

JUGAR EL HORROR. CONSTRUCCIÓN DE LO FANTÁSTICO EN EL VIDEOJUEGO. EL CASO DE *SILENT HILL 4: THE ROOM*

ALEJANDRO LOZANO MUÑOZ
Universidad de Salamanca
alejandro.lm1804@gmail.com

Recibido: 02-12-2014
Aceptado: 18-05-2015



RESUMEN

La saga *Silent Hill* en su conjunto, y de manera específica *Silent Hill 4: The Room*, supone un caso paradigmático de construcción de lo fantástico en los videojuegos. Sirviéndose de las convenciones características de este medio, y alterándolas oportunamente para obtener determinados golpes de efecto, es posible generar en el jugador un amplio abanico de sentimientos. Concretamente, la modificación de algunos parámetros del espacio de juego (ya sean audiovisuales o aquellos que afecten a las mecánicas lúdicas de ese universo) es uno de los recursos más eficaces a la hora de sumergir al jugador en la experiencia. En el caso de *Silent Hill 4*, diversas modificaciones en el espacio de juego (el apartamento del protagonista) revelan de qué manera lo fantástico y lo siniestro pueden converger en el medio videolúdico.

PALABRAS CLAVE: Hogar, Espacio, Mecánicas de Juego, Estética del Videojuego, *Silent Hill*.

ABSTRACT

Silent Hill, and specifically *Silent Hill 4: The Room*, are paradigmatic cases of the construction of the fantastic in videogames. Developers are able to generate a wide range of feelings in players if they alter some of the usual videogame conventions. Modifications to various parameters of game space (whether audiovisual or relative to game mechanics) are one of the main and most effective resources to create a deeper and more immersive game experience. In *Silent Hill 4*, various changes in the space of game (the main character's apartment) show how the fantastic and the uncanny can converge in videogames.

KEYWORDS: Home, Uncanny, Game Mechanics, Video Game Aesthetics, *Silent Hill*.



1. INTRODUCCIÓN. DERIVAS DE LO SINIESTRO EN EL ESPACIO DEL HOGAR¹

Dentro de la variedad de temáticas que permite desplegar el estudio de lo fantástico, el enfoque que adoptaremos en este artículo se centra en la versión sombría de la ruptura de las convenciones que rigen los dominios de lo cotidiano. En el ámbito de la ficción, la transgresión de las leyes que rigen la normalidad, y que caracteriza a lo fantástico, conduce en ocasiones (cabría decir que en las más suculentas) a acontecimientos y fenómenos insólitos, indeseables, siniestros. Lo fantástico no deja de formar parte de la región de lo desconocido, ante cuyo umbral se detiene la razón.

Sin embargo, no vamos a realizar una aproximación histórica al fenómeno de lo siniestro dado que se trata de una categoría plenamente consolidada en el vocabulario de la estética, y cuenta con raíces tan firmes como el conocido estudio de Freud acerca de este concepto (Freud, 1986), así como con fuentes literarias tales como los relatos de E.T.A. Hoffmann (2003, 2006) o algunos textos de Poe, entre ellos *William Wilson* (Poe, 2010). Basta indicar, de cara al presente estudio, que abordaremos lo siniestro comprendido como una adherencia de lo cotidiano, un rescoldo oculto que se revela súbitamente y sin previo aviso ante nosotros generando una sensación de desconcierto e inquietud. De manera más precisa, siniestro sería aquello que nos es cercano, incluso familiar, cuando se nos muestra de tal manera que parece algo extraño o cuando advertimos en eso que conocemos tan bien algo cambiado o inquietantemente diferente.

Dado que pocas cosas hay tan familiares como el propio sujeto, ha sido la identidad, reflejada especialmente en el cuerpo, uno de los motivos que más se han utilizado para explotar las posibilidades de lo siniestro. Así, algunos autores consideran que la carne (expresión menos sofisticada del cuerpo), al ser el material del que surgen los monstruos actuales (mutantes, aberraciones científicas, zombis e infectados), es también la figura predilecta para evocar lo

1 Este artículo ha sido posible gracias a un contrato predoctoral cofinanciado por la Universidad de Salamanca y el Banco Santander.

ominoso (Pedraza, 2002: 39). Sin embargo, existe un fenómeno complementario que se tiende a pasar por alto, y es el espacio que habita dicho cuerpo. La alteración de algún elemento del sistema de referencias que constituye el espacio (profundidad, altura, distancia, etc.) es otra vía para la irrupción de lo fantástico, también en su variante más sombría (García, 2013). De hecho, junto al propio cuerpo, pocas cosas hay más susceptibles de volverse siniestras que el espacio que nos es más familiar. Nos referimos al hogar, la casa, las paredes dentro de las que pasamos la mayoría de nuestro tiempo (en cierto modo, un segundo cuerpo). No es en absoluto sencillo delimitar con precisión qué debe entenderse por «hogar», una de las nociones más polisémicas de nuestra cultura (Moore, 2000). Conscientes de esta dificultad, en este artículo lo concebiremos como aquel lugar que una persona percibe como su domicilio o vivienda habitual, en el que ocurre buena parte de su vida íntima y con el que desarrolla un vínculo afectivo que le transmite seguridad y confort.

