

LA DISYUNTIVA DEL TERROR COMO TRATAMIENTO  
ESTÉTICO E INTERACTIVO DE LA PSICOSIS:  
EL CASO DE *HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE*

---

ANTONIO FCO. CAMPOS MÉNDEZ  
*Universidad de Sevilla, España*

RESUMEN

La evolución constante del videojuego ha llevado a la transmisión de distintas cuestiones concernientes al ámbito social y personal del ser humano. Este capítulo trata de desentrañar como en *Hellblade: Senua's Sacrifice*, videojuego desarrollado por Ninja Theory, se reúnen diversas sensibilidades para conformar un viaje quebrado del héroe hacia el abismo que supone el terror de la enfermedad que sufre el personaje principal. Siguiendo la base establecida por Tzvetan Todorov sobre la elaboración de lo fantástico entendido como terror (1980), esta investigación utiliza como metodología principal el análisis discursivo, estético y mecánico para establecer como hipótesis la utilización de la ambigüedad terrorífica como traslación de la afección psicótica. A partir de este planteamiento, el caso de estudio que nos ocupa posee una construcción del texto y del subtexto sumamente intimista, focalizada en un personaje principal que alude a cuestiones morales y mitológicas, pero también a la figura del jugador.

Asimismo, esta metodología de investigación arroja una intencionalidad por parte del estudio cuasi cívica y con objetivos de concienciación. De los resultados obtenidos, la discusión pertinente alude a la evolución anteriormente mencionada que está experimentando el medio videolúdico, principalmente al establecer una reunión conceptual entre las principales producciones de la industria y el circuito independiente. No obstante, también es oportuno determinar la consecución de la intencionalidad por parte de la desarrolladora, sobre todo a la hora de considerar la gamificación de ciertos aspectos relacionados con la afección mental que podrían resultar problemáticos.

PALABRAS CLAVE

Enfermedad mental, Mitología, Psicosis, Terror, Videojuegos.



## 1. INTRODUCCIÓN

La expresividad del medio videolúdico ha conocido diversas etapas que se extienden hasta nuestros días. Una discusión constante en lo que respecta a la divulgación e investigación sobre el videojuego se encuentra en la clasificación por géneros (Pérez Latorre, 2011). Los criterios difieren según la concepción adoptada sobre el medio, ya sea una visión narratológica o ludológica (Frasca, 2003), con dificultades incluso entre los mismos investigadores para reconocerse unos a otros en ambas posturas. No obstante, cabe señalar que, a partir de nuevas aproximaciones como las de Anyó (2016) en su estudio sobre la figura del jugador, estas concepciones se han aproximado considerablemente. Con todo ello, tal y como comenta Anyó (2016) al recurrir a Bogost, las consideraciones se dirigen más hacia apartados relacionados con la expresividad del medio que en la temática y/o las mecánicas dispuestas. Es por ello que, al hablar de la transmisión de sensaciones intrínsecas del ser humano como pueden ser el terror, la comedia o el dramatismo, las disposiciones que se estructuran en el videojuego son mucho más complejas que las que podríamos entender en el cine o en la literatura. Sin realizar categorizaciones, el videojuego depende en gran medida del acercamiento por parte del jugador, y aunque existen diferentes apreciaciones sobre la transmisión de tales sensaciones, algo que aporta riqueza a los elementos comunicativos del medio, existen procesos provenientes de otras disciplinas que permiten elaborar la experiencia propia del medio.

### 1.1. TERROR Y VIDEOJUEGOS

De esta forma, el terror en el videojuego tiene muchas similitudes con el terror cinematográfico en todas sus formas (Anyó, 2016, p. 163), primando unos subgéneros u otros dentro de esta categorización. No obstante, el medio videolúdico toma estas consideraciones para llevarlas a una experiencia jugable que tenga en cuenta la figura del jugador y cómo debe desempeñarse en ese terror que está interiorizando. Es por ello que el mismo género que entendemos como terror, en el videojuego está supeditado a su propia consideración de la jugabilidad terrorífica. De aquí surgen géneros tan populares y clásicos como el *survival horror*,

donde el jugador debe lidiar con una carencia de recursos para enfrentarse a un entorno hostil.

Profundizando en la construcción del *survival horror* a partir de su premisa, surge una discusión sobre la verdadera categoría de terror que dispone. El temor que surge en el jugador se dirige hacia “su” propia supervivencia durante el desarrollo, identificada a nivel virtual en la figura del avatar. Este temor se dispone a partir de unos recursos insuficientes que deben ser racionados y utilizados de forma estratégica para poder avanzar de tal forma que, aunque la jugabilidad se mantiene con intensidad y se incrementa gracias a picos de dificultad para poner a prueba la habilidad del jugador, la representación del terror es ciertamente problemática. La gran mayoría de obras que se incluyen en este género contribuyen al refuerzo de esa sensación por parte del jugador a partir de enemigos atroces como por ejemplo *zombies* (*Resident Evil*; Capcom, 1996), así como en el diseño del espacio, introduciendo al jugador en un laberinto que necesita memorizar para decidir los caminos a recorrer según la dificultad que presenten. Sin embargo, el terror se establece como un sentimiento protector que lleva al esfuerzo por el mantenimiento de la supervivencia. El *survival horror* apela a una necesidad primaria por parte del jugador, de manera que muchas de sus acciones se desarrollen a partir de impulsos. Al considerar la base del terror, entendido como un elemento superior a la misma condición humana, basado en la distinción terrenal, encontramos una premisa que dista de la figura individual.

