

UNA RECREACIÓN AUDIOVISUAL E INTERACTIVA DE LO SINIESTRO: VIDEOJUEGOS Y *SURVIVAL HORROR*

AN AUDIOVISUAL AND INTERACTIVE RECREATION OF THE UNCANNY:
VIDEO GAMES AND SURVIVAL HORROR

Javier CALVO ANORO

Universidad San Jorge

jcalvo@usj.es

Resumen: La madurez del videojuego como producto de la cultura mediática ha asentado su condición de plataforma narrativa de carácter audiovisual. Desde esta naturaleza, el videojuego se convierte en un eslabón más de la escritura dramática y apuesta por el desarrollo de historias en imágenes a las que añade un componente clave de su esencia ludológica: la interacción. En ese sentido, como forma de narración, también el videojuego ha creado su propia reflexión sobre lo siniestro, una perspectiva que Freud ya se planteó en 1919 en su relación con las artes narrativas. Mediante el género del *survival horror*, o juegos de terror, el videojuego ha generado un espacio donde el usuario se enfrenta a sus temores como base de la experiencia interactiva.

A partir del análisis de dos obras fundacionales del género *survival horror* —*Resident Evil* (Shinji Mikami, 1996) y *Silent Hill* (Keiichiro Toyama, 1999)—, este artículo se pregunta cómo el videojuego ha creado su particular *unheimlich* y cuáles han sido las atribuciones estéticas e interactivas que configuran lo siniestro en este terreno. Sus vinculaciones con la literatura gótica o el cine de terror se suman a la capacidad de inmersión del medio para establecer un encuentro emocional en el que el usuario afronta el disfrute interactivo del miedo y continúa la tradición narrativa del terror como forma cultural de ocio, pero también de expresión humana.

Palabras clave: siniestro, videojuego, *survival horror*, interacción, audiovisual, narrativa.

Abstract: Maturity of video game as a product of popular culture has determined its condition of audiovisual narrative platform. Because of this condition, video game is the latest stage of dramatic writing that offers imaged-based stories in which a key component of its essence is added: interaction. In this way, as a form of storytelling, video game has also reflected about the uncanny, a perspective that Freud established in 1919 related to narrative arts. Through the genre of survival horror, video game

has created a conceptual space in which the user confronts his fears as the basement of the interactive experience.

Basing the analysis on two fundamental works in survival horror —Resident Evil (Shinko Mimaki, 1996) and Silent Hill (Keiichiro Toyama, 1999)—, this article considers how video game has created its particular *unheimlich* and what have been the aesthetic and interactive contributions that shapes the uncanny from this perspective. The connections with gothic literature or horror cinema joins the immersive capacity of games to establish an emotional impact in which the user experiments the interactive enjoyment of fear and continues the narrative tradition of horror as a cultural form, but also as a human expression.

Keywords: uncanny, video game, survival horror, interaction, audiovisual, storytelling.

Introducción

En su célebre ensayo «Lo siniestro», Freud trata de esclarecer el sentido del concepto que da título a la obra para delimitar su naturaleza y entender cómo opera en un sentido emocional y estético. El establecimiento del *unheimlich* a partir de la investigación etimológica y su derivación psicoanalítica establece que lo siniestro es todo aquello que, debiendo permanecer oculto —en los límites del subconsciente—, es revelado. También indica que lo siniestro vivido y lo siniestro en la ficción operan en función de reglas distintas y que, en este segundo campo, el narrador/creador debe establecer los límites del mundo ficcional para que el usuario del relato entienda de qué manera algo manifestado en él puede considerarse siniestro o no.

A raíz del estudio de Freud, la reflexión académica ha tratado de advertir los rasgos constitutivos de lo siniestro en distintos campos creativos, así como en sus obras y autores particulares. El propio psicoanalista utiliza referencias literarias concretas para examinar el término y entender su esencialidad; de ahí que, con total normalidad, las investigaciones sobre lo siniestro se hayan trasladado al campo de las artes plásticas, el cine, la fotografía o incluso el videoclip. En estas aproximaciones lo siniestro ha transcurrido bajo el cauce de la creatividad vinculada al horror, en sus diversas manifestaciones; se entiende que lo siniestro es un área de intersección con lo angustioso, lo macabro, lo inquietante o lo tétrico. Tarrida (2005) indica al respecto que lo siniestro se encuentra dentro del orden de lo terrorífico, y Quirós (2017: 131) identifica dentro del propio texto seminal de Freud algunos elementos que quedarían expuestos en el horror como motor de creatividad, como «el animismo, la magia, los encantamientos, la omnipresencia del pensamiento, las actitudes frente a la muerte, las repeticiones no intencionales» o el mismo «complejo de castración».

El presente artículo trata de extender la investigación de lo siniestro a un campo creativo de enorme potencialidad y que ha expandido sus ambiciones audiovisuales desde el comienzo del siglo XXI con gran fuerza: el videojuego. Es en este soporte, como sustento de narración, pero también como experiencia interactiva, donde tratarán de advertirse ciertas claves que permiten hablar del *unheimlich* freudiano y sus derivaciones. En consonancia con la orientación de lo siniestro hacia lo horroroso, la reflexión se centrará en un segmento de los videojuegos que ha tomado el horror como cauce principal de expresión y que conforma un género propio: el llamado *survival horror*. Este término alude a un tipo específico de videojuego en el que se utiliza el terror como contexto y sobre el que se despliegan mecánicas de acción y aventura (Perron, 2009). Así, el desarrollo de lo siniestro puede observarse desde una propuesta que voluntariamente explota sus raíces y las utiliza para conformar un sistema de relato y juego, y donde precisamente el disfrute de los usuarios se basa en la exploración emocional de lo siniestro.

Para abordar un segmento de producción tan amplio, el análisis se centrará en los dos juegos que desarrollaron el género con mayor influencia (Perron, 2009): *Resident Evil* (Shinji Mikami, 1996) y

Silent Hill (Keiichiro Toyama, 1999). Ambos conformaron un punto de partida exitoso que generó dos sagas de enorme impacto económico y artístico en el mercado y cuyos postulados fueron repetidos en numerosas obras posteriores. Fue a partir de la publicación de la primera obra, de hecho, cuando se empezó a utilizar el apelativo *survival horror* como tal, para diferenciarlo de obras previas que podían haberse aproximado al horror desde otros frentes, con mecánicas de juego o sistemas narrativos distintos, pero sin conformar por sí mismos un género específico —como la célebre saga *Castlevania*, del estudio Konami, ambientada en la figura del conde Drácula o la muy influyente aventura *Alone in the Dark* (1992, Frédérick Raynal), de la cual *Resident Evil* toma numerosas influencias aunque orientadas hacia otro tipo de juego— (Perron, 2009).

Para entender los alcances del análisis, resulta necesario introducir brevemente la historia de ambos juegos. La trama de *Resident Evil* se sitúa en los alrededores del ficticio pueblo de Raccoon City. Allí, en los bosques que rodean la ciudad, un equipo de la fuerza policial especial S. T. A. R. S. investiga unos misteriosos asesinatos y la desaparición de un equipo previo de investigación, pero al verse sorprendidos por el ataque de unas extrañas bestias, debe refugiarse en una mansión cercana. En ese momento comienza el juego como tal. Allí, en la mansión, el usuario puede optar por jugar con la agente Jill Valentine o el agente Chris Redfield; en cualquiera de los casos, acabará descubriendo el rastro de unos macabros experimentos genéticos llevados a cabo por la poderosa compañía farmacéutica Umbrella en los sótanos de la vivienda. La experimentación con el llamado virus T convierte a las personas en mutaciones genéticas similares a zombis (y también a los animales en monstruosidades semejantes); de ahí que la mansión esté plagada de estas criaturas, que pretenden utilizarse como arma biológica, y que suponen una constante amenaza para los protagonistas. Como objetivo principal del juego, el usuario deberá escapar de la mansión, destruyendo los restos del experimento antes de que el virus se extienda más allá de los límites del bosque y acabando con los mutantes que encuentre a su paso.

