

JUGAR, EXPLORAR, SUFRIR CONSTRUCCIÓN DEL HORROR EN LA ESTÉTICA DE LOS VIDEOJUEGOS

Alejandro Lozano
Universidad de Salamanca

Resumen:

Abordaremos la estética del videojuego desde el punto de vista de su diseño. A diferencia de otros medios audiovisuales, los videojuegos cuentan con una dimensión añadida, la lúdica o jugable, en la que se articulan las normas, objetivos y posibilidades de acción que debe observar el usuario para poder participar en el juego. La construcción de estas normas implica una deliberación y una toma de decisiones acerca de *cómo* será el título en el que se está trabajando. Desde el punto de vista de la expresión del horror, es posible seguir determinadas estrategias a la hora de diseñar un juego para modular la sensación de pánico en el jugador. Para mostrarlo hemos seleccionado 3 casos específicos para mostrar algunas de las posibilidades expresivas de este medio.

Palabras clave: Estética de videojuegos, siniestro, horror, gameplay, jugador

Abstract:

In this paper we approach video game aesthetics focusing in its design. In contrast with other visual media such as cinema or TV shows, video games have a playable dimension which adds features related to rules, objectives and courses of action that the player must consider in order to engage the game. The design of game mechanics implies a process of deliberation and decision making about how will the game be. From the point of view of horror aesthetics, developers can follow **certain strategies to adjust the player's feeling of panic. We have chosen three** horror games with the purpose of showing some of the expressive possibilities of this medium within this topic.

Keywords: Video game aesthetics, uncanny, horror, gameplay, player

1. Acerca del estado de los videojuegos como objeto de estudio y como medio de expresión

1. La progresiva consolidación de un nuevo ámbito de investigación

Los videojuegos no comienzan a suscitar verdadero interés teórico hasta principios del año 2000, cuando empiezan a aparecer publicaciones científicas periódicas que abordan desde un enfoque multidisciplinar el fenómeno videolúdico (por ejemplo la revista online *Game Studies*¹, y en el ámbito nacional publicaciones como *Lifeplay*²). Desde aquel momento hasta la actualidad el volumen de investigaciones y estudiosos en torno a los videojuegos no ha parado de crecer y ya se pueden encontrar tanto monográficos acerca de títulos concretos como estudios generales y modelos teóricos que ayudan a abordar con mayor precisión metodológica este medio.

En el caso de las humanidades, al menos en España, los videojuegos salen poco a poco de la periferia para ocupar posiciones de mayor protagonismo, aunque rara vez tienen presencia en mesas de comunicaciones de congresos dedicados al arte o a la cultura (no digamos ya que se creen jornadas dedicadas en exclusiva a la discusión teórica en torno a este medio). Es por eso que las II Jornadas Expresiones Artísticas del Horror, al conceder tanto espacio a comunicaciones consagradas a este medio emergente, ha mostrado ser una iniciativa original y atrevida que, a juzgar por su evidente éxito, puede servir para romper el hielo e impulsar propuestas similares en otras universidades del país.

Hemos dejado atrás el prejuicio pueril de que los videojuegos son un producto de la industria cultural cuyo contenido se agota en el entretenimiento y la alienación del espectador. Desde la óptica de la distinción entre alta y baja cultura la crítica todavía tiene algún sentido, pero esa separación está hoy, en un momento en el que todos los medios expresivos se influyen y retroalimentan, completamente obsoleta. Tal vez hasta comienzos de los 2000 se echase en falta un marco teórico que delimitara conceptualmente la naturaleza de este medio, lo que dificultaba la proliferación de discusión académica. Sin embargo, es ya posible encontrar investigaciones influyentes cuyos modelos sirven de pautas para orientar el estudio de los videojuegos desde múltiples puntos de vista.

¹ <http://gamestudies.org/1402> [accedido el 18 de mayo de 2015]

² <http://www.lifeplay.es/> [accedido el 18 de mayo de 2015]

2. Texto, imagen, sonido y gameplay.

A la búsqueda de una definición de los videojuegos

Los videojuegos son un medio joven, con menos de medio siglo de vida, pero que durante este tiempo ha ido formando su propio lenguaje³ gracias, entre otros factores, al fructífero diálogo que ha entablado con otros medios como el cine o la literatura⁴. En estos momentos los videojuegos cabalgan entre la creación artística y la producción de bienes de consumo para el mercado del **entretenimiento. No en vano se habla comúnmente de la “industria del videojuego”, aunque desde la década de los 2000 asistimos a la consolidación de un variado conjunto de desarrolladores independientes que trabajan en solitario o en grupos reducidos y que llevan a cabo aproximaciones al medio con un mayor componente experimental⁵.**

De cara a abordar cómo se puede generar el horror en los videojuegos tendremos en cuenta la dimensión audiovisual, la narrativa y la lúdica. Esta última representa la faceta característica de los videojuegos, y supone, en cierto modo, las señas de identidad del medio y lo que le vincula a los juegos tradicionales. Es especialmente conocida la definición que proporciona Huizinga de la actividad de jugar, a la que se refirió como

una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual⁶.