En 1980, Tzvetan Todorov publicó su estudio sobre la condición de lo fantástico entendido como símil del terror. Su acercamiento hacia esta condición derivaba hacia un equilibrio entre una consideración terrenal misteriosa y una providencia carente de explicación a partir de las condiciones de nuestro mundo, de tal forma que pertenece a lo sobrenatural (Todorov, 1980, pp. 18–19). Todo aquello que se ciña más concretamente al espectro mundano en relación a las reglas de nuestro mundo pero entrañando un aspecto desconocido se dirigirá hacia lo misterioso. Por el contrario, aquello que supere enteramente las ideas concebidas acerca de nuestra realidad pertenecerá a lo maravilloso (p. 33).

Aplicando esta consideración al *survival horror*, la consideración fantástica entendida como terror se establecería a partir de los componentes que elaboran esa necesidad de supervivencia, pero no con la sensación central que asola al jugador. Aunque esta es una tipología clásica en la disposición del terror en el videojuego, la aparición de nuevos géneros más ligados al espectro jugable ha permitido reelaborar la concepción terrorífica. A este hecho ha contribuido enormemente el sector independiente, cuyas propuestas han traído a la primera plana una jugabilidad mucho más introspectiva y ligada a la percepción del jugador. Es el caso del *walking simulator*, una tipología de videojuego que no se circunscribe como tal a ningún género y que surge desde un acercamiento al medio puramente sensorial. Estos títulos se centran en el avance del jugador por un escenario donde las interacciones son más limitadas pero poseen una mayor significación con respecto a la expresividad de la propia obra. Es aquí donde el terror ha encontrado una cercanía con la premisa de Todorov, mostrando una mayor atención a la disyuntiva que recorre el desarrollo del título.

### 1.2. *SILENT HILL 2* COMO PRECEDENTE

Este acercamiento no es único del *walking simulator*, pues incluso obras más cercanas al *survival horror* han sido cumbres en este tratamiento. Un ejemplo claro y que sirve como precedente al caso que ocupa esta investigación es *Silent Hill 2* (Team Silent, 2001). Los elementos jugables aluden a la actividad del jugador en pos de pervivir en la aventura, pero la expresividad del título así como su construcción temática se dirige a la relevancia del avatar y, por extensión, a la del jugador. La humanidad que permea sobre esta obra hace que la disyuntiva terrorífica establecida por Todorov sea el constante temor del jugador al elaborar un vínculo sumamente estrecho con el avatar. Para establecer un ejemplo sobre esta premisa, es importante señalar la construcción del mismo videojuego más que uno o varios momentos en particular, ya que esta disyuntiva consigue su efecto completo al mantenerse durante todo el desarrollo (Velasco Padial, 2014). De esta forma, es sumamente relevante señalar la presencia de la niebla en el entorno de *Silent Hill* como elemento estructurador tanto del comportamiento del jugador como de

la expresión de la obra. Ya de por sí, el origen en lo argumental es conflictivo, sin existir una postura exacta sobre su tratamiento durante los distintos títulos de la saga. Aunque es un elemento presente en el primer videojuego (*Silent Hill*; Team Silent, 1999), es en esta secuela donde su significación alcanza una intimidad muy relevante con la concepción terrorífica dispuesta por Todorov. Es importante señalar la postura que toma el jugador con respecto a las conclusiones de esta obra, momento en el que la disyuntiva del terror puede llegar a quebrarse. Con este principio en mente, en un acercamiento evidente tras finalizar el videojuego, la niebla formaría parte del trauma del protagonista, James Sutherland, tras descubrirse como asesino de su mujer, Mary. De esta forma, la concepción de este elemento pertenecería a las reglas concernientes a nuestro mundo, colocándose como un fenómeno misterioso, pero explicable según nuestras conceptualizaciones terrenales.

Sin embargo, aunque es cierto que el argumento evidencia la culpabilidad de James, así como la relación del entorno con sus propias filias, la misma construcción del pueblo Silent Hill entronca con un interés espiritual que asola al protagonista. Aquí entra en juego la condición del título como parte de una saga, de manera que es posible recurrir a los hechos acontecidos en el primer videojuego, donde la niebla establecía un universo alternativo del mismo poblado. De esta forma, la creencia pagana permitiría conforma un entorno que hace alusión directa, al menos en el caso de *Silent Hill 2*, a un purgatorio de revelación para James. Pero incluso sin esa información sobre el primer título de la saga, la misma niebla establecería un mundo del que surgen criaturas horribles, diferenciadas de la corporeidad humana. En esta situación, la niebla formaría parte de un fenómeno sobrenatural, concerniente al apartado de lo maravilloso que escapa a una concepción terrenal.

Aunque es posible resolver esta disyuntiva en el desenlace, dirigiendo el relato hacia lo misterioso, el conocimiento anteriormente mencionado sobre la saga, así como uno de los finales disponibles según las decisiones y actos del jugador, donde el tono paródico se impone sobre la intimidad del desarrollo general, pueden dar lugar a una conclusión muy diferente, más cercana a una explicación alejada del conocimiento mundano.

