre él y dedicarle escuelas de pensamiento. El ideal de belleza griego no está muy lejos del que se ha tratado de alcanzar por siglos, que todavía sigue siendo el mismo. La única diferencia es que esa presión es mayor para la mujer en estos momentos, algo que es mucho más marcado luego de la Primera Guerra Mundial.

Durante los 1920, las mujeres pasaron de ser simples amas de casas a las que incursionaban en el ámbito laboral, ya que luego de la guerra muchas de ellas quedaron solas y, la mayoría, con hijos. De alguna forma tenían que llevar sustento a sus casas, pero la presión para conseguir ese sustento era la forma en que se veían. Las líneas de maquillajes que conocemos hoy día estaban comenzando y hacían anuncios que mostraban el ideal de belleza de la época (**Fig. 51**). Al tener la falsa libertad de hacer lo que le pareciera, toda la publicidad de la época utilizaba a la mujer para apelar a ambos sexos. En el caso de los hombres, para provocar lujuria e invitarlos a utilizar algún producto específico (**Fig. 52**), pero a la mujer se le bombardeaba todo el tiempo la manera en que debía verse físicamente (**Figs. 53, 54 y 55**).



51. *Maybelline ad*, Circa 1920.

# HOW'S YOUR BREATH TODAY?

*If it's bad, you won't be welcome... Play safe... use Listerine*



How's your breath today? If it is bad, it will keep you out of things... it may mar friendship... kill off a romance... or jeopardize a business chance. Don't let it do any of these things.

Play safe... use Listerine, every morning and night and before social or business contacts. Listerine instantly renders your breath sweet, wholesome and agreeable to others. It is the one reliable remedy for halitosis (unpleasant breath).

**Everybody Has It**

Faustian as you may be, do not make the mistake of thinking that your breath is never bad. Halitosis appears as one, because it springs from early causes as tiny bits of fermenting food particles on the teeth, unhealthy muck in gums, and temporary or chronic infections of the nose, throat, and mouth. The surest thing about it is that you yourself never realize when you have it.

**Only Listerine Succeeds**

Only by using Listerine can you be certain that your breath will not offend others. Cheap, ordinary mouth-washes fail in 12 hours to conquer odors which Listerine gets rid of instantly. That has been shown again and again by strict laboratory and clinical tests.

Keep Listerine handy in home and office. Rinse the mouth with it before social and business engagements. It cleanses and invigorates the entire oral cavity and leaves you with a feeling of confidence and assurance. You know your breath is right. Lambert Pharmaceutical Company, St. Louis, Missouri.

## LISTERINE

52. Listerine ad, Circa 1920.

# IS THIS YOU FIVE YEARS FROM NOW?

*When tempted to over-indulge*  
**"Reach for a Lucky instead"**



The moderate—be moderate in all things, even in smoking. Avoid that fence-shake-on\* by avoiding over-indulgence, if you would maintain that modest, ever youthful figure. "Reach for a Lucky instead."

**Lucky Strike**, the finest Cigarette you ever smoked, made of the finest tobacco—The Cream of the Crop—**"IT'S TOASTED."** **Lucky Strike** has an extra, secret heating process. Everyone knows that heat purifies and so 20,679 physicians say that **Luckies** are less irritating to your throat.



## "It's toasted"


**Your Throat Protection—against irritation—against cough.**

\*We do not say smoking **Luckies** reduces flesh. We do say when tempted to over-indulge, "Reach for a Lucky instead."

53. Cigarette ad, Circa 1920.

# The Girl the Men Admire

Is the one with sparkling eyes—a clear, radiant, youthful complexion



The Sparkle of Perfect Health Comes to You, Girls, if You Take

DR. PIERCE'S

## Favorite Prescription

AT YOUR DRUG STORE IN LIQUID OR TABLETS

54. Medicine ad, Circa 1920.

# FAT IS FOLLY

when it can be reduced easily, conveniently and best of all, **Safe-ly**, by the use of

## La Parle



## OBESITY SOAP

This **Obesity Soap** (used like an ordinary soap) positively reduces fat without dieting or gymnastics. Absolutely harmless, never fails to reduce flesh when directions are followed.

*Send for book of testimonials.* Box of 2 cakes sent prepaid on receipt of **\$2.00.**

**Norwood Chemical Co., St. James Bldg., N.Y.**

© London Media

55. Soap ad, Circa 1920.

Durante esta época también comenzó a surgir la cirugía plástica y se convirtió en la orden del día hasta el sol de hoy. Kelsey Lamkin en su artículo “The Desperate Drive for Perfection: Changing Beauty Ideals and Women’s Fashion in the 1920s”, argumenta que:

“El cambio del siglo fue notable por el fin de las costumbres las costumbres victorianas contra la vanidad y el narcisismo. Las generaciones del siglo XIX crecieron creyendo que la superación personal era una tarea para el alma y que la belleza interior era la única belleza que importaba. Cualquiera que prestara demasiada atención a su apariencia se consideraba ostentoso y frívolo. Sin embargo, en la década de 1920, se consideraba descuidado e indecoroso desatender su apariencia. La belleza física se había convertido en la responsabilidad de todas las mujeres que esperaban tener éxito en este nuevo mundo. El mundo se había vuelto tan competitivo que no había lugar para que las mujeres no pudieran cumplir con estos estándares elevados”<sup>11</sup> [traducción mía] (1).