³ O. Pérez Latorre, *El lenguaje videolúdico* (Barcelona: Laertes, 2012).

⁴ A. Gil González, + *Narrativa (s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico* (Salamanca: Universidad de Salamanca, 2013).

⁵ Dentro de la denominada “esfera indie” o independiente conviene indicar como posibles materiales de estudio para lo siniestro, aunque no se desarrollen aquí, los siguientes títulos: *Yume Nikki* (kikiyama, 2004); *The Graveyard (A Tale of Tales, 2009)*; *The Last Door (The Game Kitchen, 2013)*, que tuvieron una mesa redonda dedicada durante las jornadas; y *Among The Sleep* (Krillbite Studios, 2014).

⁶ J. Huizinga, *Homo ludens* (Madrid: Alianza, 2012).

Una definición actualizada del juego, ya en la órbita de los videojuegos, es la que ofrece Latorre acentuando su carácter narrativo: «Un discurso o **“metáfora” sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno (a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo de juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas**»⁷. Diez años antes Salen y Zimmerman ya habían llevado a cabo una profunda investigación analítica de las múltiples maneras en que diversos especialistas, procedentes de diferentes disciplinas, habían definido los juegos. El resultado, tras una labor comparativa y de síntesis, fue una definición que trataba de dar cuenta de los componentes formales que delimitan este concepto, y que por su precisión técnica plasmamos **aquí en su lengua original: “A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome”**⁸.

En este sentido, a la hora de analizar la estética de un videojuego hay que tener en cuenta que en los universos videolúdicos rigen complejos sistemas de reglas con sus mecanismos de castigo y recompensa. Estas reglas jalonan el camino del jugador a la consecución de los objetivos que conducen a ganar la partida o a concluir la aventura. Qué reglas se eligen, cómo entran en relación con el apartado narrativo del juego, y cómo afectan a la experiencia del jugador son decisiones del equipo creativo que ha dado lugar al juego, y en este sentido constituyen una dimensión fundamental de la estética de los videojuegos⁹.

En nuestro caso, y siguiendo estas fuentes, consideramos aquí los videojuegos como construcciones ficcionales sobre un soporte electrónico cuyo sentido está formado tanto por una serie de convenciones temático-narrativas como por un conjunto de reglas, incentivos, penalizaciones y posibilidades de actuación que los jugadores aceptan. La integración entre la dimensión temático-narrativa (desarrollo del relato, progreso en la acción, universo audiovisual) y la lúdica (características y posibilidades del personaje adaptadas a la temática del relato, reglas y objetivos que favorezcan inmersión en la historia) es clave para la experiencia de juego, y a lo largo de las siguientes páginas procuraremos subrayar

⁷ O. Pérez Latorre, *El lenguaje videolúdico* (Barcelona: Laertes, 2012).

⁸ K. Salen y E. Zimmerman, *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (Cambridge: The MIT Press, 2003), p. 80.

⁹ Un análisis exhaustivo del funcionamiento de las reglas de juego y de su papel en la experiencia del jugador puede encontrarse en O. Pérez Latorre, op. cit., pp. 79-160.

casos concretos en que dicha integración entre temática, narrativa y diseño se ejecute de manera exitosa.

2. CONSTRUYENDO EL HORROR EN LOS VIDEOJUEGOS. DOS CASOS INTRODUCTORIOS

1. Amnesia: The Dark Descent: sustrayendo poder al jugador

Mencionamos brevemente a modo de introducción el caso de *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2010), un título especialmente interesante para nuestro enfoque ya que propone restricciones a lo que puede hacer el jugador que acentúan el clima de horror que pretende generar el juego. Nos pondremos en la piel de Daniel, un personaje desconocido que despierta en un castillo. La inmensa soledad del edificio, aparentemente abandonado; las imágenes que evocan los castillos, a caballo entre el romanticismo y la fantasía; y el hecho de que Daniel no recuerda nada previo a su despertar convergen en una propuesta de terror en la que deberemos recorrer el castillo para averiguar qué nos ha sucedido.

