

El infierno ya no es suficiente

Por: Alberto Sepúlveda Ortega. 29/08/2022

Visceral Games crea “Dante`s Inferno”, un videojuego basado en el paso de Dante por el Infierno.

Si Dante Alighieri viviera en el siglo XXI quizá sería desarrollador de videojuegos. Nada más pensar en la estructura de su *Divina Comedia* uno se da cuenta de que es realmente ‘gamificable’. Dante divide el Infierno, el Purgatorio y el Paraíso en círculos, gradas y esferas, explicadas cada una de ellas, en cierta medida, como si de una ruta turística *creepy* se tratase, con cierto carácter autónomo. Esta idea de dividir un mapa enorme y complejo en pequeñas porciones explorables es la misma en la que están estructurados muchos videojuegos. Solo hay que pensar en la saga [Metal Slug](#) o en cualquier simulador de peleas; o cómo no en el archiconocido [Súper Mario](#), que también en cierto modo, mirándolo con cierta perspectiva, tiene algunas analogías con la propia obra de Dante. En este punto la pregunta es obvia: ¿Existe algún videojuego basado en la *Divina Comedia*? Y sí, claro que existe, el *Dante’s Inferno*, pero igual ya no guarda tanto del carácter que el escritor florentino imprimió en su obra.

EL INFIERNO

Selva oscura donde Dante se halla perdido.
Aquí Virgilio lo rescata por encargo de Beatriz.
Tras la colina está la puerta del infierno

Aquellos que vivieron su vida sin sentido

El barquero Carón cruza a las almas

Limbo: aquí se condena a Virgilio

Minos indica a qué círculo bajará cada alma

El can Cerbero aúlla y desgarrá a los glotonés

Plutón cuida el círculo

Las almas están en la laguna. El barquero es Flegias

Murallas: dividen el "Alto Infierno" del "Bajo Infierno"

Se condena al Papa Anastacio

El minotauro y los centauros guardan el río de sangre hirviente

El 7mo círculo se divide en tres: un río, un bosque y un desierto

El 8vo círculo se divide en 10 fosos con distintos castigos

Se llega al 9no círculo a través de un pozo cuidado por gigantes

Esquema de los nueve círculos del *Infierno* de Dante

Dante's Inferno es un videojuego que intenta mostrar el paso de Dante por el Infierno, de manera que toma solo la primera parte del libro del escritor italiano. Respetando de su referente los nombres de los protagonistas, cierto imaginario y algún guiño anecdótico de vez en cuando (en algún momento, por ejemplo, aparecerán Aristóteles o Sócrates). El juego creado por Visceral Games aprovecha la estructura en 'pantallas' de la *Divina Comedia* y desecha todo lo demás. Los propios creadores reconocen la '*gamificabilidad*' del libro de Dante Alighieri:

«Lo primero por lo que Dante Alighieri es recordado es por crear la imagen clásica del Infierno, la visión medieval que ha perdurado a lo largo de los años. Dante introduce el concepto de los nueve círculos del Infierno. Describe sus niveles, los castigos infernales y a qué círculo va cada pecador en el Infierno. Literalmente, dibuja un mapa del Infierno. [...] Nada más leer el poema pensé: esto es un videojuego, de esto podemos hacer un videojuego».



Dante's Inferno: <https://www.youtube.com/watch?v=zPORiwfBL7k>

La idea es clara: hacer un videojuego de la *Divina Comedia*, o más bien, del Infierno de la *Divina Comedia*. Pero claro, más de 700 años han mediado desde el texto al videojuego e igual nuestro imaginario ya no es el mismo.

