

LUIS MARQUÉS BRAÑA

luismarqueslmb@gmail.com

LA ICONOGRAFÍA DE LOVECRAFT EN LOS
VIDEOJUEGOS DE HORROR:
ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE LAS INFLUENCIAS Y
HERRAMIENTAS LOVECRAFTIANAS COMO
AGENTES EVOCADORES DE MIEDO



Héctor Puente Bienvenido

hectorpuentebienvenido@gmail.com

Universidad Francisco de Vitoria. Facultad de Comunicación.

Grado en Creación y Narración de Videojuegos.

2020

RESUMEN

En este trabajo presentamos un estudio que analiza la figura e iconografía de Howard Phillips Lovecraft en el videojuego de género de terror y horror. Realizando una clara separación entre una aproximada definición de horror y terror en el cine y la literatura; apuntamos la convergencia del entramado horror cósmico lovecraftiano y las herramientas que dispone un modelo transversal como un objeto videolúdico.

Posteriormente, mediante técnicas de observación participante y el consecuente resultado de un exhaustivo análisis de esa recepción, contrastamos la noción de los elementos de lo fantástico, y la influencia o presencia de Lovecraft en *Silent Hill 2*, apoyadas de las propiedades lúdicas e interactivas de la narración en un sistema reglado; propiciando una atmósfera que optimice una experiencia de juego siendo así capaces de evocar los lugares propios de la literatura gótica.

PALABRAS CLAVE / KEYWORDS

Silent Hill / Lovecraft / Videojuegos / Horror / Atmósfera / Narrativa

Silent Hill / Lovecraft / Videogames / Horro / Atmosphere / Narrative

ABSTRACT

This paper presents a study that analyzes the iconography and historic figure of Howard Philips Lovecraft in the videogame horror's genre. First, making a clear distinction between a certain definition of horror and terror from literature and movies. We show the convergence of the Lovecraftian cosmic horror framework and the many tools that presents a transversal model as videogames do.

Subsequently, through participant observartion techniques, with the consequent results from a exhaustive analysis of this reception, it makes the notion of the elements to the fantastic, and the influence or presence of Lovecraft in *Silent Hill 2*, supported by the interactive and play proprieties within narrative in a ruled system; fostering an atmosphere, which optimize the gameplay, thus being able to evoke those places typical of Gothic Literature.

ÍNDICE

Resumen:.....	2
Abstract:.....	2
Introducción y objetivos:.....	4
Introducción al miedo:.....	5
Introducción a H. P. Lovecraft:.....	11
H. P. Lovecraft y el círculo mágico de los videojuegos:.....	16
1. El círculo mágico y el horror:.....	16
2. Ingredientes del <i>horror cósmico</i> en los videojuegos:.....	19
Elementos divergentes y optimizadores para generar miedo, angustia, desasosiego o pavor:.....	26
1. La narrativa como base estética:	26
2. Tipos de narrativa existentes como agentes generadores para las emociones pertinentes de un videojuego propio del género del horror:.....	31
3. La figura femenina como herramienta para producir miedo en los videojuegos:.....	42
La influencia narrativa de Lovecraft en <i>Silent Hill 2</i> :	46
1. La construcción de la historia: La experiencia fantástica:	48
2. La atmósfera y su doctrina interdisciplinar del entorno: <i>The aesthetics and environmental storytelling</i> . El alma de <i>Silent Hill</i> :	56
2.1. El uso de los efectos sonoros en <i>Silent Hill 2</i> para generar miedo al usuario:...	59
2.2. La construcción de los personajes en <i>Silent Hill</i> y su prolífera demencia:.....	61
2.3. El control psicológico y la importancia del ritmo de <i>Silent Hill 2</i> :.....	63
3. Influencias de H. P. Lovecraft en <i>Silent Hill 2</i> :.....	65
Bibliografía:.....	71
Ludografía y Filmografía:.....	79

INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

H. P. Lovecraft supone toda una inspiración atemporal para las historias que pertenecen al género del horror. Aunque, comprendemos que partimos de un problema de base; mayoritariamente no somos capaces de distinguir entre terror y horror. Por lo tanto, nuestro primer objetivo en el presente trabajo original de investigación será delimitar el objeto de estudio, consagrando dos márgenes definitorios que separen correctamente el género del horror y el género de terror.

Una vez esclarecidas las principales características que componen todo elemento fantástico, acudimos al universo fabricado por H. P. Lovecraft a principios de siglo XX, y que hasta día de hoy sigue estando muy presente en las distintas historias; que bien consumimos a través de un libro, una pantalla o interactuando mediante el videojuego. Cada instrumento generado desde los relatos de este autor nos facilita construir un ambiente sobrecogedor.

Nuestro principal objetivo, consiste en rastrear la figura de Lovecraft en los videojuegos de temática *survival horror*, y cómo los desarrolladores se han inspirado en el denominado Horror Cósmico para establecer su nuevo universo ficcional. Además, un elemento que presenta unas características tan divergentes como es el videojuego, implica un diseño de ese universo ficcional más inmersivo que cualquier otro medio destinado al ocio, acudiendo a la narrativa como base estética y desarrollo para construir; valiéndose de todas sus propiedades interdisciplinarias, como la narrativa embebida, para optimizar la experiencia de juego que evoquen esos oscuros e insondables espacios lovecraftianos.

Para demostrar nuestra teoría, de que el uso de esta fórmula de estética narrativa y universo lovecraftiano genera una experiencia de juego óptima, recurrimos a una metodología de investigación analítica de carácter cualitativo, descriptivo y experimental. A través de un proceso hipotético-deductivo, realizaremos un análisis de recepción y observación participante del celebrado título *Silent Hill 2*.

INTRODUCCIÓN AL MIEDO

“La idea de género implica ante todo diversas preguntas; [...] He aquí la primera: ¿tenemos el derecho de discutir un género sin haber estudiado (o por lo menos leído) todas las obras que lo constituyen? [...] Pero uno de los primeros rasgos del método científico consiste en que este no exige de la observación de todas las instancias de un fenómeno para poder describirlo. Procede más bien por deducción. De hecho, se señala un número relativamente limitado de ocurrencias, se extrae de ellas una hipótesis general que se verifica luego en otras obras, corrigiéndola o rechazándola. Cualquiera sea el número de fenómenos estudiados (en este caso, de obras), no estaremos autorizados a deducir de ellos leyes universales; lo pertinente no es la cantidad de observaciones, sino exclusivamente la coherencia lógica de la teoría.”

(Todorov, 1972: 9-10)

Tzvetan Todorov (1939-2017) nos indica con total precisión una taxonomía apreciativa para construir un estudio concreto y empírico-deductivo sobre el horror, que con ello nos permita emplear una metodología correcta.

Existen numerosas formas de hacer sentir miedo al jugador; como tal, el terror nos presenta muchas caras: Ya sea mediante los inquietantes y escalofriantes pasillos de las célebres casas del terror de los parques temáticos, las turbadoras notas musicales de la película *El Resplandor* (1980), los inimaginablemente horripilantes monstruos que habitan en las cuevas de *El descenso* (2005) o la desgarradora y terrorífica personalidad de Norman Bates en *Psicosis* (1960). El primer dilema presentado en este trabajo se nos presenta al delimitar el objeto de estudio. Encontramos alusiones al miedo y el terror desde las primeras historias y estudios de Aristóteles sobre el *pathos* y el *mythos*; o en los escritos sumerios sobre Gilgamesh. Desde la literatura destinada a lo sobrenatural en las novelas de Poe, Mary Shelley o Bram Stoker; hasta los *yurei* o la deidad Izanami del panteón japonés. La humanidad presenta desde sus inicios unos impulsos ligados al miedo. Ese miedo es una de las primeras emociones del ser humano. *“The oldest and strongest emotion of human kind is fear”* (Lovecraft, 2001: 423). Se nos presenta un sinfín de textos y teorías que avalan la definición de miedo y sus consecuencias, así también como su atractivo interés a lo largo de toda la historia. Nosotros nos centraremos en el más remediado actualmente en el mundo de los videojuegos cuyo peso estilístico y estético-narrativo viene de la mano de H. P. Lovecraft. Este estilo que analizamos y representamos posteriormente en un prototipo narrativo de un videojuego se trata del género del horror. Que, si bien tiene similitudes con el terror, incluso más aún con el terror psicológico; exponemos las notables diferencias que ostentan ambos géneros.

Una de las definiciones más acertadas que nos acercan a entender el significado del miedo, y su influencia en los géneros del horror y terror nos la aporta la visión de Fernando Darío González en su ensayo sobre *El Horror en la Literatura* (2017). Aun así, nuestra responsabilidad en este trabajo es generar un marco teórico acertado y coherente en la que podamos entender la influencia de estas dos materias en Lovecraft y de cómo es capaz de producir un género propio. El denominado *horror cósmico*.