El arte contemporáneo es prolijo en obras que, por diversas razones, introducen la semilla de lo inquietante en el tema del hogar. Es el caso de *La casa ausente* de Christian Boltanski (1990), que ocupa un solar de Berlín vaciado violentamente por los bombardeos en 1945. En lugar de reconstruir el edificio, Boltanski ha dejado el espacio sin edificar y en su lugar ha puesto placas a distintas alturas con los nombres de los vivían allí antes del suceso. Se trata de una manera de llamar la atención mucho más efectiva que la construcción del habitual monumento conmemorativo. La brusca e inesperada ausencia de un bloque de edificios en una vía urbana rompe violentamente las convenciones espaciales de la ciudad e invita a preguntarse por quienes estuvieron allí alguna vez, habitando esas casas que ya no están y que se vieron súbitamente despojadas de todo halo de seguridad.

También Mona Hatoum, en paralelo a la problemática del cuerpo de la que se ocupó, diseñó instalaciones en torno al tema del hogar como por ejemplo *Homebound* (2000), un sencillo espacio doméstico separado de nosotros por una verja. Hay que extremar las precauciones ante esta instalación, dado que todos los objetos (sillas, mesas, lámparas, cubiertos) están unidos por hilo de cobre electrificado. De este modo algo tan aparentemente inocuo y cotidiano como una habitación para comer, cocinar o leer se convierte en un espacio peligroso, casi mortal, de tal forma que, como pretende Hatoum, se manifieste la dimensión mortificante y opresora, casi de presidio, que tiene todavía el hogar para muchas mujeres.

Con estas instalaciones parece quedar claro que el arte no se ha olvidado del hogar, en el que lo siniestro se desliza en cuanto surge la menor opor-

tunidad. Las preguntas e ideas suscitadas por estos trabajos parten de una fractura con alguna de las convenciones que definen lo que es típicamente un hogar (seguridad, familiaridad, confort, intimidad, interior y exterior), como aquella gran grieta, *Splitting*, que Matta-Clark inmortalizó en 1974, y que de algún modo ya anticipaba las fracturas de las que hemos hablado aquí. Un ámbito, el de la ruptura con las convenciones, en el que lo fantástico se encuentra como en su medio natural.

2. LA ESTÉTICA VIDEOLÚDICA EN LA INTERSECCIÓN ENTRE EL AUDIOVISUAL Y LA JUGABILIDAD

2.1. *Tentativas de definición para un medio incipiente*

Pasamos de las prácticas artísticas del siglo pasado a un medio joven, con aproximadamente medio siglo de vida, pero que durante este tiempo ha ido formando su propio lenguaje (Pérez Latorre, 2012) gracias, entre otros factores, al fructífero diálogo que ha entablado con otros medios como el cine o la literatura (Gil González, 2013). Los videojuegos cabalgan entre la creación artística y la producción de bienes de consumo para el mercado del entretenimiento. No en vano se habla comúnmente de la «industria del videojuego», aunque desde la década de los 2000 asistimos a la consolidación de un variado conjunto de desarrolladores independientes que trabajan en solitario o en grupos reducidos y que llevan a cabo aproximaciones al medio con un mayor componente experimental.²

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

una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espa-

2 Dentro de la denominada «esfera *indie*» o independiente conviene indicar como posibles materiales de estudio para lo siniestro y lo fantástico, aunque no se desarrollen aquí, los siguientes títulos: *Yume Nikki* (Kikiyama, 2004); *The Graveyard* (A Tale of Tales, 2009); *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013); y *Among The Sleep* (Krillbite Studios, 2014).

cio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (Huizinga, 2012: 27).

Una definición actualizada del juego, ya en la órbita de los videojuegos, es la que ofrece Latorre acentuando su carácter narrativo: «Un discurso o “metáfora” sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno (a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo de juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas» (Pérez Latorre, 2012: 29). Diez años antes Salen y Zimmerman ya habían llevado a cabo una profunda investigación analítica de las múltiples maneras en que diversos especialistas, procedentes de diferentes disciplinas, habían definido los juegos. El resultado, tras una labor comparativa y de síntesis, fue una definición que trataba de dar cuenta de los componentes formales que delimitan este concepto, y que por su precisión técnica plasmamos aquí en su lengua original: «A *game* is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome» (Salen y Zimmerman, 2003: 80).

