

Arte y videojuegos: Red Dead Redemption 2: El Camino del Artista



Universidad de Oviedo

Autora: Celia Paniagua Sánchez

Tutora: Ana María Fernández García

GRADO EN HISTORIA DEL ARTE

CURSO ACADÉMICO 2019-2020

Presentación: Julio 2020

ÍNDICE

1. Introducción	3
2. <i>Rockstar Studios</i> y el desarrollo de videojuegos	3
3. <i>Red Dead Redemption 2</i> : el videojuego.....	5
4. La influencia del Arte.....	6
4.1. La Banda Sonora Original.....	7
4.2. El Western	7
4.3. La Escuela del Río Hudson.....	9
4.4. La fotografía utilizada como fuente histórica.....	11
4.5. Localizaciones: Saint Denis vs. Nueva Orleans.....	12
4.6. Vestuario: indumentaria, armas y complementos.....	15
5. La misión <i>El Camino del Artista</i>	21
5.1. <i>Galerie Laurent</i>	23
5.2. El Artista: Charles Chatenay.....	28
5.3. Obras pictóricas.....	29
6. Conclusión.....	34
7. Fuentes.....	36

1. Introducción

Tema de estudio

¿El videojuego es arte o no? Este es un debate que lleva años en el aire, con muchos en contra, al igual que sucedió con el cine en sus inicios. Es un nuevo formato audiovisual, que añade el factor de la jugabilidad, sin embargo lo encontramos cada vez más en el cine, siendo la línea que los separa cada vez más tenue.

Objetivo y estructura

Con este trabajo lo que haré será analizar el videojuego Red Dead Redemption 2 brevemente, desde una visión cinematográfica: comenzando por la producción y siguiendo por el rodaje, abordando también la importancia del departamento de arte, y, finalmente estudiar en concreto la misión *El camino del artista*, en relación con el ámbito de la historia de la pintura. Quiero demostrar que un videojuego, fuera de si es arte o no, puede contenerlo y ser un buen método de difusión si se utiliza bien, por lo que ya se utiliza como método didáctico en muchos museos o colegios.

Método

El análisis de método de trabajo y estudio que he seguido para su elaboración se basa principalmente en la recopilación de información. Debido a la política de confidencialidad que Rockstar aplica a sus empleados, es difícil encontrar imágenes del rodaje y del proceso creativo del videojuego. Por esta razón, la principal fuente para el trabajo ha sido la guía oficial del videojuego. Después, dependiendo del apartado, ya centrado en un área artística en concreto, he recopilado información de diferentes fuentes para crear un compendio de ideas y fotografías, y así comparar los elementos del videojuego con los reales en los que el equipo artístico del videojuego se pudo haber inspirado.

2. Rockstar Studios

*Rockstar Games*¹ es una compañía de videojuegos adquirida por *Take-Two Interactive*². Con sede en la ciudad de Nueva York, Take-Two Interactive Software, Inc. es una compañía desarrolladora, editora y comercializadora líder de entretenimiento interactivo para consumidores de todo el mundo. La compañía desarrolla y publica productos principalmente a través de *Rockstar Games* y *2K*, así como su división privada y de Social Point, un desarrollador líder de juegos para dispositivos móviles.

Rockstar Games fue fundada en 1998. Tiene sedes por todo el mundo, siendo la más conocida Rockstar International: con las oficinas centrales situadas en Londres y es la que organiza la distribución de los productos en Reino Unido, Europa, Asia, Japón, África, Australia, y América del Sur. La desarrolladora del videojuego *Red Dead Redemption 2* (de ahora en adelante me referiré a él como RDR2) fue Rockstar Studios, conformado por: Rockstar San Diego, Rockstar North, Rockstar Leeds, Rockstar New England, Rockstar Toronto, Rockstar India, y Rockstar London.

El trabajo de RDR2 comenzó en 2010, cuando la producción de *Red Dead Redemption* finalizó. Rockstar empleó a 1.200 actores (tanto para captura de movimiento como para doblaje) para interpretar a sus personajes, 700 de ellos con diálogo. Cada personaje no jugable posee su propia personalidad, carácter y la posibilidad de interactuar con ellos. Se han escrito unas 80 páginas de guión para cada uno de ellos. Para crear la fauna, especialmente los caballos, se estuvieron estudiando animales durante años, buscando que la personalidad de cada raza defina su comportamiento y sus características. Se estima que el videojuego tiene unas 65 horas de duración, 2.200 días de captura de movimiento, un guión de 2,4 metros de altura, 500.000 líneas de diálogos y 300.000 animaciones. De hecho, se llegaron a eliminar unas 5 horas de contenido y misiones³ por la extrema complejidad de los desarrollos. Para la realización del juego se utilizaron principalmente dos motores: RAGE y Euphoria.

¹ “Corporate Info”, Rockstar Games, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.rockstargames.com/corpinfo>

² “Leading Game Publisher”, Take-Two Interactive, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.take2games.com>

³Harold Goldberg, “How the West Was Digitized. The Making Of Rockstar Games. Red Dead Redemption 2”, Vulture, 15 octubre, 2018. <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>

Rockstar Advanced Game Engine o RAGE⁴ es un motor de videojuego creado por un pequeño equipo llamado “RAGE Technology Group”, dentro de Rockstar San Diego con las contribuciones de Rockstar North. Este motor es de código cerrado y se necesita autorización de Rockstar para obtener una licencia. Desde su implantación en 2006 ha sido el motor de los juegos de Rockstar.

También se empleó Euphoria, de NaturalMotion⁵, una compañía de software británica fundada en 2001 como una empresa extensión de la Universidad de Oxford. Sus principales productos tecnológicos son *Endorphin*, para la industria cinematográfica, y *Euphoria*, para la industria del juego. Euphoria es un motor de animación basado en la *Dynamic Motion Synthesis* (Síntesis de Movimiento Dinámico). En lugar de utilizar animaciones predefinidas, los personajes, las acciones y las reacciones de síntesis son en tiempo real, pudiendo variar su comportamiento, incluso cuando se reproduce la misma escena. Si bien es común para los actuales juegos de video usar *ragdolls* (traducido literalmente como “muñecos de trapo”) para las animaciones generadas en la marcha, Euphoria emplea un método más complejo para animar la totalidad de los objetos físicos determinados en el entorno de juego.

3. *Red Dead Redemption 2: el videojuego*

Red Dead Redemption 2 es un videojuego de acción-aventura western en mundo abierto para PlayStation 4 y Xbox One. Es la precuela de *Red Dead Redemption* y el tercer juego de la saga *Red Dead*. Su fecha de lanzamiento fue el 26 de octubre de 2018.

En el inicio de su guía, Rockstar ya hace una declaración de intenciones: “Red Dead Redemption 2 es una apuesta por intentar contar una nueva clase de historia en una nueva clase de mundo de juego”⁶. El jugador encarna el papel de Arthur Morgan, viviendo su historia durante el tiempo que paso con la banda de Van Der Linde, un

⁴Hugh Langley, “The tech that built an empire: how Rockstar created the world of GTA 5”, TechRadar, 16 septiembre, 2013. <https://www.techradar.com/news/gaming/the-tech-that-built-an-empire-how-rockstar-created-the-world-of-gta-5-1181281>

⁵ “NaturalMotion Company Biography”, NaturalMotion, acceso 4 de Julio 2020 <https://web.archive.org/web/20090123165741/http://naturalmotion.com/company.htm>

⁶VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media. 2018. p. 3.

conocido grupo de forajidos de los EEUU en el siglo XIX. En el papel de Arthur, el jugador se adentrará en los aspectos de la vida de un forajido, desde atracar bancos y asaltar trenes, a forjar relaciones con los compañeros de la banda mientras intentan escapar de las garras de la justicia y de la hipocresía de la sociedad⁷.

RDR2 es una aventura no lineal ambientada en un mundo enorme y repleto de opciones. Entre las misiones y las actividades opcionales, se puede explorar con total libertad todo el mapa, con numerosos puntos de interés y diferentes ambientaciones, características, y posibles recompensas. No hay una manera correcta o incorrecta de jugar: algunos optan por completar la trama principal lo más rápido posible, mientras que otros prefieren aventurarse fuera del sendero, sumergiéndose en el entorno.

La trama principal se divide en capítulos y cada uno de ellos se compone de cierto número de misiones. Éstas se desbloquean a medida que se van cumpliendo ciertas condiciones. Cuando se completa una misión, el jugador consigue una medalla valorando su rendimiento. Cada misión tiene un conjunto unido de objetivos de medalla: los honores que reciba dependerán de cuántos de esos objetivos consiga completar⁸.

Aparte de las misiones, el jugador tiene completa libertad para vagar por el mundo y explorar el mapa como le plazca, ya que esta repleto de secretos. A medida que vaya recorriendo el mapa, irán surgiendo oportunidades de todo tipo por el camino incluyendo nuevos objetos y artículos muy útiles, encuentros con bandas o agentes de la ley, zonas de pesca, emboscadas, etc. Hay un sinfín de actividades, incluyendo mini juegos a peticiones que te harán otros personajes, pasando por encargos, como por ej. capturar a un forajido buscado.

4. Influencia del arte

En este apartado me gustaría detenerme en diversas áreas artísticas, desde la música, pasando por la fotografía o la ambientación, hasta decorados e indumentaria.

⁷VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media. 2018. p. 3.

⁸ VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media. 2018. p.11-12.

Son algunas de las áreas que he querido resaltar en el proceso de creación de un producto audiovisual, tanto en cine como en videojuego. Pueden parecer a simple vista áreas muy diferentes, pero juntas crean un todo.