En el texto de Darío González (2017) clarifica que el miedo actúa en nuestros instintos más primitivos y animales, por eso funciona el miedo y el espectador consume este género de

forma muy continua. Principalmente se debe a que el lenguaje del subconsciente es visual, y nuestro cerebro no distingue las imágenes de una película de las imágenes reales. Esto nos permite tener el subidón de adrenalina del miedo, pero siempre en un entorno controlado. Actualiza que el terror en el cine es diferente del real por su carácter visual. El terror real trabaja en otras zonas del cerebro, el terror en el cine trabaja en el prefrontal por ser visual y por eso podemos resistirlo.



Imagen I: Fotograma de *El Ritual* (Netflix, 2019). Apreciamos la mano misteriosa en el centro focal de la imagen.

Pero ¿qué entendemos por miedo? Según Delumeau, el miedo, en sentido estricto y como afección al individuo, “*es un pathos, o emoción-choque, frecuentemente precedida de sorpresa, provocada por la toma de conciencia de un peligro presente y agobiante que, según creemos, amenaza nuestra conservación*” (1989: 18)”.

Si acudimos al diccionario de la Real Academia Española encontramos dos definiciones: “*Angustia por un riesgo o daño real o imaginario.*”, y: “*Recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea.*” Bastida de Miguel realiza una descripción del miedo muy parecida a la que nos presenta el propio Lovecraft. “*El miedo es una emoción normal y universal, necesaria y adaptativa que todos experimentamos cuando nos enfrentamos a determinados estímulos tanto reales como imaginarios (...)*” (2018: 1).

Afirmativamente encontramos numerosos y distintos tipos de miedo que podemos padecer. Englobamos la mayoría de los miedos por la escueta distinción que realiza David Roas: entre el miedo físico o emocional, que surge de la amenaza real y la muerte, del miedo metafísico o intelectual, que es propio del género fantástico y que “*si bien suele manifestarse en los personajes, atañe directamente al lector (o al espectador), puesto que se produce cuando nuestras convicciones sobre lo real dejan de funcionar, cuando perdemos pie frente a un mundo que antes nos era familiar*” (Roas, 2006: 108-111).

Debemos diferenciar entre terror y horror para no confundirse en la realización del análisis y objeto de estudio de este trabajo, pues ambos generan miedo al consumidor desde el medio sensorial que prefiera, para satisfacer la necesidad de experimentar dicha emoción. Sin embargo, el poder de cada género radica en las distintas herramientas que nos ofrecen a los artistas y creadores de contenido; si conocemos esas diferencias logramos un miedo más acertado pues entendemos su origen y sabremos cómo manipularlo. Bastida de Miguel interpone, de igual modo que Roas, la existencia de dos miedos: de nuevo, los reales y los imaginarios. Lovecraft nos introduce a la premisa del mayor de los miedos; lo desconocido. Veremos como en el terror y el horror su principal diferencia es la racionalidad del suceso frente a la irracionalidad del mismo.

¿Qué entendemos por Terror? Wood asemeja el terror como aquel lugar donde “*la normalidad es amenazada por un monstruo*”. Define la normalidad como “*la conformidad con las normas sociales dominantes*” y entendemos como monstruo “*a todos aquellos capaces de cometer actos monstruosos o similares*” (1985: 204). Losilla (1993) y Erreguerena (2003) apuntan al cine como un propulsor de este género utilizando su mejor herramienta del diálogo audiovisual. “*El imaginario construido por el discurso cinematográfico es un espejo de la realidad donde el espectador mira sus ansiedades y sus propios miedos*” (2003: 361). Si recurrimos a la definición de miedo “*angustia por un riesgo o daño real o imaginario, descubrimos que el terror es la exageración de la angustia*”. Esta angustia provoca al usuario que lo padece, congoja, ansiedad, dolor o sufrimiento.

¿Qué entendemos por Horror? Para esclarecer desde un principio una diferencia clara, de los posibles hechos casuísticos que acontecen ambos géneros, recurrimos de nuevo a La Real Academia Española, que referencia al horror como “*sentimiento intenso causado por algo terrible y espantoso, o aversión profunda hacia alguien o algo*”. Eduardo Bericat (1992), catedrático en sociología aporta a esa definición considerando que la versión emocional del tabú está relacionada con el horror. Cuanto más misterioso sea el tabú, más grande su poder. Por lo tanto, el horror juega con lo excepcional.

Si bien en la definición más directa de ambos géneros no podemos diferenciar entre terror y horror, pues ambas son una exacerbada representación de distintas emociones ligadas al miedo o angustia; existen unas notables diferencias que durante el paso del tiempo se han diluido, debido, probablemente a un tema lingüístico. Si es cierto que en los países anglosajones en el género cinematográfico si se logra encontrar una diferencia aprehensible entre en género de terror y el género del horror. En el idioma castellano no hay diferenciación concreta cuando nos encontramos con una nueva obra, ya sea literaria o audiovisual en el que podamos catalogarlo como terror u horror.

A pesar de ello, en las distintas definiciones sí que podemos apreciar que la mayor diferencia son las emociones y sensaciones que generan ambos géneros. Ann Radcliffe (1764-1823) ratifica estas diferencias centrándose en la oposición que presentan ambos géneros en el espectador. “*Terror and Horror are so far opposite, that the first expands the soul, and wakens the faculties to a high degree of life; the other contracts, freezes, and nearly annihilates them*” (1932: 150).



Imagen II: El antagonista de la saga de terror *Scream* (1996). Un asesino en serie que puede representar un posible suceso racional.



Imagen III: El rostro del fenómeno que acecha a la protagonista del cortometraje de horror *Lights Out* (2013). Un monstruo que representa la ficción de un hecho irracional.

Para Sara Roma una de las mayores diferencias entre el terror y el horror es la fantasía y la irrealidad de los sucesos en el horror. “*Lo que nos turba de las películas de horror es su dimensión fantástica. Lo que nos azora de las películas de terror es constatar, que tras la amabilidad de nuestro vecino se esconde un ser cruel, violento, apartado en la intimidad de su hogar; que quien duerme con nosotros se ha convertido en un desconocido...*” (2009: 48). Sin duda este es un acercamiento para entender la cosmovisión de Lovecraft y su cosmología del entramado *horror cósmico*.

José Antonio Marina junta tanto la fantasía del horror y la razonabilidad existente del terror con las emociones y ejecuta la separación de ambos géneros en su ensayo *Diccionario de los sentimientos*: aclara que “*la percepción de algo (entendiendo ese algo como un monstruo) que sobrepasa la posibilidad de control, general un sentimiento negativo, acompañado de incapacidad de reaccionar, ya que en ocasiones existe una relación directa con el asco o repulsión*” (Marina y Penas, 2001: 243). Podemos, por ejemplo, encajar perfectamente esta definición con la característica ciudad de *Innsmouth*. Si es cierto que antes afirmamos que el terror; sobre todo el psicológico¹, surge cuando nos modifican el *statu quo* de nuestra zona de conocimiento hacia lo desconocido plausible, generándonos esa sensación de miedo exacerbada. El horror se centra en potenciar todos los sentidos, como el asco o repulsión y por eso *Innsmouth* pasa de ser un pueblo extraño aparentemente normal, a un pueblo que nos produce asco por las monstruosas y desagradables, aunque acertadas descripciones de Lovecraft.

Como explica Bericat Alastuey (1992) sentimos sorpresa cuando acontecen hechos que no coinciden con la expectativa, y el horror se compone con base en el miedo, la sorpresa y la vergüenza, marcando los límites que impone el orden social. Carroll (1990) afirma que el terror es un género que se entrecruza con numerosas formas de expresión artística y de los medios de comunicación y, que el horror debe ser algo amenazante e impuro y que proponga una fusión de emociones de miedo y disgusto.

¹ El terror psicológico a diferencia del género de terror per sé, ataca directamente a la psique del espectador, dejando de lado los miedos más gráficos. Se centra en paralizar al usuario exponiéndolo a sus mayores fobias.

El *Cambridge Companion to Gothic Fiction*, en su introducción, resume esta diferenciación entre el terror y el horror góticos al afirmar que el terror mantiene a los personajes y al lector en un ansioso suspense sobre las amenazas de la vida y la seguridad, y que la salud mental se mantiene ajena, o en las sombras, o en sugerencias de un pasado escondido; mientras que el segundo enfrenta a los personajes principales con la violencia bruta de una desintegración física o psicológica, explícitamente demoledora de las normas asumidas, y las represiones, de la vida del día a día con consecuencias chocantes e incluso repugnantes (Hogle, 2015).