En cuanto a *Silent Hill*, la historia presenta un carácter más enrevesado. El escritor Harry Mason decide pasar unos días de vacaciones en la pequeña localidad de Silent Hill, alentado por su joven hija Cheryl, pero en el momento de llegar, una niña aparece en medio de la carretera y obliga a Harry a dar un volantazo, lo que resulta en un accidente que lo deja inconsciente. Al despertar, el escritor se encuentra en medio del pueblo —cuyos accesos están cortados— y su hija ha desaparecido. Ahí es cuando se inicia la aventura: bajo una intensa niebla, Harry debe buscar a su hija y desvelar los misterios de esa ciudad mientras se ve atacado por unas extrañas criaturas. En medio del caos, Harry descubre la existencia de un antiguo culto adorador del dios demonio Samael. Hace unos años, una de sus integrantes más activas, la perturbada Dahlia Gillespie, utilizó a su propia hija Alessa, dotada con poderes psíquicos, para poder reencarnar a Samael, pero el ritual terminó en un horrible incendio y con Alessa víctima de terribles quemaduras. En ese momento, además, para evitar que el culto logre su objetivo y Samael pueda poseerla completamente, Alessa consigue dividir su alma en dos: la mitad que extrae de sí acaba convertida en el bebé Cheryl, que después sería adoptado por Harry sin que este supiera nada del origen de su hija. Mediante un hechizo, el culto logra que Cheryl retorne a Silent Hill

para poder fusionarla de nuevo con Alessa, quien ha sido mantenida con vida en los sótanos del hospital del pueblo, y completar el ritual de encarnación inicialmente fallido. Pero todo se ha complicado por la proyección psíquica de los horrores que Alessa vivió durante los siete años de reclusión hospitalaria y que, de manera involuntaria, ha lanzado sobre la ciudad, plagándola de criaturas malignas y terribles misterios.

A priori, los relatos de *Resident Evil* y *Silent Hill* presentan elementos que parecen aludir directamente a cuestiones vinculadas al horror y lo siniestro, como la alusión a determinadas monstruosidades o el peligro de la muerte acechante. En los siguientes epígrafes se desarrollarán de manera más detallada los recursos con los cuales se ha generado un espacio específico en los videojuegos para lo siniestro, y cuyo análisis parte de una reflexión inicial: las implicaciones del propio videojuego como soporte de creación.

Sobre el videojuego como soporte discursivo

El videojuego puede abordarse a nivel teórico desde múltiples frentes. La perspectiva que adopta este artículo no contempla dicho producto como un objeto técnico, sino como un objeto simbólico, capaz de transmitir significados que poseen un sentido en el contexto social. Este punto de vista responde a la progresiva aceptación del videojuego dentro del marco de las ciencias sociales, amparada por un contexto académico que ha desarrollado un interés creciente desde el comienzo del siglo XXI.

La incorporación del videojuego a lo académico puede parecer tardía, sobre todo si se tiene en cuenta que este asienta sus raíces en ciertos experimentos pioneros de mitad del siglo XX (Donovan, 2010). Así lo sugiere Planells (2013: 520), por ejemplo, quien centra su estudio en la relación del videojuego con la Comunicación: el autor indica que a pesar del papel central del ocio en los países occidentales y del impacto de las industrias culturales en su economía, este producto fue relegado de la investigación social durante mucho tiempo por su «desconexión con el modelo de ocio actual», mientras que otros medios de naturaleza similar, como el cine, habrían sido abordados desde una perspectiva humanista hacía años.

Dos razones influirían de manera decisiva en el abordaje teórico del videojuego. En primer lugar, y desde la lógica de las estructuras capitalistas, los investigadores no podían obviar la potencial influencia de un medio cuyo mercado acusaba un alza constante.¹ En segundo lugar, respaldada por ese mismo potencial económico que apuntala su capacidad de influencia, los investigadores fueron advirtiendo que el videojuego tampoco podía entenderse solo como un soporte de entretenimiento, sino también discursivo, vinculado a la narratividad, la expresión de historias y, por tanto, también de ideas. De tal modo, si el videojuego poseía una trascendencia comunicativa, requería de una amplitud de estudio que pudiera comprender de manera óptima esas posibles implicaciones culturales.

¹ Sirva como ejemplo de su auge de ventas los datos de la asociación Desarrollo Español del Videojuego (DEV), que en su edición de 2018 del *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos* plasmaba un crecimiento del negocio a nivel mundial del 10'9% en ese último año, y predecía un ascenso anual medio de cifras similares.

La reflexión académica inicial se centró, precisamente, en fijar una ontología particular para el videojuego; para acotar de manera adecuada su naturaleza, las ciencias sociales y humanas ofrecieron diferentes teorías que pudieran ajustar esta perspectiva de análisis (Planells, 2013). Dos de ellas adquirieron especial relevancia: la primera recogía esa idea del videojuego como soporte de historias e ideas y lo definía como el último eslabón en la cadena evolutiva de los medios narrativos, mientras que la segunda prefería centrarse en su carácter propio de experiencia lúdica. Las disciplinas que acogían cada uno de estos focos de estudio formalizaron, pues, un debate ya clásico sobre la esencia del videojuego: la narratología frente a la ludología como categorías donde encuadrar teóricamente la especificidad del videojuego. Ambas corrientes resultaron pioneras a la hora de posicionar al videojuego como objeto de estudio autónomo (Gómez, 2014).

La narratología, de origen estructuralista, trata de revelar las reglas comunes a la producción de cualquier relato (Selden, 2010), independientemente de sus posibles derivaciones dramáticas. Desde esta idea, la narratología argumenta que en los videojuegos existen estructuras narrativas ya presentes en otros artefactos culturales de mayor tradición, como las novelas o los filmes, y que las teorías usadas para explicar y entender esas formas narrativas podrían ser aplicadas también aquí, aunque los recursos representacionales sean diferentes. Esta postura parece fácil de suscribir; basta con echar un vistazo a los videojuegos contemporáneos para comprobar cómo la escritura de relatos asienta muchas de sus propuestas. Autores como Frasca (2003) admiten que si la narrativa puede entenderse como una representación de series de eventos que conforman un argumento con un comienzo, desarrollo y fin, muchos videojuegos albergarían estructuras similares. Otros como Tavinor (2009) reconocen que los videojuegos han estado ligados a la ficción desde su propio origen, incluso en sus manifestaciones más primitivas, al establecer elementos manipulables por el jugador que generan un objetivo en su mente. Además, el desarrollo técnico del medio habría permitido una mayor extensión de los relatos y una mejor implicación del usuario con sus planteamientos dramáticos, con herramientas clave como las secuencias de vídeo o el diálogo ambiental y, en suma, una sólida conexión con las estructuras dramáticas planteadas ya desde Aristóteles (Suckling y Walton, 2012).

Sin embargo, el problema que esta perspectiva plantea es el hecho de que, si la narrativa debe fundamentar la ontología del videojuego, esta tiene que ser parte constitutiva de su naturaleza, pero la existencia de una base narrativa no convierte a la categoría de «videojuego» a cualquier producto creativo que la posee. De manera más incisiva, algunos autores contradicen que el vínculo entre relato y videojuego haya sido permanente desde el inicio de la corta historia del medio, y dudan de que todos los videojuegos posean un carácter narrativo. Como indica Lacasa (2011) a raíz de las ideas del teórico Henry Jenkins, algunos ejemplos forzarían los límites de la abstracción para poder considerarse relatos y ofrecen, en cambio, experiencias más superficiales de juego: casos como el popular *Tetris*, ideado por el ingeniero informático ruso Alexey Pajitnov en 1984, dificultarían el hallazgo de marcos de referencia simbólicos adecuados para entender el juego en parámetros dramáticos y se centrarían simplemente en el disfrute táctico de un planteamiento jugable.

En esa búsqueda de la esencialidad del medio, la ludología, de raíz más antropológica, aparece como una disciplina centrada en buscar los elementos y condiciones que de manera igualmente transversal intervienen para configurar a nivel social la experiencia de «juego» (Frasca, 2003). Aunque la ludología no es un terreno exclusivo del videojuego, puesto que su investigación es extensible a cualquier forma jugable, su uso en el debate ontológico del medio parece haber acotado el término a este ámbito. Parte de esta orientación procede de la enorme influencia del teórico danés Jesper Juul, uno de los primeros ludólogos en rechazar la narratología como vía única de acceso a la especificidad del videojuego. Juul (2005) determina que el modelo clásico de juego vendría definido por la idea de un conjunto de reglas con resultados variables (y cuantificables) a los que se asignan valores distintos, y sobre las cuales el usuario puede intervenir e influir, vinculándose emocionalmente con el proceso. Por otro lado, esos elementos clave operarían en tres niveles: el del propio juego; el nivel de la relación del usuario con el juego en sí; y el nivel de la relación entre el acto de jugar y el contexto social.

La configuración de ese modelo ha servido a Juul (2005) para encontrar una base general a cualquier tipo de juego, independientemente de su naturaleza formal, ya que, precisamente, el autor entiende que la conjugación de estos elementos no determina que todos los juegos sean iguales, sino que permite comprender por qué cada uno es diferente. El problema de la esencialidad en los videojuegos se vincularía más a su carácter interactivo que a la posibilidad de un relato virtual, de modo que en aquellas creaciones en que la narratología ofrecería dudas y sombras, la ludología podría asentar el concepto de juego como eje central de estudio.