4.1. *Banda sonora original*⁹

La música es fundamental a la hora de crear emoción y generar una ambientación adecuada a cada momento de la historia. Woody Jackson, que fue el compositor quien dirigió la banda sonora de *Red Dead Redemption*, repite en la creación de la música para la secuela, que empezó a grabar en 2015. El proceso de creación es innovador, ya que, a pesar de basarse en las bandas sonoras clásicas del western, se adapta al juego sobre la marcha. Tiene pequeños fragmentos de banda sonora que dependiendo de lo que esté realizando el jugador, se adaptan a la situación y el propio juego solapa los sonidos hasta que consigue crear sensación y emoción en el espectador, por ejemplo calma en el campo, o acción cuando comienza un tiroteo.¹⁰

4.2. *El Western*

La historia del cine ha creado géneros con su propia iconografía, marcando una serie de características reconocibles para el público. En el RDR2, la influencia del western es esencial. A continuación mencionaré algunas de las características del género del western¹¹ que podemos ver reflejadas en el juego.

La frontera está marcada entre la vida salvaje y la civilización. En este caso en vez de nativos americanos, los protagonistas son los fugitivos, junto al ferrocarril y el oro (imágenes 1 y 2). Es un género bipolar que busca la confrontación de polos opuestos: civilización y barbarie, pistoleros y víctimas, honestos ciudadanos y fuera de la ley, etc.

⁹ “Red Dead Redemption - Behind the Scenes ESPAÑOL” [Archivo de vídeo]. YouTube. Acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=8iBJ0g8Nn68>

¹⁰Harold Goldberg, “How the West Was Digitized. The Making Of Rockstar Games. Red Dead Redemption 2”, Vulture, 15 octubre, 2018. <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>

¹¹Díaz González, M^a del Mar. (2018). Historia del Cine y Otras Artes Audiovisuales desde 1930 [Material del aula]. Cine Western, Universidad de Oviedo, Asturias, España.

En este caso se juega con las gamas grises de los personajes, con una historia y carácter que van desvelando poco a poco, mostrando su verdadera personalidad.



Imagen 1. “Arthur”, Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens>



Imagen 2. Edwin S. Porter: *Asalto y robo de un tren*, 1903. Acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=r0oBQIWAfe4>

El personaje clave es el cowboy: solitario, con un pasado oscuro y legendario, no se sabe de dónde viene, está ligado al concepto de libertad y a la aventura, alentadora por ser lo prohibido y peligroso. Sin embargo, debe tener un propósito moralizante. En la época del western era debido a la censura encubierta, ya que el cine era un modelo social. Hay que mantener el equilibrio de la ley: siempre está a punto de quebrarse, pero hay que defenderla. Como vaquero y pistolero puede (y casi siempre quiere) traspasar los límites de la frontera. Tiende a contribuir a pacificar la aldea: se pone de parte de las personas y comunidades frágiles que necesitan ayuda. Encabeza revueltas y los ayuda. Es el héroe de carácter moralizante. En el caso del RDR2, Arthur busca en todo momento redimir sus pecados, porque sabe que ha hecho cosas malas en el pasado.

El protagonista encarna lo móvil, una imagen afianzada por el caballo que es el elemento que le permite marchar, luchar, etc. El caballo es una metáfora de la soledad y del alma. En contraposición al cowboy trotamundos, encontramos a la mujer, que encarna los valores de la civilización, el sedentarismo, la paz, y la vinculación con la tierra. Salvo excepciones donde se representan ejemplos de mujeres fuertes y valientes, con carácter y las ideas claras, que quieren defender lo que es suyo (y a los suyos) y no tienen problema en sostener un arma si es necesario. Para plasmar este concepto, he elegido el personaje que encarna Anne Baxter en *Cielo Amarillo* (*Yellow Sky*, 1949),

donde interpreta a una mujer fuerte, precedente claro de los roles que posteriormente irán tomando cierto protagonismo en el género western.



Imagen 3. “Sandie Adler”, Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020. <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens>



Imagen 4. Anne Baxter en *Yellow Sky*, 1949. Acceso 4 de Julio 2020: <https://www.pinterest.es/pin/298856125248102778/>

En la fotografía dominan las llanuras, como símbolo o ámbito de libertad ligadas al cowboy. Cuando aparecen cercas es un ámbito sedentario y civilizado, normalmente de granjeros. El único fondo decorado es la ciudad, lugar donde siempre se desarrollan los duelos y la población se convierte en espectadora.

Centrándonos en este último apartado, debemos de tener en cuenta la iconografía del western, tan metida en el imaginario común. La fotografía tan característica de este género, con esos amplios desiertos, donde el atardecer anaranjado inunda la imagen, y el protagonista a caballo es realmente pequeño, invadido por la naturaleza y el paisaje. Es una vertiente que podemos vincular al romanticismo y al sentimiento de lo sublime, llevada al mundo cinematográfico, y por consiguiente en este caso, al videojuego. De este modo, me gustaría enlazarlo con la vertiente artística del paisaje en Estados Unidos, que influyó en la ambientación de paisajes en el RDR2.

4.3. La Escuela del Río Hudson y su influencia en la dirección de fotografía

La Escuela del Río Hudson fue un grupo dedicado a la pintura paisajista en Estados Unidos¹². Su fundador fue el británico Thomas Cole¹³, seguidor de la estela del

¹² “The Hudson River School”, Met Museum, acceso 4 de julio 2020, https://www.metmuseum.org/toah/hd/hurs/hd_hurs.htm

¹³ “Cole, Thomas”, Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/cole-thomas>

arte del siglo XIX de paisajes románticos y sublimes, creando cuadros inversivos para el espectador. Sin embargo, en Estados Unidos toma una línea simbolista, mostrando la naturaleza y la vida indígena de forma idealizada, como un intento de reconectar al hombre con el entorno y la vida nativa en una época marcada por la destrucción en nombre del progreso¹⁴.



Imagen 5. “Thomas Cole, *Cruz al atardecer*, 1848”, Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/cole-thomas/cruz-al-atardecer>



Imagen 6. Sin título. Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens>



Imagen 7. “Frederic Edwin Church, *Twilight*, 1858”, FAMSF, acceso 4 de Julio 2020 <https://art.famsf.org/frederic-edwin-church/twilight-1993356>



Imagen 8. Sin título. Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens>

Poco a poco la escuela evolucionó hacia unos planos más iluminados, que jugaban con el contraste de luz y sombra. El primer término de cada obra suele estar casi en plena oscuridad, mientras que el fondo está iluminado con juegos de luces y sombras gracias a las nubes que dejan pasar algunos rayos de sol. Con este efecto se da la sensación de inmersión en un cuadro donde el pintor ha conseguido captar un instante y parar el tiempo. En el videojuego esto se consigue mediante los cambios atmosféricos:

¹⁴ “The Hudson River School Overview”, The Art Story, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.theartstory.org/movement/hudson-river-school/>

el movimiento del sol ascendiendo y descendiendo, con lluvia, viento, nubes moviéndose generando luces y sombras, noches estrelladas, etc. Cambia dependiendo del paso del tiempo y la zona en la que nos encontremos. Sin embargo también tiene un aspecto dramático en la historia, acompañando al jugador de forma romántica.¹⁵ He querido plasmar esta inspiración mediante los ejemplos de las imágenes 5 y 6, 7 y 8.

4.4. *La fotografía utilizada como fuente histórica*

La fotografía desde sus inicios ha generado unos fondos idóneos como fuente histórica, y actualmente es una de las más importantes para conocer el estado de la arquitectura o paisajes en épocas pasadas o la evolución de algunas ciudades con el paso del tiempo.

Para el RDR2 tomaron como referencia a William Henry Jackson, un fotógrafo estadounidense de enorme relevancia, cuyas imágenes influyeron en la creación del Parque Nacional de Yellowstone¹⁶. Aunque también se dedicó al dibujo y la pintura, se hizo famoso como fotógrafo. Entre los temas tratados en sus trabajos artísticos en el oeste del país están el entorno de los amerindios¹⁷, trabajadores del tren y paisajes naturales.¹⁸ Fue uno de los mejores “retratistas” de los paisajes del Oeste¹⁹ entre 1870 y los comienzos del siglo XX, a los que se dedicó buena parte de su carrera. Las imágenes de Jackson partían de un encargo gubernamental, pero demuestran un lenguaje personal con un aire informal, aspecto muy novedoso en el ámbito de la fotografía decimonónica.

¹⁵Arthur Gies, “How landscape painting inspired the world of Red Dead Redemption 2”, Polygon, 14 diciembre, 2018. <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>

¹⁶ “Expeditions Explore Yellowstone”, Yellowstone National Park, acceso 4 de Julio 2020, <https://www.nps.gov/yell/learn/historyculture/expeditions.htm>

¹⁷ “William Henry Jackson”, The J. Paul Getty Museum, acceso 4 de julio 2020 <http://www.getty.edu/art/collection/artists/1853/william-henry-jackson-american-1843-1942/>

¹⁸Knudsen, D., & Jackson, W. H. (1998). *An Eye for History: The Paintings of William Henry Jackson, From the Collection at the Oregon Trail Museum* (1ST ed.). acceso 4 de Julio 2020 https://books.google.es/books?id=sbkkN0_0b38C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

¹⁹ “William Henry Jackson”, MONA, acceso 4 de julio 2020, <https://mona.unk.edu/mona/william-henry-jackson/>

En el caso del videojuego, se utilizaron sus fotografías como una fuente importante para la documentación de los escenarios. A continuación ejemplificaré esta relación mediante la comparación de imágenes de Jackson con fotogramas del juego. De izquierda a derecha: Caliga Hall (juego) y Shirley Plantation Great House (Virginia) de 1906. Cotorra Springs (juego) y Crater of Castle Geyser (1872). Iglesia abandonada al sur de Rhodes (juego) y San Gabriel Mission (1900).