Según Aristóteles, para que sintamos miedo “*se requiere que quede una cierta esperanza de salvación por la que sentimos ansiedad*” (2002: 159). Si tomamos esta aseveración como válida, el terror, como antes hemos expuesto, se relaciona con una emoción, véase el *phóbos* aristotélico, o *páthos*, que puede ser sobrellevada, si los personajes de la historia, y los lectores durante el tiempo de lectura, y en relación con esta, alcanzamos la excelencia a través de la *arete ethike*. En el otro extremo se halla el horror, donde el miedo no nos permite alcanzar, ni a los lectores, ni a los personajes la *arete* de la *andreía* (Grueso, 2017).

Cecilia Eudave, engloba el horror en su elemento más primitivo, al instinto más puro del arte de generar miedo, sin duda fundamental para el horror de Lovecraft. Nos referimos a la narrativa y su melódica literaria del lenguaje. En otras palabras, la construcción de una auténtica atmósfera. “*El horror funciona en todos los niveles de construcción del texto como tema, como palabra-concepto, es decir, como signo de representación que lo limita y estandariza, o como motivo en la diégesis, todo lo cual lo hace objeto de discurso literario [...] Por ello, el espacio, aunque construido en la narración por medio del lenguaje, es un componente de las circunstancias que rodean al ser humano y una realidad presente en el seno de la ficción. Así pues, es necesario atender también a otro tipo de valores, concretamente los semánticos, que condicionan y matizan la interpretación de la realidad del universo ficcional*” (2018: 58).

Para comprender mejor el abismo que existe entre el terror y el horror, ofrecemos dos ejemplos recogidos en la literatura en forma de micro relatos. El primero corresponde a Héctor Puentes:

“Sofía corre ensangrentada. Ella y su machete. Sofía corre hacia ti”.

El segundo viene de la mano de Thomas Bailey Aldrich:

“Una mujer está sentada sola en su casa. Sabe que no hay nadie más en el mundo: todos los otros seres han muerto. Golpean a la puerta.”.

¿Por qué nos inquieta más el segundo relato? Identificándonos con la protagonista y sabiendo como ella que no hay posibilidad de ningún superviviente, el golpe en la puerta adquiere un claro tinte ominoso, amenazador. Es algo que no puede suceder. Entonces, ¿quien (o qué) llama a la puerta? Lo imposible asociado con lo desconocido es lo que provoca en nosotros esa inquietante impresión. Y, como sabemos, lo imposible y lo desconocido son los elementos sobre los que descansa la construcción de lo fantástico y su efecto fundamental sobre el receptor: el miedo (Roas, 2018). El primer relato puede inquietarnos, alarmarnos o incluso angustiarnos, pero cabe la remota posibilidad de su suceso; por lo que se aleja del elemento fantástico y ominoso propio del horror.

En las manifestaciones particulares que la ficción fantástica ha creado (monstruos, fenómenos y/o situaciones imposibles), subyace una misma idea: el miedo a lo desconocido. Ahí descansa, pues, el efecto de lo fantástico, manifestado en lo que podríamos señalar como objetivo esencial del género: trasgredir o, al menos, problematizar nuestra concepción de lo real (Roas, 2006). La irrupción de lo imposible, de lo inexplicable, en un mundo que funciona como el nuestro provoca que la realidad se vuelve extraña, desconocida y, como tal, incomprensible. Y, por eso mismo, amenazadora y despierta en nosotros cierta angustia. Una apreciación sobre este género del horror es que no vislumbra ninguna opción satisfactoria para los personajes, mientras que la categoría de lo siniestro que proceda de formas de pensamiento superadas sí se abre a tal posibilidad pues corresponde a los hechos posibles. Por tanto, en dicha categoría, la del género del terror, siempre existe una posibilidad de escapatoria, por pequeña que esta sea (González, 2017).

Una vez establecidas las diferencias, también debemos entender las emociones que nos transmiten ambas. Ciertamente el miedo transmite algo de esperanza ante un hecho plausible racional, que nos traslada directamente la narrativa del terror; en el horror, encontramos una emoción más profunda y completamente aversiva. La Angustia. *“El temor, el espanto, el pavor, el terror pertenecen más bien al miedo; la inquietud, la ansiedad, la melancolía, más bien a la angustia. El primero lleva a lo conocido; la segunda, hacia lo desconocido. El miedo tiene un objeto determinado al que se puede hacer frente. La angustia no lo tiene, y se la vive como una espera dolorosa ante un peligro tanto más temible cuanto que no está claramente identificado: es un sentimiento global de inseguridad. Por eso es más difícil de soportar que el miedo”* (Delumeau, 1989: 31).



Imagen IV: Annie Graham, personaje de *Hereditary* (2018), completamente paralizada ante el horror que está presenciando.



Imagen V: Cris Washington congelado e inmóvil igualmente por su vulnerabilidad ante el horror que padece en *Déjame Salir* (2017).

No obstante, no podemos obviar los vínculos que comparten el miedo y la angustia, ambas se compenetran en el género del horror. Delumeau (1989) añade que, para conservar el equilibrio interno; pues resulta imposible experimentar una infinita angustia, el usuario o espectador transforma y fragmenta su angustia en miedos precisos, con los que es más fácil enfrentarse. Dicha angustia es el alimento predilecto del horror. Sigmund Freud (1923) en su acertada definición de angustia la conceptualiza como “señal de alarma”. Sabiendo que el desarrollo de la angustia es la reacción del ser ante el peligro y constituye la señal para la fuga. Es una reacción ante una situación peligrosa o señal de alarma ante un peligro interno o externo, produciendo cierta represión o inmovilización a quien la padece. De igual modo para el doctor y psiquiatra Alfredo Cimiano *“La angustia es, pues, lo que no engaña. La*

angustia es una espantosa certidumbre; es, a la vez, lo que nos mira y lo que vela nuestra mirada” (2019: 1). El horror nos enfrenta a nuestros miedos más profundos, una de las emociones que más padecemos es la angustia, mostrándonos la desagradable realidad, amenazadora de aquello que conocemos y que altera nuestro *statu quo*.

Destacamos una ligera confusión que suele aparecer entre el terror psicológico y el horror pues ambos géneros presentan tintes de similitud, pero el lienzo se antoja como ya hemos descrito muy distinto. En su mayoría el horror nos muestra un elemento real, aunque dentro del imaginario ficcional. Se nutre de las putrefactas descripciones y estética pervirtiendo lo fantástico para generarnos miedo y angustia en su mayoría. El terror psicológico, personalizado como Alfred Hitchcock, juega con la mente del espectador induciéndolo en una sugestión y manteniendo una constante tensión, siempre dentro del marco que comprende de los sucesos posibles a los casi imposibles.

INTRODUCCIÓN A H. P. LOVECRAFT

El entramado literario de Lovecraft es sin duda un bálsamo para las mentes creativas que deseen ocasionar miedo o angustia en el usuario. Desde su creación numerosos son los artistas que acuden al universo conjugado por H. P. Lovecraft, véase Stephen King en la literatura, Guillermo del Toro o David Lynch en la gran pantalla o Hideo Kojima en el sector del videojuego. Nosotros no somos diferentes, considerables son los miedos en los que nos hemos basado y en los que aparecen en los videojuegos sobre los que realizaremos el consiguiente análisis. Si bien antes de continuar, conviene hacer una breve introducción acerca de quién fue este único autor del siglo XX y su género que dictó el camino del horror en el medio audiovisual como por ejemplo en el de los videojuegos.

Aunque Espen Aarseth calificase el 2001 como el año uno de estudios sobre el videojuego², incluyendo entre muchas materias, el horror, hemos comprobado como el estudio sobre este género ya consagra una consolidación analítica y metodológica desde los años 70, en incluso anteriormente. El mismo Lovecraft realizó un breve ensayo *Supernatural Horror in Literature*, recopilando la esencia de su género predilecto en la historia de la literatura, analizando qué es el miedo y como se arraiga en el ser humano haciéndolo reaccionar de cierta manera. Su estudio se basa en las emociones humanas, concretamente en el miedo y su evocativa interpretación histórica en la mitología y en lo desconocido. “*The oldest and strongest emotion of human kind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is the fear of the unknown [...] Because we remember the pain and the menace of death more vividly than pleasure, and because our feelings toward the beneficent aspects of the unknown have from the first been capture and formalized by conventional religious rituals, it has fallen into the lot of the darker and more maleficent side of cosmic mystery to figure chiefly in our popular supernatural folklore*”. (2001: 423).

Howard Phillips Lovecraft nació en 1890 en Providence, Estados Unidos. Desde pequeño mostró una particular admiración por la literatura del siglo XVIII. En estas novelas predominan las altas virtudes propias de la novela caballerescas; el honor y la dignidad en los

² Espen Aarseth publicó el primer artículo de los consumados Game Studies en el 2001, declarando así el inicio de un estudio enciclopédico formalista, sistemático y científico de los videojuegos. Disponible en: <http://gamestudies.org/2001>

distintos personajes que las protagonizan. Rasgo característico de la mayoría de los personajes de Lovecraft. Durante esta etapa literaria su gran referente es Lord Dunsany alimento retórico, y optimista de sus relatos. En la universidad mostró desmesurado interés por la química y astronomía. Quedó sorprendido y devastado por la inmensidad del cosmos y el universo y lo infinitamente insignificante que es el ser humano (LLopis, 2011).