En nuestro mundo, a pesar de ser algo tan incrustado en nuestra psiquis, no es obligatorio cumplir con los estándares de belleza establecidos. Sin embargo, en *Rapture* sí lo era.

En *Rapture* estar modificado era compulsorio, como presenta la **Figura 48** en el capítulo anterior.

Si no se estaba, al menos, genéticamente modificado tendrías que enfrentar la ley. Las modificaciones genéticas se hacían mediante los *plasmids*, los cuales son sueros hechos de *Adam* procesado y son capaces de darle “súper poderes” a los que se lo administraran. Por otra parte, las modificaciones físicas estaban a



56. Irrational Games, *Dr. Steinman mirando una de sus creaciones*, 2007. Arte digital.

<sup>11</sup> “The turn of the century was also notable for the end to the Victorian mores against vanity and narcissism. Generations of the nineteenth century grew up believing that self-improvement was a task for the soul and that inner beauty was the only beauty that mattered. Anyone paying too much attention to his or her appearance was judged to be ostentatious and frivolous. By the 1920s, however, it was considered careless and unseemly to neglect your appearance.<sup>8</sup> Physical beauty had become the responsibility of every woman that expected to gain success in this new world. The world had become so fast-paced and competitive that there was no room for women unable to meet these raised standards.”





57. Irrational Games, *Lobby de la Clínica del Dr. Steinman*, 2007. Arte digital.

cargo del Dr. J.S. Steinman (**Fig. 56**), un cirujano que perdió la cabeza al abusar de la sustancia *Adam*. El pensaba que todo el que vivía en *Rapture*, tenía que pasar por sus manos ya que era la única manera de ser bellos y que pudieran ser vistos. Su clínica, *Dr. Steinman's Aesthetic Ideals* (**Fig. 60**), se encuentra en el Pabellón Médico (**Fig. 59**), uno de los primeros niveles a los que el jugador se enfrenta. Al no quedar muchas personas que operar, ya que las ha matado o simplemente no quieren ir donde él, Steinman deja su huella en cada esquina. Su clínica alberga varias de sus obras. Una de ellas, la muestra la **Figura 57**, donde la firma con

un mensaje que lee: “La estética es un imperativo moral”. Otra de las obras se llama *Symmetry* (**Fig. 58**), la cual está cerca de su oficina y contiene un mensaje grabado donde menciona que almorzó con la “Diosa” (su amiga imaginaria). Él nos deja saber que esta le dijo que lo liberaría de la tiranía de lo común y le enseñaría un nuevo tipo de belleza. Éste le pregunta a que se refiere y ésta contesta: “Simetría, querido Steinman. Es hora de que hagamos algo con la simetría...” (Irrational Games). Por otro lado, la primera obra con la que se tiene contacto la muestra la **Figura 61**. Ésta se encuentra en la entrada del Pabellón Médico y lee:

“Sobre todo, no hacer daño.”. Según el Dr. Steinman, el no



58. Irrational Games, *Symmetry*, 2007. Arte digital.



59. Irrational Games, *Pabellón Médico*, 2007. Arte digital.



60. Irrational Games, *Clinica de Dr. Steinman en el Pabellón Médico*, 2007. Arte digital.





61. Irrational Games, *Above all, do no harm*, 2007. Arte digital.



62. Irrational Games, *ADAM denies us any excuse for not being beautiful*, 2007. Arte digital.



63. Irrational Games, *Anuncios de Dr. Steinman en el Pabellón Médico*, 2007. Arte digital.

quiere hacerle daño a nadie, sino que con sus cirugías busca la felicidad plena de sus pacientes y sus anuncios también lo prueban (**Fig. 63**). Como mencioné en el capítulo anterior, la sustancia *Adam* hacía más fácil la modificación genética y era lo que Steinman utilizaba como argumento (**Fig. 62**) para convencer a esos que no querían hacerse alguna cirugía invasiva. Los pensamientos que tenía Steinman son muy parecidos a esos que tenía Platón los cuales Nicholas Mirzoeff, en su libro *Una introducción a la cultura visual*, los describe de la siguiente manera:

“Platón creía que los objetos encontrados en la vida diaria, incluyendo la gente, son simplemente copias malas del ideal perfecto de dichos objetos. El comparaba esta reproducción con las sobras que el fuego puede proyectar en la pared de una cueva—puedes ver quién o qué crea la sombra, pero la imagen es inevitablemente distorsionada de la apariencia original. En otras palabras, todo lo que vemos en el mundo “real”, ya es una copia. Para que un artista haga una representación de lo que se ve, sería hacer una copia de una copia, incrementando la posibilidad de distorsión. Además, el estado ideal que Platón imaginaba requería individuos fuertes y disciplinados, pero las artes apelan a nuestras emociones y deseos.”<sup>12</sup> [traducción mía] (9)