### 1.3. HELLBLADE Y LA DISYUNTIVA COMO FORMA DE CONCIENCIACIÓN

De esta forma llegamos a *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017). La popularidad de diversas propuestas del circuito independiente, tales como *Limbo* (Playdead, 2010), *Dear Esther* (TheChineseRoom, 2012) o *Undertale* (Toby Fox, 2015) hizo que diversas compañías realizaran obras a medio camino entre ideas más intimistas y la popularidad de los géneros clásicos del videojuego. En Ninja Theory fueron pioneros a la hora de fundar una nueva corriente de desarrollo conocida popularmente como doble A, obras con mayor presupuesto que títulos independientes pero muy alejadas de las grandes producciones. Tanto es así que, tal y como explican en los diarios de desarrollo, gran parte de los elementos que lograron elaborar para esta obra fueron fruto de la imaginación y la prueba sobre los resultados. Esta forma de creación les permite concebir *Hellblade* de diversas maneras hasta llegar a un punto de gran compromiso en la elaboración de la protagonista y su aventura. *Hellblade: Senua's Sacrifice* se estructura como un viaje de la heroína totalmente quebrado debido a los trastornos psicológicos que sufre durante el desarrollo de la obra. Son varios los elementos a considerar a la hora de elaborar el personaje, sus circunstancias y los encuentros durante el viaje, pero principalmente parten de la presencia de la psicosis como condicionante en la percepción de la realidad.

Para comenzar la explicación sobre la investigación realizada acerca de la condición terrorífica y su utilización en *Hellblade* es necesario matizar los distintos entendimientos posibles en lo que respecta al terror y al horror. Tal y como se ha mencionado anteriormente, el acercamiento más popular a la hora de transmitir estas sensaciones al jugador se ha dado en el *survival horror*. Precisamente, la palabra horror incluida en el nombre de este género permite analizar su construcción expresiva. Tanto terror como horror se han utilizado tradicionalmente de forma indistinguible, ya que incluso su diferenciación posee sutilezas referidas al desarrollo. Stobbart (2019) establece acercamientos hacia las definiciones de distintos autores como Noël Carroll, en su obra *The Philosophy of Horror*, siendo uno de los primeros en referirse a esta distinción, aludiendo a la condición de los monstruos en el horror con respecto a la que se establece en el terror. Igualmente, Stobbart (2019) contempla a

Radcliffe y Varma, cuya referencia principal es la afición sobre el alma, con la idea de que mientras el terror consigue incrementar su potencia y expandir su sensación, el horror la minimiza hasta casi extinguirla. Volviendo al planteamiento de Carroll, la delimitación entre ambos conceptos se debe por tanto a dos sentimientos que se suceden (o no) a la hora de inculcar miedo en el receptor. El primero equivaldría al terror, es aquel que se manifiesta cuando se experimenta una alteración en la normalidad de la situación y, en consecuencia, se anticipa esa revelación. A esa sensación se une un sentimiento de ansia por descubrir aquello que perturba la normalidad del individuo, acercándose cada vez más al segundo concepto. El horror aparece cuando el monstruo, la alteración de la normalidad que se estaba anticipando, se desvela. Efectivamente, es la constatación de la anormalidad que se presenta, un monstruo turbio y alterado de cualquier regla terrenal conocida. Es aquí donde podemos regresar a la condición del *survival horror* con respecto a la construcción de los enemigos y la atmósfera.

Carlos Ramírez Moreno (2015) trata la necesidad de la impureza en el monstruo para transmitir esa distinción al jugador (p. 30). De esta forma se estructura el horror de este género, al cual antecede una elaboración del terror diversa. Siguiendo la definición del género, Ramírez Moreno (2015) recurre a Egenfeldt-Nielsen, que establece el *survival horror* como respuesta a una hibridación entre la resolución de puzzles y la eliminación de enemigos, de tal forma que el mismo escenario se convierte en un acertijo a resolver por parte del jugador. Una vez conocidas las distintas vicisitudes de estos escenarios a base de recorrerlos una y otra vez, solo el horror sobre esas criaturas alternativas se mantiene, mientras que el terror fruto de lo desconocido disminuye considerablemente, hasta permanecer tan solo en la supervivencia del avatar.

El desarrollo en Hellblade se aproxima a esta consideración, pero difiere en su tratamiento. El acercamiento hacia lo fantástico realizado por Todorov que estructura la base de esta investigación posee una aplicación directa en la construcción de Hellblade. Tal y como se ha comentado anteriormente, los objetivos del estudio durante el desarrollo del videojuego fueron cambiando, hasta finalmente encontrar una intencionalidad de concienciación para con el jugador. La psicosis que asola a la



protagonista, Senua, fue realizada a partir de la propia experiencia de personas que sufren estas afecciones. De esta forma, Hellblade se establece como un videojuego comprometido a la hora de aludir a una problemática social con poca o nula visibilidad en los medios actuales. Siguiendo esa concepción de la psicosis, el videojuego sitúa a su protagonista en un ambiente lúgubre, cercano a la oscuridad que es en realidad su propio mundo y, en definitiva, convirtiendo el mundo de juego en su propia experiencia. Es aquí donde se presenta la disyuntiva sobre la realidad del entorno que rodea a Senua y aquello que experimenta. Siguiendo el planteamiento de Todorov, Hellblade se sirve de un equilibrio expositivo en los elementos que estructuran su propia concepción terrorífica. Psicología y teología se funden alrededor del personaje de Senua para elaborar una visión difusa de su viaje, pero la alusión directa es hacia el jugador. Este último es en realidad el que recibe esa disyuntiva terrorífica sobre la realidad de los acontecimientos que experimenta, sin ser capaz de dilucidar si se debe a una actividad mental intrusiva o al poder sobrenatural de los dioses míticos.