Edgar Allan Poe sin duda supuso toda una revelación para Lovecraft. De su obra sacará la receta de la locura y la escueta extensión de algunos de sus relatos. Referentes característicos de la filosofía Lovecraftiana. Su principal pincelada se basa en cómo la evolución de la irracionalidad de los sucesos afecta notablemente y altera la cordura del narrador induciéndolo a la locura máxima. De hecho, inspiró al propio autor a realizar una de sus obras más relevantes, y considerada por Aldea (1996) y Cuellar (2009), como una secuela del texto de Poe, *El Relato de Arthur Gordon Pym* (1838). Esa locura que se apodera de los personajes ante el descubrimiento de la verdad amenazadora y la desolación y desasosiego de ese conocimiento viene dado por el caos que reina el universo. Para Lovecraft el caos es un ente que gobierna el universo. Esta aportación es gracias a Algernon Blackwood, de cual sacó la Teoría del Caos (González, 2011; Vallejo, 2013).

De Poe también se incluyen los finales poco convencionales donde encontramos un desenlace amargo y agrisado a una historia de por sí poco común, angustiada y desalentadora para la mayoría. Lovecraft no da tregua ni oportunidad a sus personajes de optar a un posible final feliz; o al menos, escapar de su terrible destino. “*God is looking after you, is looking after the good people. Good people would probably survived horror stories or whatever. Lovecraft redefine things. He took away from the ghost stories away from the gothic, and this place surrounded by evil, mad, horror monstrous things always try to get in who frankly don't care about us*” (Gaiman, 2008).



Lovecraft también aportó en el ámbito de investigación sobre la literatura en su ensayo anteriormente citado *Supernatural Horror in Literature*. La mayoría de sus novelas y escritos fueron publicados de una forma más profesional y académica por sus amigos como August Derleth o Robert Bloch a través de su fundación la Arkham House Society (nombre inspirado en la ciudad ficticia del universo lovecraftiano) después de su fallecimiento el 15 de marzo de 1937 (Calderón, 2014; González, 2011).

La principal intención de Lovecraft es hacernos entender que ningún hombre puede escapar al caprichoso destino del caos y, que una vez que nos acercamos a dicha verdad, sucumbimos a la locura. Para conseguirlo estableció todo un panteón de dioses y su mitología sobre la cual gira su filosofía lovecraftiana. El director de cine

Imagen VI: Fotografía de H. P. Lovecraft.

Guillermo del Toro, admirador de su cultura completamente, define en pocas palabras las representaciones principales del autor. “*Hay cosas más antiguas que el propio ser humano o la Tierra misma, nos acechan con crueldad e indiferencia*” (2008). El más conocido es *Cthulhu*, pero atesora monstruos galácticos como el temible *Azathoth* o a su mensajero *Nyarlatotep*. Estas deidades no se preocupan en absoluto por nosotros y nos miran con indiferencia en su capricho caótico por retomar su conquista de la Tierra. Esas criaturas regentes del caos y el universo son completamente inmensas frente a nuestra insignificante existencia.

Durante sus descubrimientos y asombros en los campos de la ciencia y sobre todo de la astronomía impondrán en el carácter de sus obras el corte científico, racional y lógico de sus entramadas narrativas, poniendo en especial énfasis en su mayor preocupación y miedo: lo pequeños que somos los humanos frente al cosmos. Guillermo del Toro (2008) nos explica en el documental *Lovecraft: Fear of the Unknown* como Lovecraft nos muestra cuán ínfima es la existencia del ser humano comparado con el resto del universo. Esta cosmovisión de los acontecimientos caóticos y siniestros de universo convenien muy bien con su carácter científico y de corte realista de la propia visión filosófica. Sin duda el entorno de realismo, apoyado en certezas científicas, ofreciendo garantías de credibilidad ante los ojos del lector es uno de los pilares más fuertes de la atmósfera del *Horror Cósmico* (Nava, 2015).

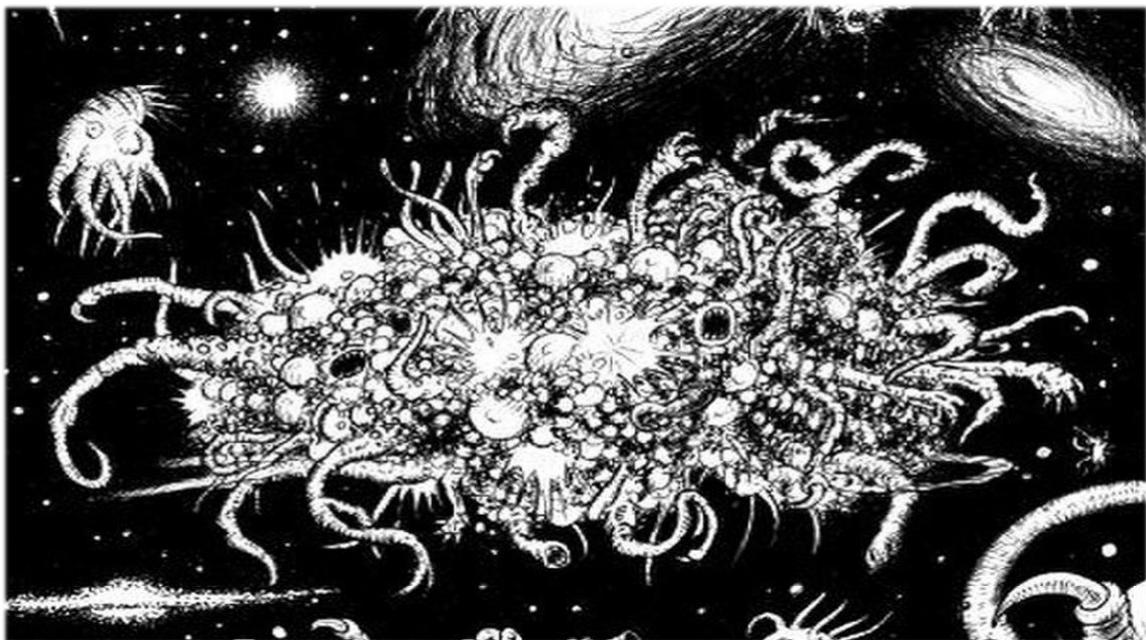


Imagen VII: Ilustración de *Azathoth*, el dios del caos. (Por Dominique Signoret)

Ese gran vasto universo que curiosamente al ser humano se le antoja inhóspito, lejano y vacío potenció en Lovecraft su capacidad psicológica de construir todo un universo basando en ese gran vacío. “*He populated the emptiness with monstruos*” (del Toro, 2006). A pesar de considerarse una persona no creyente, Lovecraft compuso todo un mundo basado en la mitología. Admiraba la obra de *Las mil y una Noches*; calificaba a la Biblia igual de fantasiosa que esta, prefiriendo la primera por su entablado mitologísmo y alcance fantástico. Gracias a la obra oriental por antonomasia, Lovecraft añade a su propia mitología como inspiración el apodo de Abdul Alhzred, pseudónimo que utilizaría para escribir el

*Necronomicón*³ (González, 2011). Lovecraft siendo un individuo recluido en su soledad y que soportaba la vida como puro sufrimiento miraba al mundo y a la sociedad con temor, temía a lo desconocido. Lo que no había aprendido de sus libros y el mundo terrenal le parecía carente de sentido (Fernández, 2015). Aquí se refleja muy bien las relaciones que Lovecraft establece con el filósofo Schopenhauer y su visión pesimista del mundo; que le influyó en suma medida, e incluso consigo mismo. Por un lado, tenemos que el protagonista tiene temor a salir y vive recluido en su hogar, esto equivale a un aspecto estrictamente biográfico del autor ya que mientras escribía la mayor parte de sus obras y a sus protagonistas; él se encontraba en la misma situación de aislamiento social. También ve con los mismos ojos que Schopenhauer a una humanidad débil, que asolada por las guerras será extinguida y por tanto el hombre será superado.

Sin duda, parte fundamental del éxito y alcance de sus ideas que susciten una reacción sugestiva y pavorosa en el lector radica en la manera en la que sustenta dicha concepción mediante su escenificación en el texto, utilizando un esquema recurrente en sus historias: el testimonio de un hombre desesperado que comparte sus terribles hallazgos. (Hernández Roura, 2019). Esa revelación de la verdad radica en el descubrimiento de la inmensidad del cosmos y los monstruos que lo habitan esperando fervientemente dominar la Tierra. Lovecraft crea un miedo real e importante al conocimiento y lo convierte en algo amenazador. Bendiciendo la ignorancia humana y el desconocimiento principal de sus personajes, nutre de curiosidad a esas mentes produciendo un pavor a los descubrimientos realizados, incapacitando al protagonista que los padece de mantenerse cuerdo. *“The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far.”* (Lovecraft, 2001: 425).