<sup>12</sup> “Plato believed that the objects encountered in everyday life, including people, are simply bad copies of the perfect ideal of those objects. He compared this reproduction as being like the shadows cast by a fire on a cave wall—you can see who or what cast the shadow, but the image is inevitably distorted from the original’s appearance. In other words, everything we see in the “real” world is already a copy. For an artist to make a representation of what is seen would be to make a copy of a copy, increasing the chance of distortion. Furthermore, the ideal state Plato imagined required tough, disciplined individuals, but the arts appeal to our emotions and desires”



Por consiguiente, se puede entender la constante insatisfacción que tenía el doctor con el resultado de las cirugías de sus pacientes. Su ideal de belleza nunca podría ser creado o replicado en el mundo real, ya que, simplemente, eso permanecería en su mente como el original y todo lo demás solo serían meras copias. Como dice Mario Perniola en su libro *Sociedad de los simulacros*: “Hoy, el patrimonio estilístico, formal y cultural de la humanidad puede ser objeto de una simulación que se presenta como tal, una ficción que, además de ofrecerse a sí misma, también da las señales de su propia irrealdad” (162)

El líder de *Rapture* pretendía tener un control absoluto y utilizaba las inseguridades de las personas para lograrlo. Era una persona muy hábil y sabía jugar con la psiquis de las personas utilizando cualquier vertiente posible ya que, sino se convencían con sus posturas religiosas o políticas, utilizaba la excusa de que en su ciudad todos iban a ser hermosos. Paul Duncum en su ensayo “Holding Aesthetics and Ideology in Tension” publicado en la revista *Studies in Art Education*, reseña la forma en que los gobernantes y personas de poder pueden utilizar las inseguridades de las personas en torno a su físico para controlarlos. Sin embargo, argumenta que el rol de la estética era uno anticapitalista al principio, pero con el tiempo el capitalismo se transformó a uno más dependiente de la imagen y comenzaron a unirse ambos hasta convertirse en estimuladores de deseos (130-131). En consecuencia, al *Rapture* ser una sociedad extremadamente capitalista por la perspectiva objetivista de Ryan, era de esperarse su uso de la belleza física para controlar las masas.

## 6. La Publicidad como huella histórica

Los humanos somos seres visuales y comunicativos, por lo que no hay mejor forma de llamar nuestra atención que con publicidad comercial. Vivimos en un mundo plagado de imágenes, unas creadas para nuestro placer visual otras para apelar a ese placer visual y hacernos creer que necesitamos algo. Las redes sociales toman esto como su base, aunque no lo hagan público por lo que podemos pasar horas y horas viendo imágenes de todo lo imaginable. Es tanta la exposición a imágenes que a veces se nos es difícil distinguir cuales son más importantes que otras. Además, tendemos a pensar que todo esto comenzó con las redes sociales o la televisión, pero la realidad es que toda la vida ha existido, lo único que ahora la línea entre lo que puede ser considerado publicidad o arte en mucho más fina. No quiere decir que lo que hacían pintores como Velázquez no mantenía la línea difusa, pero en nuestro caso es publicidad comercial y no política (aunque sí puede haberla como se explica en el capítulo 4).

Como dijo McLuhan “el medio es el masaje o mensaje”, por lo tanto, ver una imagen enmarcada en un cuadro hecha con pintura nos dice “arte” y si la ves en una pantalla, en un lugar público o impresa en un papel, asumimos que lo que nos comunican no es lo mismo. Ya que, como menciona Nicholas Mirzoeff en su libro *Una introducción a la cultura visual*: “Esta hostilidad hacia la imagen ha tenido una influencia duradera en el pensamiento occidental hasta nuestros días. Algunas imágenes se han considerado muy peligrosas para existir, lo que lleva a los iconoclastas a buscar su destrucción o eliminación de la vista pública. En cuyas campañas, la distinción entre el arte elevado y la cultura popular han tenido poco peso con los indignados justos.”<sup>13</sup> [traducción mía] (9). Pero W. J. T. Mitchell, en su libro *What do Pictures Want?*, argumenta que: “...tenemos

---

<sup>13</sup> “This hostility to the image has had a lasting influence on Western thought to the present day. Some images have been deemed too dangerous to exist, leading iconoclasts to seek their destruction or removal from public view. In such campaigns, distinctions between high art and popular culture have carried little weight with the incensed righteous”

que reconocer que las imágenes, no el lenguaje, son la moneda principal. El discurso y la escritura son cruciales para articular y descifrar mensajes transportados por los medios, pero el medio en sí es la encarna al mensajero y no al mensaje. McLuhan lo tenía más o menos bien: el medio es el “masaje”, pero no el mensaje. El discurso y la escritura son dos tipos de medios, uno esta encarnado en lo acústico y el otro en la imagen gráfica.”<sup>14</sup> [traducción mía] (216). Algo de lo que tenemos que estar extremadamente conscientes es que todo esto existe por los seres humanos para los seres humanos, ningún otro ser viviente utiliza la imagen como nosotros lo hacemos.