Existe otro detalle teórico que sostiene este debate. Como indica Frasca (2003), el problema de la esencialidad narratológica no se sustentaba en la manera de entender la narratividad de forma más o menos abierta, sino en el hecho de que esta se basa, directamente, en la representación, es decir, la interpretación de un conjunto de signos ante los cuales el usuario, en connivencia con su contexto social, obtiene un mensaje dado. El autor entiende, pues, que el relato es una forma de estructurar la representación del mundo. Pero en los videojuegos el mundo no quedaba meramente representado, sino que se planteaba una naturaleza vivencial, una simulación: la copia de un sistema (un conjunto de elementos relacionados) a través de otro en el que se mantienen los comportamientos del modelo original. Este nuevo modelo, además, reaccionaría a los estímulos de acuerdo a un conjunto de condiciones similares a las de su referente, por lo que se integraría perfectamente en los atributos esenciales del concepto de juego. De tal modo, Frasca concluiría que el juego es una forma de estructurar la simulación del mundo, una postura mucho más próxima a la propuesta de los videojuegos.

En realidad, las dos tendencias ontológicas no mostraron nunca posturas irreconciliables. El análisis de la narratividad en los videojuegos no ha obviado las particularidades interactivas del medio, que determinaban el entendimiento de sus relatos. Anyó (2016: 15), por ejemplo, recuerda que el análisis narrativo de los videojuegos debe estructurarse en torno a la relación entre mecánicas y jugabilidad, a diferencia de otros medios narrativos no interactivos, puesto que, aquí, el jugador «crea el relato en cada una de sus partidas, que remiten a esquemas de acción, estrategias y posibilidades, en

directa relación con las mecánicas de juego» y que constituyen «auténticas activaciones de las reglas». Del mismo modo, tampoco la ludología, como disciplina, ha excluido los postulados narratológicos: su acercamiento teórico no niega la evidencia de que muchos videojuegos alberguen contenidos de carácter narrativo, pero no los entienden como el epicentro de su ejercicio analítico, sino más bien como una importante realidad accesoria.

Si se ha expuesto con detalle este debate aquí es porque, en suma, la búsqueda de lo siniestro en el ámbito del videojuego debe sostenerse en una naturaleza esencial e intrínseca para el medio que lo maneja. Por eso, se ha tratado de evidenciar que el videojuego, como elemento interactivo de tendencia narrativa, transitará inevitablemente por una doble vía para presentar su particularidad discursiva en este terreno. Tiene que ser, por tanto, desde ambos frentes desde donde se rastreen las pistas para entender la conformación de lo inquietante, lo extraño y, en definitiva, todo lo que el *unheimlich* puede ofrecer, en un medio de tal calibre.

Lo siniestro en el videojuego a través de su dimensión narrativa

El primer condicionante sobre la formación de un código para lo siniestro en el videojuego procede de la naturaleza misma de su narrativa. Si bien lo narrativo arrojaba ciertas dudas como componente ontológico del videojuego, la esencia de sus relatos parece mucho más clara: se trata de una narrativa audiovisual. Como indica Gosciola (2009: 52), el videojuego responde a la exposición de hechos y acciones con «un lenguaje que utiliza el sonido y la imagen para comunicar», de manera que su materialidad se constituye como plenamente «perteneciente al universo de lo audiovisual». Del mismo modo, Durán y Sánchez (2008) incluyen al videojuego como elemento integrante de su investigación sobre las diferentes industrias de la comunicación audiovisual, en consonancia con otras clásicas como la televisión o el cine. Incluso desde un punto de vista más filosófico, García (2006) establece que el videojuego, como virtualidad y, por tanto, carente de una realidad tangible, se representa desde lo sensible mediante la imagen, con la que establece una relación de cooperación posibilitada por la digitalización de los recursos de expresión.

Lo siniestro en el videojuego se construye, por tanto, desde una narrativa visual y sonora. En ese sentido, el videojuego se posiciona como el último eslabón de una cadena de soportes narrativos de similar calibre, que ha evolucionado desde la aparición del cinematógrafo como medio audiovisual instituyente. Por ello, el videojuego recogería la tradición representacional de este ámbito para conformar muchos de sus aspectos narrativos. De hecho, como resultado de una evolución/mutación audiovisual, el videojuego podría considerarse, como indica Anyó (2017), una derivación cinematográfica, la constancia de una herencia fílmica que está presente en todos los medios de la sociedad (hiper)moderna en cuyo consumo interviene una pantalla. En cualquier caso, el videojuego desarrolla una simbiosis narrativa con el cine que se superpone a los posibles vínculos que pueda desarrollar con relatos de otra naturaleza, hasta el punto de que ciertas estéticas y sensibilidades

frecuentes en este medio han llegado a influir en las estéticas y sensibilidades cinematográficas de una manera retroactiva (Gosciola, 2009).

En el campo fílmico, la canalización de lo siniestro ha fluido desde la conformación de un género cinematográfico específico: el terror. Romaguera i Ramió (1999), mediante la recopilación de diferentes acepciones del concepto de «género» en el campo del cine, evidencia unas ideas generales para entender este término: el género se construye a partir de determinadas iteraciones temáticas observadas en diversos filmes, sustentadas en un acuerdo cultural (de manera que el espectador sabe cómo interpretarlas y genera expectativas concordantes al saber que una película se adhiere a un género concreto) y con posibles influencias argumentales y estéticas, pero siempre actuando como base de derivaciones narrativas independientes y diversas. De tal modo, el género cinematográfico de terror presentaría elementos repetitivos de índole discursiva a través de los cuales se establecería una relación entre el espectador y la extrañeza, la incertidumbre, el malestar y otros efectos derivados de lo siniestro.

El paralelismo entre videojuego y cine, de hecho, se inicia ya desde aquí: la conformación de un espacio virtual de lo siniestro se produce igualmente través de un género específico, si bien, esta vez, habría que referenciar el concepto desde el ámbito propio del videojuego. Aquí, de nuevo Gosciola (2009) parte de las clasificaciones previas en el terreno fílmico y, aunque el género en los videojuegos actuaría con las mismas inquietudes organizativas, entiende que en su delimitación temática intervienen factores más variados y que guardan consonancia con su naturaleza interactiva, de manera que los baremos remitirían de nuevo a la ontología del medio como forma de juego. Suckling y Walton (2012) lo aclaran al argumentar que, si en el cine la organización del género se fundamenta en la naturaleza primordial de su contenido, en los videojuegos esta misma clasificación lo hace en la naturaleza primordial de su mecánica de juego, aunque esa categorización pueda derivar en influencias argumentales y estéticas. De ahí que los juegos presentados como referencia en este artículo, *Resident Evil* y *Silent Hill*, se constituyan como referencias de enorme peso en la delimitación de un género interactivo que ha recogido el testigo del género cinematográfico del terror y ha canalizado lo siniestro con numerosas analogías: *survival horror*, o terror-supervivencia, una exhibición terminológica de la conjunción de factores narrativos e interactivos y, por tanto, de indirectas alusiones al debate ontológico del medio.

En consecuencia, la afirmación anterior puede reformularse de la siguiente manera: lo siniestro en el videojuego se construye desde una narrativa visual y sonora de herencia cinematográfica. Resulta evidente, aun así, que la imagería de lo inquietante no procede en su forma originaria del ámbito fílmico. La historia de las representaciones ha testificado la presencia de lo siniestro desde sus comienzos, y en ese sentido, resulta sugerente la idea de Gubern (2005) de que una vez terminadas ciertas prácticas exhibitorias de lo espantoso en las etapas iniciales de la historia del hombre, como los espectáculos del Coliseo, el horror se practicaría de forma indirecta a través de lo plástico. Ni siquiera la creación de los mitos más arraigados en la tradición de lo siniestro vendrían dados de la mano de lo plástico, puesto que su presencia es transversal a la creatividad humana y se ha manifestado en cauces narrativos de diferente índole desde muy temprano; el mismo autor sugiere, por ejemplo, la propia

Biblia como ejemplo primigenio de crueldad literaria. En cualquier caso, y dada la raíz audiovisual del videojuego, la generación de lo siniestro aquí se retroalimentaría con especial impulso del cine como receptor último y transmisor consistente de una herencia de lo inquietante y lo terrorífico.

Esta herencia se visibiliza, por ejemplo, en la propia orientación de los horrores: su temática y su representación. En *Resident Evil*, la historia utiliza dos lugares comunes en las producciones de terror: las casas encantadas y los zombis, aunque ambas presentan ciertas derivaciones. De hecho, el primero de esos ejes temáticos se presenta más bien como una resonancia simbólica, puesto que la diégesis no contempla el uso del espacio como un entorno problemático per se, caracterizador de lo macabro, como sí explota el tratamiento fílmico del tema y en el que el origen peligroso de la casa encantada procede habitualmente de su condición de receptáculo de realidades paranormales (Martín, 2002). Aquí, el entorno cotidiano del hogar se torna conflictivo por su condición de espacio cerrado, que cercena la libertad de movimientos de los protagonistas, y de escenario de un horror que lo habita. Esto indica que, si bien desde la narrativa el símbolo de la casa no aporta nada a lo siniestro, sí que lo hará desde el ámbito de la interacción, como elemento específico de juego, algo que se analizará más adelante.