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

2.2. *Rupturas de la cuarta pared y manipulación de la imagen digital.*

Estrategias comunicativas del videojuego para comunicar lo fantástico

Como indicamos al comienzo del apartado anterior, a lo largo de su breve historia los videojuegos han generado un lenguaje particular que acumula un variado repertorio de convenciones. La ruptura de alguna de estas normas implícitas en momentos puntuales ha demostrado ser un recurso eficaz para sorprender al jugador e introducir factores inesperados. En este sen-

tido es especialmente célebre el caso de *Metal Gear Solid* (Konami, 1999), un videojuego de espionaje y sigilo en el que se encuentran varias tentativas de ruptura de la cuarta pared recurriendo a algún aspecto técnico del videojuego. Por ejemplo, Psycho Mantis, un antagonista dotado de poderes psíquicos, juzga al jugador a través del protagonista de la ficción como alguien osado o cauteloso en función del número de veces que haya guardado la partida hasta el momento. En un episodio posterior en el que nuestro personaje es capturado y sometido a tortura deberemos elegir si rendirnos o soportar el castigo, lo que desembocará en uno u otro final respectivamente. En caso de que escojamos resistir tendremos que pulsar repetidamente un botón durante la tortura de tal forma que las penalidades que atraviesa el protagonista se trasladen al jugador mediante la fatiga que el gesto produce en el brazo.

La introducción de lo fantástico puede tener lugar de múltiples maneras, pero la alteración del espacio es una de las posibilidades más fecundas. La razón estriba en que, como muestra Juul (2010: 17), los modernos videojuegos en tres dimensiones añaden complejidad a nuestra concepción habitual del espacio, poniendo ante nosotros un segundo espacio, en este caso digital, que cuenta con profundidad propia. La importancia del espacio es tan capital en este medio que Aarseth llega a afirmar que

What distinguishes the cultural genre of computer games from others such as novels or movies [...] is its preoccupation with space. More than time (which in most games can be stopped), more than actions, events and goals (which are tediously similar from game to game), and unquestionably more than characterization (which is usually nonexistent) the games celebrate and explore spatial representation as their central motif and *raison d'être* (Aarseth, 2000: 161).

Tomemos como ejemplo el caso de *The Stanley Parable* (Galatic Cafe, 2013), un videojuego que combina magistralmente técnicas narrativas de ruptura de la cuarta pared y alteración del espacio jugable. En este videojuego controlaremos a un monótono trabajador mientras una voz en off narra el devenir de nuestra aventura a lo largo de la oficina, que está misteriosamente vacía. El jugador podrá seguir las indicaciones del narrador para adecuarse al relato o por el contrario desobedecer, por ejemplo eligiendo el camino de la izquierda cuando se nos informa de que iremos por la derecha. Esta clase de decisiones rebeldes provocarán que el espacio de juego, mediado por el intento del narrador de adaptarse a la situación, se vea alterado durante la marcha. Así, tal vez pueda suceder que cuando queramos cruzar una puerta contradiciendo a la voz en off esta se cierre bruscamente, o el pasillo que recorramos

nos haga caminar en círculos hasta la siguiente decisión del narrador para tratar de mantener viva la ficción.³

En este sentido, en momentos puntuales es muy eficaz manipular las texturas, las físicas, las reglas de juego y los límites del entorno en el que tiene lugar la ficción para desorientar, confundir o sembrar intriga en el jugador. Al fin y al cabo, el espacio de un videojuego no deja de ser un entorno construido mediante diverso *software* cuya composición puede manipularse a voluntad del creador. Esta maleabilidad es una de las notas características de la imagen digital y permite llevar a cabo toda clase de manipulaciones, hasta el punto de que autores como Santos (2013) hablan de la «plasticidad» de la imagen código.⁴ Precisamente, en los videojuegos de terror una de las claves consiste en generar una atmósfera que mantenga en tensión al jugador incluso cuando no está haciendo frente a un reto específico (Windels, 2011).

3. *SILENT HILL* O LA CONSOLIDACIÓN DEL TERROR PSICOLÓGICO EN LOS VIDEOJUEGOS

El caso específico que hemos elegido para este artículo es *Silent Hill 4: The Room* (Team Silent, 2004), que forma parte de la saga *Silent Hill*, una de las que más investigación ha suscitado en los últimos años dentro de los estudios sobre videojuegos de terror. Ha sido abordada desde la relación que establecen el avatar y el jugador (Carr, 2003) y como un caso ejemplar de cultura digital (Lozano, 2014). También se ha escrito acerca de su estética, siendo la niebla que envuelve los escenarios de la saga uno de los distintivos que invitan a hablar de una estética de lo sublime (Velasco, 2014). Incluso existe un monográfico dedicado a desentrañar las estrategias que emplea la saga para transmitir su atmósfera de horror (Perron, 2012).

La compañía japonesa Konami publica en 1999 el primer *Silent Hill* (Team Silent, 1999) (que lleva este mismo nombre). Históricamente *Silent Hill* es, junto a los juegos de *Resident Evil*, uno de los principales exponentes del

3 *Mind: A Path to Thalamus* (Carlos Coronado, 2014) es un videojuego español que también se basa en la manipulación de ciertos elementos del espacio jugable para permitir el progreso del jugador. En este título nuestro objetivo consiste en superar diversos puzzles manipulando objetos como esferas que hay que transportar a determinados lugares o cruzando portales que conectan zonas lejanas del mapa. Uno de los episodios tempranos del juego nos sitúa en una pequeña casa abandonada en la que hay un largo corredor sin salida. Al llegar al final del pasillo el jugador tenderá instintivamente a dar media vuelta, pero encontrará que tras él la pared se ha cerrado misteriosamente y ya no cabe regresar. Los sucesivos cambios de dirección provocarán que el corredor vaya estrechándose cada vez más hasta la aparición de la salida.