En el caso del videojuego *BioShock*, los diseñadores utilizaron la misma estética que han utilizado para ambientar el videojuego y tomaron en cuenta los anuncios creados en los años 1920 para recrearlos con sus productos. Además, es notable que utilizaron la manera en la que se exhibía en los primeros museos para hacer lo propio con sus publicidades (**Figs. 64, 65, 70 y 71**). La mayoría de los anuncios encontrados a través del videojuego son para promocionar los *plasmids* y tónicos que utilizaba la gente para lograr modificaciones genéticas. Las demás publicaciones gráficas son de eventos que se llevarían a cabo como películas, obras de teatro y espectáculos en uno de los cabarets de *Fort Frolic* (**Figs. 27 y 66**), además de los clásicos anuncios de bebidas alcohólicas, cigarrillos, médicos, servicios funerarios y lugares para vacacionar. Si era evidente que los diseñadores y creadores del videojuego estaban conscientes de todos los estilos artísticos que estaban utilizando, es mucho más notable e innegable el conocimiento vasto que tienen de la publicidad de la época que escogieron para la ambientación. Puede ser que haya sido porque alguna vez tuvieron algún tipo de acercamiento a este tipo de anuncios, pero la exposición a estos no pudo haber sido una pasadita nada más.

---

<sup>14</sup> “we must recognize that images, not language, are their main currency. Speech and writing are of course crucial to articulating and deciphering the messages conveyed by media, but the medium itself is the embodied messenger, not the message. McLuhan had it half right: the medium is “the massage,” not the message. Speech and writing, moreover, are themselves simply two kinds of media, the one embodied in acoustic images, the other in graphic images.



64. Parte de la exhibición permanente del Museo Judío de Berlín, 2013. Fotografía.



65. Irrational Games, *Rapture Metro Entrance*, 2007. Arte digital.

Los anuncios publicitarios son una buena manera de marcar la historia de un país, ya que en ellos se muestran los bienes que la gente estaba comprando, los avances tecnológicos del momento y también el arte de la época. La publicidad comercial existe desde la civilización egipcia, pero no es hasta el siglo XIV que se hacen anuncios con algún tipo de humor o algún tipo de carnada que evoque las emociones. Así, el mundo poco a poco se fue tornando uno más consumista y en el



siglo XX nace la publicidad como la conocemos, específicamente durante la época de los 1920. Los espacios publicitarios de esta época eran un poco más subidos de tono ya que solo anunciar un producto con su precio y especificaciones ya no funcionaba para que las personas se interesaran por él. Además, el mundo acababa de salir de la Primera Guerra Mundial y era complicado convencer a las personas de gastar el poco dinero que tenían en objetos que probablemente ni utilizarían. Por esta razón, la mayoría de la publicidad de esta época utilizaba mujeres de manera sugestiva con un ideal de belleza específico: tez blanca, cabello largo, usualmente rizado, y cuerpo estilizado (**Fig. 67**). Estos anuncios podían tener hombres, pero estaban vestidos de etiqueta y, la gran mayoría de las veces, siendo consentidos o provocados por alguna mujer. Además, los cigarrillos eran el producto que más se mercadeaba por el *boom* que tuvieron gracias a los militares que regresaban de la guerra a sus casas. Al igual que el Art Deco, los creadores de los anuncios de esta época utilizaban referencias a otras culturas para promocionarlos (**Fig. 67**). En la ciudad de *Rapture* podemos ver referencias exactas a algunos de los anuncios de cigarrillos, por ejemplo, la



66. Irrational Games, *Fleet Hall Waiting Room*, 2007. Arte digital.

**20,679 Physicians**  
say **LUCKIES** are  
*less irritating*

**I too prefer LUCKIES**  
*because . . .*

Toasting removes dangerous irritants that cause throat irritation and coughing

**"It's toasted"**  
Your Throat Protection—  
against irritation—against cough.

© 1929 The American Tobacco Co., Inc.

**CIGARETTES EGYPTIENNES**

**"NERMA"**

**RED CLOUD**

**SLIGED PLUG**

**DOMINION TOBACCO CO.**  
MANUFACTURERS  
MONTREAL.

152 THE SATURDAY EVENING POST June 29, 1929

**Spur Tie** ALL TIED FOR YOU  
50¢ 75¢ \$1.00

A good tie for a good time. The sparkle of sunny tints, breezy, smart. A Spur Tie stays tied. After a frolic, it's right where it ought to be, not dangling under one ear.

A sport shirt and a Spur Tie go together—comfort and class—informal but correct. Spur Tie is a hit with golfers—you see millions on the benches.

Most men and all women like a loose tie. It has pep. But it is hard to tie. A Spur Tie looks the way you wish you could tie a tie yourself—the snuggest tie in the crowd.

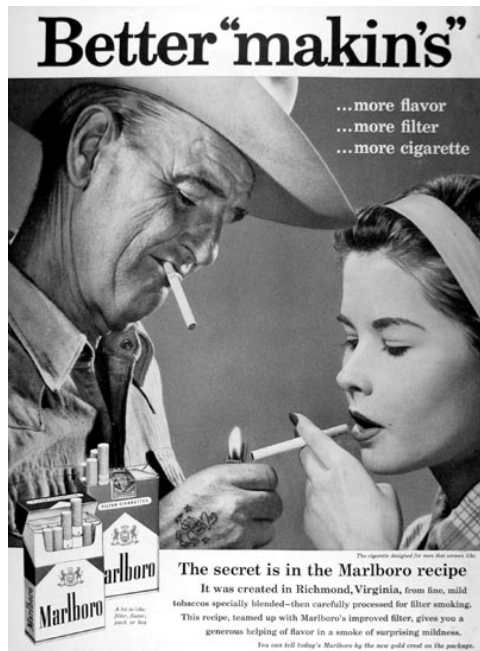
The secret of its "all-day elegance" is the patented H-shape insert—flexible chassis which shapes the tie into any degree of fullness you like.