Como con bastante justicia aseguran los desarrolladores del videojuego, en Occidente podemos atribuirle al escritor florentino la representación del Infierno cristiano. Es Dante Alighieri el que, imagino, a través de los textos bíblicos e incluso de cierta idea del Infierno griego clásico, hace un mapa completo del Infierno cristiano. Desde 1304 (la fecha más temprana en la que se estima que se escribió la parte del Infierno de la *Divina Comedia*) hasta la actualidad representamos el inframundo siguiendo las ideas del italiano. Sin embargo esto conlleva, a mi parecer, una imposibilidad para los creadores de representar otra vez un Infierno que nos conmueva. Los espectadores occidentales hemos ya interiorizado el Infierno cristiano de manera que nos ha dejado de sorprender. Ni siquiera el Infierno nos es ya desconocido. Sus océanos de fuego y su infinidad de monstruos horripilantes ya no nos dicen nada. Ya no necesitamos que nadie nos cuente lo terrorífico que es porque ya nos hemos apropiado de su representación, la hemos masticado y la hemos vuelto a escupir de mil maneras diferentes (hasta en forma paródica, como en la película *Little Nicky*, por ejemplo). Hemos emblemático el Infierno a través de la versión de Dante Alighieri. Esta aceptación general de la imagen del Infierno cristiano supone dos cosas, una consecuencia de la otra: el Infierno ya nos aburre; y por tanto, hay que actualizarlo. Esta idea se realiza en *Dante's Inferno* a través de un héroe/protagonista totalmente entrópico respecto a su referente literario.

En el texto original el protagonista es el propio escritor que, explicado burdamente, recorre el Infierno y el Paraíso por su amada, Beatriz. Se trata de un héroe que no lo es nada más que cuando se le obliga, que a lo largo de la obra se va haciendo consciente de su heroicidad. Un hombre que no parece demasiado violento, temeroso de Dios y que se pasea por las diferentes dependencias del Infierno como si de un túnel del terror se tratase, de susto en susto. Sin embargo, el Dante de *Dante's Inferno* lleva una cruz cristiana gigante y una guadaña que le roba a La Muerte tras vencerla en combate, desmiembra a todo aquél que se le acerca y tiene una banda roja cosida en el pecho en la que se cuenta toda su historia personal. El Dante del videojuego no va al Infierno a atravesarlo de refilón y sin que nadie le vea, va allí a hacerse respetar. El Dante virtual es un caballero de la Tercera Cruzada (de

algún modo tenía que explicarse lo de su destreza bélica y valentía), que lucha contra las tropas de Saladino (¿mirada política?) en la toma de la ciudad de Acre, en el año 1191. El protagonista del videojuego se ve obligado a cruzar todo el Infierno para salvar a Beatriz, que ha sido secuestrada por el propio Lucifer. Al contrario que su referente literario, este Dante no se sorprende ante los demonios gigantes, las almas errantes y toda la infinidad de escenas *gore* que se ven el juego. Este Dante virtual las da por hechas, las espera.



Dante Alighieri (Florencia, 1265 – Rávena, 1321)

Dante Alighieri fue de los primeros en crear una guía de viajes por el inframundo. Cada cosa que le sucede al protagonista de la *Divina Comedia* goza de un carácter descubridor, novedoso, ilustrativo. Cada instancia del infierno significa adentrarse en lo desconocido. Con el Dante del videojuego esto ya no ocurre, pues más de medio milenio ha mediado para normalizar la imagen dantesca del infierno cristiano. El héroe del videojuego espera que haya monstruos horribles y almas penitentes, hasta los desea. El videojuego pierde la parte asombradora que tiene la *Divina Comedia*. El Infierno ya no es suficiente por sí solo. Hay que espectacularizarlo de una manera totalmente posmoderna. El héroe ya no es un turista asustado, sino un conquistador (del Infierno). Ya no se observa el Infierno, ahora se manipula. Y todo en nombre de Dante Alighieri, quien si tuviera la oportunidad de jugar al *Dante's Inferno* seguiría igual de asustado que su personaje.

Referencias

- **Dante, Alighieri (2013):** *Divina Comedia*. Madrid: Alianza Editorial.
- **Rokos, Will; Barlowe, Wayne (2010):** *Dante's Inferno*. Estados Unidos: Visceral Games. Distribuido por Electronics Arts.



[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: El cuaderno digital

Fecha de creación

2022/08/29