4 Piénsese en cómo los videojuegos aprovechan esta plasticidad mediante el frecuente recurso a sistemas de «teletransporte» que habitualmente sirven como estrategia de elipsis durante los desplazamientos del avatar por el universo del videojuego (Aarseth, 2000: 163-164).

género conocido como *survival horror*, que florece en la década de los 90 y entre cuyos precursores también hay que mencionar a *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992).⁵ En este tipo de títulos los jugadores deben explorar un mundo hostil con recursos muy escasos, lo que les obliga a gestionar detenidamente todas las ayudas que van obteniendo. Una de las notas más características de *Silent Hill* es que los enemigos no son zombis o mutantes biológicos, sino criaturas de pesadilla cuya morfología varía en cada una de las entregas de la saga, pero que comparten una estética del cuerpo que subraya la abyección e incluye, en numerosas ocasiones, matices sexuales.⁶

Los primeros títulos de la saga (hasta la tercera entrega) estaban ambientados en el pueblo homónimo, un lugar fácilmente reconocible por los aficionados a videojuegos debido al espeso manto de niebla que lo envolvía todo. Se trató de una estrategia a caballo entre una decisión artística y una solución a un problema técnico: PlayStation 1, la videoconsola para la que se publicó el primer *Silent Hill*, obligaba a los desarrolladores a gestionar con cuidado los recursos (memoria disponible y capacidad gráfica). Una manera socorrida de reproducir un mundo tridimensional en PlayStation 1 era limitar con niebla artificial el campo de visión del jugador, de forma que la consola no tuviese que procesar y mostrar demasiados objetos a la vez en la pantalla. Lo que en otros juegos era una solución chapucera, en *Silent Hill* fue una de las principales claves estéticas (Perron, 2012).

Los diferentes protagonistas de los tres primeros juegos llegaban como forasteros al pueblo, ya fuera de manera accidental o por voluntad propia. Una vez allí, el jugador debía explorar diferentes áreas. Desde el punto de vista del diseño, los espacios abiertos tales como calles, avenidas o gasolineras servían como episodios intermedios que había que atravesar para llegar a los núcleos donde avanzaba la partida: el colegio, el hospital, la prisión, el centro comercial... todos ellos lugares cerrados en los que la cámara y la iluminación potenciaban el sentimiento de angustia y acentuaban la atmósfera de terror del título.

Sin embargo, aunque las calles de *Silent Hill* supongan puntos de transición en la aventura, introducen un componente que será recurrente en to-

5 Una historia detallada del origen de este género puede encontrarse en Ramírez Moreno (2015), y también en Fahs (2009).

6 Por ejemplo, Mannequin, un enemigo de *Silent Hill 2* (Team Silent / Creature Labs, 2004), es una criatura formada por un torso del que nacen 4 piernas de mujer. Dicho engendro aparece en una macabra escena en la que *Pyramid Head*, el némesis del protagonista al que se puede reconocer por la enorme pirámide que cubre su cabeza, lo viola brutalmente mientras el jugador lo observa todo desde el interior de un armario.

das las entregas, y que nos pone ya en la pista para buscar en estos videojuegos la irrupción de lo siniestro mediante la transgresión de lo que convencionalmente consideramos como real. En este caso concreto nos referimos a la imposibilidad de cruzar determinadas avenidas debido a que se encuentran divididas en dos por un inmenso abismo. El jugador no podrá recorrer el camino más corto del punto A al punto B. Siempre habrá una falla abierta u otra clase de obstáculos que le impedirán avanzar y le obligarán a cambiar de recorrido. De este modo los desarrolladores insuflan vida al propio casco urbano que sirve de escenario para el juego, convirtiéndolo en una entidad hostil que parece reaccionar a la voluntad del jugador. Este recurso nos situaría en la línea de lo «fantástico del espacio», en el que, tal como explica García (2013: 16), «In “the fantastic of space”, the impossible element instead of taking place *in* space is an event *of* space, bound to some architectural element or to the –normal, logical– physical laws governing this dimension» (las cursivas son de la autora).

4. LA VERSIÓN SINIESTRA DE LO FANTÁSTICO EN EL APARTAMENTO DE *SILENT HILL 4: THE ROOM*

4.1. *Una puerta se cierra, un agujero se abre. La trama argumental de The Room*

Como hemos explicado, los tres primeros juegos de *Silent Hill* comparten una ambientación y unas premisas de diseño que dan pie a concebirlos como entregas estrechamente conectadas (la historia del primer y el tercer título tienen puntos de convergencia). Sin embargo, al llegar a *Silent Hill 4: The Room* nos encontramos con un título construido a partir de un enfoque diferente. De hecho, para los fans de la saga, la cuarta entrega supuso una ligera decepción al considerar que traicionaba la esencia original (Whiteman, 2008).

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

líquido sanguinolento y proyectará, en una suerte de parto macabro, un cuerpo humano agonizante que avanzará hacia nosotros.