Imagen 9. VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media.2018. p.61.



Imagen 10. “Cotorra Springs”, acceso 4 de julio 2020 <https://i.imgur.com/eYJLhd5.jpg>



Imagen 11. “Abandoned church south of Rhodes”, acceso 4 de Julio 2020 <https://i.imgur.com/2lX3NtG.jpg>



Imagen 12. “Shirley Plantation, James River, Virginia”, Museum Syndicate, acceso 4 de julio 2020 <http://www.museumssyndicate.com/item.php?item=75432>



Imagen 13. “Crater of Castle Geyser and Crested Springs”, Library of Congress, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.loc.gov/item/2016802836/>



Imagen 14. “San Gabriel Mission”, Museum Syndicate, acceso 4 de julio 2020 <http://www.museumssyndicate.com/item.php?item=51859>

4.5. Localizaciones: Saint Denis vs. Nueva Orleans

Acabamos de ver algunos ejemplos de ambientación y recreación de lugares reales en el videojuego. En este apartado, quiero centrarme en la ciudad de Saint Denis, lugar donde se desarrolla la misión *El camino del artista*, que analizaré en detalle más adelante. Rockstar es conocida por sus guiños a elementos reales, y las ciudades suelen ser su foco de atención. En esta ocasión, se inspiraron en Nueva Orleans.

Nueva Orleans fue fundada en 1718 por Francia en la boca del Mississippi y es recordada fundamentalmente como el centro de la influencia francesa en Estados Unidos. Fue en 1763, con el Tratado de París tras la guerra de los Siete Años entre Inglaterra y Francia, por la que esta cedió a España el control de la Luisiana y, con ello, de Nueva Orleans, que gobernó hasta 1803 en una de las etapas de mayor esplendor. Por esta razón la ciudad tiene esa mezcla entre Francia y España, visible en lugares como el conocido Barrio Francés o La Plaza de España. Además en su organización y arquitectura podemos ver una clara influencia de ambos países²⁰.



Imagen 14. “Departamento de Policía de Nueva Orleans”, HNOG, acceso 4 de julio 2020 https://www.hnoc.org/vcs/property_info.php?lot=11263-01



Imagen 15. “Louisiana State Bank”, Latrobe’s on Royal, acceso 4 de Julio 2020. <http://www.latrobesonroyal.com/aboutus.html>



Imagen 16. “Mansión Lalaurie”, LBV, acceso 4 de julio 2020 <https://www.labrujulaverde.com/2016/09/la-historia-de-delphine-lalaurie-la-sadica-asesina-de-la-serie-american-horror-story>



Imagen 17. “Tribunal Supremo de Lemoyne”, acceso 4 de julio 2020 Disponible en <https://i.imgur.com/kdd5Rvv.jpg>



Imagen 18. “Lemoyne National Bank”, acceso 4 de julio 2020 <https://i.imgur.com/8Q7dG4W.jpg>



Imagen 19. “Bastille Saloon”, acceso 4 de julio 2020 <https://i.imgur.com/BEKj5BY.jpg>

Estos son algunos ejemplos de lugares reales en comparación con los lugares recreados en el juego. De izquierda a derecha: El actual Departamento de Policía de

²⁰Carlos Pérez Gil, “Nueva Orleans y San Antonio, dos ciudades con profunda impronta española”, 15 de junio, 2018. <https://www.lavanguardia.com/politica/20180615/45122189864/nueva-orleans-y-san-antonio-dos-ciudades-con-profunda-impronta-espanola.html>

Nueva Orleans²¹ (Antiguo Louisiana State Bank²²) es el Tribunal Supremo de Lemoyne en el juego; el histórico Louisiana State Bank ²³ es el Lemoyne National Bank; y la famosa mansión Lalaurie²⁴ es el Bastille Saloon.

Construcciones en madera al estilo de la arquitectura colonial americana, junto a balaustradas de hierro al estilo francés o arquitectura siguiendo la estela del arte europeo para elementos más prestigiosos como casas de la moneda, bancos, teatros, etc.. Hablo de *arte europeo*, ya que en el siglo XIX con las Exposiciones Universales se da una “globalización” a pequeña escala, con los nuevos avances tecnológicos y materiales, estilos arquitectónicos como el eclecticismo, etc.



Imagen 20. “Postal de Saint Denis”, acceso 4 de julio 2020 https://vignette.wikia.nocookie.net/rdr/images/0/0d/Saint_Denis_Imagen_RDR2.jpg/revision/latest?cb=20190205045538&path-prefix=es



Imagen 21. “The Clay Monument, [Canal Street], New Orleans”, Library of Congress acceso 4 de julio 2020 <https://www.loc.gov/item/2016817550/>

Además de la arquitectura, en la postal (imágenes 20 y 21) podemos ver elementos comunes de la época: la escultura homenaje a algún ciudadano importante de la ciudad, el tranvía, los modernos postes de la luz, la arquitectura, la nueva organización del urbanismo basada en jardines y lugares abiertos dedicados al paseo, etc. Sin embargo, destacan las pancartas rojas que envuelven el edificio. Es un guiño a la marca *Spalding's*, fabricante de material deportivo, fue fundada por Albert Spalding en

²¹ “Vieux Carré Survey: Property Info”, The Collins C. Diboll, acceso 4 de Julio 2020 https://www.hnoc.org/vcs/property_info.php?lot=11263-01

²² “New Orleans Tourist Center”, National Register Of Historic Places, Acceso 4 De Julio 2020 https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NRHP/73000870_photos

²³ “About Latrobe’s on Royal”, Latrobe’s on Royal, acceso 4 de Julio 2020 <http://www.latrobesonroyal.com/aboutus.html>

²⁴ “The Haunted LaLaurie House”, Ghost City Tour, acceso 4 de Julio 2020 <https://ghostcitytours.com/new-orleans/haunted-places/lalaurie-mansion/>

1876 en la ciudad de Chicago, y que poco a poco se fue extendiendo por todo EEUU²⁵.

El tranvía tampoco es un elemento situado casualmente: El sistema de comunicación de Nueva Orleans es histórico. Fue inaugurado en 1834, es el más antiguo del mundo. Son 4 líneas, siendo la *St. Charles Streetcar Line* (imagen 22) la más enigmática de la ciudad, tanto por su recorrido como por su antigüedad, ya que cuenta con más de 95 años de funcionamiento continuo, a pesar de que fue devastado en 2005 por el huracán Katrina, en 2007 fue reinaugurada la línea.^{26 27}



Imagen 22. St. “Charles Streetcar”, New Orleans, Acceso 4 De Julio 2020 <https://www.neworleans.com/plan/transportation/streetcars/>

4.6. *Vestuario: indumentaria, armas y complementos*

Toda película, o videojuego en este caso, necesita un buen decorado para que el espectador se sienta ubicado en un periodo histórico, pero la indumentaria es también un elemento clave. Sin embargo, la historia de la moda suele ser un ámbito un tanto olvidado en la historia del arte, y por esta razón he querido resaltarla dedicándole un apartado.

La indumentaria no es un mero accesorio en el juego. Es importante seleccionar un atuendo acorde al clima, ya que el avatar podría pasar frío o calor, agotando su energía. El jugador puede cambiar la ropa en un campamento, en una habitación alquilada, en una sastrería o cuando esté cerca de su caballo. Además, si planea cometer un crimen, puede cubrirse el rostro con un antifaz o un pañuelo, evitando ser reconocido. Pueden comprar nuevas prendas de vestir en varios establecimientos o

²⁵ “About Spalding”, Spalding, acceso 4 de julio 2020 <https://www.spalding.com/about-spalding.html>

²⁶ “Streetcars: a unique and fun way to see the city”, New Orleans, access 4 de Julio 2020 <https://www.neworleans.com/plan/transportation/streetcars/>

²⁷ “RTA History”, RTA, acceso 4 de julio 2020 <https://www.norta.com/About/RTA-History>

conseguirlas como recompensa, al igual que se puede cambiar el peinado y el vello facial en las barberías o en el campamento.²⁸

Armas y complementos

Las armas son uno de los objetos básicos del jugador y requieren un mantenimiento regular para que funcionen de manera óptima. Se deben limpiar con un aceite para armas o se pueden llevar al armero. Hay toda una selección de armas: pistolas, revólveres, fusiles, armas de repetición, fusiles de repetición, escopetas, arco, armas de cuero a cuerpo, objetos arrojados y el lazo. Cada una de ellas cuenta con unas características propias que las hacen mejores para ciertas actividades. Por ejemplo, el arco es silencioso y preciso, ideal para cazar. Se pueden personalizar y adquirir mejoras en el equipo, lo que permitirá mayor capacidad de munición y una degradación más lenta de las armas. Algunas de estas modificaciones son la longitud del cañón, la empuñadura, las miras de hierro o telescópicas o el revestimiento. Además, algunas armas cuentan con mejoras específicas, como por ejemplo en las escopetas recortadas se puede elegir un tipo de metal específico: hierro, níquel, acero azulado, ennegrecido o amarronado, latón, plata u oro. O en los cuchillos de caza se pueden realizar grabados, incrustaciones o barnices en las empuñaduras.²⁹

En relación con las armas, los complementos clave son la bandolera, la cartuchera, la funda para el arma, y la funda izquierda que permite una segunda arma. A los cuales también podemos hacerles mejoras, que aumentaran la capacidad de munición o disminuirán el deterioro de un arma.³⁰ La munición y el arsenal deberán ser guardadas en el zurrón, una bolsa grande de piel o cuero que se lleva colgada al hombro. En el juego, podremos hacerle mejoras ampliando su capacidad y calidad de piel o incluso, añadiéndole abalorios y talismanes que generan ventajas, tales como aumentar un 10%

²⁸VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media. 2018. p.20.