## 2. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN

Por tanto, el objetivo que plantea este trabajo es analizar la utilización de la disyuntiva fantástica entendida como terror de la que se sirve Hellblade para realizar una visibilización real y directa de la psicosis. La constatación sobre la base filosófica que recorre a nuevas propuestas en el medio videolúdico permite encontrar relaciones conceptuales entre distintas obras que aluden problemáticas similares, tales como *Depression Quest* (Zoë Quinn, 2013) o *That Dragon, Cancer* (Numinous Games, 2016). Estos dos ejemplos, entre muchos otros, han dado lugar a discusiones y estudios de importante diversidad que incluso sobrepasan a la misma obra. Desde el acoso y derribo como comportamiento establecido en una comunidad tradicionalista y opresora, tanto hacia los medios de comunicación como hacia los desarrolladores (Elvira Mortensen, 2016), hasta el tratamiento sobre la vida y la muerte (Schott, 2017), así como su aplicación en las terapias teológicas y espirituales (Auxier, 2018). De esta forma, este análisis trata de establecer la verdadera capacidad de Hellblade en su énfasis por realizar una

concienciación sobre la psicosis como enfermedad tabú en nuestra sociedad, así como en la realidad de las personas afectadas.

### 3. METODOLOGÍA

Para realizar esta investigación se han tomado varias decisiones en lo que respecta a la postura seguida durante el desarrollo, así como con respecto a la tipología de análisis dispuestos. Siguiendo este último elemento a considerar, tanto el análisis discursivo como estético establecen la base de este estudio. En el primer caso, la atención se centra en el desarrollo argumental relacionado con su temática e intencionalidad de concienciación en su espectro narrativo. Del mismo modo y en relación a este proceso, el análisis estético se ciñe a la disposición del entorno y su construcción con respecto a lo establecido en el discurso predominante.

No obstante, considerando la propia dimensión del videojuego como medio con un aparato comunicativo y expresivo de importante propiedad, es necesario recurrir a un tercer espectro en este estudio. Al análisis discursivo y estético se une un análisis mecánico, relacionándolo con su capacidad para la transmisión de la disyuntiva fantástica así como con la relación que se establece entre jugador y avatar. Precisamente, a la hora de considerar esta figura de tanta relevancia, en este estudio se ha optado por la consideración del jugador implicado que recoge Anyó (2016) en su investigación. Este elemento se considera desde una perspectiva intrínseca al mismo medio, por lo que no alude a un jugador/es en concreto, estructurándose como un agente dentro del mismo proceso del videojuego que se encarga de interactuar con la totalidad de reglas dispuestas en la obra en cuestión (p. 46).

Para delimitar la intencionalidad de esta investigación con respecto al uso de estas tipologías de análisis, se ha prestado especial atención a la construcción de Hellblade, sustrayéndola en cierto modo de la generalidad del medio. De esta forma, se establecen tres elementos a considerar durante el estudio en cuestión que se han determinado de la siguiente forma: el diseño de sonido como recurso discursivo y mecánico para la traslación psicótica; la asociación de formas como parte de la estructuración mecánica y estética; y las alusiones al jugador en relación a los

otros dos elementos mencionados y como finalidad de concienciación directa.

Aunque esta investigación se ha basado en el análisis de los elementos que elaboran la experiencia del terror en Hellblade como tratamiento de la psicosis, el estudio posee una finalidad cualitativa. Este trabajo tiene una importante base en antecedentes de similar calado a los anteriormente mencionados, propios de la condición del videojuego y que tratan de realizar una retrospectiva constante sobre nuevas concepciones. De esta forma, el interés cuantitativo sobre la introducción (o no) de nuevos elementos que permitan reconceptualizar estas sensaciones adheridas al videojuego queda supeditado a las cualidades de la expresividad de un medio en constante cambio.

#### 4. RESULTADOS

La narrativa cinematográfica contempla gran parte de la construcción de la protagonista, Senua, recorriendo su pasado y la relación con las voces que atormentan su recorrido. No obstante, estos recursos tienen su aplicación en la experiencia jugable. Siguiendo las orientaciones de aquellas personas con trastornos mentales, así como de expertos en la materia, en Ninja Theory trataron de visibilizar de la manera más fidedigna posible estos síntomas, con la intención de afectar en el comportamiento del jugador. Lo que en el *survival horror* se restringiría a momentos de la aventura cuya finalidad es resolver el puzle en cuestión, en Hellblade, las voces y trastornos de la protagonista se convierten en una dificultad añadida con la que el jugador debe lidiar.