Todo es un mal sueño. Henry despierta en el mismo dormitorio que ya conocemos, pero su aspecto es tan normal como el de cualquier otro. No hay nada fuera de lo común hasta que, una vez en el salón, comprobamos que la puerta de entrada (o de salida) está sellada por infinitud de cadenas. Sobre ella está escrita con sangre una advertencia: «¡No salgas! Walter». Como jugadores comenzaremos a ser conscientes de que el apartamento de Henry se convertirá en un lugar clave para el desarrollo del juego. Pese a que en el exterior la vida de la ciudad sigue su curso, Henry está encerrado en su propio hogar y nadie parece escuchar sus llamadas de socorro. La única salida posible es un misterioso agujero que ha aparecido súbitamente en el cuarto de baño. Su profundidad es insondable y se desconoce adónde conduce, pero si queremos progresar no hay alternativa.

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

Por otra parte, el Team Silent llevó a cabo una decisión sumamente arriesgada pero que resultó muy efectiva: *The Room* era el primer *Silent Hill* de la saga que incorporaba la visión en primera persona dentro del apartamento. La posibilidad de facilitar al jugador un acceso directo a la mirada de su personaje es una de las características distintivas de los videojuegos en tres dimensiones, y permite pensar en diversas estrategias de corte y montaje que favorezcan la inmersión en el mundo de juego (Nitsche, 2005).⁷

En el caso *The Room*, fuera del apartamento, en el resto de escenarios del juego, seguiremos al protagonista en tercera persona. Pero dentro, el hecho de ver la casa a través de los ojos de su inquilino aumenta la profundidad y complejidad del espacio: podemos fijarnos con más detalle en la textura de la pared para comprobar si el rostro que aparecía en la pesadilla sigue allí, o si queremos es posible rodear la mesita del salón para llegar hasta la ventana

⁷ En el cine no es habitual contar con una perspectiva en primera persona. El caso más excepcional es *La dama del lago* (Robert Montgomery, 1947), rodada enteramente bajo este enfoque. Otro ejemplo más reciente es la película *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), que precisamente cuenta con una larga escena final, creada en parte con tecnología digital, en la que vemos al protagonista combatir a los enemigos a imitación del videojuego original (Id. Software, 1993).



Figura 1. El agujero en el baño del apartamento

y mirar al exterior. El lado negativo: no sabemos si a nuestra espalda la habitación permanece como debería... o algo ha cambiado. Con este recurso los desarrolladores destacan por encima de otros factores la percepción subjetiva de la espacialidad de la casa, invitando al jugador a apreciar a través de los ojos de Henry su fisonomía en apariencia normal, para que la introducción de alteraciones y perturbaciones se pueda percibir como si estuviera pasando ante nosotros, fuera de los límites de la pantalla.

Henry Townshend conoce esas habitaciones porque vive en ellas, y aunque nosotros las experimentamos por primera vez, podemos hacernos una idea de su desconcierto. A lo largo de todo el juego el apartamento manifestará sutilmente señales de vida de una manera similar a otros espacios clásicos del género de terror como la habitación 1408 de Stephen King (2006) o el apartamento de *El inquilino* de Polanski (1976), en los que se dan cita toda clase de sucesos y transformaciones ominosas.

4.2. Mecánicas para aterrorizar al jugador

Hay que tener presente a la hora de abordar la estética del videojuego que la experiencia del jugador es diferente de la que puede tener un espectador acompañante o de la que tiene lugar en otros medios como el cine. El jugador prestará mayor atención a aquellos factores vinculados con el universo