En cuanto al segundo eje, la propuesta del juego de Mikami tampoco utiliza el esquema del zombi como sinónimo de muerto viviente, puesto que no habla de resurrecciones místicas o misteriosas, sino de un proceso puramente biológico resultado de la experimentación humana. Sin embargo, el desbocamiento de las consecuencias del virus T crea una epidemia de mutaciones que convierte a sus víctimas en unas grotescas criaturas que siguen la estela de la imaginería fílmica del zombi, desde la gran referencia de *La noche de los muertos vivientes* (George A. Romero, 1954). Aunque no se trata de la primera película que comparte esta temática, el filme configuró en el imaginario colectivo un prototipo sustentado en ciertas imposiciones de su director y que mantendrían vigente muchas producciones posteriores, tanto cinematográficas como televisivas: el zombi es una criatura lenta pero peligrosa, de origen múltiple —aunque siempre vinculado a la muerte o cercano a ella—, que ataca de manera descontrolada y con el único objetivo de alimentarse, acción que deriva en la infección de sus víctimas (Suárez, 2015).

Como indica Martínez (2010), en esta saga la biología alterada del individuo zombi se desvía del supuesto origen místico del mito, que puede encontrarse en ciertos rituales vudú de Haití por los cuales algunos brujos serían capaces de devolver la vida a los cadáveres e incluso retornar en ellos ciertas capacidades humanas excepto la más humana de todas: la libertad. Aquí, por el contrario, el origen está ligado a la experimentación científica o, más bien, a las ambiciones desviadas de sus artífices; como consecuencia de ello, la cualidad de zombi transmuta en enfermedad, pero con idénticos resultados. No solo están presentes la privación del raciocinio y el impulso antropófago, sino también la fisionomía putrefacta y sanguinolenta del zombi cinematográfico, de reconocible semblante humano. De todos los monstruos, quizá el zombi se acercaría en mayor medida a la concepción freudiana de lo siniestro como algo que rezuma familiaridad, pero aun así incomoda, puesto que la supuesta humanidad fisiológica del no muerto se percibe enseguida inquietante ante la falta de un

raciocinio identificado como esencialmente humano y, por tanto, ante la apertura de un subconsciente desbocado e irreprimible.

Una figura que representa al ser humano desde una alteridad esencial —la falta de libertad— e invierte su génesis —el zombi no procede del parto vital, sino de la incertidumbre de la muerte— está abierta a multitud de lecturas políticas, culturales y sociales, y vincular sus connotaciones a la ambición humana y sus potenciales peligros aumenta sus posibilidades simbólicas hacia otros terrenos, desde los que exploran la peligrosidad de actuar como los dioses mediante la creación de vida —el rastro de Frankenstein o criaturas similares— hasta los que recogen los peligros de la moderna ciencia y su impacto sobre el ecosistema humano —el rastro de Godzilla y los temores nucleares—, o incluso el miedo a las epidemias y las enfermedades —el rastro de Drácula y el vampirismo— (Martín, 2002). En cualquier caso, desde la publicación de esta primera entrega, la saga de *Resident Evil* mantendrá el símbolo del zombi en diversas variaciones y expandirá progresivamente su universo de ficción hacia nuevas ramificaciones, tanto diégticas como simbólicas.

Con respecto a *Silent Hill*, su enrevesada trama tantea un terreno igualmente explorado en el cine y con muy diversas manifestaciones: el horror sobrenatural de espíritus y demonios. La revisión del mito fáustico en el cine ha generado obras que se mueven entre la dimensión diabólica de los propios espíritus (la posibilidad de otros mundos no materiales) y la propia perversión del humano que, desde diversas sectas y cultos, aspira a conectar con esos mismos entes (Martín, 2002). Del mismo modo, la contrafuerza del conflicto dramático en esas historias bascula entre la manifestación física de los espíritus y el antagonismo de los fanáticos que operan, desde el mundo tangible de lo humano, en su nombre. En el juego de Toyama, estos precedentes quedan reflejados en la creación del dios-demonio Samael y el culto a su figura, venerada por diversos personajes de la obra. Como frente de peligro, todo este universo sobrenatural se materializa en monstruosidades de distinta fisionomía —algunas, humanoides; otras, de corte animal— pero también en el enfrentamiento con los miembros del culto, aunque la culminación del peligro, y clímax narrativo, se produce en el encuentro final con el propio Samael.

La presencia de lo siniestro narrativo en *Silent Hill* posee, sin embargo, una segunda lectura de mayor impacto: el horror y sus implicaciones siniestras tiene una raíz psíquica. La manifestación de las presencias demoníacas del juego es, además, una proyección pesadillesca del personaje de Alessa y el sufrimiento que experimentó durante el tortuoso tiempo que pasó en un hospital. Aquí, la historia de Toyama conecta con el bagaje del terror psíquico cinematográfico, presente en relatos como *Carrie* (Brian de Palma, 1976), que demuestra de forma muy factible el poder de la mente, o *Cromosoma 3* (David Cronenberg, 1979), donde incluso la somatización de la perversa psicología de un personaje genera unas inquietantes criaturas. Son situaciones que bordean lo sobrenatural y enlazan directamente con las capacidades subyacentes de la psique profunda, por lo que sustentan en sus hombros el peso referencial de las investigaciones freudianas del subconsciente, foco original de lo siniestro. El mismo Freud, en última instancia, sería uno de los principales reveladores de que la monstruosidad puede tener una raíz perfectamente humana (Martín, 2002).

Igualmente, y como tercera y última lectura de su narrativa siniestra, en *Silent Hill* Alessa alberga en sí misma la carga demoníaca de Samael, de manera que sus poderes psíquicos y su sufriente naturaleza interna se retroalimentan mutuamente. Esta alusión al cine de posesiones sugiere referentes directos como la celeberrima *El exorcista* (William Friedkin, 1973), donde el receptáculo de la encarnación diabólica es también una joven, o *La semilla del diablo* (Roman Polanski, 1968), que muestra un culto similar con objetivos semejantes. En cualquier caso, aunque la posesión como ejercicio dramático se presente escindida del corpus del terror psíquico, siempre ha mantenido vínculos comunes con las psicologías tortuosas, e incluso a veces ha podido confundirse con un trastorno mental, por lo que terror psíquico y posesión infernal mantendrían un perfil muy cercano. Al final, de hecho, el juego de Toyama bascula constantemente entre lo demoniaco y lo humano y sus dimensiones internas y externas: la existencia de Samael (lo demoniaco-externo) viene alabada y venerada por el culto de algunos habitantes del pueblo (lo humano-externo), quienes pretenden corporeizarlo en el cuerpo de la joven Alessa; y a su vez, la muchacha posee capacidades psíquicas (lo humano-interno) que se ven agravadas por su posesión incompleta de Samael (lo demoniaco-interno).

Resulta destacable que en *Resident Evil* se pueda hallar un horror siniestro de origen físico y *Silent Hill* hable al usuario desde el lado de lo psicológico. Ambos juegos se posicionan como referencias en la dualidad cuerpo/mente y completan así las posibilidades de generación de lo siniestro desde lo humano, en sus dimensiones biológicas y psíquicas. Su propuesta parece querer indicar, desde lo siniestro narrativo, que el horror más certero procede del mismo individuo y evita buscar frentes de conflicto en lo externo, si bien se manifiestan externamente, en forma de diversos obstáculos, para canalizar esa línea conflictiva que sustenta el relato dramático. Aunque el *survival horror* como género alumbrará, desde la publicación de estas obras pioneras, múltiples ramificaciones, la dualidad cuerpo/mente seguirá presente en muchos trabajos posteriores, desde los peligros orgánicos de *Dino Crisis* (Shinji Mikami) hasta los macabros juegos cerebrales de *Layers of fear* (Michal Krol y Pawel Niezabitowski, 2016).

La conexión del *survival horror* con el terror audiovisual no solo se manifiesta en las temáticas comunes y, consecuentemente, las iconografías paralelas, sino que también alude a su segunda dimensión sensible por excelencia: el sonido. En el terror cinematográfico, la percepción auditiva juega un enorme papel a la hora de sugerir en el espectador toda la carga emocional que deriva de su exposición del horror. Además, este género manifiesta claramente que la banda sonora no debe entenderse únicamente en términos de presencia musical, ya que, como indican Aumont y Marie (1990), alberga una multitud de elementos auditivos, entre los que destacan la música, en efecto, pero también los efectos sonoros, las voces y, de manera consecuente, el silencio. De hecho, en el género del *survival horror*, música, efectos sonoros y silencio conjugan sus esfuerzos con especial interés para reforzar las propuestas narrativas, alimentados por las fórmulas halladas en terreno fílmico.