En la misma pantalla de inicio se mencionan dos particularidades a la hora de acometer la experiencia. La primera se refiere al uso de auriculares para percibir con mayor intensidad los efectos sonoros. Aunque es una cualidad por la que apuestan muchos títulos reconocidos, en el caso que nos ocupa, más que una aplicación para mejorar la experiencia jugable se convierte en una necesidad para conocer la verdadera expresividad de la obra. Las voces mencionadas anteriormente se refieren a personalidades que conviven en la psique de Senua. Estas entidades, tal y como afirma Tameem Antoniades, director creativo de Hellblade, tuvieron su inspiración en las Furias, criaturas que representaban la furia

sobre personajes en la Grecia clásica como Orestes y que artistas como Bouguereau llevaron a la pintura (Ninja Theory, 2016). Sin embargo, en el juego, estas voces tienen diversos objetivos según la personalidad que encarnen. Nunca se realiza una alusión directa al papel que juegan en cada situación, ya que sirven a una gran variedad de momentos. Considerando la relación que establecen con la protagonista, estas voces sirven como un contrapeso a su voluntad. El viaje de la (no) heroína, establecido durante el desarrollo como una finalidad redentora (al igual que James en *Silent Hill 2*), tiene como destino la salvación de la muerte de su amado Dillion, pero incluso esta misma finalidad sitúa como culpable a Senua. De esta forma, las voces se establecen como la muestra de los distintos focos de pensamiento que manifiesta la protagonista: sus ideas, sus deseos, sus contradicciones, etc. Un elemento sin el cual Senua no podría continuar a pesar de los sentimientos que despiertan en ella.

Esto posee una estrecha relación con la concepción que poseen las personas afectadas por estos trastornos. Tal y como explica el profesor de neurociencia Paul Fletcher en los diarios de desarrollo facilitados por Ninja Theory sobre *Hellblade*, para las personas con psicosis estas voces forman parte de su día a día. Bien es cierto que existen situaciones en las que puede resultar un impedimento, pero también forman parte de su propia construcción del entorno. La traslación interactiva conforma un primer punto de relación entre el avatar y el jugador.

A la hora de resolver un acertijo, enfrentar enemigos o, sencillamente, avanzar en el espacio, las voces de la psique de Senua son constantes. Tal y como se ha comentado anteriormente, sirven a diversos propósitos, de tal forma que pueden dar un aviso sobre un ataque, reprochar el no haber sido capaz de evitarlo o felicitar con cada consecución. Sin embargo, cabe realizar un cuestionamiento sobre la alusión. En una primera instancia, la narrativa de la obra establece una dirección clara hacia el propio personaje de Senua. No obstante, es el jugador el que recibe la participación activa y mecánica. En Ninja Theory fueron muy conscientes de la importancia de este elemento a la hora no sólo de visibilizar la psicosis sino de entablar una relación directa entre avatar y jugador. De esta forma, su diseño de sonido se basó en una construcción binaural, basada en el sonido 3D cuya proveniencia sea diversa (Ninja Theory,

2014). La consecuencia para el jugador es la percepción de un entorno alterado, con una representación visual clara que no es correspondida en el audio. Esta constatación nos lleva al planteamiento de Todorov sobre la estructuración de lo fantástico en lo referente a la realidad de las voces. Los análisis discursivos y mecánicos trasladan conclusiones muy diferenciadas. Considerando el aspecto jugable, estas voces que percibe Senua y, por extensión, el jugador sirven a distintos propósitos pero tienen una presencia notoria durante el desarrollo. Por tanto, poseen una significación clara en la representación del personaje de Senua, constatando un condicionamiento basado en reglas terrenales y conocidas. Según Todorov, este elemento acercaría la experiencia hacia lo misterioso. Sin embargo, al analizar el espectro narrativo, sustentado principalmente en las escenas cinemáticas, la construcción difiere.

A partir de un recorrido con cámara al hombro, a las voces ya reconocidas, se une una nueva de tonalidad grave y distorsionada cuya principal motivación es hundir el ímpetu de Senua. En este momento, avatar y jugador se separan, pues este último encarna un papel desconocido a partir de la acción de la cámara y la visión de Senua. Se suceden conversaciones entre un ente representado por la mirada alterada del jugador y la interpelación de Senua, haciendo que la realidad se disperse. Es en estos momentos cuando las voces abandonan la psique de Senua para tomar forma real, aludiendo a un pasado traumático fruto de su desafío a los dioses. Hellblade enfrenta la perspectiva mental del ser humano con su creencia, entregando un choque constante entre ambas visiones. De esta forma, esta presencia superior que atormenta a Senua hace que la constatación sobre su psicosis sea cuestionable, elaborando una disyuntiva sobre la intervención mítica. Este elemento acercaría el viaje de Senua hacia lo maravilloso, pertinente al mundo sobrenatural y, en consecuencia, permitiendo un equilibrio en la balanza hacia lo fantástico entendido como terror.