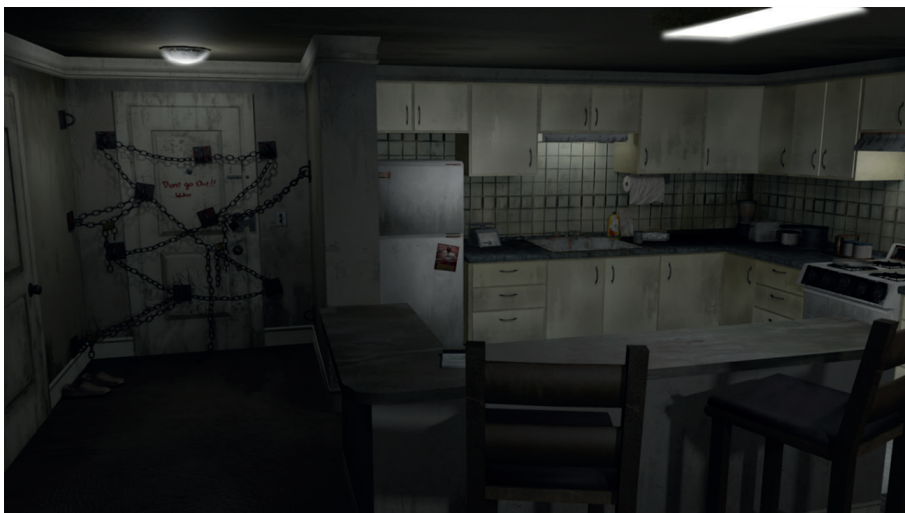


Figura 2. El apartamento 302

lúdico que le den información acerca de su actuación en el juego, por ejemplo la salud restante, la cantidad de munición que le queda o el tiempo que ha transcurrido desde la última vez que guardó la partida, mientras que un espectador no tiene por qué tener en gran consideración estos elementos (de hecho, al acompañante le puede resultar frustrante asistir a los reiterados fracasos del jugador a la hora de superar un determinado escenario). Perron (2005: 3) realizó una sugerente aproximación a la experiencia del jugador y acuñó la noción de «emociones G» para referirse a aquellas emociones vinculadas estrechamente al *gameplay*. Como explica Ramírez Moreno ampliando a Perron, se tratarían de «emociones fruto de la relación entre las acciones del jugador y las consecuencias que afectan al estado del mundo [...] La reacción ante el enfrentamiento contra un monstruo en un survival horror puede ser de miedo si nuestro poder de adaptación es moderado, de desesperación si creemos que no tenemos ninguna posibilidad o de triunfo si creemos que estamos plenamente capacitados para la victoria» (Ramírez Moreno, 2015: 26).

Desde el punto de vista de las mecánicas de juego, la saga *Silent Hill* se ha caracterizado por utilizar protagonistas que no están preparados para afrontar escenarios hostiles.⁸ En la primera entrega Harry Mason, a quien

⁸ Esta dinámica cambia en *Silent Hill: Homecoming* (Double Helix Games, 2008), la quinta entrega de la serie principal. En este título el protagonista es Alex Shepherd, un soldado que domina habilidades de combate y cuenta con mayores posibilidades a la hora de enfrentarse a los enemigos.

acompañaremos durante la aventura, se gana la vida como escritor y sus dotes para el combate son más que cuestionables. Esto se traduce en un repertorio muy limitado de movimientos: andar, correr o desplazarnos lateralmente serán las acciones que más ejecutemos durante todo el juego (lo que se extiende a los títulos posteriores). A la hora de enfrentarse a los enemigos debemos medir bien los tiempos, porque es necesario apuntar primero y atacar después. Jugablemente esto se traduce en que nos veremos obligados a mantener un botón y, mientras lo mantenemos, pulsar otro para disparar o asestar un golpe. Durante este intervalo de tiempo Harry (y el resto de protagonistas en las entregas posteriores) se moverán mucho más despacio, lo que los hará más vulnerables a emboscadas o asaltos por la espalda.

Desde el punto de vista de la estética del videojuego, estas limitaciones, impuestas a los jugadores mediante el sistema de control, enfatizan la percepción del protagonista como un individuo vulnerable que no está acostumbrado a gestionar situaciones de hostilidad, invitando más a la huida del peligro (los personajes pueden correr indefinidamente sin que la fatiga les afecte) que a hacerle frente. Henry se encuentra en la misma situación en *The Room*, con el añadido de que en ocasiones puede esquivar los ataques para sorprender a los monstruos.

Pero las mecánicas de juego también pueden servirse de la transgresión de alguna convención espacial para potenciar la dimensión siniestra del videojuego. Por ejemplo, a lo largo de la historia de este medio son incontables los títulos que distinguen entre los entornos seguros donde se pueden registrar los avances y los espacios donde la aventura continúa su desarrollo. El «punto de guardado» (también conocido como *checkpoint*, guarida o lugar seguro) se caracteriza por ofrecer al jugador un espacio en el que reflexionar sobre su siguiente curso de acción. Una convención no escrita del diseño de videojuegos dicta que nada debe perturbar la tranquilidad del jugador en este espacio: es el momento de registrar todo lo que se ha hecho, revisar el equipamiento, aprovisionarse de objetos y descansar antes de proseguir.⁹ Esta costumbre está tan interiorizada entre los jugadores que generalmente un nuevo punto de guardado ubicado tras un largo recorrido suele servir como advertencia de que justo a continuación va a suceder un evento importante, generalmente una batalla contra algún enemigo final.

⁹ Hay que tener presente, no obstante, que el sistema de guardado se presenta bajo diferentes formatos en función de factores como el género del videojuego. En la saga de *Silent Hill* el jugador debe dirigirse a zonas concretas del juego, normalmente dentro de edificios, en las que se encuentran los objetos que permiten registrar el avance (libreras de notas o símbolos grabados en las paredes relativos al culto local).

En definitiva, una de las convenciones más persistentes en el medio videolúdico es la que diferencia entre puntos de guardado y escenarios donde se desarrolla la aventura. De modo que, ¿qué mejor opción que transgredir esta norma? La decisión es verdaderamente arriesgada en términos de diseño y supone un desafío al lenguaje implícito de los videojuegos.