Amnesia forma parte del género conocido como *survival horror*, que florece en la década de los 90 y entre cuyos precursores hay que mencionar a *Alone in the Dark* (1992) y *Resident Evil* (1996)¹⁰. En este tipo de títulos los jugadores deben explorar un mundo hostil con recursos muy escasos, lo que les obliga a gestionar detenidamente todas las ayudas que van obteniendo. Al igual que en muchos otros juegos de este género, en *Amnesia* el pánico lo infunden no tanto los enemigos que podemos encontrar como su ausencia. Transcurrirán varias horas hasta que nos topemos con la primera criatura que pondrá en peligro nuestra vida, pero la ambientación del título (tanto a nivel visual como sonoro) mantendrá constantemente la tensión, generando la sensación de que el peligro puede acechar en cada esquina.

Sin embargo, lo más interesante de *Amnesia* no se encuentra en su apartado audiovisual, sino en el jugable. Es común en los juegos de terror contar con varias posibilidades para defenderse de las amenazas. En la mayoría de los títulos los jugadores pueden atacar a los enemigos que se encuentran con armas blancas o pistolas, escopetas, rifles, etc. La munición siempre es escasa, pero una

¹⁰ Una historia detallada del origen de este género puede encontrarse en T. Fahs, «IGN Presents the History of Survival Horror», [IGN] (2009), <http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror> [accedido el 18 de mayo de 2015]

. De manera más exhaustiva se puede consultar C. Ramírez Moreno, *Maestros del terror interactivo* (Madrid: Síntesis, 2015).

buena gestión asegura que siempre se contará con algún recurso para hacer frente al peligro. La situación en **Amnesia** es notablemente diferente: el jugador no puede derrotar a las criaturas que le amenazan. Lo único que puede hacer para salvar su vida es esconderse o, en el peor de los casos, huir cuando ha sido visto. Se trata de una decisión técnica con una importante significación estética: la sensación de terror en el jugador se acentúa cuando le es imposible vencer a los peligros del juego, sino solamente esquivarlos. Además, el jugador de **Amnesia** probablemente haya probado otros títulos de terror en los que sí era posible atacar a los enemigos. En este sentido, el juego de Frictional Games dialoga con las convenciones de su género y abre nuevas posibilidades alterando alguna de las convenciones del lenguaje videolúdico.

2. Alien: Isolation. Terror a hombros de gigantes

1. Un cuidadoso trasvase del lenguaje cinematográfico al videolúdico

Alien: Isolation es un título desarrollado en 2014 por The Creative Assembly en el que controlaremos a Amanda Ripley (la hija de Ellen Ripley), que trabajaba como ingeniera para la compañía Weyland-Yutani. Nuestra aventura comienza tras conocer que se ha encontrado la caja negra de la Nostromo y que ha sido llevada a la estación espacial Sevastopol. Tras una accidentada llegada a la estación descubriremos que todo está fuera de control: los androides atacan a los humanos, reina la ley del más fuerte y, por encima de todo, una criatura letal pulula por los conductos de ventilación acechando a sus presas.

Sin duda el aspecto más llamativo del juego es la recreación hiperdetallada y respetuosa de la estética de las películas originales, especialmente **El octavo pasajero** (Ridley Scott, 1979) y **Aliens** (James Cameron, 1986). Explorar la Sevastopol es vivir en primera persona el pánico de Ellen Ripley de una manera que ningún juego relacionado con la obra de Ridley Scott había logrado antes. Basta decir que Creative Assembly se impuso como criterio estético no incluir en el juego nada que no se pudiese haber creado con la tecnología disponible en los años 70, que es cuando se rodó la primera película.

Este título trasvasa diversos elementos característicos de la película original de Scott al medio videolúdico. Así, el detector de movimiento que obtendremos en un momento de la partida tiene un funcionamiento idéntico al de la cinta de

Scott (sirve, como su nombre indica, para localizar fuentes de movimiento cercanas), pero no es en absoluto un homenaje sin mayor trascendencia. Todo lo contrario, este dispositivo es tan imprescindible que resulta prácticamente imposible sobrevivir sin él. En este sentido, la relación con el producto genuino (las películas) afecta al núcleo mismo del videojuego y no se queda en el trasfondo y la ambientación. La estética de *Alien: Isolation* combina de esta manera lo *retro* (reproducir al milímetro cada detalle de las películas) con varias traducciones del mundo del cine al de los videojuegos. Todo un ejemplo de creación en una cultura marcada por la remezcla, la ironía y el *transmedia*.