En cuanto al papel de la música, intervienen aquí dos cuestiones clave. En primer lugar, según Aumont y Marie (1990), el entendimiento de la música como un elemento signifiante, capaz de transmitir una semántica inconcreta —por lo etéreo en la materialidad de su lenguaje— pero de

sugestiones directas y cuyas alusiones tienen una enorme capacidad de influencia emocional; este conocimiento se habría asentado desde el estudio de la música barroca y su capacidad retórica. En segundo lugar, el apoyo semántico de la banda de música a la narrativa desde los postulados del Modo de Representación Institucional, y que indica que la música, al igual que el resto de componentes narrativos, debe unificar su sentido con la trama de acuerdo a la transmisión correcta y unívoca de la historia (Sánchez, 2006).

De este modo, la música sostendría los momentos dramáticos clave en *Resident Evil* y *Silent Hill* para impactar en el usuario con una estrategia emocional que sustenta los hechos acontecidos en pantalla. Las sugerencias musicales transportan al jugador a través de las distintas percepciones que lo siniestro genera en los personajes de las historias que lo encuadran, y que varían de la tristeza al temor, pasando por la inquietud del suspense o la sensación directa de peligro. Sin embargo, debe destacarse que el uso de la música en ambas obras es fragmentado y puntual: no aparece constantemente como acompañamiento de fondo, sino que surge solamente en momentos fundamentales para orientar al jugador no solo sobre lo que debe sentir, sino también sobre lo que debe esperar que suceda en pantalla.

El motivo de este uso esporádico es doble. Por un lado, responde a las propias necesidades musicales de los videojuegos: como este medio no expone un relato cerrado y lineal, sino que depende de las decisiones interactivas de los usuarios, la exposición de los acontecimientos no siempre es constante, por lo que no puede llevarse a cabo una previsión musical que acompañe al sentido de la acción con exactitud con una banda sonora programada de antemano y de uso estático —tal y como se haría, por ejemplo, en una película—. De ahí que los videojuegos hayan generado lo que se conoce como «música adaptativa»: ² un acompañamiento musical que se adapta a las decisiones del jugador y se activa como respuesta a las mismas para acompañar el sentido de sus consecuencias en el universo de ficción (Zdanowicz y Bambrick, 2020). La música adaptativa surge de la evolución técnica del medio, pero también de la evolución en la comprensión de sus exigencias como soporte narrativo, de manera que la melodía fluye hacia la épica, el suspense o la inquietud cuando el jugador, por ejemplo, se ve envuelto en un combate, atraviesa un escenario sospechoso o se oculta de las miradas enemigas en un escondite. En un sentido amplio, debe entenderse también como un uso contextual de acompañamiento cuando el jugador llega a determinados escenarios, encuentra a personajes concretos o atiende a escenas de vídeo en momentos específicos, puesto atienden igualmente a sus capacidades en el ritmo y evolución del juego.

Por otro lado, la restricción de la música en las obras analizadas atiende a peculiaridades propiamente narrativas que tratan de potenciar las posibilidades emocionales del género utilizado. Si *Resident Evil* y *Silent Hill* reducen los momentos musicales a su mínima expresión es porque desean priorizar la captación de otros elementos auditivos que juegan un rol más importante en la transmisión de las emociones de lo siniestro: los efectos sonoros y el silencio. El uso de ambos en la tradición del terror resulta enormemente útil para subrayar golpes de efecto, generar tensión e intriga o transmitir informaciones desde el fuera de campo, de manera que, en su trasvase audiovisual al *survival horror*,

² Del inglés *adaptive music* (Zdanowicz y Bambrick, 2020).

continúan como elementos fundamentales de su caudal auditivo. Además, su utilización es complementaria: el uno subraya al otro y retroalimenta su capacidad expresiva.

Aumont, Bergala, Marie y Vernet (2005) explican que los sonidos contribuyeron a enriquecer la materia audiovisual con notables implicaciones: la transición al sonoro convirtió al cine en un elemento de gran riqueza perceptiva y, sobre todo, de mayor realismo —como sentido estético—, si bien los sonidos se empezaron a generar enseguida desde la posproducción y no a través de la grabación directa. El silencio, que puede resultar igualmente expresivo por sí mismo, sostiene la textura sonora de los efectos, pero también aporta sus propias semánticas. Al servicio de la historia del *survival horror*, ambos elementos aportan esa carga de realismo que acerca lo siniestro a lo referencial, pero, sobre todo, incrementan el impacto de sus emociones.

Merecen nombrarse aquí dos detalles que evidencian cómo *Resident Evil* y *Silent Hill* fueron dos obras muy conscientes de la capacidad evocadora del sonido y el silencio. En el juego de Mikami, la primera escena en que el usuario toma el control transcurre en un amplio comedor sumido en un silencio completo excepto por el inquietante y rítmico compás de un reloj; el sonido, familiar y reconocible, incrementa una sensación de extrañeza e inquietud en el ambiente de esa sala cuyos misterios debe desentrañar el usuario y materializa el paso de los segundos que este consume mientras busca las pistas necesarias para hacerlo. Por su parte, *Silent Hill* sorprendió al público con el inteligente uso de una radio portátil que el personaje llevaba siempre encima y que rompía sorpresivamente el silencio al emitir ruido estático cada vez que un enemigo andaba cerca; la densa niebla que cubría los escenarios exteriores o los recovecos arquitectónicos de los interiores impedían la advertencia visual del peligro, pero el ruido de la radio anunciaba su llegada incluso antes de experimentarlo e incrementaba la tensión del jugador al despertar sus expectativas de manera incierta.

Más allá de la conexión cinematográfica, el videojuego, como soporte concreto de herencia audiovisual, pero de naturaleza digital —y, por tanto, libre de la captación de referentes a través de la cámara—, aporta también elementos propios en la definición de lo siniestro narrativo. Uno de los pilares que sustenta su disposición audiovisual es, precisamente, su cualidad formal. Si bien el videojuego, como recuerda Tavinor (2009) implica al menos tres capacidades sensibles (vista, oído y tacto), es su dimensión visual la que parece prioritaria en su aprehensión general y la que define con mayor rotundidad esa formalidad frente al usuario. En el género del *survival horror*, la definición formal ha utilizado las posibilidades de una estética que siempre se ha mantenido en constante evolución y que ha desembocado en un concepto clave para entender el género: el realismo.

La realidad formal vendría dispuesta en el videojuego a través de dos tendencias que el *survival horror* (pero también otros géneros) utiliza para sus objetivos. En primer lugar, el realismo en la disposición del universo de ficción y sus elementos, de manera que el usuario perciba la exploración de ese entorno como una experiencia espacial racional y coherente con su propio mundo. En este sentido, la gestión del espacio virtual ha estado ligada a las capacidades de representación volumétrica del entorno y el punto de vista adoptado para acceder a él, y ha avanzado desde la falta de volumetría inicial en perspectivas aéreas hasta la conquista del eje de profundidad y el punto de vista subjetivo,

tal y como recuerda Wolf (2009). Este autor indica que la incorporación de la profundidad habría potenciado en el videojuego cualidades que resultarían perceptibles en el mundo real, como la tridimensionalidad y la interconectividad espacial, lo que habría derivado en un notable enriquecimiento de la capacidad de inmersión del jugador.

Esa cercanía emocional derivada de un realismo espacial se complementaría, en segundo lugar, con el realismo material de los elementos dispuestos en ese mundo de ficción. Al no basarse en una captura directa de la realidad, sino en una recreación virtual de todos sus referentes, el videojuego ha desarrollado a lo largo de su historia un vocabulario visual que ha progresado en función de las negociaciones entre la capacidad técnica y la habilidad de los programadores de cada momento (Wolf, 2003). Esta evolución parte de un grado de abstracción inicial que acercaba el primer lenguaje visual del videojuego al de la técnica cubista: basado en una disposición de píxeles en retícula que forzaba a las imágenes a una angulosidad inevitable, las primeras creaciones visuales de este campo reflejaban una estética ciertamente maquina, pero también ayudaban a simplificar el entendimiento de la información visual a un grupo de neófitos que lo consumían por primera vez (Wolf, 2003). Los avances en representación gráfica, sombreado, color y, sobre todo, el paso fundamental del pixel al polígono³ como materia de modelado visual acabarían conduciendo al videojuego hacia una estética del fotorrealismo que en algunos ejemplos ha alcanzado notables cotas de iconicidad.