Volviendo al asunto de la primera pantalla que encuentra el jugador, la segunda particularidad en relación a la experiencia jugable hace mención a la muerte permanente del avatar. Asociándolo a un elemento de la diégesis como es la oscuridad que recorre el cuerpo de Senua, el videojuego manda el mensaje de la pérdida de la partida en el momento que

esa oscuridad alcance la mente de la protagonista. Cada vez que Senua cae en combate, la enfermedad oscura que recorre su cuerpo aumenta, de tal forma que si consigue alcanzar su mente, la partida habrá finalizado y será necesario volver a empezar el viaje. Hay diversas lecturas a realizar sobre este elemento. En primer lugar, la mención a esa oscuridad se dirige hacia el planteamiento realizado sobre el uso de las voces y el sonido. Por un lado, se estructura como una metáfora sobre la afección mental que sufre la protagonista, recorriendo sus funciones motrices y su visión del mundo. Precisamente, ese entorno que la rodea es el que busca su derrota constante, afectando cada vez más su mente ya de por sí torturada y que puede llevarla a su desencuentro total. Por otra parte, con cada muerte parcial del avatar, no se observa una consecuencia jugable. Más allá de una leve modificación visual, tanto las mecánicas como las cinemáticas siguen siendo iguales. Esto indica que el viaje de Senua atravesará las mismas vicisitudes haya caído más o menos veces en combate. La única alteración sería alternativa a estos acontecimientos, haciendo que el viaje finalice sin demasiado sentido ya que su aplicación narrativa y jugable es inexistente. Estas incongruencias hacen que la condición sobre la muerte permanente sea puesta en duda aun con un mensaje tan contundente nada más empezar.

Tras realizar una partida consistente en la comprobación de este fenómeno, el resultado arroja una falsedad que posee relación con la intencionalidad de la obra. Tal y como indica Fusdhal (2019), el uso del lenguaje en esta advertencia falsa entronca con la formación de las voces y sus personalidades. Como ya se ha comentado anteriormente, estas voces encarnan diversas posiciones, de tal forma que ni siquiera su origen y/o pervivencia son claras. Su presencia alternativa entre mecánicas y narrativa hace que la información que aportan, tanto en su actividad como en su misma condición sea falsa en sí misma. Al igual que ocurre con el papel narrativo que desempeña el jugador, consistente en la visión de la cámara a la que interpela Senua durante las escenas cinemáticas, estas alusiones hacia su figura establecen una expresividad más compleja.

La posición del jugador durante la obra se estructura en tres niveles. Dos de ellos ya han sido repasados, siendo el primero de ellos sobre el manejo del avatar de Senua para, en el segundo, desprenderse de este control y

encarnar una figura que atormenta a la misma Senua. Es por ello que existe una consideración intermedia durante el desarrollo jugable que se establece en la colocación de la visión. La cámara de juego es en tercera persona, siendo posible observar el cuerpo del avatar casi como si de un plano americano trasero se tratase. Sin embargo, el control sobre el movimiento de la cámara es limitado y coloca la visión a un lado del avatar. De esta forma, Senua queda en uno de los laterales y casi al mismo nivel de lo que muestra la cámara, como si realmente el jugador estuviera acompañando sus movimientos. En consecuencia, el receptor de la obra posee tres puntos de vista que se mueven con naturalidad: la perspectiva del manejo de Senua en su movimiento, su seguimiento cercano en la visión del mundo a su lado y el tormento de una figura desconocida durante la narrativa cinematográfica.

Esto conlleva que la experimentación de las voces siga siendo aun más cuestionable. Si efectivamente el manejo de Senua era llevado hasta tal límite que el jugador podía escuchar las voces que asolaban su psicosis para, posteriormente, encarnar esas mismas voces durante las escenas narrativas, la consideración de la cámara en tercera persona durante la jugabilidad del título mantiene un equilibrio que alude a la condición de lo fantástico entendido como terror.

Siguiendo con la idea sobre la cámara en tercera persona, Perron (2009) analizó las capacidades sobre esta opción y la representación en primera persona. Aunque es cierto que obras actuales alejadas del *survival horror* tradicional han optado por la cámara en primera persona (*Layers of Fear*; Bloober Team, 2016), los procesos para la transmisión del terror se basan principalmente en una transición directa hacia el horror gracias a los espacios no controlados en la visión. Sin embargo, el uso de la cámara en tercera persona en el *survival horror* permite contemplar las distintas disposiciones del avatar, de tal forma que en el momento que el terror se torne en horror, la identificación sea más efectiva al tener toda la información sonora y visual (p. 132). Hellblade, por su parte, opta por una construcción alternativa. Su clasificación en cuanto a género temático es de por sí compleja, ya que posee elementos asociados al *walking simulator* y a la acción. No obstante, a nivel mecánico no se acerca al *survival horror*, aun siendo el género por excelencia en lo que al

terror/horror interactivo se refiere. Es por ello que la construcción terrorífica se establece principalmente en la condición humana, su forma de lidiar con la idea de individuo y su papel en un ambiente sociocultural tan problemático. Es por ello que el personaje sufre de una psicosis que siempre se encuentra en cuestionamiento, tanto por la representación mitológica tan importante que recorre toda la narrativa como por su interpretación en nuestro mundo cotidiano.