Try a Spur Tie—you'll like its racy style, exclusive patterns, class.

Heuss & Putzer, Inc., 638 Bedford Street, Boston, Mass.  
New York Office: 230 Fifth Avenue, Pacific Coast Branch: 120 Battery Street, San Francisco, Cal. Made in Canada by Foster Bros., Ltd., Montreal.

**FREE**  
Most enjoy this tie because it keeps the tie in the "H" shape. Look! Full of elastic, the insert, you'll never untie it. It's the secret of the tie's staying power. It's the secret of the tie's staying power. It's the secret of the tie's staying power.





68. Marlboro ad. Circa 1920.



69. Irrational Games, *Incinerate ad*, 2007. Arte digital.

comparativa que se muestra en las **Figuras 68 y 69**. Los nativos americanos eran los protagonistas de los anuncios de cigarrillos y esto se puede deber a las asociaciones a los rituales con humo que llevaban a cabo sus chamanes. Casi todos los anuncios encontrados a través del videojuego aluden a actividades que pueden ser consideradas placenteras. Estas van desde los vicios (bebidas alcohólicas, cigarrillos, etc.) hasta entretenimiento (lugares para vacacionar y clubs nocturnos) (**Figs. 70 -74**).

Como mencioné anteriormente, con la publicidad se puede saber sobre la historia de una ciudad o un país sin necesidad de adentrarse a textos densos sobre hechos que ocurrieron, pero también se puede conocer la actitud de la gente de la época y su visión de mundo. El director creativo del videojuego, Jordan Thomas, lo describe perfectamente en el libro *DecoDevolution: The Art of BioShock 2*, de la siguiente manera:

“En su apogeo, *Rapture* se encontraba repleto de empresarios. Si podías hacerlo, alguien estaba dispuesto a comprarlo. Mucho después de la caída de *Rapture*, los anuncios de la gran empresa comercial de la ciudad todavía se encuentran pegados en sus paredes, vendiendo bienes y servicios que van desde lo más inofensivo hasta

los severamente siniestro. Estas reliquias andrajosas y sucias muestran no solo lo que la ciudad una vez aspiraba ser, sino que también en lo que se convirtió.”<sup>15</sup> [traducción mía] (149)

Por esto, tanto la propaganda política como la comercial toman un giro importante dentro de la ambientación de la ciudad. Pasan de ser simple mercadeo del progreso y adelantos tecnológicos a las cosas que los llevaron a su debacle. El pronunciado consumismo, la insatisfacción con quienes eran y los malos hábitos que tenían son la huella que dejan plasmadas estos anuncios en cada esquina. Como mencioné anteriormente, ellos vienen de un mundo que acaba de terminar una guerra mundial y lo único que querían era huir de la realidad que los agobiaba. En un momento de debilidad, cualquier ofrecimiento de cambiar la forma en que vives de parte de una persona de poder puede parecer muy tentadora. Si se decide de manera apresurada, sin medir consecuencias, los lugares como *Rapture* no tendrán éxito.

Este es un lugar ficticio, pero el videojuego puede considerarse una extensión de nuestra realidad. Los diseñadores se inspiraron de muchos aspectos del pasado, pero esto no quiere decir que la realidad que vivimos no fue una de sus inspiraciones mayores. Nosotros vivimos muchas veces como la gente de *Rapture*, solo pensando en el comprar lo más reciente o vivir en los lugares más caros solo por decir que se tiene un estatus. El mensaje de *BioShock* es claro, si seguimos de la manera que vamos, podemos terminar ahogados por nuestra codicia y logra transmitirlo con la utilización de la publicidad.

---

<sup>15</sup> “In its heyday, Rapture was teemed with entrepreneurs. If you could make it, someone would be willing to buy it. Long after the fall of Rapture, the ads of Rapture’s grand commercial enterprise still paper the walls of the city, hawking goods and service that ranged from harmless to severely sinister. These tattered and dirty relics show not only what the city once aspired to be, but also what it became.”