²⁹VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media. 2018. p.280-299.

³⁰ VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media. 2018. 312-315.

la resistencia, ralentizar un 10% el deterioro de las armas, o incluso evitar que se pudran las carnes que cazamos cuando las llevamos en el caballo por largas travesías.

La indumentaria masculina de caballero

Las nuevas máquinas derivadas de la Revolución Industrial permitieron crear tejidos y combinaciones de color más complejos, mientras que la máquina de coser en el hogar, potenció la ropa de confección, y la proliferación de manuales de costura con patrones multiplicando los estilos de prendas.

El tiempo de ocio fue el refugio de combinaciones y contrastes de color originales: complementos bordados, lujosas telas de forro, o desenfadados pantalones de rayas y cuadros. Los elementos más elegantes de la ropa de día (sombrero de copa, pañuelo de cuello y pantalones con estribo) se reservaron para galas y ceremonias, reemplazados por bombines y corbatas. La bragueta recta con botonadura oculta sustituyó al alzapón en los pantalones. Los chalecos de tejidos de lana y seda labrados, ponían la nota de color al traje masculino. Solo llevaban adornos las piezas del delantero, mientras que la espalda, oculta por la chaqueta, era de algodón liso con trabillas para ajustarla. La chaqueta de calle surgió hacia 1859 como prenda de interior y para 1869 ya se había consolidado como prenda de mañana o de paseo. Los pantalones de color claro y el canotier fueron ganando puntos como elementos del atuendo informal. El conjunto de chaqué era el más frecuente. El tweed y el estambre de lana eran tejidos de invierno, mientras que en verano se usaban dril de lino y nanquín de algodón para los pantalones. La chistera tomo popularidad, ya que aumentaba la estatura³¹.



Imagen 23. “Joshia Trelawny”, Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/downloads>

En el videojuego, dependiendo del nivel adquisitivo, el conjunto es más pobre o mejor elaborado. Para analizar este aspecto, he elegido un personaje secundario, Joshia,

³¹VVAA. (2012). *Moda: Historia y estilos*. (Spanish Edition). Original Gran Bretaña. Dorling Kindersley. p.210-211.

un timador de poca monta que siempre se sale con la suya con labia y su apariencia de dandi. Sin embargo, el jugador cuenta con la ventaja de poder vestir a Arthur como quiera, dándole imagen de dandi, del clásico cowboy, o incluso ataviarle con elementos propios de los nativos americanos.

Traje de charro: el traje de montar masculino.

El charro era el jinete mexicano de los estados del centro-oeste de Jalisco, Michoacán y Guanajuato. Aunque algunos elementos tienen un origen español, adquirió su característica identidad mexicana en el siglo XIX. Tradicionalmente es negro y está ornamentado con elaborados bordados y costuras realizados en hilos de oro y plata. La chaquetilla tipo bolero deja ver el pañuelo atado al cuello, también bordado. Los adornos a lo largo de las mangas de la chaquetilla y en las perneras de los pantalones incluyen intrincados bordados, como las *grecas*, y detalles en piel o ante. Los botones que recorren los pantalones son generalmente de una aleación de plata y níquel denominada alpaca, pero también pueden ser de oro y plata. Además, suelen mostrar símbolos españoles, indígenas o mexicanos. Algunos trajes tienen un emblema bordado en la parte posterior de la chaquetilla. El sombrero y las botas de montar completan la indumentaria. El sombrero, originario de México, tiene una copa alta y puntiaguda, y un ala suficientemente ancha para dar sombra al rostro y a los hombros del portador. En muchas ocasiones también está bordado. A menudo se acompaña de serapes (mantones) sobre los hombros³².



Imagen 24. “Javier Escuella”, Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/downloads>

El poncho: prenda indígena y de viajeros

³²Fogg, M., Steele, V., Fischer, R. C., & Pérez, D. A. (2016). *Moda. Toda la historia (Spanish Edition)* (1.a ed.). Barcelona, España: BLUME (Naturart). p.142-143.

En los anales de la historia de la indumentaria, el poncho remite a orígenes indígenas seminómadas y a culturas fronterizas. En el siglo XIX, los gauchos de ascendencia africana, indígena o española que recorrían la región del Río de la Plata utilizaban esta prenda como cama, almohada y mesa para jugar a las cartas, además de protegerse de los elementos con ella. En muchos casos el poncho era su única posesión.

Los empresarios ingleses enseguida se dieron cuenta de la importancia y utilidad de esta prenda, tanto para los nativos como para los viajeros. Se apropiaron de los diseños tejidos a mano y bordados e importaron ponchos confeccionados en Manchester y en Birmingham. Se confeccionaban con diferentes tipos de fibras, según el clima de la zona donde estaban destinadas, desde vicuña hasta seda y lino. Los prácticos ponchos solían llevarse sobre camisas, chalecos y chaquetas entalladas, con pantalones holgados metidos por dentro de las botas y con chambergos, unos sombreros de fieltro. Algunos indicios sugieren que los hombres indígenas los llevaban con cinturón. La abertura central del poncho permite pasarlo por la cabeza, quedando cómodamente apoyado en los hombros desde donde cuelga formando pliegues. Tiene mucha tela para cubrir el cuerpo y los brazos sin limitar el movimiento. Los ponchos de los gauchos están tejidos a mano con diferentes diseños y colores. Llevan rayas, pero también se tejen con dibujos geométricos y otros motivos, como por ejemplo el fénix.³³



Imagen 25. “Javier Escuella”, Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens>

En el caso del videojuego esta indumentaria tradicional latinoamericana la vemos en el personaje Javier Escuella, un mexicano que forma parte de la banda. En su indumentaria vemos que combina los elementos como el poncho, con bombín, y textil vaquero más propio del norte de América.

El arquetipo estadounidense de la Chica Gibson

³³Fogg, M., Steele, V., Fischer, R. C., & Pérez, D. A. (2016). *Moda. Toda la historia (Spanish Edition)* (1.a ed.). Barcelona, España: BLUME (Naturart). p. 144-145.

La chica Gibson fue el primer estándar de belleza norteamericana reconocido globalmente. El arquetipo fue creado por Charles Dana Gibson³⁴, artista, ilustrador, y crítico social, en una serie de ilustraciones entre 1890 y 1910, inspirándose en su esposa Irene. Así se produjo la *It Girl*, que se hizo famosa gracias a la actriz Camille Clifford entre otras figuras populares³⁵. Representaba a la joven americana activa, de espíritu libre, centro de la cultura contemporánea, universitaria, explorando sus talentos, de carácter seguro y desenvuelto. Su forma de vestir y gustos sencillos ayudaron a consolidar esta imagen femenina dentro del estilo estadounidense convencional.

La silueta de la chica Gibson era de reloj de arena, lograda con un corpiño o una blusa, y una falda, en lugar de un vestido entero. Se basaba en una cintura estrecha, con una falda estilo trompeta, con vuelo y *godets*, ajustada en la cadera, y una blusa con mangas abollonadas en los hombros. En 1895 el tamaño de las mangas, denominadas *mangas jamón* o *mangas piernas de cordero*, había llegado a tal extremo que se necesitaba un relleno para que mantuviese la forma. Más tarde, evolucionarían a las llamadas *mangas obispo*, muy anchas en el brazo y fruncidas en el puño. Hileras de cintas con volantes o tiras de encaje insertadas, decoraban el corpiño y se extendían hasta las mangas, lo que hacía que la mirada se dirigiese hacia los lados. También se utilizaba encaje para adornar el cuello alto con ballenas (el llamado *high-boned collar*). Las prendas exteriores se llevaban sobre un corsé recto por delante, que inclinaba el torso hacia delante como una paloma con el pecho hacia afuera y las caderas hacia atrás, para formar la típica silueta en S de la época. Eran populares los zapatos con tacón bajo Luis XVI o con tacón cubano, así como las botas atadas por delante. El cabello se peinaba en una elaborada pirámide, con un moño alto suelto y ahuecado por los lados utilizando cabello postizo. Como sombrero utilizaban un *canotier* de paja que se colocaba delante del moño³⁶.

³⁴Phaidon Editors. (2014). *The Fashion Book* (New, Expanded, Gift ed.). London, Great Britain: Phaidon Press. p.212.

³⁵VVAA. (2012). *Moda: Historia y estilos*. (Spanish Edition). Original Gran Bretaña. Dorling Kindersley. p.232-233.

³⁶Fogg, M., Steele, V., Fischer, R. C., & Pérez, D. A. (2016). *Moda. Toda la historia* (Spanish Edition) (1.a ed.). Barcelona, España: BLUME (Naturart). p.190-191.

Este arquetipo finalizó con el estallido de la Primera Guerra Mundial. Sin embargo, constituyó el puente entre el vestir incómodo del siglo XIX y las prendas más libres del siglo XX, representación del ideal moderno de una femineidad progresista. A pesar de estos tipos corporales idealizados, simultáneamente se desarrollaron prendas casuales para mujeres, que favorecían la movilidad en las nuevas actividades deportivas como ir en bicicleta, además de una adaptación cada vez mayor de ropa masculina destinada para ellas, en sus nuevos empleos fuera del hogar³⁷.