Sus relatos están interconectados por medio de una serie de lugares, objetos y un panteón de presencias que no son mero decorado, sino los elementos constituyentes de un planteamiento general. Ese planteamiento acontece el principal sustento de la narrativa lovecraftiana, la certidumbre de la realidad que vivimos se desestabiliza y determina la perturbadora intuición de un mundo indómito e incognoscible donde nuestro destino depende de las decisiones azarosas de esas presencias, lugares y objetos caóticos e irracionales. Una serie de ideas que conforman los diferentes ángulos de su cosmicismo (Hernández Roura, 2019; Trinidad, 2019). De hecho, otro motivo importante de la poética lovecraftiana son las referencias de lugares reales y sucesos verídicos entremezcladas con personajes, ciudades, hechos y libros inventados, consiguiendo interconectar sus obras generando una transmediación única en su época y acercándonos más a la realidad cotidiana, y por tanto autenticidad empatizable (Muñoz Casado, 2012).

Sumado a lo anterior, la narrativa de H. P. Lovecraft se caracteriza por el uso de múltiples adjetivos visuales y estéticos, además de metáforas, cuya función es crear una atmósfera agobiante y terrorífica. Por lo tanto, los tintes del horror psicológico de Lovecraft se califican por dominar el miedo colectivo. Mientras que el género de terror y el horror son ficción; el horror psicológico, aún siendo ficción, ataca directamente a tu psique, y te invade. Te crea

³ El *Necronomicón* es un bestiario histórico-enciclopédico ficticio que recoge las escrituras prohibidas del *lore* fantástico de la literatura de Lovecraft. Escrito por el Abdul Alhazred, recoge la información acerca de las criaturas místicas y abisales que habitan en lo profundo de los oscuros recovecos del océano y la tierra. Información acerca de las deidades caóticas que sueñan con conquistar la tierra. Todos esos escritos vuelven completamente locos a aquellos ilusos y curiosos que se atreven a ojearlo, invadiendo la mente del huésped con terribles pensamientos y pesadillas.

un círculo mágico del que no puedes salir. Llega hasta el subconsciente. Esta atmósfera imperial en el terror y el horror, tanto en Lovecraft como sus vertientes inspiraciones en los videojuegos viene de la literatura gótica.

El gótico es un género que nos otorga poderosas obras como *Frankenstein* (1823) de Mary Shelley. Sin embargo, el género perderá influencia y únicamente será rescatado por Lovecraft para construir sus ambientes. El gótico, para Hurley es un género que busca una respuesta afectiva en los lectores, versa sobre locura, histeria, ilusiones y en general, estados mentales alterados, y que ofrece a menudo unas representaciones extremas con una alta carga gráfica de elementos sexuales, fisiológicos y psicológicos “*Its supernaturalism content, its fascination with social transgression, and its departure, in formal terms, from the emerging norm of realism [...] the Gothic during these years has been [...] defined in terms of plot, setting, theme, style, narrative, and its affective relations to its readership (whom it attempts to render anxious, fearful, or paranoid)*” (Hurley, 2015: 190).



Imagen VIII: casa colonial americana, presentando los típicos esbozos góticos. De *Sleepy Hollow* (1999).

Precisamente la atmósfera, el “*aesthetics and environment*” es lo que prima de la rigurosidad y exigencia creativa de Lovecraft en sus creaciones; afirmó después en *Supernatural Horror in Literature*: “*Atmosphere is the all-important thing, for the final criterion of authenticity is not the dovetailing of a plot but the creation of a given sensation*”. Y es que “*The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present*” (2001: 426). Ciertamente para Héctor Puente y Marta Fernández la atmósfera es el elemento definitivo de autenticidad de lo fantástico. El generar una sensación específica. Una sensación justificada en los espacios imaginarios aportando una representación alterada, proyectada de los estados mentales. Como se da en el caso de *Innsmouth*, una ciudad aparentemente tranquila que se termina volviendo desagradable, repugnante, aterradora y angustiada. (Fernández y Puente, 2015).



Ilustración IX: el pasaje oculto estilo gótico en “Las ratas de las paredes” (1923). Por Alberto Vázquez.

H. P. LOVECRAFT Y EL CÍRCULO MÁGICO DE LOS VIDEOJUEGOS

1. El círculo mágico y el horror

Podríamos recapitular el horror cósmico como un subgénero entre el horror y la ciencia ficción que a través de un implacable materialismo gnóstico elude los recursos del terror psicológico para abandonar a sus protagonistas como marionetas de un destino caprichoso y manipulado por malignas deidades intergalácticas, minimizando la condición humana a una consecuencia del azaroso caos. (Llurba, 2017).

Hemos comprendido la importancia de la estética narrativa y visual-imaginativa en las historias de Lovecraft. La mejor expresión y acierto de transmitir el poder inmersivo y terrorífico de su legado se da en el sector audiovisual, concretamente en el campo del videojuego. La inmersión del videojuego permite a los desarrolladores incorporar los distintos elementos lovecraftianos y generar una fórmula eficaz y de éxito diversificada potenciando un *gameplay*⁴ inmersivo que controle las emociones del jugador en todo momento, transformándolo en un usuario vulnerable frente a su juego.

Pero muchos de los juegos, en especial los pertenecientes al género del horror y/o terror presentan aspiraciones narrativas importantes. ¿En qué se basan dichas aspiraciones narrativas? ¿Cuáles son los pilares fundamentales para generar esa sensación de miedo y desasosiego? ¿Podemos englobar por ejemplo la estética y el diseño en el apartado de la narrativa? ¿Es la narrativa el fundamento principal de toda base teórica sobre la construcción de un videojuego de horror y/o terror?

⁴ El *gameplay* es la experiencia de juego diseñada y configurada por los desarrolladores del juego.

Ante las principales dudas que nos surgen en este momento, teniendo claro la situación elemental del horror cósmico Lovecraftiano y la importante, tanto para el propio Lovecraft, como el género del horror, de la demanda imperante de una atmósfera y estética dominante, sintetizar los factores externos y propicios para la generar un estilo interdisciplinar, coherente y óptimo.

Para entender realmente cómo funciona un videojuego y lograr la construcción simbiótica entre la poética narrativa de Lovecraft y la capacidad inmersiva y potencial subjetivo del videojuego hay que comprender unas cuantas definiciones importantes. Comenzando con la creación y entendimiento de la atmósfera que envuelve al jugador en la historia y el significado de la inmersión en su contexto.

Resaltamos que en 2001 Espen Aarseth declaraba el “año uno” de los estudios académicos sobre los videojuegos, mediante la publicación online de Game Studies. Si bien posteriormente las aportaciones a los campos de estudio han sido cuantiosos y ricos en materia y contribuciones teóricas multidisciplinares; la mayoría se nutre de referentes anteriores como Johan Huizinga y su *Homo Ludens* (1972) o Roger Caillois con su publicación *de Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1967). Nos resulta de vital importancia conocer la obra Huizinga para comprender la importancia de una atmósfera narrativa bien estructurada y diseñada del género del horror en los videojuegos.

Huizinga hace una observación importante y muy citada: que los juegos construyen un "círculo mágico" que separa el juego de el mundo externo. Jugar a un juego, desde este punto de vista, es instaurarse uno mismo aparte del mundo exterior, y rodearse de un sistema que no tiene efecto en todo lo que se encuentra más allá del círculo. En su trabajo reconoce la existencia de un espacio limitado por una línea psicológica que imponen los propios jugadores. En este espacio consensuado y voluntario, los jugadores se abandonan al juego; y simulan acciones propias de un escenario real diferentes. En su interior los jugadores intercambian mensajes comunicativos que, a su vez, están determinados por el mismo marco. Estos “marcos” responden a las características que condicionan los mensajes, lo jugadores y la relación entre ambos: la que exige el juego (Huizinga, 1972). Héctor Puente define el círculo mágico de la siguiente manera: “Espacio separado, improductivo, ficticio, reglado por normas y ajeno a la realidad que generan los juegos” (Puente, 2012).