Aquí entra en cuestión un tercer elemento muy relevante en cuanto a la jugabilidad principal del título. Siguiendo las explicaciones del profesor Paul Fletcher, la psicosis se establece como un proceso creativo para los afectados (Ninja Theory, 2014). Es una nueva visión del mundo, más compleja e íntima, que se complementa en ocasiones con las aportaciones de otras personalidades creadas por la misma psique. Una persona afectada por la psicosis buscará sentidos alternativos a su propio entorno, nuevas consideraciones y, en definitiva, formas de ver el mundo. En *Hellblade*, este fenómeno se convierte en la segunda vía para avanzar en el desarrollo, junto con el combate. En ciertos momentos, Senua encuentra puertas selladas con runas nórdicas. Para poder abrirlas, el jugador debe asociar esas formas con el entorno dispuesto, de manera que ese mismo espacio tenga una nueva significación. Es una representación sencilla a la par que problemática, tanto por su interpretación temática como por su intencionalidad de concienciación.

En lo que respecta al primer elemento en cuestión, transformar el mundo en una asociación de formas hace que la disyuntiva sobre lo fantástico persista. En un primer momento, si consideramos este diseño como una inspiración de la afección de la psicosis, se podría considerar que es una muestra asertiva sobre la misma condición de la mente de la protagonista. De tal forma, la representación de la psicosis sería mucho más completa, mostrándola desde diversas perspectivas y aportando un resultado de mayor significación. Sin embargo, tal y como se ha mencionado anteriormente, la participación de la mitología nórdica es sumamente relevante durante el desarrollo de la aventura. La misma misión de Senua consiste en la salvación del alma de su amado Dillion, la cual se encuentra en posesión de Hela, diosa del inframundo nórdico. Para poder llegar hasta su reino de Hel, Senua debe derrotar



previamente a dos dioses provenientes de mitologías cercanas en cuanto a interpretación: Valravn, dios de la ilusión en la creencia danesa y Surt, gigante del fuego y soberano del reino nórdico de Muspelheim. Sus apariciones son constantes, incluso en el enfrentamiento final contra Hela, haciendo que el mundo de Senua se vea asolado por la acción de estas deidades. De esta forma, la modificación del mundo con respecto a la resolución de acertijos permanece en una disyuntiva constante: lo misterioso, anclado en una dolencia mental conocida por el jugador pero que, en el universo de Hellblade, se muestra como una perturbación sobre el orden establecido por los dioses, seres sobrenaturales y magníficos que interrumpen el avance de Senua.

No obstante, la experiencia plantea un elemento cuestionable con respecto a su representación de lo misterioso y, en definitiva, de la psicosis. En su objetivo por demostrar los pormenores de una afección sobre la que, aun a día de hoy, existe una notable desinformación, los recursos utilizados durante el desarrollo resultan problemáticos. Todo deriva hacia la gamificación que se experimenta durante la aventura acerca de los trastornos que sufren las personas afectadas por psicosis. Aun considerando que se trata de un proceso creativo, acaba convirtiéndose en una obsesión sobre un modo de vida difícil de superar. Por tanto, el objetivo en su tratamiento es la conciliación. Fudshal (2019), sin embargo, concibe este fenómeno gamificador sobre los comportamientos derivados de la psicosis como parte de la consideración del jugador. Su propia experiencia acabará dilucidando una opinión sobre la construcción del personaje de Senua así como su trastorno.

Por otra parte, la misma elaboración de la protagonista posee una profundidad de pertinente análisis. En la tradición del *survival horror* existe una cierta diversidad en los personajes encarnables, alternando entre protagonistas femeninos y masculinos. Sin embargo, títulos clásicos como *Resident Evil* (Capcom, 1996) o *Dino Crisis* (Capcom, 1999) optan mayormente por su consideración como avatar más que personajes. El avance gráfico ha permitido realizar una mayor expresividad en el movimiento de estos avatares, así como una percepción más clara en sus actitudes, haciendo que su condición difiera. Perron (2009) establece una triple diferenciación a la hora de concebir el elemento corporal

en una experiencia sobre el survival horror consistente en el cuerpo del monstruo, un ente anormal que persigue al avatar del jugador; el cuerpo del personaje, cuya visión en tercera persona permite tener conciencia de su entorno y el cuerpo del jugador (p. 10). En este último eslabón, la multidimensionalidad hace que la figura del jugador pueda trasladarse al cuerpo del avatar para superar los desafíos y realizar el efecto inverso con el proceso terrorífico. En cierto modo, en Hellblade se sirven de esta premisa, pero sin rechazar la multiplicidad de visiones que el jugador puede llegar a observar en la experiencia.

Senua, como tal, se acerca a este planteamiento de diseño, pero su concepción sigue otra serie de representaciones que han servido como ejemplo a la industria. La consideración de Fudshal (2019) sobre la construcción de Senua responde a una vulnerabilidad evidente, fruto de su afección mental y la disyuntiva que provoca una perturbación en su viaje. El videojuego la coloca en primera instancia y en ningún momento pierde el enfoque, uniendo la presencia del jugador como ente alternativo que se funde con la experiencia. Con todo ello, Senua elige luchar, el título la muestra como un personaje femenino empoderado que, a pesar de los varapalos que sufre durante el recorrido y la tortura de la figura paterna que rescatan los dioses, se antepone y crece constantemente.