Imagen 26. [Captura de imagen], Sin título. “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>

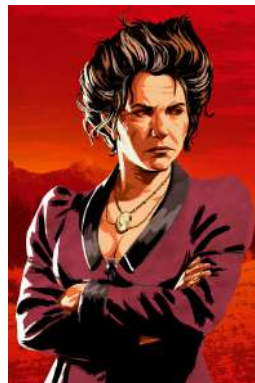


Imagen 27. “Susan Grimshaw”, Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/downloads>



Imagen 28. “Sandie Adler”, Rockstar Games, acceso 4 de julio 2020, <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/downloads>

En el caso del videojuego encontramos el arquetipo Gibson en las damas que visitan la exposición de arte. Una versión más erótica en la amante de Dutch, el jefe de la banda, eliminando el cuello alto y la blusa y dejando solo la chaqueta y falda. Y por último, la indumentaria masculina adaptada, cómoda para poder montar a caballo, hacer un atraco o correr si es necesario.

5. *La misión El Camino del Artista*

En este apartado me centraré en la misión secundaria que tiene por título “El Camino del artista”, donde Arthur conoce a Charles Chatenay y su obra de forma casual.

³⁷Edwards, L., & Pérez, M. A. (2018). *Guía Ilustrada para Interpretar la Moda: Un Manual sobre la Evolución del Vestido desde el Siglo XVI hasta el XX (Historia de la Moda)*. (Spanish Edition) Madrid Libsa. p.97-101.

Mientras el jugador avanza en las misiones principales del juego se irán desbloqueando diversas actividades. El juego no las llamará "misiones secundarias", pero popularmente son denominadas así. Son esos encargos y actividades adicionales que llevan su propio nombre. Entregar objetos a tus compañeros, cazar delincuentes en nombre del shérif de la ciudad, encontrar tesoros... todas esas misiones concretas, al margen de las actividades principales que hilan la historia³⁸.



Imagen 29. "Henri Matisse. *Pensive Nude in Folding Chair (Figure pensive au fauteuil pliant)*. 1906", MoMA, acceso 4 de Julio 2020 https://www.moma.org/collection/works/65290?sov_referrer=artist&artist_id=3832&page=1

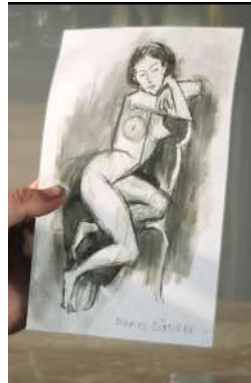


Imagen 30. [Captura de imagen] Sin título. [Archivo de vídeo] Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV, YouTube. Acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxn-9p48>

En este caso, la misión se llama *El Camino del Artista*. Esta dividida en varias fases, separadas por unas 24/48 horas. El primer encuentro del protagonista con el pintor Charles Chatenay es en una taberna en los suburbios de Saint Denis. Charles le dará un dibujo (el cual está basado en *Pensive Nude in Folding Chair "Figure pensive au fauteuil pliant"* 1906, de Henri Matisse, tal y como muestro en las imágenes 29 y 30). Tras completar la Parte I, el jugador se encontrara con Charles en un callejón en el centro de Saint Denis, donde tendrá que salvarlo del hombre que le está amenazando. Al completar la Parte II, Arthur visita a Charles en la galería de arte de Saint Denis, *Galerie Laurent*. Allí veremos expuesta su obra, que analizaremos más adelante. En la galería el jugador tendrá que protegerle de la pelea entre los asistentes, y acompañarle hasta el destino, donde se esconderá para más tarde huir de la ciudad. En la Parte III, Charles estará disfrazado de mujer cerca de la armería de Saint Denis, para que no le reconozcan y poder huir. Arthur tendrá que escoltarle hasta el puerto para que suba a un barco. Unos hombres atacarán cuerpo a cuerpo. Al vencerles, acabará la misión. Finalmente, al

³⁸ Jorge Cano, César Rebolledo, "TODAS las misiones secundarias en Red Dead Redemption 2" Vandal, 16 noviembre, 2018. <https://vandal.espanol.com/guias/guia-red-dead-redemption-2-trucos-consejos-y-secretos/misiones-secundarias>

completar la Parte IV, recibiremos una carta de Charles avisándonos de que el dibujo que nos dio al conocernos se ha revalorizado³⁹.

6.1. *Galerie Laurent*

En apartados anteriores pude mostrar la inspiración en la ambientación, los exteriores y parte de la arquitectura del RDR2. En esta ocasión quería pararme en la *Galerie Laurent* (lugar donde se realiza la exposición de arte de Charles Chatenay, el artista de nuestra misión), para poder analizar al menos un ejemplo de los interiores históricos de las casas.

En Nueva Orleans encontramos The Historic New Orleans Collection (THNOC).⁴⁰ Es un complejo cultural integrado por un museo, un centro de investigación y una editora dedicado a preservar la historia y la cultura de la ciudad y el Golfo Sur. Fue fundado en 1966, y ha crecido hasta incluir 13 edificios históricos que conforman dos campus del Barrio Francés⁴¹: el Campus de Royal Street, y el Campus de Chartres Street.



Imagen 31. “Blanchard, J. (1993). Merieult House (Royal Street)”, Louisiana Digital Library, Acceso 4 de Julio 2020 <https://louisianadigitallibrary.org/islandora/object/>



Imagen 32. “Blanchard, J. (1993). Counting House (courtyard)”, Louisiana Digital Library, Acceso 4 de Julio 2020 <https://louisianadigitallibrary.org/islandora/object/>

Para la galería Laurent se basaron en la *Merieult House* de Nueva Orleans, perteneciente al campus de Royal Street. Es uno de los grandes ejemplos de mansión de

³⁹ Rubén Martínez, “Todas las Misiones de Forastero de Red Dead Redemption 2”, MeriStation, 20 enero, 2019. https://as.com/meristation/2019/01/20/guia_pagina/1548000415_847932.html

⁴⁰ “About”, HNCOC, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.hnoc.org/about>

⁴¹ “Buildings”, HNCOC, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.hnoc.org/visit/buildings>

estilo Español Colonial en el Barrio Francés. Sirve como entrada a una red de edificios y patios que conforman el sitio original de la Colección Histórica de Nueva Orleans.

Debe su nombre al comerciante Merieult, que se asentó en la *Vieux Carré* (Barrio Francés) construyendo su residencia sobre su oficina de negocios, desde donde dirigía su compañía de envíos internacional. Fue una de las casas que sobrevivió al incendio que asoló a la ciudad tan solo 2 años después de su construcción, en 1794. Un inventario tomado solo después de que Merieult muriera en 1818, describió su propiedad como una casa principal con un piso de seis tiendas, el piso de arriba, cochera, establo, bodegas, despensa, dos cocinas y almacenes para madera.⁴²

La casa Merieult es una estructura de dos plantas de ladrillo, y paredes cubiertas en cemento de estuco. La estructura original tenía un tejado de teja, puertas abatibles y no tenía balcón. Por lo que el tejado de pizarra, las ventanas superiores con marco de madera con triple apertura y la galería de hierro fundido fueron añadidos probablemente en la restauración de la década de 1830. Un pintoresco patio trasero adorna la casa, el cual era en 1790 la entrada de carruajes.⁴³

En la década de 1930, el general Kemper Williams y su esposa adquirieron la casa como parte de un complejo de 3 edificios adyacentes. El matrimonio hizo una elegante casa en una de las casas escondidas en el patio trasero, donde una vez estuvieron los establos originales. Esos establos habían sido derribados y remplazados por un edificio de dos pisos, que fue remodelado como casa en 1878 por una familia que había comprado la Merieult House para usarla como pequeño hotel. El matrimonio Williams contrató al arquitecto Richard Koch para restaurar ambos edificios: el antiguo hotel sería su hogar, y la antigua Merieult House sería una galería de exhibición para su magnífica colección de la historia de Nueva Orleans. Los detalles de la arquitectura de esta temprana estructura fueron cuidadosamente restaurados para servir como un material de apoyo en materias como la Batalla de Nueva Orleans, la vida en la

⁴² Stanforth, D. (1979). *Romantic New Orleans*. Acceso 4 de Julio 2020 <https://books.google.es/books?id=bTr-Pyb3-fUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> p.128.

⁴³ Fraiser, J., & Freeman, W. (2003). *The French Quarter of New Orleans* (First edition. ed.). Acceso 4 de Julio 2020. <https://books.google.es/books?id=505nWtw-5fMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> p.29.

plantación, el río, y el centenario algodón, ocupando cada una de ellas una habitación propia. ⁴⁴ El matrimonio dejó el complejo, incluida su casa, como museo y fundación. En 1974 fue reabierto al público como museo y centro de investigación conocido como el Historic New Orleans Collection. Las exposiciones especiales o temporales se realizan en la planta baja (que era la dedicada a oficinas), y las planta superior alberga la colección de William.

En el videojuego, al exterior vemos el color rosado contrastado con las ventanas azules, y la configuración en dos plantas, con un balcón corrido con una barandilla metálica. Sigue un ritmo, lo



Imagen 33. [Captura de imagen] Exterior. [Archivo de vídeo] “Divertida búsqueda de ‘The Artist’s Way’ en Red Dead Redemption 2” YouTube. Acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=b21xGvhROs4&t=227s>

que facilita que la casa pueda ser un modelo a seguir para las nuevas construcciones de alrededor, algo de lo que se preocupaban en el urbanismo del siglo XIX. Las ventanas son amplias como puertas, con contraventanas de madera. Lo que da luminosidad al interior, además de que facilita la ventilación y por tanto, la higiene.