El fotorrealismo no solo permite una identificación formal inmediata de los elementos visuales, sino que también facilita la implicación emocional del usuario. Al optar por un entorno reconocible, la disposición gráfica debilita las barreras psicológicas entre el usuario y el mundo virtual; Tavinor (2009) recuerda que, en la creación plástica, el alejamiento del realismo (visible, por ejemplo, en los dibujos animados) establece una distancia mental entre la obra y su consumidor, de forma que los procesos emocionales que se plasman en esa recreación producen un impacto menor en ese usuario, quien tiende a verlos como una falsedad. Acercar lo estético al terreno del realismo acortaría esas distancias y aumentaría el efectismo del impacto emocional de la obra, en un proceso psicológico que también vendría alimentado, no ya desde el lado de la producción sino desde el de la recepción, por la popular «suspensión de la incredulidad», quien Gubern y Prat (1979) explican como el olvido voluntario de la falsedad de la ficción y su aceptación consecuente como posibilidad factible.

De tal modo, las experiencias emocionales que suscitan lo siniestro tendrían una canalización directa hacia el jugador mediante la adopción de una estética realista en el *survival horror*. Ballestrero (2016) recoge precisamente la conexión entre lo fotorrealista y lo siniestro (establecida, de hecho, por el propio Freud desde su texto inaugural a través de las observaciones sobre los autómatas) al hablar de las figuras de cera y la proximidad de la obra creativa con lo real; la autora indica que dichas creaciones poseerían un carácter ilusionista cuyas resonancias con el mito de Prometeo/Frankenstein

³ Tavinor (2009) indica que el modelado con polígonos establecería el mayor avance gráfico en la evolución de la estética visual del videojuego: para dar forma a sus creaciones, los diseñadores dibujan un esquema del objeto mediante una malla tridimensional que va cubriéndose con polígonos (figura geométrica plana) y que, al disponerse en esas tres dimensiones, generan un poliedro (figura geométrica con volumen propio). La combinación de distintos poliedros conformaría resultados más complejos y, en consecuencia, más próximos a lo real.

y la creación de vida resultarían inevitables. Del mismo modo, la utilización de gráficos poligonales de tintes realistas podría aumentar la percepción veraz de lo siniestro en un jugador que se sumergiera en los universos de ficción de los juegos analizados, al percibir ese potencial ilusionista en el despliegue gráfico de sus elementos.

Habría que matizar aquí, no obstante, que la época en que *Resident Evil* y *Silent Hill* se produjeron, en la segunda mitad de la década de los noventa, es todavía una etapa inicial para el desarrollo del modelado poligonal, aunque se habría adoptado ya como una tecnología de base en la creación de videojuegos (Donovan, 2010). Esto implica que, si bien el realismo se hace patente en aspectos como la proporción de las figuras humanas, el movimiento de los personajes, su coloración o su diseño general, habría también otros frentes visuales en los que el desarrollo técnico ofertaría mayores posibilidades en el futuro, como la incorporación de detalles de diseño, la suavidad de las formas humanas (el modelado con polígonos introduce, de nuevo, la geometría como esquema compositivo, aunque de manera mucho más suavizada que con los iniciales píxeles) o la incorporación de texturas (las superficies de los propios polígonos) más complejas y, por tanto, cercanas al referente real.

De tal manera, y si bien debe ser mencionada aquí por su conexión con el tema del que se está hablando, no podríamos vincular la representación gráfica de estos videojuegos con la teoría del «valle inquietante» o *uncanny valley*, que según recuerda Ballestriero (2016: 106) indicaría un brusco descenso en la aceptación empática de los humanoides al alcanzar estos un grado de proximidad formal que se percibe como demasiado cercano a lo real,⁴ y que despertaría «las mismas alarmas psicológicas en un hombre que normalmente están asociadas a un ser humano muerto o inane». En este caso, no parece pertinente relacionar ambos fenómenos, de manera que la generación de lo siniestro asentaría su recepción en un realismo limitado por las capacidades técnicas del momento, sin ser estas todavía exhibitorias de una destreza fotográfica completa.

Del mismo modo, los tres años de diferencia que separan el lanzamiento de ambos productos marcan una distancia evolutiva notable que subraya una de las principales diferencias gráficas entre su plasmación visual: el uso completo de la tridimensionalidad poligonal para la creación de todos los elementos en pantalla. Mientras que *Silent Hill* se adecúa a esta propuesta, *Resident Evil* limita su modelado en polígonos a los personajes o elementos con los que el jugador puede interactuar, y utiliza gráficos prerrenderizados para los decorados y elementos que el usuario no puede manipular. Como indica Wolf (2009), los gráficos prerrenderizados, que vienen digitalizados de manera previa y conclusa, no requieren computación en tiempo real, por lo que pueden exhibir una mayor riqueza visual y, por tanto, mayor realismo, pero sacrifican a cambio su naturaleza interactiva, al mostrarse estáticos e inertes. En *Resident Evil*, los usuarios manejan libremente un personaje poligonal en entornos fotográficos de alto detalle, pero limitados en su interactividad al servir únicamente como fondos de escenario, excepto en aquellos elementos (objetos, enemigos) que pueden utilizarse con fines jugables y que manifiestan una estética totalmente desconectada de su contexto. De tal modo, la obra de Mikami

⁴ La autora, aun así, insiste en que no es una teoría probada sino, más bien, una intuición.

bascula entre la potencialidad realista de su propuesta gráfica y la abrupta desconexión entre los dos paradigmas representacionales que exhibe.

Lo siniestro en el videojuego a través de su dimensión interactiva

Si se retoma la perspectiva ludológica como punto de vista dominante en la esencia del ser del videojuego, se pueden observar también indicios de cómo las sensaciones psicológicas y emocionales de lo siniestro surgen de su especificidad jugable. A través de las mecánicas de juego, el usuario puede experimentar la inquietud, la extrañeza y la incomodidad de verse preso en un entorno siniestro que presenta igualmente una simulación siniestra; de hecho, como apunta Myers (2009), en el videojuego se presentan combinaciones de reglas previamente establecidas que permiten desarrollar experiencias fenomenológicas. Otros autores subrayan también el papel activo de esa misma interioridad psíquica en el proceso de juego; por ejemplo, Genvo (2009) habla del acto de jugar, en primer lugar, como una actitud y, en segundo lugar, de manera vinculada, como un proceso de abstracción mental en el que el usuario transforma los elementos jugables en realidades (mentales) distintas.

En relación específica con estas ideas y los objetos de análisis de este artículo, resulta pertinente nombrar aquí la compleja propuesta teórica de Santos y White (2005), quienes mediante un examen reflexivo de *Resident Evil* y *Silent Hill* indican que el *survival horror* posee incluso una lectura psicoanalítica que vincula a Freud, Lacan, el subconsciente y el orden simbólico. Bajo este punto de vista, el individuo virtual del *survival horror* se mueve en un mundo de horrores semejantes a los impulsos del subconsciente; en el juego, los monstruosos enemigos pueden desestabilizar el orden social en el que se ubica la subjetividad del protagonista, mientras que, en el tejido psíquico, el subconsciente puede desestabilizar el orden simbólico, en el que opera la represión social y donde se ubica también al sujeto. Los jugadores lucharían para proteger el orden simbólico, y si bien esto se hace mediante la ruptura de las normas sociales —con acciones violentas e inmorales—, esta transgresión contaría con el beneplácito de la Ley del Padre, ya que sirve a un destino mayor. Si bien esta lectura puede considerarse como mera interpretación teórica de un sentido metafórico, es interesante comprobar que los estadios del horror interactivo y los mecanismos del subconsciente vienen contemplados ya desde las aportaciones académicas de otros autores.

Habida cuenta del vínculo entre juego y psiquismo, es preciso observar ahora cómo esa vertiente lúdica opera en la conformación de lo siniestro en las obras de Mikami y Toyama. Para impactar en la consciencia emocional del jugador, las tres mecánicas fundamentales que utilizan las obras analizadas son el combate, la exploración y la resolución de puzzles. Estas directrices interactivas se encuentran presentes en una abrumadora mayoría de videojuegos contemporáneos, e incluso alguna de ellas presenta una recurrencia tan habitual en los juegos que parece parte constitutiva de su experiencia.⁵

⁵ Tavinor (2009) destaca, de hecho, cómo el combate —que implica el uso de determinada forma de violencia contra un contrario y, en última instancia, su muerte efectiva, lo que arrastra consigo ciertas cuestiones morales— se utiliza de manera absolutamente común por parte de los diseñadores, a través de multitud de propuestas estéticas y narrativas, aunque en realidad podría optarse por cualquier otra vía de simulación.