Figura 1. La Sevastopol en *Alien: Isolation*. Fuente: Vrworld

Creative Assembly desplegó en torno a la figura del Xenomorfo la mayoría de los recursos jugables. Es el protagonista de los momentos de sigilo y su presencia será la más que más determine la acción del jugador, independientemente del resto de enemigos del escenario. El detector de movimiento exprime todo su potencial cuando la criatura ronda la zona, llegando a dar incluso falsas alarmas o a propiciar con su *bip bip* constante que la bestia descubra dónde nos escondemos. Hasta las taquillas cobran vida cuando el Xenomorfo está cerca, sugiriéndonos que aguantemos la respiración (pulsando ciertos botones). De esta manera el jugador se aproxima de la manera más fidedigna posible a la

experiencia de Ellen Ripley en la Nostromo, pero añadiendo factores lúdicos que añaden nuevos matices a la estética original.

2. Jugador y espectador. Dos experiencias diferentes.

Este título permite acercarnos a una diferencia fundamental entre los videojuegos y otros medios relativamente próximos como el cine. Recuperando el caso del detector del movimiento y también la presencia de puntos de guardado, es necesario distinguir los puntos de vista del jugador y del espectador del videojuego respectivamente. Para el jugador los elementos fundamentales que requerirán toda su atención durante el transcurso de la partida serán aquellos que le permitan progresar a lo largo de los escenarios, superando retos y provocando como consecuencia el progreso en la trama del juego. Así, prestará especial atención a los lugares donde se puede salvar el progreso, recurrirá frecuentemente al detector de movimiento e interrumpirá la partida en numerosas ocasiones para consultar el mapa.

Todos estos elementos relativos a la interfaz del juego pueden carecer de interés para el acompañante del jugador, que podrá interesarse por otros factores: el desarrollo de los acontecimientos, la presencia (o ausencia) de la amenaza y el peligro que supone para la protagonista, etc. De hecho, para un espectador puede ser sumamente molesto ver interrumpida la acción mediante consultas constantes al mapa o tener que esperar minutos enteros a que se pueda salir de la taquilla.

En este sentido, en los videojuegos hacen acto de presencia toda una serie de elementos que pueden transformar radicalmente la experiencia en función de si se juega como jugador o de si se asiste a la partida como espectador. Perron ¹¹ **habla de “emociones de gameplay” o “emociones G” para referirse a los efectos de los factores lúdicos en la experiencia del jugador, y acerca del mismo tema Ramírez Moreno explica que son**

emociones fruto de la relación entre las acciones del jugador y las consecuencias que **afectan al estado del mundo [...] La reacción ante el enfrentamiento contra un**

¹¹ B. Perron, «A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions », en Conference Proceedings of DiGRA'05, 2005, <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.58345.pdf> [accedido el 18 de mayo de 2015].

monstruo en un *survival horror* puede ser de miedo si nuestro poder de adaptación es moderado, de desesperación si creemos que no tenemos ninguna posibilidad o de triunfo si creemos que estamos plenamente capacitados para la victoria¹².

Esta teoría de emociones ligadas al *gameplay* está todavía por desarrollar, pero apunta con claridad a elementos innovadores que invitan, desde la perspectiva del sujeto, a revisar las teorías de la experiencia estética en un momento en el que el espectador se confirma definitivamente como un sujeto activo que no se limita a recibir impresiones, sino que determina de manera autónoma la experiencia final.

3. SILENT HILL 4: THE ROOM

TRANSFORMANDO EL ESPACIO Y ROMPIENDO CONVENCIONES

El último caso que hemos elegido es *Silent Hill 4: The Room*, que forma parte de la saga *Silent Hill*, una de las que más investigación ha recibido en los últimos años dentro de los estudios sobre videojuegos de terror. Ha sido abordada desde la relación que establecen el avatar y el jugador¹³ y como un caso ejemplar de cultura digital¹⁴. También se ha escrito acerca de su estética, siendo la niebla que envuelve los escenarios de la saga uno de los distintivos que invitan a hablar de una estética de lo sublime¹⁵. Incluso existe un monográfico dedicado a desentrañar las estrategias que emplea la saga para transmitir su atmósfera de horror¹⁶.

La compañía japonesa Konami publica en 1999 el primer *Silent Hill* (que lleva este mismo nombre), desarrollado por el conjunto de programadores y creativos conocido como *Team Silent*. Históricamente *Silent Hill* es, junto a los juegos de *Resident Evil*, uno de los principales exponentes del *survival horror*. Lo característico de *Silent Hill* es que los enemigos no son zombis o mutantes biológicos, sino criaturas de pesadilla cuya morfología varía en cada una de las

¹² Ramírez Moreno, Op. cit., p. 26.