Para acceder a la casa, el jugador debe entrar por la antigua puerta de carruajes, algo muy frecuente en las casas de clase alta del siglo XIX donde había varias entradas al lugar, separando una para los caballos, pero con acceso a la planta alta, que es donde se hacía vida. Además se ve una configuración de casa rectangular que da a un patio con una fuente.

Al subir por las escaleras hacia la galería llega a la recepción (imagen 34). Vemos un mostrador de hotel, algo que no es de extrañar, ya que la casa lo fue antes de ser museo como hemos mencionado. De ahí accede a la antesala (imagen 35), que actúa como distribuidor, a la vez que da amplitud y empaque a las salas que precede. En este caso, hace la función de recibidor, donde la gente podía descansar en el sofá *arrimadero*, siguiendo la tradición de los siglos anteriores, pero de tipo *confidente*, algo

⁴⁴ Stanforth, D. (1979). *Romantic New Orleans*. <https://books.google.es/books?id=bTr-Pyb3-fUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false> p.128.

novedoso. La decoración es sencilla. Sobre el sofá hay un bodegón; la mesa redonda con un mantel, flores y pequeñas cajas; y junto a los arcos que dan acceso al resto de salas, unos enormes floreros de estilo clásico.

Destaca el suelo ajedrezado que recorre ambas salas. Debemos recordar que nuestro personaje accede por la puerta de caballos, que también sigue este motivo en el suelo. Es una medida de higiene. Los caballos y los zapatos se ensucian con frecuencia de barro, excrementos, etc. Por lo que el acceso a la casa se hace de un material de fácil limpieza, como son estos materiales cerámicos.



Imagen 34. [Captura de imagen] Recepción. [Archivo de vídeo] “Divertida búsqueda de ‘The Artist's Way’ en Red Dead Redemption 2” YouTube. Acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=b21xGvhROs4&t=227s>



Imagen 35. [Captura de imagen] Antesala. [Archivo de vídeo] “Divertida búsqueda de ‘The Artist's Way’ en Red Dead Redemption 2” YouTube. Acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=b21xGvhROs4&t=227s>

Además se utilizan los escalones y los arcos como modo de diferenciación entre salas. A partir de ahí, el resto de la vivienda tiene suelo de madera, lo que ayuda a mantener el calor del hogar, junto a la moqueta, que aporta lujo. Las moquetas a finales del siglo XIX se solían comprar en Inglaterra y ya se hacían mecánicamente con telar, pero eran caras por el material y el decorado, ya que debía cuadrar el dibujo en el suelo.⁴⁵

En la primera sala de la exposición la decoración está inundada por el color azul (imagen 36), color relacionado con la calma, la armonía y, en este momento, con la feminidad. Está inspirada en la Counting House de Merieult (imagen 37): él la utilizaba para sala de cuentas, sin embargo era un salón de baile, y finalmente una sala de

⁴⁵VV.AA. (2006) *Museo Sierra-Pambley*. Catálogo. Gráficas Celarayn S.A.

exposición⁴⁶. En su interior hay retratos que siguen la estética de finales del XVIII, principios del XIX, un tanto rococó.



Imagen 36. “Counting House”, Royal Street Campus, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.hnoc.org/visit/royal-street-campus>



Imagen 38. The Historic New Orleans Collection, New Orleans, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.neworleans.com/listing/the-historic-new-orleans-collection/340/>



Imagen 37. [Captura de imagen] Galería [Archivo de vídeo] “Divertida búsqueda de ‘The Artist's Way’ en Red Dead Redemption 2” YouTube. Acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=b21xGvhROs4&t=227s>



Imagen 37. [Captura de imagen] Exposición. [Archivo de vídeo] “Divertida búsqueda de ‘The Artist's Way’ en Red Dead Redemption 2” YouTube. Acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=b21xGvhROs4&t=227s>

Si seguimos el recorrido, accedemos a la segunda sala (imagen 37), donde encontramos a Charles Chatenay junto a su obra expuesta en caballetes para facilitar esa exhibición temporal. Vemos una diferencia de color brusca, ya que en este caso es el rojo el protagonista, junto con toques amarillos en las lamparas y en la moqueta. Esta basada en una de las salas de exposición de la Williams Collection (imagen 38). La chimenea es el centro del hogar. Realizada en materiales como el mármol, y coronada por con un reloj y a ambos lados dos jarrones. A ambos lados, dos hornacinas del mismo material, para dar simetría al conjunto. Están coronadas por conchas veneras, que dan profundidad y empaque a la escultura que albergan.

En el momento que Arthur ve a Charles, comienza la cinemática que desarrolla la historia de la misión. El público comienza a escandalizarse y enfurecerse,

⁴⁶Stanforth, D. (1979). *Romantic New Orleans*. Acceso 4 de Julio 2020. <https://books.google.es/books?id=bTr-Pyb3-fUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

desembocando en una enorme pelea entre los asistentes donde el jugador debe ayudar al artista a escapar. Podríamos considerarlo una representación literal de la cita “*Donatello entre las fieras*”. En el Salón de otoño de 1905, donde expusieron diversos artistas como Matisse, el crítico Louis Vauxcelles fue quien escribió esa cita, que posteriormente daría nombre al estilo⁴⁷, naciendo así el Fauvismo⁴⁸.

6.2. El artista: Charles Chatenay

Charles Chatenay⁴⁹ es un artista francés. Los críticos de arte en París afirmaron que no podía dibujar ni pintar, y le dijeron que persiguiera sus sueños lo más lejos posible, así que abandonó París para



Imagen 39. [Captura de imagen] Charles Chatenay. [Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>

irse a Saint Denis. A causa de sus pinturas, termina siendo perseguido en la ciudad y finalmente, huye al pacífico sur. Rockstar creó un personaje, un tanto idealizado, de artista incomprendido en su época, viajero, escandaloso y bohemio, que proviene de París, capital del arte en estos momentos.

Este personaje está basado de forma superficial en Gauguin⁵⁰ y Matisse⁵¹. Ambos estuvieron en París, y pasaron estancias en el pacífico, enamorándose de Tahití. Aunque por fechas coincide más con Gauguin, la similitud de las obras hace que pese más su

⁴⁷ “Notice bibliographique”, BnF Catalogue général, acceso 4 de julio 2020 <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb36051258b>

⁴⁸ “Fauvism”, Encyclopaedia Britannica, acceso 4 de julio 2020 <https://www.britannica.com/art/Fauvism>

⁴⁹ “Charles Châtenay”, Red Dead Wiki, acceso 4 de Julio 2020 https://reddead.fandom.com/wiki/Charles_Ch%C3%A2tenay

⁵⁰ “Paul Gauguin”, Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/gauguin-paul>

⁵¹ “Henri Matisse”, Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/matisse-henri>

parecido con Matisse⁵². Además, fue Matisse, junto con André Derain, quien expuso el inicio fauvismo en el famoso Salón de Otoño de 1905 mencionado anteriormente.⁵³

6.3. Las obras

Para el análisis de las obras seguiré un orden, de derecha a izquierda, recorriendo de forma circular la sala. Además, me centraré más en la comparativa, buscando los ejemplos reales de los recreados en el videojuego, mas que en el propio comentario.

Como habíamos mencionado, Matisse es ligeramente más tardío a la fecha en la que transcurre la historia del juego, sin embargo los ilustradores del programa se basan en sus obras, y de forma un tanto anacrónica, ya que algunas de ellas fueron realizadas hacia los años 20'.

En esta primera obra vemos un desnudo femenino en un diván. Encontramos varios ejemplos en la obra de Matisse, ya que centró gran parte de su trayectoria en el estudio del desnudo femenino, evolucionando y simplificándolo a prácticamente líneas. Algunos de estos ejemplos son:



Imagen 40. [Captura de imagen] Sin título.[Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>



Imagen 41. “*Little Aurore*, Matisse, 1923”, TATE, acceso 4 de Julio 2020, . <https://www.tate.org.uk/art/artworks/matisse-little-aurore-p11048>



Imagen 42. “*Reclining Nude*. Matisse. 1924”, TATE, acceso 4 de julio 2020. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/matisse-reclining-nude-t05756>

⁵² “Henri Matisse”, Musée de l’Orangerie, acceso 4 de julio 2020 <https://www.musee-orangerie.fr/en/artist/henri-matisse>

⁵³ “Henri Matisse”, MOMA, acceso 4 de julio 2020 <https://www.moma.org/artists/3832?=&page=9&direction=fwd>



Imagen 43. "Reclining Nude with a Drape", Musée de l'Orangerie, acceso 4 de julio 2020 <https://www.musee-orangerie.fr/en/artwork/reclining-nude-drape>

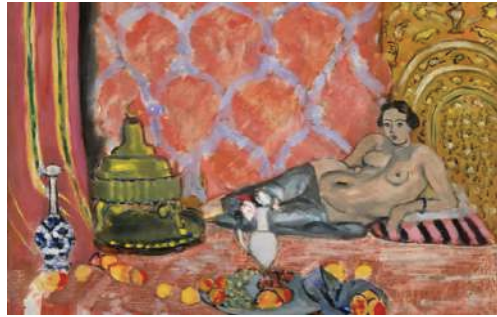


Imagen 44. (s.f.). "Odalisque with Gray Trousers. 1927", Met Museum, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/486920?searchField=All&sortBy=Relevance&ft=matisse&offset=0&rpp=20&pos=16>

En nuestra segunda obra, la evidencia es clara. Vemos la postura de la mujer, recostada con las piernas juntas, los brazos acomodados en la cabeza, y un biombo de flores crea un fondo dando cierta profundidad. El contraste de colores da aun más protagonismo al desnudo.