Aquí, en cualquier caso, las acciones que el usuario puede desarrollar subrayan su experiencia con lo siniestro al impulsar directamente su vivencia. La exploración de los escenarios, que el jugador debe recorrer exhaustivamente para encontrar los requerimientos jugables de cada momento, promueve el análisis detallado de lo siniestro, al exigir una observación constante de ese entorno y un adentramiento profundo en sus entrañas y misterios. El combate se erige como un acto de defensa contra lo siniestro en su versión más conflictiva; el usuario debe utilizar inteligentemente la violencia para protegerse de la amenaza de la muerte, lo que implica, inevitablemente, confrontarla. La resolución de puzzles y enigmas, por último, recrea esa misma extrañeza siniestra mediante la combinación de elementos que sustentan realidades igualmente desconcertantes que deben resolverse.

Cada una de esas posibilidades interactivas viene diseñada con el estímulo de mantener al usuario en un estado de tensión constante, de manera que su experiencia de lo siniestro no se detenga en ningún momento. De ese modo, hay condicionantes que intervienen sobre algunas de estas mecánicas para potenciar su impacto emocional. El combate viene mediatizado por la escasez de recursos de defensa disponibles, mientras que la exploración se desarrolla en un entorno fragmentado y de múltiples límites que dificultan su acceso. Estas dos decisiones de diseño, de hecho, se convertirán luego en elementos definitorios del *survival horror*, solidificando el papel de *Resident Evil* y *Silent Hill* como referentes fundamentales del género.

Uno de los factores que caracterizaron a *Resident Evil* en su aparición y que se trasladaría luego a la obra de Toyama fue el hecho de que para defenderse de los enemigos el personaje encontraba a su paso varias armas de impacto o de fuego. En el caso del primer juego, los protagonistas pertenecían a un cuerpo policial, por lo que su uso quedaba justificado, mientras que en el segundo, el protagonista se veía obligado a utilizar estos instrumentos ante un ambiente opresivo que estaba dispuesto a acabar con él; en consonancia con la idea de un entorno cotidiano que de manera imprevista devenía amenaza, además, el personaje podía echar mano de ciertos recursos comunes que podían servirle igualmente como arma de defensa, como cuchillos de cocina o tuberías. Sin embargo, ambas ficciones se apoyaban en una idea clave: en un contexto de peligro sorpresivo e inesperado —una mansión, un pequeño pueblo—, no iba a resultar tan fácil acceder a estos recursos de defensa, ya que no sería lógico encontrarlos desplegados con abundancia. Como resultado, no solo las armas del juego sino también la munición que requerían algunas de ellas —sobre todo, en este caso— surgían de forma muy escasa y controlada, lo que obligaba al jugador a aprovechar, racionalizar y justificar con extrema economía su utilización.

Los diseñadores decidieron limitar en ambos juegos el acceso a los recursos de defensa como estrategia de coherencia, pero también como apuesta interactiva para intensificar las sensaciones derivadas del encuentro con el peligro. Al combatir lo siniestro con recursos contados, el jugador no solo se ve confrontado con la cercanía de la muerte, sino que lo hace en clara situación de inferioridad. En numerosas ocasiones, el juego promueve evitar el ataque directo y optar, más bien, por una estrategia de escape y ocultación, lo que intensifica la impresión del usuario como objetivo de una cacería y víctima de una persecución. Este sería uno de los aspectos que con mayor determinación

influirían en la denominación del género como *survival horror*, cuyo primer término subraya precisamente esa idea de supervivencia, del asedio de un horror contextual absoluto que, como obstáculo, no puede ser eliminado siempre, por lo que no queda otro camino que tratar de evitarlo (Taylor, 2009).

La victimización automática del protagonista y, por tanto, del usuario que lo maneja se complementa con la disposición de estos personajes en un entorno cerrado y sin escapatoria. En ese segundo factor de diseño comentado, se hace especial hincapié en la fragmentación del espacio lúdico y su obstaculización constante a través de numerosas barreras. Para empezar, los propios límites externos de los dos escenarios de juego. En *Resident Evil* la acción transcurre en una mansión cerrada al exterior, mientras que en *Silent Hill* el protagonista queda encerrado en un pequeño pueblo cuyas carreteras de acceso y salida aparecen súbitamente derruidas e impracticables.

Pero en ambas situaciones, el peligro también queda confinado dentro con ellos, y de la misma forma, también existen múltiples barreras internas. La mansión del juego de Mikami está dividida en numerosos microespacios internos: salas, habitaciones, pasillos, sótanos y escondites de todo tipo. Su acceso viene siempre obstaculizado por las distintas puertas que los delimitan y que convierten al escenario de juego, por tanto, en un entorno laberíntico e inconexo en el que el jugador no solo debe evitar y combatir el peligro, sino también orientarse con acierto para poder escapar de él. Las puertas siempre están cerradas, ocultando un espacio misterioso e ignoto, y no todas pueden abrirse fácilmente, ya que algunas requieren el hallazgo de su correspondiente llave de acceso; así, se cercena la capacidad de maniobra del jugador, quien se ve obligado a acometer la resolución de los enigmas que llevan a su apertura, la cual, presumiblemente, condiciona la única vía de salida.

Para subrayar su condición de umbral hacia el misterio, el juego lanza una animación de transición cada vez que se abre una puerta: sobre un fondo negro, la puerta surge en primer término abriéndose despacio y quejumbrosamente, para enlazar a continuación con el protagonista dentro ya del espacio revelado. Esta técnica, que en realidad sirve para disimular el tiempo que necesita el motor del juego para cargar los datos correspondientes con los que seguir adelante —en vez de incluir una simple pantalla de carga en negro— (Wolf, 2009) no solo conforma un cliché audiovisual muy manido en el cine de terror, sino que subraya la tensión de las posibilidades de lo inesperado, intensificando la sensación de suspense e incertidumbre.

En *Silent Hill*, el espacio virtual puede dividirse en dos tipos. Primero, un gran espacio central, el de las calles del pueblo, que unifica al resto y que representa un terreno neutro de juego en el que los enemigos acosan al protagonista de manera repentina mientras este se desplaza a un lado y otro. Segundo, los espacios internos de los distintos escenarios temáticos donde el juego toma lugar, como el hospital, la escuela o determinadas viviendas. En ellos, el diseño adopta una estrategia similar de fragmentación, de manera que el usuario debe orientarse en un entorno imposible de aprehender de manera completa, y en el que también existen puertas que marcan umbrales de acceso limitados, algunos de los cuales exigen la resolución de determinados enigmas que permiten su apertura. Toyama

utiliza una rápida pantalla en negro con el sonido chirriante de la puerta al abrirse para marcar el tránsito entre espacios, y el resultado emocional es semejante al anterior.

La traslación de la inquietud emocional que proporciona lo siniestro al plano interactivo se desarrolla también mediante otras decisiones de diseño lúdico que afectan a la jugabilidad. La principal, en este caso, es la limitación del campo de visión. En ambas obras, el jugador se ve inserto en un entorno que no solo muestra un diseño espacial inconexo y deslavazado, sino sobre el que además se dificulta una percepción global. Estas situaciones demuestran de nuevo que el diseño general de un videojuego surge del pacto entre las capacidades de los programadores y las posibilidades técnicas generales de cada momento, aunque se reaprovechan para reforzar aspectos ya observados en la dimensión narrativa de lo siniestro.

En *Resident Evil*, como se comentó, los escenarios de juego se crearon mediante imágenes prerrenderizadas, que suelen exhibir un elevado nivel artístico y de detalle, si bien su naturaleza, contraria al espíritu audiovisual, es estática. Esta misma idiosincrasia obliga a que esos mismos decorados deban observarse desde puntos de vista igualmente fijos, ya que sus elementos no pueden cambiar de posición puesto que no se renderizan en tiempo real. Sin embargo, esta limitación técnica fue aprovechada por Mikami para desarrollar un sistema de cámaras totalmente cinematográfico y adoptar perspectivas espectaculares que jugaran con las distintas posibilidades del lenguaje audiovisual. Cada parte del escenario quedaba enfocada por una angulación o distancia de plano distinta e inesperada, de modo que el personaje, al transitar entre espacios, quedaba reposicionado en diferentes puntos de la pantalla puesto que era observado cada vez por una cámara diferente. Esta situación era constante para cada cambio de habitación, e incluso dentro de aquellas más extensas, para cada cambio de zona.

Ese mismo juego cinematográfico ocasionaba que el usuario confundiera las referencias espaciales —sin llegar a ser esa desorientación un problema para el juego, sino un valor del mismo— y, sobre todo, que en un primer vistazo ciertas partes del escenario, aquellas que la cámara no cubría desde su posicionamiento, quedarán ocultas a su vista. Hasta que no se desplazaba y realizaba una exploración completa, el jugador no podía hacerse una idea espacial general y, más necesario aún, descubrir entonces los peligros que le rodeaban. Eran frecuentes los momentos en que el jugador, de hecho, podía escuchar los aullidos y lamentos de los zombis u otras criaturas, denotando su presencia cercana, sin llegar a verlos todavía. De tal modo, el diseño del juego contribuía a intensificar la inquietante percepción emocional del suspense y la intriga.