## 5. CONCLUSIONES

Hellblade se establece como una obra compleja incluso en su condición como parte de la industria. Capaz de inaugurar una nueva perspectiva en el desarrollo de videojuegos y de conceptualizar una corriente de pensamiento sobre la misma división de géneros temáticos. Esta obra consigue fundir un acercamiento alterado hacia la percepción masificada sobre un periodo histórico con la problemática social pertinente a la consideración de la psicosis.

Para ello se sirve de una disyuntiva sobre el terror que entra en relación con su misma concepción de mundo. A la creencia mitológica que recorre las vivencias de una protagonista cuya elaboración es el eje fundamental de esta obra, se une su misma perspectiva personal, afectada por un trastorno que la lleva constantemente a revivir un pasado traumático y a una disociación en la que el jugador posee un papel muy relevante. Con todo ello, el

videojuego establece una serie de elementos pilares que conforman esta disyuntiva en un equilibrio que ni siquiera en su desenlace se resuelve.

Sin embargo, es necesario considerar la perspectiva gamificadora como elemento discordante de la intencionalidad que posee. Aunque la afirmación de FUSDHAL (2019) es interesante y pone en valor la figura del jugador, deja de lado la misma construcción expresiva de la obra. Tal y como se ha ido repasando durante esta investigación, las asociaciones, voces y alusiones al jugador son elementos claves en el desarrollo con respecto a la inclusión de la experiencia terrorífica, por lo que la gamificación planteada también sirve a este propósito. De hecho, es incluso más problemático debido a la disyuntiva que se establece en esta condición. Si la experiencia no termina de derivar hacia una de las visiones del espectro sobre lo fantástico, solo queda un evidente trauma en Senua, ya sea causado por un elemento terrenal o por algo que supera las leyes conocidas sobre la naturaleza. De esta forma, se cumple el principio de lo fantástico entendido como terror, pero también una duda razonable sobre la psicosis de su protagonista.

PERO incluso considerando esta posición, la disyuntiva del terror quedaría anclada a la voluntad del jugador ya que no se dirige hacia su figura. La afección de Senua, ya sea mental o provocada por la concepción mitológica de su mundo, es enteramente suya y, por lo tanto, no afecta a las decisiones que debe tomar el jugador. Su papel solo es activo en la resolución de acertijos y en el manejo del personaje, mientras que las otras entidades que acaba adoptando solo requieren de su presencia pasiva. De tal forma, la conclusión del mismo jugador podría basarse en una experiencia y/o conocimiento previo sobre la misma obra, haciendo que la balanza se acabe desequilibrando hacia uno de los dos lados. Por tanto, el juicio de valor por parte del jugador sobre la problemática gamificadora conlleva un cuestionamiento evidente. De esta forma, se establece una intencionalidad evidente por parte de Ninja Theory a la hora de elaborar una experiencia que tenga calado en el jugador como parte de su experiencia vital y su visión de mundo, pero la efectividad lograda plantea problemas evidentes en el momento que se considera la gamificación de ciertos trastornos relacionados con la psicosis y se pretende obtener una conclusión definitiva por parte del jugador.

## REFERENCIAS

- ANYÓ, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- AUXIER, J. (2018). That Dragon, Cancer Goes to Seminary: Using a Serious VideoGame in Pastoral Training. *Christian Education Journal*, 15, 105-117. doi: 10.1177/0739891318759725
- ELVIRA MORTENSEN, T. (2016). Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. *Games and Culture*, 13, 787-806. doi: <https://doi.org/10.1177/1555412016640408>
- FRASCA, G. (2003). Ludologists love stories, too: Notes from a debate that never took place. *Computer Games narratives*, 8, 92-99. Recuperado de <https://bit.ly/3h5FQka>
- FUSDAHL, T. (2019). Vulnerability and Growth in Videogames Narratives. Approach to storytelling in *Dark Souls 3* and *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Norway: Norwegian University of Science and Technology.
- PÉREZ LATORRE, O. (2011). Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: Revista de Recerca i d'Anàlisi*, 28, 127-146. Recuperado de <https://bit.ly/3eD9YBT>
- PERRON, B. (ed.) (2009). *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*. Estados Unidos: McFarland.
- RAMÍREZ MORENO, C. (2015). *Maestros del Terror Interactivo*. Madrid: Síntesis.
- SCHOTT, G. (2017). That Dragon, Cancer: Contemplating life and death in a medium that has frequently trivialized both. *DiGRA*, 1-10. Recuperado de <https://bit.ly/3oDW4dz>
- STOBBART, D. (2019). *Videogames and horror: From Amnesia to Zombies, Run!*. Gales: University of Wales Press.
- TODOROV, T. (1980). *Introducción a la literatura fantástica*. México: PREMIA.

VELASCO PADIAL, P. (2014). La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill. *Lifeplay*, 2, 35-50. Recuperado de <https://bit.ly/2ON9rCT>

## LUDOGRAFÍA

Dear Esther (TheChineseRoom, 2012)  
Depression Quest (Zoë Quinn, 2013)  
Dino Crisis (Capcom, 1999)  
Hellblade: Senua's Sacrifice (Ninja Theory, 2017)  
Layers of Fear (BlooberTeam, 2016)  
Limbo (Playdead, 2010)  
Resident Evil (Capcom, 1996)  
Silent Hill (Team Silent, 1999)  
Silent Hill 2 (Team Silent, 2001)  
That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016)  
Undertale (Toby Fox, 2015)