¹³ D. Carr, «Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment», *The international journal of computer game research* 3, no 1 (2003), <http://www.gamestudies.org/0301/carr/> [accedido el 18 de mayo de 2015].

¹⁴ A. Lozano, «Juegos como cultura digital», en *Juegos multijugador. El poder de las redes en el entretenimiento*, par R. Contreras, J. L. Eguía y A. Lozano (Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2014), 105-14.

¹⁵ P. Velasco, «La estética de lo sublime en el survival horror. El caso de Silent Hill», *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos* 2 (2014): 35-49.

¹⁶ B. Perron, *Silent Hill: The Terror Engine* (Ann Arbor: University of Michigan Press, 2012).

entregas de la saga, pero que comparten una estética del cuerpo que subraya la abyección e incluye, en numerosas ocasiones, matices sexuales¹⁷.

1. La trama argumental de *The Room*

Los tres primeros juegos de *Silent Hill* comparten una ambientación y unas premisas de diseño que dan pie a concebirlos como entregas estrechamente conectadas (la historia del primer y el tercer título tienen puntos de convergencia). Sin embargo, al llegar a *Silent Hill 4: The Room* nos encontramos con un título construido a partir de un enfoque diferente. De hecho, para los fans de la saga, la cuarta entrega supuso una ligera decepción al considerar que traicionaba la esencia original¹⁸.

Argumentalmente, la historia de *The Room* comienza con una pesadilla. A través de los ojos de Henry Townshend, el protagonista del juego, recorreremos una versión corrupta del modesto apartamento en el que vive, el 302 de South Ashfield (fuera de Silent Hill). Experimentaremos un ambiente viciado, dominado por el ocre y repleto de objetos visiblemente oxidados. Al abandonar el dormitorio y entrar en el salón nos sorprenderá el ruido blanco de un televisor cubierto de sangre. Si miramos hacia la pared podremos fijarnos en algo parecido a un rostro que parece luchar por salir de allí... **En efecto, en cuanto intentemos abandonar la habitación la pared comenzará a supurar un líquido sanguinolento y proyectará, en una suerte de parto macabro, un cuerpo humano agonizante que avanzará hacia nosotros.**

Todo es un mal sueño. Henry despierta en el mismo dormitorio que ya conocemos, pero su aspecto es tan normal como el de cualquier otro. No hay nada fuera de lo común hasta que, una vez en el salón, comprobamos que la puerta de entrada (o de salida) está sellada por infinitud de cadenas. Sobre ella está escrita **con sangre una advertencia: “¡No salgas! Walter”**. Como jugadores comenzaremos a ser conscientes de que el apartamento de Henry se convertirá

¹⁷ Por ejemplo, Mannequin, un enemigo de Silent Hill 2, es una criatura formada por un torso del que nacen 4 piernas de mujer. Dicho engendro aparece en una macabra escena en la que Pyramid Head, el némesis del protagonista al que se puede reconocer por la enorme pirámide que cubre su cabeza, le viola brutalmente mientras el jugador lo observa todo desde el interior de un armario.

¹⁸ N. Whiteman, «Homesick for Silent Hill: Modalities of Nostalgia in Fan Responses to Silent Hill 4: The Room», en L. Taylor y Z. Whalen (eds.), *Playing The Past: History and Nostalgia in Video Games*, (Nashville: Vanderbilt University Press, 2008), 32-49.

en un lugar clave para el desarrollo del juego. Pese a que en el exterior la vida de la ciudad sigue su curso, Henry está encerrado en su propio hogar y nadie parece escuchar sus llamadas de socorro. La única salida posible es un misterioso agujero que ha aparecido súbitamente en el cuarto de baño. Su profundidad es insondable y se desconoce adónde conduce, pero si queremos progresar no hay alternativa.

Mediante esta breve descripción podemos comprobar cómo *The Room* introduce desde los primeros minutos la manipulación del espacio del hogar con la intención de hacer aflorar su versión siniestra, para desde ahí avanzar gradualmente al horror en la culminación de la pesadilla. La sensación de opresión se hace más intensa a medida que nos vemos forzados a recorrer el espacio jugable.