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

A medida que la trama gane en complejidad el apartamento albergará nuevos peligros: el tono ocre y envejecido que tenía en la pesadilla con la que comenzaba el juego regresará, pero esta vez no podremos escapar. Todo lo contrario: deberemos volver allí una y otra vez para asegurar nuestros avances y recolocar el inventario, solo que tendremos que hacerlo teniendo cuidado de los horribles fantasmas que vagarán por el salón. El interés por destruir el lugar seguro llevó al equipo de *The Room* a provocar daño al jugador mientras estaba en el apartamento.¹⁰

En definitiva, llega un momento en el que el antiguo refugio, lo que podía considerarse como el hogar, invierte su fisionomía y se convierte en un espacio siniestro y hostil. La transformación tiene lugar en el plano audiovisual, pero también en el jugable: la transgresión de las convenciones que caracteriza a lo fantástico afecta a estas dos dimensiones del videojuego y pasa tanto por una alteración de las convenciones espaciales (con la aparición del agujero sin previo aviso el apartamento pasa de ser una zona cerrada, sin sa-

¹⁰ Otro videojuego que ha experimentado recientemente con la dinámica de guardado es *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014). Este título permite registrar los avances utilizando rudimentarios lectores de tarjetas que se encuentran esparcidos por las instalaciones de la Sevastopol (la estación espacial donde transcurre la acción). El jugador se ve obligado a esperar varios segundos desde que introduce su tarjeta hasta que la máquina le permite salvar la partida. Durante este intervalo de tiempo la acción no se detiene y puede ser víctima de los enemigos que haya alrededor. Gary Napper (2015), director de diseño de la compañía, explica algunos detalles de este sistema.

lida, a conectar con otros escenarios del juego) como de las jugables (se puede perder la partida estando allí), potenciando la angustia y el terror del jugador, que ya no tiene un referente al que considerar como un refugio. La consecuencia en el plano lúdico es que, pese a la acertada decisión estética del Team Silent, esta situación confería al juego una dificultad excesiva incluso para el jugador experimentado. No se puede aniquilar a los fantasmas y hay que ser realmente precavido a la hora de regresar para salvar los avances, dado que los objetos de recuperación de vida escasean.

En cualquier caso, el legado de *The Room* es sumamente valioso como documento para estudiar la estética videolúdica. Este juego muestra de qué manera es posible combinar lo siniestro y lo fantástico en el plano audiovisual y jugable para contribuir eficazmente a que el jugador sienta el horror mientras está jugando, y en una medida mucho más intensa que un espectador que no esté controlando al protagonista. Al fin y al cabo, es al jugador al que le va (figuradamente) la vida en ello.

5. CONCLUSIONES

Al igual que el resto de medios, los videojuegos tienen una serie de convenciones formales cuya ruptura supone un golpe de efecto que los equipos de desarrollo aprovecharán para ofrecer una experiencia de juego intensa. Los jugadores asumen una serie de normas y convenciones cuyo cumplimiento les acerca al objetivo (ganar la partida, completar la aventura), y buena parte de ellas tienen que ver con la interacción con el espacio jugable. El ejemplo más evidente es la regla no escrita que diferencia entre los puntos de guardado y el espacio donde transcurre la aventura.

En este sentido, un recurso eficaz consiste en aprovechar la plasticidad del espacio jugable para confundir al jugador y transmitirle una sensación de inseguridad. La situación ideal consiste en alterar las convenciones en el plano lúdico y en el audiovisual, como sucede con el apartamento 302 de *Silent Hill 4: The Room*. En él, el espacio cotidiano de la casa del protagonista se ve sometido a constantes transformaciones ambientales (el agujero que se ensancha, la puerta que permanece cerrada, el boquete en la pared, el reloj de pared que enloquece o el desazonador ruido blanco del televisor), espaciales (aunque la puerta permanece cerrada es posible llegar a otros escenarios mediante una salida que aparece súbitamente en un lugar inesperado), y a cambios en las reglas del juego (el apartamento deja de ser el lugar seguro). En el caso

específico de este videojuego, lo fantástico y lo siniestro están tan unidos que resulta difícil distinguirlos.

En definitiva, el apartamento de *The Room* forma ya parte de ese tenebroso catálogo de hogares siniestros que nos ha legado la cultura contemporánea, demostrando que el videojuego puede funcionar como un soporte sumamente eficaz para acoger esta clase de propuestas artísticas.