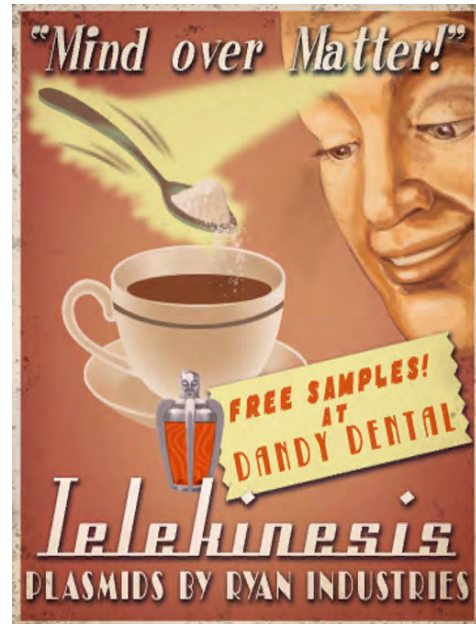




70. Irrational Games, *Atrio central de Fort Frolic*, 2007. Arte digital.



71. Irrational Games, *Callejón en el Pabellón Médico*, 2007. Arte digital.

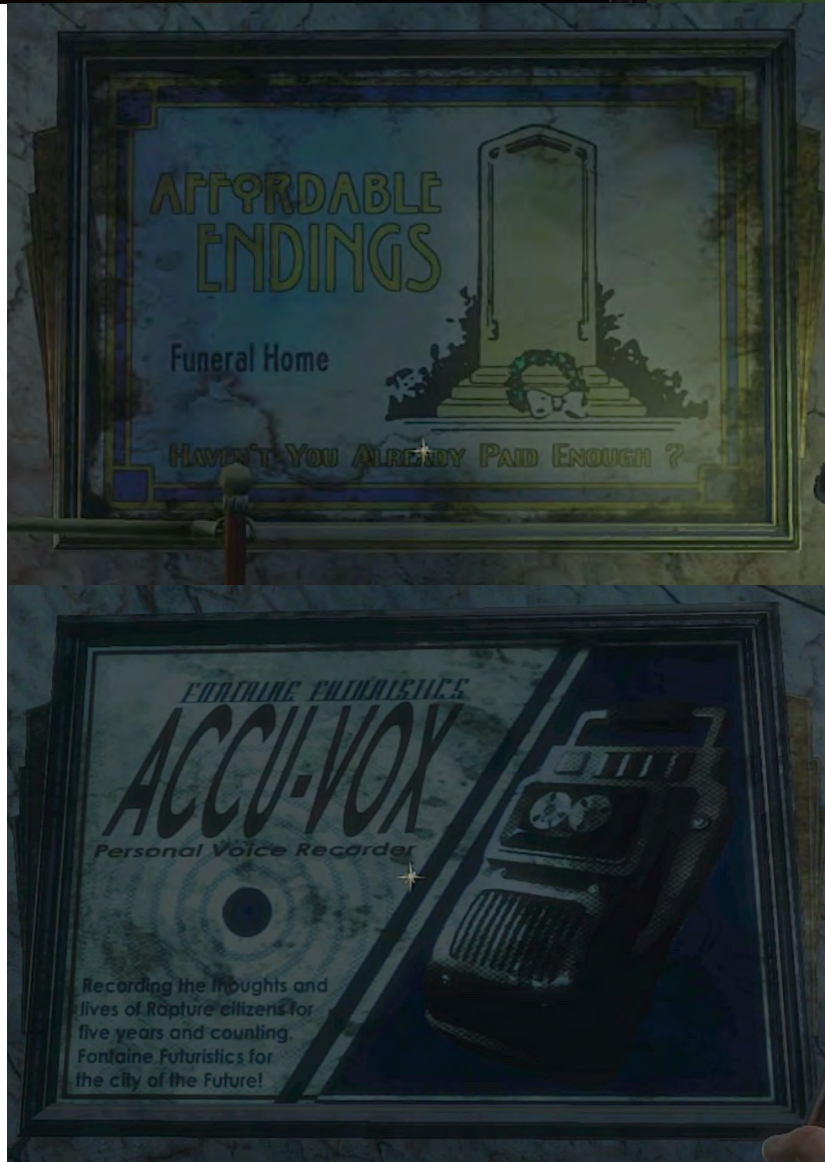
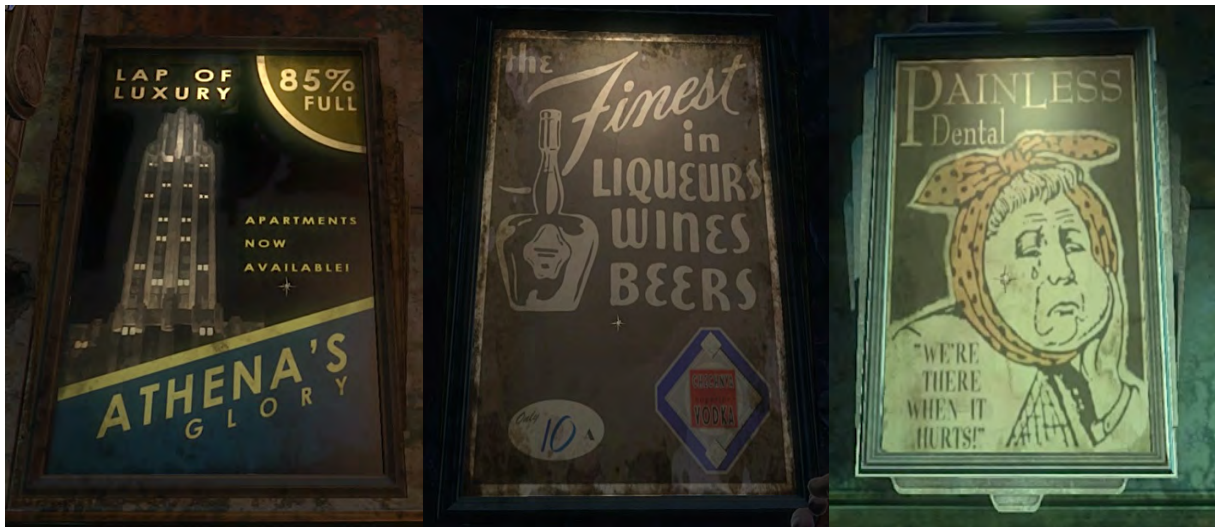