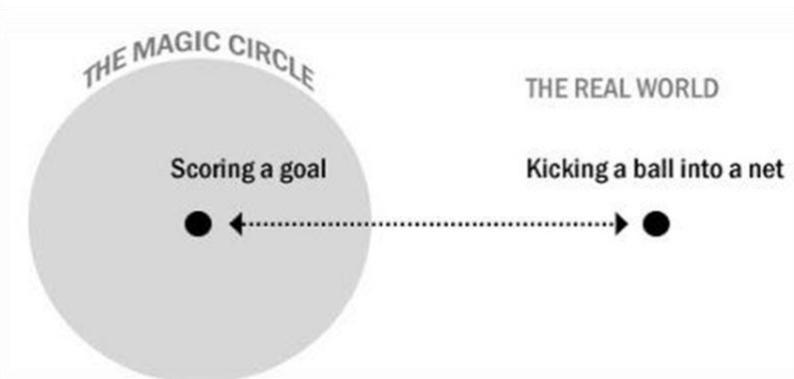


Imagen X: el significado ficticio de una acción real. “*Inside the magic circle, real-world events have special meanings*” (Adams y Rollings, 2009: 8).

Las características principales que acontecen en el círculo mágico nos indican que el jugador no toma como reales sus decisiones y acciones; por lo que sus repercusiones tampoco se achacan a la realidad de la circunstancia. Dicho elemento no real, se asemeja bastante a la teoría de Fernández (2015) en la que el consumidor audiovisual de una película de terror adquiere cierta relevancia la conciencia de situarse frente a un elemento ficticio y por lo tanto la sensación es real pero falseada por la esperanza del miedo no existente, pero si experimentable. Al igual que en una sala de cine, o en la historia previa que recibe el grupo que se aventura a un *escape room* de temática horripilante, los espacios limitados son una herramienta de ayuda para el ser humano de situarse y entender las situaciones de la vida.

Como hemos indicado muchos juegos presentan aspiraciones narrativas. Impera en el desarrollador y diseñadores establecer el correcto y diverso potencial emotivo de otras experiencias narrativas (como los espacios enactuados y evocativos de los parques de atracciones, o el cine de terror) que configuren nuestras expectativas del juego. A consecuencia de estas aspiraciones exige la necesidad de un entendimiento de los videojuegos y su narrativa, esta necesidad se puede ver catapultada por la inmersión.



Imagen XI: cada objeto está rigurosamente estudiado y localizado para lograr una controlada inmersión en este *escape room*.

Las definiciones de Rodríguez (2002) y Hine (2004) sobre qué es un videojuego, reputan el dinamismo imparabable y alta mutabilidad del objeto; cuyos cambios no se da en la tecnología sino en los usos y la construcción alrededor de la misma. Nos están indicando algo evidente, que este nuevo centro multidisciplinar moderno frente a otros medios como el cine o la literatura no innova por su capacidad tecnológica sino por su anatómica transformación tomando como ejemplo la inmersión.

Pero ¿qué es la inmersión? Sabemos aproximadamente qué es la inmersión gracias a aportes de gran relevancia como los de Johan Huizinga o Roger Caillois. En los que

se recoge, por ejemplo, la descripción de cualquier elemento generador de “no-inmersión” por no corresponderse al círculo mágico estrictamente prediseñado; percatándose así el jugador que en verdad está frente a una pantalla y un juego. La definición más aproximada la encontramos a manos de Turnes: *Característica de un videojuego que define la capacidad de éste para hacer creer al jugador que forma parte del mundo virtual que representa.*” (2013: 1).

Un valioso formato sería a través de potenciar la imaginación del jugador, logrando así la emergencia de esas experiencias que deseamos transmitir dentro del entorno del juego o *gameplay*, forzando la captación y supuesta atención del usuario ya que el control imperante lo sigue ostentando los desarrolladores. Fernández y Puente (2015) señalan que la indefensión de los jugadores fomentada por la poca o nula iluminación o caracterizando el entorno mediante el uso de la niebla crean en el consumidor de dicho espacio experiencias terroríficas.

2. Ingredientes del horror cósmico en los videojuegos

Muchos de los ingredientes que nos evocan esa sensación de miedo de la poética y literatura Lovecraftiana han sido recogidos por los expertos Marta Fernández y Héctor Puente en la siguiente tabla de categorización de fobias Lovecraftianas; que enumera todos aquellos miedos que aparecen en las obras de Lovecraft. Explicamos que esta lista expuesta a continuación es una copia de su original, que es una comparativa metódica analítica de estos miedos con los presentes en el juego PT (*Playable Teaser*) de Silent Hill (2014).

Lista de fobias Lovecraftianas (Fernández y Puente, 2015)	
Miedo a lo mortuorio	
Miedo al mar	
Miedo a los académicos y profesores	
Miedo a los microorganismos	
Miedo a las balas	
Miedo a la ingravidez	
Miedo a los espacios cerrados	
Miedo a las multitudes	
Miedo a los árboles	
Miedo al pelaje	
Miedo a los insectos	

Miedo a la oscuridad
Miedo a la noche
Miedo a las serpientes
Miedo a lo desconocido
Miedo al agua
Miedo a los monstruos
Miedo a los extranjeros
Miedo a ser confinado en casa
Miedo a los propios miedos
Miedo a cruzar puentes
Miedo a la sangre
Miedo a los médicos
Miedo a estar solo
Miedo a la lluvia
Miedo a abrir los ojos
Miedo a cometer pecados
Miedo a la demencia
Miedo a las sombras
Miedo a los libros (bibliotecas)
Miedo a los extraterrestres

En total son treinta y uno los miedos más representativos que se pueden percibir recurrentemente en las novelas de Lovecraft. Cabe destacar que no localizaremos la totalidad de la lista en una única obra suya, sino que estos miedos se pueden encontrar esparcidos entre sus distintas historias y relatos. La fórmula del *horror cósmico* se encuentra entremezclando los miedos arriba enumerados; que mediante la poética Lovecraftiana experimentamos la sensación de miedo que el autor desee provocar en nosotros. Aunque esta lista a priori nos puede facilitar el trabajo, también incluso para futuros investigadores y analizadores del género, no está del todo completa. Por ejemplo, cabe destacar el miedo a lo femenino y, lo más importante sobre la estética Lovecraftiana: el miedo a la verdad o los descubrimientos.

En la obra póstuma *El superviviente* (1954) recopilada y publicada por August Derleth nos anticipa cómo la adquisición de cierto conocimiento de la verdad erradica toda felicidad del personaje principal. El protagonista de la obra que descubre una

criatura que no debería existir y las pistas que tiene le han llevado a descubrir que en el cosmos del universo hay fuerzas que escapan a nuestra comprensión. Y por otro lado tenemos la figura del cirujano convertido en *profundo*, que nos muestra como la ampliación del conocimiento puede llevarnos al desasosiego y a la locura. Destacamos en este punto que también una de las marcas fuertes de Lovecraft es su narración en primera persona y, al igual que el personaje de *El superviviente*, la adquisición de conocimiento y su ejecución; es decir, la ciencia, implora una locura que conduce a un desasosiego y pavor que les invade. Además, para Fernández y Puente (2015), el héroe lovecraftiano se jacta de ser hipersensible, solitario, desequilibrado y cada vez más alejado de su realidad a medida que obtiene conocimientos prohibidos.

Podríamos decir que este escenario descrito es uno de los más deseados tanto por los desarrolladores como aquellos que anhelan jugar a la historia. Varios ejemplos los encontramos en las sagas de *Doom* (1993), *Outlast* (2013), en las espeluznantes historias como *Amnesia: The Dark Descent* (2010), *Layers of Fear* (2016), el propio *P.T* (2014), *Alien: Isolation* (2014), *Resident Evil 7* (2017) o el *Soma* (2015). Las narraciones en primera persona sirven para introducirnos en la piel del propio narrador, por lo que avanzamos tanto en la historia como en los descubrimientos de esta, al ritmo del personaje que manejamos. El poder inmersivo del audiovisual narrativo del videojuego logra así situarnos en la piel del propio protagonista de la historia. Nos convertimos en el personaje que estamos jugando, ascendiendo un peldaño más en el conseguido círculo mágico. Estéticamente y a nivel de diseño es necesario emplear el uso de la cámara en primera persona, y en muchas opciones de videojuegos, en especial los catalogados como indies (el mejor ejemplo sería *Emily Wants to Play* (2015)), no hay descripción del avatar, ni esbozos de su conjugación física, para lograr una mayor inmersión y la creencia por parte del jugador que él es el que vive la historia que juega.



Imagen XII: Fotograma de *Emily Wants to Play* (2015), remarcando la perspectiva de primera persona.

Cualquier elemento videolúdico se compone de diferentes factores, todos importantes (independientemente de las preferencias de cada diseñador en los que sus esfuerzos sean mayores), para lograr un *gameplay* exactamente al deseado en un primer lugar. En un videojuego de carácter fantástico-espantoso, la atmósfera adquiere un papel protagonista en el diseño de la historia. Sin embargo, no debemos caer en el error de calificar como elemento atmosférico del videojuego únicamente a las herramientas de diseño y mecánicas, tales como la iluminación, el modelado o incluso el sonido. El auténtico núcleo del efecto correcto para provocar unas sensaciones de miedo, angustia o pavor en el usuario lo encontramos en el poder narrativo (Beuglet, 2001; Perron, 2012) y su consumada influencia en los demás campos polivalentes.