BIBLIOGRAFÍA

- AARSETH, Espen (2000): «Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games», en Raine Koskimaa (ed.), *Cybertext Yearbook 2000*, University of Jyväskylä, Jyväskylä, pp. 152-171, disponible en <<http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf>> [fecha de consulta 27 de abril de 2015].
- BARTKOWIAK, Andrzej (2005): *Doom*, Universal Pictures, Reino Unido.
- CARR, Diane (2003): «Play Dead. Genre and Affect in Silent Hill and Planescape Torment», *The international journal of computer game research*, 3, 1, disponible en <<http://www.gamestudies.org/0301/carr/>> [fecha de consulta 27 de abril de 2015].
- FAHS, Travis (2009): «IGN Presents the History of Survival Horror», en *IGN*, disponible en <<http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>> [fecha de consulta 27 de abril de 2015].
- FREUD, Sigmund (1986): «Lo ominoso», en *Obras completas* (2ª ed., Vol. XVII), Amorrortu, Buenos Aires, pp. 217-251.
- GARCÍA, Patricia (2013): «The Fantastic Hole: Towards a Theorisation of the Fantastic Transgression as a Phenomenon of Space», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. 1, núm. 1, pp. 15-35.
<<http://dx.doi.org/10.5565/rev/brumal.37>>
- GIL GONZÁLEZ, Antonio (2013): + *Narrativa (s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, Universidad de Salamanca, Salamanca.
- HOFFMANN, E.T.A. (2003): *Los elixires del diablo*, Valdemar, Madrid.
- (2006). *Cuentos, 1*, Alianza, Madrid.
- HUIZINGA, Johan (2012): *Homo ludens*, Alianza, Madrid.
- JUUL, Jesper (2010): *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*, The MIT Press, Cambridge.
- KING, Stephen (2006): «1408», en *Todo es eventual: 14 relatos oscuros*, DeBolsillo, Barcelona.
- LOZANO, Alejandro (2014): «Juegos como cultura digital», en R. Contreras, J. L. Eguía, y A. Lozano (eds.), *Juegos multijugador. El poder de las redes en el entretenimiento*, Universitat Oberta de Catalunya, Barcelona, pp. 105-114.
- MONTGOMERY, Robert (1947): *Lady in the Lake*, Metro-Goldwyn-Mayer, EE. UU.
- MOORE, Jeanne (2000): «Placing Home in Context», *Journal of Environmental Psychology*, 20, 3, pp. 207-217.
<<http://dx.doi.org/10.1006/jevp.2000.0178>>

- NAPPER, Gary (2015): «Game Design Deep Dive: The save system of Alien: Isolation», en *Gamasutra*, disponible en <http://www.gamasutra.com/view/news/235104/Game_Design_Deep_Dive_The_save_system_of_Alien_Isolation.php> [fecha de consulta 27 de abril de 2015].
- NITSCHKE, Michael (2005): «Games, Montage, and the First Person Point of View», en *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, disponible en <<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.11074.pdf>> [fecha de consulta 27 de abril de 2015].
- PEDRAZA, Pilar (2002): «Teratología y nueva carne», en A. J. Navarro (Ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Valdemar, Madrid, pp. 35-72.
- PÉREZ LATORRE, Oliver (2012): *El lenguaje videolúdico*, Laertes, Barcelona.
- PERRON, Bernard (2005): «A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions», en *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*, disponible en <<http://summit.sfu.ca/system/files/iritem1/262/86d8ad01c953fad695c3549ac644.doc>> [fecha de consulta 27 de abril de 2015].
- ____ (2012): *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- POE, Edgar Allan (2010): *Cuentos completos* (4ª ed.), Páginas de Espuma, Madrid.
- POLANSKI, Roman (1976): *El inquilino*, Marianne Productions, Francia.
- RAMÍREZ MORENO, Carlos (2015): *Maestros del terror interactivo*, Síntesis, Madrid.
- SALEN, Katie, y Zimmerman, Eric (2003): *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, Cambridge.
- SANTOS, Raquel (2013): *De la maleabilidad del tiempo cinematográfico a la plasticidad del espacio digital. Análisis práctico de construcciones en la imagen código* (Tesis doctoral), Universidad de Salamanca, Salamanca.
- VELASCO, Paula (2014): «La estética de lo sublime en el survival horror. El caso de Silent Hill», *LifePlay. Revista de Investigación y Videojuegos*, 2, pp. 35-49.
- WHITEMAN, Natascha (2008): «Homesick for Silent Hill: Modalities of Nostalgia in Fan Responses to Silent Hill 4: The Room», en L. Taylor y Z. Whalen (Eds.), *Playing The Past: History and Nostalgia in Video Games*, Vanderbilt University Press, Nashville, pp. 32-49.
- WINDELS, Joel (2011): «Scary Game Findings: A Study Of Horror Games And Their Players», en *Gamasutra*, disponible en <http://www.gamasutra.com/view/feature/134848/scary_game_findings_a_study_of_.php> [fecha de consulta 27 de abril de 2015].

LUDOGRAFIA¹¹

A Tale of Tales (2009): *The Graveyard*, Microsoft Windows.

Carlos Coronado (2014): *Mind: A Path to Thalamus*, Microsoft Windows.

11 En este apartado se indica únicamente la plataforma en la que se ha jugado al videojuego.

- Double Helix Games (2008): *Silent Hill: Homecoming*, Microsoft Windows.
Galatic Cafe (2013): *The Stanley Parable*, Microsoft Windows.
Id. Software (1993): *Doom*, DOS.
Infogrames (1992): *Alone in the Dark*, Microsoft Windows.
Kikiyama (2004): *Yume Nikki*, Microsoft Windows.
Konami (1999): *Metal Gear Solid*, PlayStation.
Krillbite Studios (2014): *Among the Sleep*, Microsoft Windows.
Team Silent (1999): *Silent Hill*, PlayStation.
Team Silent (2004): *Silent Hill 4: The Room*, Microsoft Windows.
Team Silent / Creature Labs (2004): *Silent Hill 2*, Microsoft Windows.
The Creative Assembly (2014): *Alien: Isolation*, Microsoft Windows.
The Game Kitchen (2013): *The Last Door*, Microsoft Windows.