Imagen 45. [Captura de imagen] Sin título. [Archivo de vídeo], "Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV", YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>



Imagen 46. "Reclining Nude, 1924 - Henri Matisse", WikiArt, acceso 4 de julio 2020 <https://www.wikiart.org/en/henri-matisse/reclining-nude-1924>

En esta tercera obra, el desnudo femenino es el completo protagonista, que surge de un fondo morado. Se inspira en estas obras de Matisse, donde una mujer posa desnuda con los brazos apoyados sobre su cabeza y las piernas entrelazadas, mirando al espectador sin pudor, demostrando sensualidad. Incluso podría recordar a los desnudos azules que haría posteriormente, ya que el fondo es neutro, y el cuerpo tiene un color un

irreal. Las formas curvilíneas de la moldura en la chimenea y de la tela envuelta sobre la silla hacen eco de las curvas del desnudo.



Imagen 47. [Captura de imagen] Sin título.[Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>



Imagen 48. “Henri Matisse. *Nude with Blue Cushion (Nu au coussin bleu)*. 1924”, MoMA, acceso 4 de Julio 2020 https://www.moma.org/collection/works/65265?sov_referrer=artist&artist_id=0&page=3



Imagen 49. “Henri Matisse. *Nude with Blue Cushion Beside a Fireplace (Nu au coussin bleu à coté d'une cheminée)*. 1925”, MoMA, acceso 4 de julio 2020 https://www.moma.org/collection/works/60703?sov_referrer=artist&artist_id=0&page=3



Imagen 50. “Henri Matisse. *Odalisque with a Tambourine. Nice, place Charles-Félix, winter 1925-26*”, MoMA, acceso 4 de Julio 2020 https://www.moma.org/collection/works/83410?sov_referrer=artist&artist_id=0&page=4

Esta cuarta obra es uno de los primeros grandes cuadros que realizó teniendo como protagonista el estudio del cuerpo femenino. Es una técnica neo-impresionista, que marca su transición hacia la liberación artística de su obra. Posee técnica y gran luminosidad.



Imagen 51. [Captura de imagen] Sin título.[Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>



Imagen 52. “Nude in the Studio, by Henri Matisse”, Henri Matisse, acceso 4 de Julio 2020. <https://www.henrimatisse.org/nude-in-the-studio.jsp>

Ahora pasamos al lado derecho de la sala, comenzando desde el final. Aquí es donde las obras dejan de inspirarse en Matisse, para tomar como referente otros autores del fauvismo.

En esta quinta obra, podríamos ver cierta inspiración en Matisse, pero es evidente la similitud con la obra de Derain⁵⁴. Cercano a Matisse, André Derain confrontó fuertemente el fauvismo y el cubismo y desarrolló una poderosa trayectoria hasta la Primera Guerra Mundial. Abordó la pintura, el dibujo, la xilografía, la escultura, la cerámica, el cine y la práctica de diferentes técnicas y disciplinas hasta el final de su vida.



Imagen 53. [Captura de imagen] Sin título. [Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>

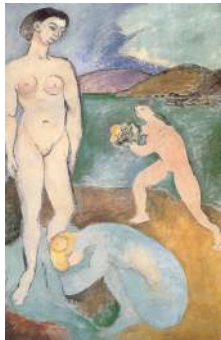


Imagen 54. “Luxury I, Henri Matisse”, Henri Matisse, Acceso 4 De Julio 2020 <http://www.henri-matisse.net/paintings/bb.html>



Imagen 55. “André Derain. Bathers. 1907”, Moma, Acceso 4 De Julio 2020 <https://www.moma.org/collection/works/80246>

En la sexta obra vemos la obra de Ernst Ludwig Kirchner, fundador del grupo *El Puente* y principal propulsor del expresionismo alemán. Su obra mantuvo siempre la simplificación formal expresionista y el uso arbitrario del color.

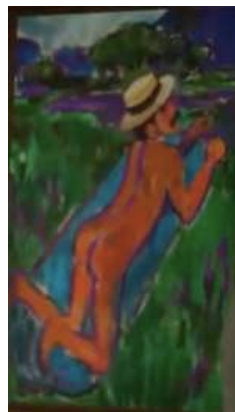


Imagen 56. [Captura de imagen] Sin título. [Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>

⁵⁴ “André Derain 1904 – 1914. La década radical en el Centro Pompidou”, Graffica, acceso 4 de julio 2020 <https://graffica.info/andre-derain-1904-1914-pompidou/>

Como los demás pintores de Die Brücke (*El Puente* en alemán), evolucionó desde un primer momento de influencia de Van Gogh a un estilo más sintético y bidimensional, de pinceladas gruesas, y una mayor autonomía del color. Esta obra pertenece a una temprana etapa, donde dedicaba su obra al paisaje, con o sin figuras, y al desnudo⁵⁵.



Imagen 57. Herbert, G. (2004). *Making Strange: Beauty, Sublimity, and the (post)modern 'third Aesthetic'*. Editions Rodopi. Amsterdam-New York.. [Fotografía: *Reclining blue nude with straw hat*, 1909. Pág. 133.]. https://books.google.es/books?id=x_JthRbTmaUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

En la séptima obra, de nuevo volvemos a Derain. Es una obra de gran impacto, con una composición pensada en forma triangular, y la modelo que nos mira fijamente. Sigue la tradición de Toulouse-Lautrec de finales del siglo XIX, pero reinterpretado de forma moderna.

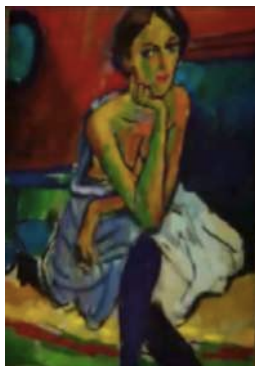


Imagen 58. [Captura de imagen] Sin título. [Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>



Imagen 59. Derain, A. (s. f.). *Woman in a Chemise* - André Derain. Recuperado de <https://artsandculture.google.com/asset/woman-in-a-chemise-andr%C3%A9-derain/hQFYFYqBAXTSug>

Finalmente en la octava obra nos volvemos a encontrar con Matisse, y esos desnudos que veíamos al comienzo. Delicados y sensuales, juega con la profundidad con biombos o cortinajes en este caso, y colocando un pequeño bodegón floral para realizar diversos estudios de color y texturas en una misma obra.

⁵⁵ “Ernst Ludwig Kirchner”, Museo Thyssen, Acceso 4 De Julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/kirchner-ernst-ludwig>

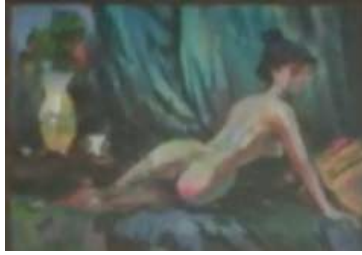


Imagen 58. [Captura de imagen] Sin título.[Archivo de vídeo], “Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV”, YouTube, acceso 4 de julio 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>

6. Conclusión

A modo de conclusión personal, dejando de lado el debate entre si el videojuego puede ser considerado arte o no, debemos tener claro que cualquier medio de difusión del arte es bueno siempre que se haga bien. Museos, exposiciones temporales, investigación, catálogos, televisión, radio, teatro o incluso en el cine se hacen películas y series centradas en artistas, o se filtran cuadros en la decoración que dan un sentido dramático a la escena o hasta toman todo el protagonismo de la producción (*Loving Vincent*, 2017). Siempre hay los llamados gazapos. Sin embargo, el videojuego es un nuevo campo de difusión, y si se hace bien (en este caso, esos anacronismos son mejorables), puede crear nuevos intereses en la historia y en el arte.

Actualmente la industria del videojuego es una de las más potentes en el ámbito del entretenimiento, y aunque a simple vista parezcan juegos hechos para adolescentes donde la violencia es la principal protagonista, hay mucho más detrás. Hay una ambición por contar una historia, por emocionar al jugador al vivirlo a través del avatar, y envolverlo en un nuevo mundo u otra era. Hay arte detrás de todo ello, o al menos eso creo yo. Mucho ha evolucionado el mundo del videojuego para que la gente piense que desde el Tetris no ha cambiado nada. Los soportes tecnológicos no son los mismos, al igual que los gráficos. Toda mejora ha hecho que se pueda ganar en calidad a la hora de narrar una historia. El arte es emoción, y crear una sensación en el espectador, y el videojuego lo consigue.

En este trabajo he analizado el RDR2, enfocado a un público más adulto, donde el arte se encuentra en lienzos o en la recreación de un mundo en el s.XIX. Sin embargo hay una enorme variedad de propuestas de interacción artística: el Fallout inspirado en la estética futurista de los años 50' o el Zelda con sus bellos paisajes. Un buen ejemplo

sería la saga Animal Crossing, enfocada sobretodo a público infantil, donde el jugador debe ayudar al ayuntamiento de su ciudad/isla a mejorarla. De hecho, uno de los primeros elementos que piden es ayudar a fundar un museo recopilando piezas que donar, el cual incluye acuario, galería de insectos, exposición de fósiles y una galería de arte. De esta forma se fomenta a los niños la cultura acerca de flora, fauna, la paleontología y la historia del arte.