2. Mecánicas y reglas de juego para aterrorizar al jugador

1. Visión en primera persona. Acentuando el espacio interior del hogar

El Team Silent llevó a cabo una decisión sumamente arriesgada pero que resultó muy efectiva: *The Room* era el primer *Silent Hill* de la saga que incorporaba la visión en primera persona. Fuera del apartamento, en el resto de escenarios del juego, seguiremos al protagonista en tercera persona. Pero dentro, el hecho de ver la casa a través de los ojos de su inquilino aumenta la profundidad y complejidad del espacio: podemos fijarnos con más detalle en la textura de la pared para comprobar si el rostro que aparecía en la pesadilla sigue allí, o si queremos es posible rodear la mesita del salón para llegar hasta la ventana y mirar al exterior. El lado negativo: no sabemos si a nuestra espalda la habitación **permanece como debería... o algo ha cambiado. Con este recurso los desarrolladores destacan por encima de otros factores la espacialidad de la casa, su fisionomía en apariencia normal, para que la introducción de alteraciones y perturbaciones se pueda percibir como si estuviera pasando ante nosotros, fuera de los límites de la pantalla. El terreno para lo fantástico, que aquí viene de la mano de lo siniestro, está abonado.**

Henry Townshend conoce esas habitaciones porque vive en ellas, y aunque nosotros las experimentamos por primera vez, podemos hacernos una idea de su desconcierto. A lo largo de todo el juego el apartamento manifestará sutilmente

señales de vida de una manera similar a otros espacios clásicos del género de terror como la habitación 1408 de Stephen King¹⁹ o el apartamento de *El inquilino* de Polanski (1976), en el que se dan cita toda clase de sucesos y transformaciones ominosas.

Desde el punto de vista de las mecánicas de juego, *Silent Hill* se ha caracterizado por utilizar protagonistas que no están preparados para afrontar escenarios hostiles. En el primer juego de la saga Harry Mason, a quien acompañaremos durante la aventura, se gana la vida como escritor y sus dotes para el combate son más que cuestionables. Esto se traduce en un repertorio muy limitado de movimientos: andar, correr o desplazarnos lateralmente serán las acciones que más ejecutemos durante todo el juego (lo que se extiende a los títulos posteriores). A la hora de enfrentarse a los enemigos deberemos medir bien los tiempos, porque es necesario apuntar primero y atacar después. Jugablemente esto se traduce en que nos veremos obligados a mantener un botón y, mientras lo mantenemos, pulsar otro para disparar o asestar un golpe. Durante este intervalo de tiempo Harry (y el resto de protagonistas en las entregas posteriores) se moverán mucho más despacio, lo que los hará más vulnerables a emboscadas o asaltos por la espalda.

Henry se encuentra en la misma situación en *The Room*, con el añadido de que en ocasiones puede esquivar los ataques para sorprender a los monstruos, aunque tal vez el intento se vea frustrado. Desde el punto de vista de la estética del videojuego, con este abanico de movimientos y el limitado número de impactos que podemos recibir antes de fallecer se enfatiza la sensación de debilidad y vulnerabilidad. Un escenario idóneo para una saga de terror psicológico.

2. Ruptura de las convenciones

El caso del lugar seguro o “punto de guardado”

Las mecánicas de juego también pueden servirse de la transgresión de alguna convención espacial para potenciar la dimensión siniestra del videojuego. Por ejemplo, a lo largo de la historia de este medio son incontables los títulos que distinguen entre los espacios seguros donde se pueden registrar los avances y los

¹⁹ S. King, «1408», en *Todo es eventual: 14 relatos oscuros* (Barcelona: DeBolsillo, 2006).

espacios donde la aventura continúa su desarrollo. El “punto de guardado” (también conocido como *checkpoint*, guarida o lugar seguro) se caracteriza por ofrecer al jugador un espacio en el que reflexionar sobre su siguiente curso de acción. Una convención no escrita del diseño de videojuegos dicta que nada debe perturbar la tranquilidad del jugador en este espacio: es el momento de registrar todo lo que se ha hecho, revisar el equipamiento, aprovisionarse de objetos y descansar antes de proseguir. Esta costumbre está tan interiorizada entre los jugadores que generalmente un nuevo punto de guardado ubicado tras un largo recorrido suele servir como advertencia de que justo a continuación va a suceder un evento importante, generalmente una batalla contra algún enemigo final.

Si hay una convención firmemente asentada que define la consistencia del espacio videolúdico, es la que diferencia entre puntos de guardado y escenarios donde se desarrolla la aventura. De modo que, ¿qué mejor opción que transgredir esta norma? La decisión es verdaderamente arriesgada en términos de diseño y en cierto modo supone un desafío al lenguaje implícito de los videojuegos.