No con esto estamos degradando la importancia de otras ramas en el desarrollo del espíritu lúdico en el videojuego. Disponemos de numerosos ejemplos como el *Tetris* (1984), *Candy Crush Saga* (2012) o *Subway Surfers* (2012), en los que la narrativa apenas adquiere relevancia en la acción de jugar e interactuar. Como hemos aclarado cualquier elemento de la empresa lúdica es vital importante, sin embargo, conviene destacar y separar el sustancial de la narrativa en los espacios videolúdicos tanto de terror como del horror.

Recordemos que Lovecraft (2001) apoya nuestra idea de la crucialidad rigurosa y dominante de la atmósfera (*aesthetics and environmental*) en la creación de cualquier historia de particularidad fantástica. Sus incansables e intrínsecas descripciones de sus propias obras revelan el principal motor susceptible de generar el miedo en el individuo. Lugares tan afamados a la par que hostiles, impregnados en nuestra retina y memorizados en lo más profundo de nuestras cabezas; como la penetrante ciudad de *Innsmouth*, la lúgubre *Kingsport*, la fétida isla del Pacífico de *Dagón*, la siniestra casa de la *Rue d'Auseil*, o las misteriosas montañas del Antártico... Todos estos parajes minuciosamente descritos y expuestos a la aptitud imaginativa de cada individuo nos introducen en un primer paso, en el tentador y a la vez horripilantemente espantoso círculo mágico de Lovecraft.

Estos lugares, aunque podríamos apreciar que el conjunto ficticio e histórico de localizaciones lovecraftianas, presentan descripciones susceptibles de exhibirse idénticos en cada novela. En cada lectura nos situamos frente a lugares oscuros, abandonados, desgarrados por el transcurso de la historia; la mayoría olvidados, solitarios y poco aventureros. La mayoría de ellos inspirados en el amor nostálgico de Lovecraft por la cultura arquitectónica de la Inglaterra medieval, apreciación que nos aporta Trinidad: “*Las casas antiguas de Nueva Inglaterra, en las que se inspira Lovecraft, son construcciones que conservan el ambiente de los castillos por los parajes solitarios en que se erigen, así como por las numerosas estancias, distribuidas en varias plantas y en los sótanos*” (2019: 39).

Aun así, nos falta todavía el elemento principal de la fórmula de Lovecraft, la inferioridad moral y esencial humana frente al gran e infinito desconocido universo. “*This horror is about the awareness of the limits of your own humanity*” (Gaiman, 2008). Roura (2019) nos descubre la confluencia entre de las descripciones etéreas de sus ambientes, situándonos en escenarios intelectuales y cotidianos, instaurando así un marco de hiperrealidad. Incorporando, además, el elemento sobrenatural en esos espacios desafiando el rudimental entendimiento humano.



Imagen XIII: El asfixiante escenario de *Bloodborne* (2015), remediando el espíritu lovecraftiano.

Schultz alaba la sutileza con la que Lovecraft nos sumerge en una revelación plasmada de tentaciones horroríficas que harían dudar hasta el hombre más razonable y firme, haciéndole desear haber permanecido en la bendita ignorancia de la que partió. *“The reader of Lovecraft’s stories realizes that horror lies beneath the revelations. But as one closes the pages of the story just read, one realizes that a greater horror has not been stated. In opening Pandora’s box, the horrors have been unleashed forever and there is no turning back, (...) once knowledge has been gained, the previous state of ignorance cannot be regained”* (2011: 224). De hecho, el miedo se transforma en un carácter psicológico, pues ya no está provocado por el encuentro de elementos macabros, sino la conciencia de nuestra vulnerabilidad y el irremediable de su fatal destino producto de su caprichosa alteración (Fernández y Puente, 2015).

Para Lovecraft, las entidades que gobiernan el universo y acechan desde las más oscuras e inexpugnables profundidades abisales son auténticas aberraciones monstruosas; en algunas ocasiones amorfas, en otras descritas con rasgos antropomorfos. En suma, indescriptibles para la razón y el ojo del ser humano. Son un horror indiscernible, inconmensurable e indescriptible. Lovecraft consigue atrapar a los curiosos de sus novelas sumergiéndonos en su *horror cósmico*, aquel que no se puede racionalizar, ni mostrar, y por el que cada batalla para hacerle frente no supone sino un retroceso en detrimento de la cordura de aquel que perece.

La forma con que logra engatusarnos y despertar con cada relato, nuestras sensaciones más aberrantes, lo efectúa acudiendo a una pequeña trampa; que funciona con estrecho perfeccionismo como hilo interactivo para con el lector: cuando estamos en el clímax de la historia, en el punto catártico de descubrir el horror de los horrores, aquello que ha desquiciado completamente a sus personajes que en algún momento lo han llegado a observar... Lovecraft abandona el descubrimiento de esas inenarrables criaturas a la sugestión individual de cada espectador; y que nosotros imaginemos ese horror, ya lo estemos situando en lo profundo del océano o

interestelar. Como le ocurre al pobre Danforth en “*Las montañas de la Locura*”, huyendo de aquel oscuro, vaporoso y gelatinoso horror que presenciaron en lo profundo de las cavidades montañosas del Antártico; se vuelve un momento y contempla el mayor de los miedos que nunca llegaremos a saber qué es lo que realmente le hizo gritar tan despavoridamente. “*When Lovecraft wrote of Great Cthulhu and described him at length, he was not trying to frighten with the mere description of the monster. (...) Lovecraft has no intention of frightening us with a monster. That is far too obvious. He is trying to unsettle us with «a single glimpse of forbidden aeons». (...) The reader suffers a more profound sense of horror realizing he does not know much about the universe he lives in*” (Schultz, 2011: 227).

- *Fue entonces, en el momento en que yo trataba de atravesar sin peligro la garganta, cuando sus dementes gritos estuvieron a punto de provocar un desastre al hacerme perder el control de los mandos y manejarlos torpemente durante unos instantes. Un segundo más tarde, venció mi decisión y cruzamos la garganta sin novedad, pero temo que Danforth ya nunca vuelva a ser el de antes.*

He dicho que Danforth se negó a decirme qué postrer horror le hizo gritar tan insensatamente, horror que, estoy seguro de ello, es el principal responsable de su actual crisis nerviosa. –

Extracto de “*En las montañas de la locura*” (2015: 173)

Podríamos equiparar este horror tan representativo a un término lingüístico más acertado que es el horror abstracto. Donde la imaginación del receptor desempeña el trabajo de la construcción exacerbada de lo fantástico del objeto con tintes oníricos en la forma de este propio canal. En la gran pantalla nos resulta muy sencillo localizar ejemplos valiosos que demuestren esta teoría: *El proyecto de la bruja de Blair* (1999), *La saga de Paranormal Activity* (2007), *The Thing* (1982), *The Witch* (2016), *It Follows* (2014), *Poltergeist* (1982), *House on Haunted Hill* (1959) *Hereditary* (2018) o las más recientes *Bird Box* (2018) y *Tall Grass* (2019). Nunca llegamos a descubrir la auténtica identidad que acecha a los protagonistas y personajes de esas historias, que les convierten en unos dementes. En algunos casos como en el primer ejemplo, como espectadores no llegamos a compartir la terrible experiencia visual de algunos personajes (remediando a lo sucedido anteriormente con Danforth). En otras obras como en *Bird Box* (2018), al igual que los protagonistas, esta vez, intencionadamente sí que compartimos su carente falta de información sobre las criaturas y nunca llegamos a saber su auténtica y desquiciada forma. Dejando así que el espectador deba reflejar esos miedos y fobias internos, transformándolo en un agente activo de la transfusión de ese miedo a través de la pantalla, introduciendo la interactividad en un medio audiovisual limitado.



Imagen XIV: Concept-Art de Ebrietas hija del cosmos. Jefe opcional en *Bloodborne* (2015).



Imagen XV: Diseño de Cthulhu, deidad del panteón lovecraftiano. La llamada de Cthulhu (1928).

En los sectores tan polivalentes como el de los videojuegos, resulta complicado construir el efecto psicológico de los literatos y los cineastas, pues en este caso los creativos si deben forzar un excesivo esfuerzo en diseñar y mostrar ese horror; para que la puesta en escena de la acción tenga cierto sentido y conquiste al usuario dentro del entorno prediseñado para optar así por un celebrado y terrorífico *gameplay*. La interacción, intrínseca en un objeto videolúdico; acude en ayuda de todas las posibles fórmulas que su diseño nos puede ofrecer; haciendo hincapié en la narrativa. Que debe cumplir con los valores respectivos de sus múltiples recursos, guiados por la mutabilidad de una arquitectura estética en la atmosfera de los campos lúdicos.