7. Fuentes

"1.Historic American Buildings Survey Richard Koch, Photographer, March, 1934 SOUTH EAST ELEVATION - FRONTING ROYAL STREET - Louisiana State Bank, 403 Royal Street, New Orleans, Orleans Parish, LA.", Library of Congress, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.loc.gov/resource/hhh.la0010.photos/?sp=1>

"About Latrobe's on Royal", Latrobe's on Royal, acceso 4 de Julio 2020 <http://www.latrobesonroyal.com/aboutus.html>

"About", HNCO, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.hnoc.org/about>

"André Derain 1904 – 1914. La década radical en el Centro Pompidou", Graffica, acceso 4 de julio 2020 <https://graffica.info/andre-derain-1904-1914-pompidou/>

"Artwork: downloads", RDR2 Rockstar Games, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/downloads>

"Artwork: Screens", RDR2 Rockstar Games, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/screens>

"Buildings", HNCO, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.hnoc.org/visit/buildings>

"Charles Châtenay", Red Dead Wiki, acceso 4 de Julio 2020 https://reddead.fandom.com/wiki/Charles_Ch%C3%A2tenay

"Cole, Thomas", Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/cole-thomas>

"DUTCH ACTOR Talks Behind the Scenes of Making Red Dead Redemption 2" [Archivo de vídeo]. YouTube, acceso 4 de Julio 2020 https://www.youtube.com/watch?v=_oEU3cp-uBA

"Expeditions Explore Yellowstone", Yellowstone National Park, acceso 4 de Julio 2020, <https://www.nps.gov/yell/learn/historyculture/expeditions.htm>

"Fauvism", Encyclopaedia Britannica, acceso 4 de julio 2020 <https://www.britannica.com/art/Fauvism>

"Funny Artist Storyline in Red Dead Redemption 2 (in 4K)" [Archivo de vídeo]. YouTube. Acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=b21xGvhROs4&t=227s>

“Henri Matisse”, MOMA, acceso 4 de julio 2020 <https://www.moma.org/artists/3832?=&page=9&direction=fwd>

“Henri Matisse”, Musée de l’Orangerie, acceso 4 de julio 2020 <https://www.musee-orangerie.fr/en/artist/henri-matisse>

“Henri Matisse”, Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/matisse-henri>

“HOW Red dead redemption 2 was MADE : HORSE Motion Capture Behind The Scenes” [Archivo de vídeo]. YouTube, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=tWeBoJRORwQ>

“Leading Game Publisher”, Take-Two Interactive, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.take2games.com>

“NaturalMotion Company Biography”, NaturalMotion, acceso 4 de Julio 2020 <https://web.archive.org/web/20090123165741/http://naturalmotion.com/company.htm>

“New Orleans Tourist Center”, NATIONAL REGISTER OF HISTORIC PLACES, acceso 4 de Julio 2020 https://npgallery.nps.gov/NRHP/GetAsset/NRHP/73000870_photos

“Notice bibliographique”, BnF Catalogue général, acceso 4 de julio 2020 <https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb36051258b>

“Paul Gauguin”, Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/gauguin-paul>

“RDR2 Official Page”, Rockstar Games, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.rockstargames.com/reddeadredemption2/es/online>

“Red Dead Redemption - Behind the Scenes ESPAÑOL” [Archivo de vídeo]. YouTube. Acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=8iBJ0g8Nn68>

“RED DEAD REDEMPTION - Performance capture monologue TMA” [Archivo de vídeo]. YouTube, acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=LINce8Wv10Q>

“Red Dead Redemption 2 - exclusive Rockstar Games interview” [Archivo de vídeo]. YouTube, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=KnQRohLtasc>

“Red Dead Redemption 2 - Persona Desconocida - El camino del artista I, II, III y IV” [Archivo de vídeo]. YouTube. Acceso 4 de julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=LyPxhn-9p48>

“Red Dead Redemption 2: Inside Rockstar Games - BBC Click” [Archivo de vídeo]. YouTube, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.youtube.com/watch?v=cHfKjifJBdw>

“RTA History”, RTA, acceso 4 de julio 2020 <https://www.norta.com/About/RTA-History>

“Streetcars: a unique and fun way to see the city”, New Orleans, access 4 de Julio 2020 <https://www.neworleans.com/plan/transportation/streetcars/>

“The Haunted LaLaurie House”, Ghost City Tour, acceso 4 de Julio 2020 <https://ghostcitytours.com/new-orleans/haunted-places/lalaurie-mansion/>

“The Hudson River School Overview”, The Art Story, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.theartstory.org/movement/hudson-river-school/>

“The Hudson River School”, Met Museum, acceso 4 de julio 2020, https://www.metmuseum.org/toah/hd/hurs/hd_hurs.htm

“Vieux Carré Survey: Property Info”, The Collins C. Diboll, acceso 4 de Julio 2020 https://www.hnoc.org/vcs/property_info.php?lot=11263-01

“William Henry Jackson”, MONA, acceso 4 de julio 2020, <https://mona.unk.edu/mona/william-henry-jackson/>

“William Henry Jackson”, The J. Paul Getty Museum, acceso 4 de julio 2020 <http://www.getty.edu/art/collection/artists/1853/william-henry-jackson-american-1843-1942/>

”About Spalding”, Spalding, acceso 4 de julio 2020 <https://www.spalding.com/about-spalding.html>

”Corporate Info”, Rockstar Games, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.rockstargames.com/corpinfo>

Harold Goldberg, "How the West Was Digitized. The Making Of Rockstar Games. Red Dead Redemption 2", Vulture, 15 octubre, 2018. <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>

Hugh Langley, "The tech that built an empire: how Rockstar created the world of GTA 5", TechRadar, 16 septiembre, 2013. <https://www.techradar.com/news/gaming/the-tech-that-built-an-empire-how-rockstar-created-the-world-of-gta-5-1181281>

Jorge Cano, César Rebolledo, "TODAS las misiones secundarias en Red Dead Redemption 2" Vandal, 16 noviembre, 2018. <https://vandal.elespanol.com/guias/guia-red-dead-redemption-2-trucos-consejos-y-secretos/misiones-secundarias>

Knudsen, D., & Jackson, W. H. (1998). *An Eye for History: The Paintings of William Henry Jackson, From the Collection at the Oregon Trail Museum* (1ST ed.). Acceso 4 de Julio 2020 https://books.google.es/books?id=sbkkN0_0b38C&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Phaidon Editors. (2014). *The Fashion Book* (New, Expanded, Gift ed.). London, Great Britain: Phaidon Press.

Royal Street Campus, HNOC, acceso 4 de Julio 2020 <https://www.hnoc.org/visit/royal-street-campus>

Rubén Martínez, "Todas las Misiones de Forastero de Red Dead Redemption 2", MeriStation, 20 enero, 2019. https://as.com/meristation/2019/01/20/guia_pagina/1548000415_847932.html

Stanforth, D. (1979). *Romantic New Orleans*. Acceso 4 de Julio 2020 <https://books.google.es/books?id=bTr-Pyb3-fUC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

VV.AA. (2006) *Museo Sierra-Pambley*. Catálogo. Gráficas Celarayn S.A.

VVAA. (2012). *Moda: Historia y estilos*. (Spanish Edition). Original Gran Bretaña. Dorling Kindersley.

VVAA. *Guía Oficial de Red Dead Redemption 2*. Piggyback Interactive Limited. Koch Media. 2018.

”Ernst Ludwig Kirchner”, Museo Thyssen, acceso 4 de julio 2020 <https://www.museothyssen.org/coleccion/artistas/kirchner-ernst-ludwig>

Argan, G. C., & Carbonell, J. E. (1976). *El arte moderno 1770-1970*. Valencia, España: Torres.

Arjun Krishna Lal , “Red Dead Redemption 2 Tech Analysis: Key Improvements From GTA 5, World Building And More”, Gaming Bolt, 19 de octubre 2018. <https://gamingbolt.com/red-dead-redemption-2-tech-analysis-key-improvements-from-gta-5-world-building-and-more>

Arjun Krishna Lal, “Red Dead Redemption 2 Tech Analysis: Animations, Physics, Post-Processing Effects, Weather Systems And More”. Gaming Bolt. 24 de octubre, 2018. <https://gamingbolt.com/red-dead-redemption-2-tech-analysis-animations-physics-post-processing-effects-weather-systems-and-more>

Arthur Gies, “How landscape painting inspired the world of Red Dead Redemption 2”, Polygon, 14 diciembre, 2018. <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>

Carlos Pérez Gil, “Nueva Orleans y San Antonio, dos ciudades con profunda impronta española”, 15 de junio, 2018. <https://www.lavanguardia.com/politica/20180615/45122189864/nueva-orleans-y-san-antonio-dos-ciudades-con-profunda-impronta-espanola.html>

Díaz González, M^a del Mar. (2018). *Historia del Cine y Otras Artes Audiovisuales desde 1930* [Material del aula]. Cine Western, Universidad de Oviedo, Asturias, España.

Edwards, L., & Pérez, M. A. (2018). *Guía Ilustrada para Interpretar la Moda: Un Manual sobre la Evolución del Vestido desde el Siglo XVI hasta el XX* (Historia de la Moda). (Spanish Edition) Madrid Libsa.

Fogg, M., Steele, V., Fischer, R. C., & Pérez, D. A. (2016). *Moda. Toda la historia* (Spanish Edition) (1.a ed.). Barcelona, España: BLUME (Naturart).

Fraiser, J., & Freeman, W. (2003). *The French Quarter of New Orleans* (First ed.). Acceso 4 de Julio 2020. <https://books.google.es/books?id=505nWtw-5fMC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>