Es verdaderamente extraño encontrar algún ejemplo que contravenga esta máxima, pero *Silent Hill 4* es uno de ellos. En un arranque de atrevimiento, los desarrolladores de *The Room* decidieron cuestionar esta regla. El apartamento 302 es el lugar seguro del juego: una vez regresamos a él por los numerosos agujeros que veremos a lo largo de la partida, la acción quedará suspendida. Sin embargo, cuando avancemos en la trama y conozcamos nuevos personajes que nos proporcionen un mayor conocimiento de la situación, la corrupción se irá apoderando del hogar. El agujero del cuarto de baño irá ensanchándose y su forma se redondeará cada vez más, dando la impresión de pertenecer a una dimensión diferente a la nuestra. Otro agujero en la pared nos permitirá ver qué sucede en la habitación de al lado, donde vive una joven desconocida.

A medida que la trama gane en complejidad, el apartamento albergará nuevos peligros: el tono ocre y envejecido que tenía en la pesadilla con la que comenzaba el juego regresará, pero esta vez no podremos escapar. Todo lo contrario: deberemos volver allí una y otra vez para asegurar nuestros avances y recolocar el inventario, solo que tendremos que hacerlo teniendo cuidado de los horribles fantasmas que vagaran por el salón. El interés por destruir el lugar seguro llevó al equipo de *The Room* a provocar daño al jugador mientras estaba en el apartamento. Si se mira el reloj de pared en un estado avanzado de

corrupción, éste comenzará a girar sus agujas a una velocidad frenética e irá eliminando la vitalidad de Henry hasta acabar con él.

En definitiva, llega un momento en el que el antiguo refugio, lo que vagamente podía considerarse como el hogar, invierte su fisionomía y se convierte en un espacio siniestro y hostil. La transformación tiene lugar en el plano audiovisual, pero también en el jugable: la transgresión de las convenciones que caracteriza a lo fantástico afecta a estas dos dimensiones del videojuego y pasa tanto por una alteración de las convenciones espaciales (con la aparición del agujero sin previo aviso el apartamento pasa de ser una zona cerrada, sin salida, a conectar con otros escenarios del juego) como de las jugables (se puede perder la partida estando allí), potenciando la angustia y el terror del jugador, que ya no tiene un referente al que considerar como un refugio. La consecuencia en el plano lúdico es que, pese a la acertada decisión estética del Team Silent, esta situación confería al juego una dificultad excesiva incluso para el jugador experimentado. No se puede aniquilar a los fantasmas y hay que ser realmente precavido a la hora de regresar para salvar los avances, dado que los objetos de recuperación de vida escasean.

3. Manipulación del espacio jugable.

En los videojuegos, la alteración del espacio es uno de los recursos expresivos más fecundos. La razón estriba en que, como muestra Juul²⁰, los modernos videojuegos en tres dimensiones añaden complejidad a nuestra concepción habitual del espacio, poniendo ante nosotros un mundo en 3D que cuenta con profundidad propia²¹. En este sentido es muy eficaz manipular las texturas, las físicas o las reglas de juego en momentos puntuales para desorientar, confundir o sembrar intriga en el jugador. Al fin y al cabo, el espacio en 3D de un videojuego no deja de ser un espacio construido cuya composición puede

²⁰ J. Juul, *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players* (Cambridge: The MIT Press, 2010), p. 17.

²¹ La importancia del espacio es tan capital en este medio que Espen Aarseth llega a afirmar que "lo que distingue el género cultural de los videojuegos de otros como las novelas o las películas [...] es su preocupación por el espacio. Más que el tiempo (que no se puede detener en muchos juegos), más que las acciones, eventos y metas (que son tediosamente similares de juego a juego), e incuestionablemente más que la caracterización (que habitualmente es inexistente), los juegos celebran y exploran la representación espacial como su motivo central y su razón de ser". E. Aarseth, «Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games». En Koskimaa, R. (ed.), *Cybertext Yearbook 2000*, Jyväskylä, Finland: University of Jyväskylä, 2000, p. 161. <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf> [accedido el 18 de mayo de 2015]

manipularse. No olvidemos que uno de los rasgos clave de la imagen digital es su plasticidad, es decir, la capacidad de recibir nuevas formas y configuraciones mediante la manipulación tecnológica²². Precisamente, en los videojuegos de terror una de las claves consiste en generar una atmósfera que mantenga en tensión al jugador incluso cuando no está haciendo frente a un reto específico²³.

Tal y como se ha procurado mostrar en el apartado anterior, en *The Room* la casa del protagonista se ve sometida a constantes transformaciones ambientales (el agujero que se ensancha, la puerta que permanece cerrada, el boquete en la pared, el reloj de pared que enloquece o el desazonador ruido blanco del televisor), espaciales (aunque la puerta permanece cerrada es posible llegar a otros escenarios mediante una salida que aparece súbitamente en un lugar inesperado), lúdicas (el apartamento deja de ser el lugar seguro).