72. Irrational Games, *Anuncios de Plasmids*, 2007. Arte digital.





73. Irrational Games, *Anuncios de Arcadia Gardens*, 2007. Arte digital.



74. Irrational Games, *Distintos anuncios de productos y servicios que se ofrecían en Rapture*, 2007. Arte digital.



## **Conclusión:**

El debate entre los videojuegos y el arte ha evolucionado de manera acelerada. Han pasado de ser menospreciados por ser objetos de entretenimiento a alcanzar la categoría de arte. Muchas de las personas que trabajan en el diseño están formados en las Bellas Artes al igual que artistas cuyo medio principal es un lienzo o un muro. La única diferencia entre éstos es que deciden llevar su creatividad más lejos de la interpretación individual, ya que los videojuegos dan la libertad de poder completar la narrativa que el artista quiere transmitir. En el caso del videojuego *BioShock*, sus creadores fueron más allá y se dieron a la tarea de estudiar toda una época para representarla de la mejor manera posible. No se limitaron a tan solo mirar lo estético, sino que también se adentraron en la política y sociedades de la época para que su mensaje fuera transmitido de manera satisfactoria. Hay que comenzar a tomarlos en cuenta porque tienen lecciones de las que aprender.

Los videojuegos, al igual que cualquier vertiente artística, lo que quieren es transmitir un mensaje. Bien es cierto que muchos son simplemente para divertirse o pasar el rato, sin embargo, desde hace unos quince años se están haciendo videojuegos que estimulan los pensamientos de los que deciden pasar por la experiencia de jugarlos. La primera entrega de la serie *BioShock* es uno de esos, ya que visualmente es impactante y lo que ayuda a este impacto es la utilización meticulosa de varios aspectos de los años 1920. Los creadores y diseñadores del videojuego muestran tenían un vasto conocimiento de la Historia del Arte, ya que los elementos utilizados para transmitir su mensaje están muy bien pensados y su exposición a estos fue mucho más allá que un estudio de la época. El primer elemento que debemos tomar en cuenta, y el más importante, es la utilización del Art Deco en la arquitectura y ambientación de todos los espacios del juego. Este estilo decorativo resume todas las ideas del líder de la ciudad por su manera de hacer creer que todo está en orden y en control a pesar de que suceda todo lo contrario. Además, junto con la obsesión por la belleza

física, la publicidad y la propaganda, muestra la opulencia del capitalismo extremo en el que vivían y la superficialidad de su manera de vivir. Otro elemento de la época lo fue el Surrealismo, el cual está resumido en el personaje de Sander Cohen como un reflejo de Salvador Dalí. Sin embargo, el Dadá se encuentra de manera implícita, en los comportamientos irracionales de algunos de los personajes y el uso del Teatro de Vaudeville por Cohen. También, el cubismo y el futurismo se ven en algunas pinturas y esculturas que decoran espacios a través de la historia del juego. Las referencias mitológicas y religiosas también forman parte de la narrativa del videojuego. A pesar de no ser algo distintivo de la época y la ciudad una proclamada atea, son un elemento destacable porque están ligados a la naturaleza del ser humano y a la cultura. Por último, el control mediante la imagen era la orden del día en *Rapture*, iba desde los mensajes propagandísticos de su líder hasta la publicidad que obligaba a las personas a someterse a cirugías plásticas para cambiar su aspecto a uno más bello, según los criterios de Dr. Steinman.

A trece años de la publicación de la primera entrega, esta se sigue considerando como el mejor videojuego de todos los tiempos por su manera de abarcar a las personas con su narrativa y sus visuales cinemáticos, por lo que su interpretación sigue siendo relevante. Asimismo, las demás entregas de la serie de videojuegos *BioShock* pueden ser analizadas porque cada una fue creada utilizando elementos a los que fueron expuestos los diseñadores, ya sea en su formación como artistas o en su vida cotidiana. Para un historiador de arte, las conexiones de este videojuego y su campo de estudio pueden parecer obvias, pero las personas que no pertenecen a su círculo educativo podrían considerar que los parecidos con la época en la que se ubica sean pura casualidad. Como Andrew Ryan dijo: “Hay dos formas de lidiar con un misterio: descífralo o elimínalo.” (Irrational Games) y decidí descifrarlo.