Toyama, por su parte, decidió moldear todo el espacio de juego de *Silent Hill* en polígonos, una tarea ingente para los motores de las videoconsolas de finales de los 90. Esta opción visual permitía establecer un sistema de cámara libre que pudiera manejar el jugador de manera voluntaria y adaptar la perspectiva en pantalla al visionado óptimo de la información, pero debido a las posibilidades técnicas del momento, el renderizado progresivo del escenario podía arrojar resultados desiguales en pantalla. Para paliar esta situación y, además, contribuir al espíritu del juego, los espacios exteriores de *Silent Hill* acabaron cubiertos por una densa niebla, por lo que el jugador, mientras deambulaba por

ellos, no podía ver mucho más allá de sí, y solo percibía sus elementos si se acercaba lo suficiente. Tal y como indica Wolf (2009), esto permitía al juego ahorrar el esfuerzo de manejar los polígonos de todos los elementos lejanos y ocuparse tan solo de los más próximos al personaje. El resultado, lejos de resultar visualmente pobre, imprimía una fuerza muy intensa a la sensación de inquietud y amenaza que derivaba de verse inmerso en un escenario casi ciego, excesivamente calmado, y con el sorpresivo ruido estático de la radio rompiendo el silencio para anunciar un peligro cercano.

Además, en ciertos momentos, y por influjo de las proyecciones psíquicas de Alessa, todo el pueblo se cubría de una profunda oscuridad y pasaba a transformarse en una especie de copia tenebrosa, de manera que los elementos comunes del escenario eran sustituidos por versiones herrumbrosas y ensangrentadas. En los espacios interiores, o cuando en los momentos clave de la historia los escenarios cambiaban para transformarse en su reverso pesadillesco, la niebla era sustituida, por tanto, por la falta de claridad. En esas etapas, el personaje contaba con una linterna con la que guiarse y, del mismo modo, su visión quedaba reducida al cono de luz que proyectaba en torno a sí. El resultado de atravesar esas tétricas áreas con una visibilidad reducida y expuesto así al peligro constante mantenía el alto nivel de tensión del efecto anterior, y sumaba todas las connotaciones terroríficas de la oscuridad al discurso global del juego.

Reflexiones finales

La generación de lo siniestro en el ámbito del videojuego demuestra el interés transversal de este tema en la elaboración de obras creativas y los discursos que transmiten. La conexión emocional con lo inquietante, lo tétrico o lo macabro ha reunido en torno a sí a muchos consumidores de relatos en las distintas plataformas que los han sustentado, y desde esa perspectiva, también los videojuegos han aportado su visión particular. La tradición generada en la breve historia del medio se basa en los recursos habituales trasladados desde el ámbito narrativo de medios precedentes (la literatura, el cine) y, en especial, los de naturaleza audiovisual, con los que el videojuego comparte un lenguaje específico, consumido a través de la pantalla.

Sobre este aporte de influencias, el videojuego ha incorporado los recursos propios de su especificidad ontológica, que se basa en la idea del juego y lo lúdico y se manifiesta en su interactividad. De tal modo, el resultado de su propuesta es una amalgama de recursos narrativos e interactivos que se retroalimentan entre sí para ofrecer un impacto emocional en el espectador basado en los valores de lo siniestro. Dentro del campo, el género del *survival horror* ha priorizado la transmisión de estos valores y los ha convertido en propuesta de relato y de juego, con los ejemplos paradigmáticos de *Resident Evil* y *Silent Hill* como estandartes más visibles.

A través de estas dos propuestas, se ha observado cómo la narrativa del videojuego recoge elementos comunes en la plasmación de lo siniestro audiovisual, pero introduce también reflexiones propias sobre su materialidad. Por otro lado, y al tratarse de una ficción interactiva, las distintas

mecánicas de juego y las decisiones de diseño han contribuido a dar forma a lo siniestro lúdico para explotar el discurso del producto desde su propia esencia.

En definitiva, la reflexión sobre lo siniestro en el videojuego sirve como punto de partida para multitud de derivaciones lúdicas que sobre un esquema de género pueden ofrecer a los usuarios de este mercado historias en las que lo siniestro se articula como fuerza de choque, conflicto y discurso, pero también como herramienta de juego y disfrute.

Referencias bibliográficas

- ANYÓ, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- ANYÓ, L. (2017). «El jugador implicado en el cine. Adaptaciones de videojuegos a películas». *Quaderns*, 12, 11-25.
- AUMONT, J. y MARIE, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- AUMONT, J., A. BERGALA, M. MARIE y M. VERNET (2005). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.
- BALLESTRIERO, R. (2016). «Desde la contorsión de la realidad a lo siniestro: el incómodo hiperrealismo de maniqués, muñecas, efigies y figuras de cera». *Brumal*, 4 (2), 93-115.
- DURÁN, J. y L. SÁNCHEZ (2008). *Industrias de la comunicación audiovisual*. Barcelona: Publicacions i Edicions Universitat de Barcelona.
- FRASCA, G. (2003). «Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology», en M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221-235). Nueva York: Routledge.
- GARCÍA, F. (2006). «Videojuegos y virtualidad narrativa». *Icono14*, 4 (2), 1-24.
- GENVO, S. (2009). «Understanding digital playability», en M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 133-149). Nueva York: Routledge.
- GÓMEZ, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? Una introducción a los serious games*. Logroño: UNIR Editorial, 2014.
- GOSCIOLA, V. (2009). «Narrativa audiovisual de los videojuegos: aspectos comunes con el cine». *Cuadernos de información*, 25, 51-60.
- GUBERN, R. (2005). *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona: Anagrama.
- GUBERN, R. y J. PRAT (1979). *Las raíces del miedo. Antropología del cine de terror*. Barcelona: Tusquets.
- JUUL, J. (2005). *Half real: videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press.
- LACASA, P. (2011). *Los videojuegos : aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.
- MARTINEZ, J. (2010). *Vampiros y zombies posmodernos. La revolución de los hijos de la muerte*. Barcelona: Gedisa.
- MYERS, D. (2009). «The videogame aesthetic: play as form», en M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 45-63). Nueva York: Routledge.

- PERRON, B. (Ed.) (2009). *Horror video games: essays on the fusion of fear and play*. Jefferson: McFarland & Company.
- PLANELLS DE LA MAZA, A. J. (2013). «La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación». *Historia y Comunicación Social*, 18, 519-528.
- QUIROS, A. (2017). «La estética de lo siniestro en el videoclip: integración de lo siniestro en el discurso audiovisual». *Bajo Palabra*, 14, 125-142.
- ROMAGUERA I RAMIÓ, J. (1999). *El lenguaje cinematográfico. Gramáticas, géneros, estilos y materiales* (2ª ed.). Madrid: Ediciones de la Torre.
- SÁNCHEZ, J. (2006). *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- SANTOS, M. C. y S. E. WHITE (2005). «Playing with ourselves: a psychoanalytic investigation of Resident Evil and Silent Hill», en Garrelts, N. (Ed.), *Digital gameplay. Essays on the nexus of game and gamer* (pp. 69-79). Jefferson: McFarland & Company.
- SELDEN, R. (Ed.) (2010). *Historia de la crítica literaria del siglo XX: del formalismo al postestructuralismo*. Madrid: Akal.
- SUÁREZ, M. (2015). *Todo mejora con zombies*. Barcelona: Ediciones B.
- SUCKLING, M. y M. WALTON (2012). *Video game writing from macro to micro*. Dulles: Mercury Learning and Information.
- TARRIDA, C. (2005). «El concepto de lo siniestro en Freud», *Nodus*, 13, 1-10. Recuperado de <<http://www.scb-icf.net/nodus/contingut/article.php?art=190&rev=27&pub=1>>.
- TAVINOR, G. (2009). *The art of videogames*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- TAYLOR, L. N. (2009). «Gothic bloodlines in survival horror gaming», en Perron, B. (Ed.), *Horror video games: essays on the fusion of fear and play* (pp.46-61). Jefferson: McFarland & Company.
- TRISTAN, D. (2010). *Replay: the history of video games*. East Sussex: Yellow Ant.
- WOLF, M. J. P. (2003). «Abstraction in the video game», en M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 47-65). Nueva York: Routledge.
- WOLF, M. J. P. (2009). «Z-axis development in the video game», en M. J. P. Wolf y B. Perron (Eds.), *The Video Game Theory Reader 2* (pp. 151-168). Nueva York: Routledge.
- ZDANOWICZ, G. y S. BABRICK (2020). *The game audio strategy guide: a practical course*. Nueva York: Routledge.