Fuera del apartamento hay otros episodios en los que espacio y entramado jugable se alían para potenciar el malestar del jugador. El caso más llamativo tiene lugar en el escenario del hospital St. Jerome (los hospitales forman parte del imaginario de la saga), al que se llega en un momento avanzado del juego. El jugador deberá esquivar objetos animados como sillas de ruedas que se abalanzan contra él, y podrá explorar algunas de las habitaciones del edificio. En una de ellas aguarda una desagradable sorpresa: al entrar en ella la cámara nos mostrará a Henry, que acaba de cruzar la puerta. Es imposible ver lo que tiene ante él a no ser que avance algunos pasos, lo que acentúa la inseguridad del jugador. Además, se puede escuchar un ruido extraño, parecido a los jadeos de una mujer. Tras ese sonido hay efectivamente algo femenino: una cabeza de proporciones inverosímiles que observa fijamente a Henry. En este caso, jugar con el punto de vista de la cámara para intensificar el suspense y el peligro que genera la desconocida amenaza implica un diálogo con la técnica cinematográfica. La diferencia con una película es que en *The Room* la narrativa surge a partir de la dimensión lúdica debido a que la decisión final queda en manos del jugador: es él quien ha de elegir si avanzar para descubrir qué se oculta o si, en su lugar, retrocede y abandona la sala.

²² R. Santos, «De la maleabilidad del tiempo cinematográfico a la plasticidad del espacio digital. Análisis práctico de construcciones en la imagen código» (Tesis doctoral, Universidad de Salamanca, 2013).

²³ J. Windels, «Scary Game Findings: A Study Of Horror Games And Their Players», [Gamasutra], (2011), http://www.gamasutra.com/view/feature/134848/scary_game_findings_a_study_of_.php [accedido el 18 de mayo de 2015].

Afortunadamente, todo queda en un horrible sobresalto y la cabeza no llegará a provocar daño alguno más allá del gran desconcierto que supone su mera presencia, pero podría haber sido de otra manera. Al fin al cabo, si nuestro apartamento es capaz de acabar con nuestra vida, ¿por qué no podría hacerlo semejante monstruosidad?



Figura 2. La cabeza gigante del hospital St. Jerome. Fuente: Silent Hill Wiki

Los últimos compases del juego suponen un trance realmente complicado de superar, especialmente en niveles de dificultad avanzados. Sin embargo, el legado de *The Room* es sumamente valioso como documento para estudiar la estética videolúdica. Este juego muestra de qué manera es posible generar lo siniestro en el plano audiovisual y jugable para contribuir eficazmente a que el jugador sienta el horror mientras está jugando, y en una medida mucho más intensa que un espectador que no esté controlando al protagonista. Al fin y al cabo, es al jugador al que le va (figuradamente) la vida en ello. De esta manera, el apartamento de *The Room* forma ya parte de ese tenebroso catálogo de hogares siniestros que nos ha legado el arte contemporáneo, demostrando que el

videojuego puede funcionar como un soporte sumamente eficaz para acoger propuestas artísticas.

4. CONCLUSIONES

Abordar la estética del horror en el medio videolúdico requiere prestar atención a la manera en que convergen factores propios de la narrativa y el apartado audiovisual con elementos característicos del *gameplay*. Fijarse en las estrategias que han empleado los equipos creativos de títulos concretos es un primer paso imprescindible para esbozar un modelo más amplio que pueda dar cuenta de cómo se manifiestan las múltiples facetas del horror en este joven medio. Limitar los recursos y posibilidades de acción del jugador (*Amnesia: The Dark Descent*), aprovechar universos complejos y plenamente consolidados en la cultura popular para reinventarlo con las reglas de los videojuegos (*Alien: Isolation*), y alterar el espacio de juego o algunas de las convenciones establecidas (*Silent Hill 4: The Room*) son únicamente algunas de las vías que hemos explorado a lo largo de esta sesión.

Asimismo, desde el punto de vista del sujeto es fundamental tener en cuenta la diferencia que supone experimentar un videojuego como jugador a hacerlo como espectador. En el primer caso adquieren el papel protagonista elementos vinculados al *gameplay* (interfaz, enemigos, objetivos, lugares de guardado) que pueden carecer de interés en caso de asumir el rol de espectadores, desde cuya posición mostraremos más interés por los aspectos audiovisuales y narrativos del título. En cualquier caso, parece claro que los videojuegos se han consolidado como uno de los medios de expresión más influyentes de la actualidad, convirtiéndose en un astro más de la compleja constelación cultural de nuestro tiempo.