## Referencias:

- Adams, Ernest W. "Will Computer Games Ever Be a Legitimate Art Form?" *Journal of Media Practice*, vol. 7, no. 1, 2006, pp. 67–77., doi:10.1386/jmpr.7.1.67/1.
- Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." *Illuminations*. Schocken Books, 1969.
- Benton, Charlotte, et al. *Art Deco 1910-1939*. V&A Publications, 2003.
- BioShock Wiki*. [https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock\\_Wiki](https://bioshock.fandom.com/wiki/BioShock_Wiki)
- Bretón, André. *Manifestos Del Surrealismo*. Translated by Aldo Pellegrini, Aditorial Argonauta, 2001.
- Caffin, Caroline. *Vaudeville*. Mitchell Kenerley New York, 1914.
- Clarke, Andy, and Grethe Mitchell. *Videogames and Art*. 2nd ed., Intellect, 2013.
- Creeber, Glen, et al. *Digital Cultures: Understanding New Media*. Open University Press, 2009.
- Duncum, Paul. "Holding Aesthetics and Ideology in Tension." *Studies in Art Education*, vol. 49, no. 2, 2008, pp. 122–135., doi:10.1080/00393541.2008.11518730.
- Dyer, Geoff. "The Despair of Art Deco". *The Threepenny Review*, No. 89, 2002. pp.5-6
- Goff, Philip. "Religion and Popular Culture." *The Columbia Guide to Religion in American History*, edited by Paul Harvey et al., Columbia University Press, NEW YORK, 2012, pp. 295–308. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/10.7312/harv14020.19](http://www.jstor.org/stable/10.7312/harv14020.19).
- Gunn, James E. *The Road to Science Fiction: From Gilgamesh to Wells*. Vol. 2, Scarecrow Press, 2002.
- Haiken, Elizabeth. *Venus Envy: A History of Cosmetic Surgery*. Johns Hopkins University Press, 1997.
- "How Video Games Have Grown Up." *The Art Newspaper*, Sept. 2018.

Irrational Games. *BioShock: Script*. 2008.

Johnson, Mark M. "The Art of Video Games." *Art & Activities*, vol. 151, no. 4, May 2012, pp. 16–18. *Ebsco*.

Juul, Jesper. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press, 2005.

Lamkin, Kelsey D. "The Desperate Drive for Perfection: Changing Beauty Ideals and Women's Fashion in the 1920s." *Inquiries Journal/Student Pulse* 7.02 (2015).

Litt, Steven. "Can Video Games Inspire Serious Art? Akron Art Museum Answers with a Resounding Yes." *Cleveland, Menu*, 8 Dec. 2019, <https://www.cleveland.com/arts/2019/12/can-video-games-inspire-serious-art-akron-art-museum-answers-with-a-resounding-yes.html?outputType=amp>.

Martín Rodríguez, Manuel. "Reseña Del Libro Ayn Rand and the World She Made." *Procesos De Mercado: Revista Europea De Economía Política*, IX, no. 1, 2012, pp. 519–525.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media*. Routledge, 2001.

---, et al. *The Medium Is the Massage*. Penguin, 2008.

Mirzoeff, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. Routledge, 1999.

Mitchell, W. J. Thomas. *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*. University of Chicago Press, 2005.

Bronner, Stephen E. "Mythological Thinking." *The Bigot: Why Prejudice Persists*. Yale University Press, 2014, pp. 54–98. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/j.ctt1bh4cxb.6](http://www.jstor.org/stable/j.ctt1bh4cxb.6).

"Open World: Video Games & Contemporary Art." *Akron Art Museum*, <https://akronartmuseum.org/exhibitions/open-world-video-games-and-contemporary-art/12436>.

Pacitti, Michael. "All About Art Deco." *Art Business News*, Spring 2014, pp. 74-77. EBSCOhost.

Parkinson, Gavin, et al. *Surrealism, Science Fiction and Comics*. Liverpool University Press,



2015.

Perniola, Mario. *La Sociedad De Los Simulacros*. Amorrortu, 2009.

Rand, Ayn. *Atlas Shrugged*. Dutton, 2005.

Sanderson, Geoffrey. "THE ART OF JAPANESE GARDENS." *Landscape Australia*, vol. 3, no. 4, 1981, pp. 312–317. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/45164696](http://www.jstor.org/stable/45164696). Accessed 7 Apr. 2020.

Sharpe, Emily. "Video Games in Museums: Fine Art or Just Fun." *The Art Newspaper*, Feb. 2015, pp. 49–50.

Shiro Nakane. "Structure in the Japanese Garden." *The Antioch Review*, vol. 64, no. 2, 2006, pp. 217–220. *JSTOR*, [www.jstor.org/stable/4614971](http://www.jstor.org/stable/4614971). Accessed 7 Apr. 2020.

Smuts, Aaron. "Are Video Games Art?" *Contemporary Aesthetics*, vol. 3, 2 Nov. 2005. *Ebsco*, [https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts\\_contempaesthetics/vol3/iss1/6/](https://digitalcommons.risd.edu/liberalarts_contempaesthetics/vol3/iss1/6/).

Stuart, Keith. "Are Video Games Art: The Debate That Shouldn't Be." *The Guardian*, Guardian News and Media, 6 Dec. 2012, <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/dec/06/video-games-as-art>.

Tate. "Video Games and the Technological Sublime – Tate Papers." *Tate Papers*, <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/14/video-games-and-the-technological-sublime>.

Tavinor, Grant. *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell, 2009.

---. "Bioshock and the Art of Rapture." *Philosophy and Literature*, vol. 33, no. 1, 2009, pp. 91-106., doi:10.1353/phl.0.0046.

Thomas, Jordan. *Deco Devolution: The Art of Bioshock 2*. 2k Pub., 2010.

"2K Games: BioShock Video Game Added to Smithsonian American Art Museum's Upcoming 'the Art of Video Games' Exhibit." *Manufacturing Close – Up* (2011) *ProQuest*.