ELEMENTOS DIVERGENTES Y OPTIMIZADORES PARA GENERAR MIEDO, ANGUSTIA, DESASOSIEGO O PAVOR

1. La narrativa como base estética

“When the player controls the protagonist, they not only take their motivation and emotions but also hear and see what their avatar experiences. It could be said that video games communicate depth of narrative and immersion with interactivity and experientially (...)”

(Hurme, 2016: 28).

Sánchez-Crespo, creador de la saga *Invizimals* (2009) prima en la vitalidad de cualquier medio artístico, el originar las emociones. Hurme (2016) reivindica esta postura añadiendo la capacidad comunicativa de las emociones y sensaciones en los videojuegos. En el siglo XXI, la tecnología se supera a cada instante, los grandes retos modernos de los creativos es adaptar las viejas disciplinas narrato-artísticas en los nuevos espacios emergentes actuales. El usuario o espectador demanda; en el caso del sector lúdico, una experiencia innata, divertida e inmersiva, que propicien las impresiones y el efecto que el jugador desee experimentar. Hemos aprendido a reconocer al miedo como la emoción más antigua y primigenia del ser humano. Estudiado su convergencia e influencia en los diferentes géneros que los produce y su alta capacidad sensorial y de interacción en la imaginación del consumidor. Además, gracias a la visión de Lovecraft, comprendemos los entresijos de un articulado y prolífico diseño, elemento inherente del género del horror. Precisamente, la narrativa como base estética acude en ayuda de los *storytellers*, para representar la clave primordial en la construcción de un espacio videolúdico que presente una base artística transversal propia.

La narrativa adquiere entonces el papel capital en la elaboración de las sensaciones que exigimos disfrutar en nuestro espacio lúdico. *“I believed that stories helped us to ennoble ourselves, to fix what was broken in us, and to help us become the people we dreamed of being”* (Ford: *Westworld*, 2016). Es nuestra responsabilidad suprimir toda duda mediante un concepto claro. ¿Qué debemos entender por narrativa? Pues es muy común confundir su significado con sus posibles actividades interdisciplinarias (Miller, 1990). Contextualizando, existen dos ramas de estudio metodológico sobre los videojuegos. Por un lado, están los ludólogos (ludología), investigadores como Aarseth (2007) o Juul (2005) relevan la importancia de la narrativa como una mera decoración prescindible. Abogando que la esencia del carácter propiamente lúdico es otorgada por el boceto del *gameplay* en cuanto a mecánicas y diseño. Haciendo frente a esta facción normativa, aparecen los narratólogos (narratología). Algunos observadores como Ryan (2001), Jenkins (2004) o Murray (1997) centralizan la narrativa como la estructura de toda construcción de diálogo interactivo sistemático de un espacio de entretenimiento lúdico o videolúdico. Introducen al videojuego como el menor de la familia narrato-visual experimental.

Es imperativo remarcar las aspiraciones narrativas que presentan los espacios destinados al ocio individual o colectivo; aunque existe todavía un debate previo acerca de los valores de esas aspiraciones (Miller, 1990). Por una primera parte: ceñirse al aspecto más formalista de la narración, es decir, mostrar una historia a

través de un texto o una imagen. Recurriendo a los distintos elementos dramáticos que se puedan disponer, véase el uso de las tramas secundarias, insertar objetivos en las mismas, presentando así una conjunción entre ambas o establecer una premisa dramática que presente un arco evolutivo... “*The experience of playing games can never be simply reduced to the experience of a story*” (Jenkins, 2004: 10). Aun cuando hemos apreciado la posibilidad de producir elementos que contengan una narrativa atmosférica (*environmental storytelling*), el error más común es centrarse únicamente en el potencial dramático que puede ofrecernos. Es cierto que hemos apuntado la importancia de la historia como premisa para introducirnos en un espacio inmersivo prediseñado. Incluso, en una encuesta reciente elaborada por parte de ESA⁵ en la que se preguntaba cuál era el principal motivo que llama la atención del sujeto para comenzar un videojuego; muestra como un total del 22% de los encuestados antepone en sus preferencias el desarrollo y disposición de una narrativa magna en los campos videolúdicos.

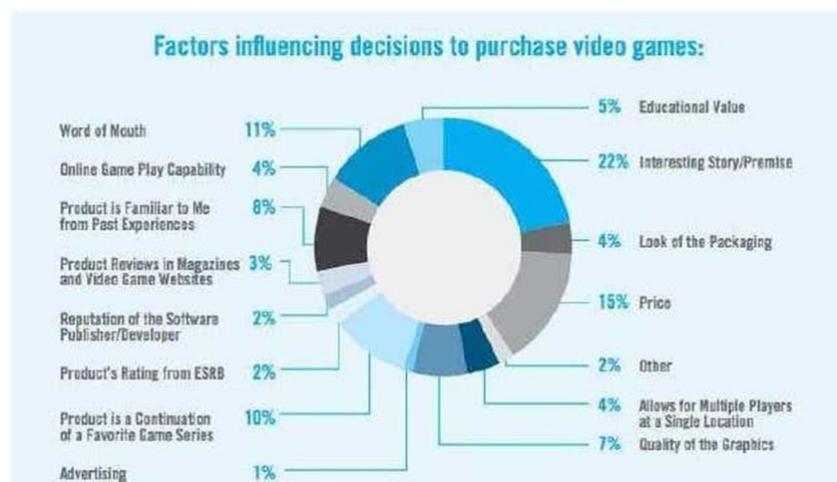


Imagen XVI: Resultado de la encuesta realizada en 2018, donde en un total de las preferencias, una historia o premisa interesante es la que más atrae a los distintos perfiles.

Nuestra teoría se refuerza con las observaciones de Costikyan, los problemas sobre el aliciente de cualquier videojuego, que se deben a su competencia interactiva con el usuario y su formalidad lúdica, y el conflicto que surge cuando se dirige a una única oferta narrativa. El jugador quiere jugar, disfrutar de su espacio de ocio fomentado en parte, por un entorno envolvente y satisfactorio. “*There is a direct, immediate conflict between the demands of a story and the demands of a game. Divergence from a story's path is likely to make for a less satisfying story; restricting a player's freedom of action is likely to make for a less satisfying game*” (2000: 44).

No obstante, apuntamos en este apartado las múltiples variables que ofrecen las normas artísticas de un objeto disciplinar de la literatura o discurso dramático que propone a los diseñadores un extenso universo de lógicas posibilidades creativas. Además, el carácter lúdico de un proyecto transversal fomenta la interactividad una

⁵ ESA: Entertainment Software Assosiation es la asociación comercial de la industria de videojuegos en Estados unidos, y recoge anualmente las estadísticas del perfil medio videojugador en el país y las preferencias en el ámbito lúdico y sus distintas ofertas.
Disponible: <https://www.theesa.com>

vez nos introducimos en el círculo mágico. Dicha inmersión se puede obtener mediante variables heterogéneas, como los *affordances*: En la saga *Kingdom Hearts* (2003) utilizando un arma contra un objeto estático puede otorgar ciertas recompensas. Recurriendo a partes tan fundamentales como el *lores*: “*La historia de Kolb y el dragón*” en *Skyrim* (2011). Como jugadores podemos optar por explorar o navegar a voluntad por el entorno acotado y prediseñado en exprofeso para esa misma finalidad: si recorremos cada recoveco de las distintas posibilidades disponemos en los niveles de *Until Dawn* (2015), obtendremos más información sobre la amenaza a la que nos enfrentamos.

Observamos que cada elemento de juego presenta una oportunidad intrínseca que, de cierta forma fomenta una interacción extrínseca. Recientemente en un trabajo empírico elaborado por Álvaro Pérez (2019), nos actualiza con datos cuantitativos la predilección de los usuarios de los *escape rooms*, por su posesión de un atrayente marco enactuado y/o embebido que ofrecen, más allá de la historia principal que exponen en primera instancia.

En el caso concreto de los videojuegos que pertenecen al género de terror u horror, disponemos de elementos arquitectónicos en el diseño para configurar la transmutación; desde las sensaciones de tranquilidad y orden de un videojuego casual, a las sensaciones de angustia o espanto ocasionales y con ello ajustar deliberadamente la tensión del usuario. Delgado (2019) y Niedenthal (2005) aportan, entre otros, como algunos de esos elementos arquitectónicos indispensables son la iluminación o el texturizado. “*La geometría de la superficie se refina con una combinación de herramientas de texturizado y fuentes de luz simuladas*” (2005: 2). Por ello podemos acercarnos a la teoría de Bizzocchi, DiPaola o Funk (2013) afirmando que la narrativa no es un único instrumento que justifique el espacio lúdico sino también como una herramienta de control de diseño.



Imagen XVII: La iluminación de la cocina en *Resident Evil 7* (2017), muestra una desolada e inquietante habitación.

⁶ Terminología anglosajona que hace referencia a la historia que se esconde detrás de cada persona o escenas de un videojuego.

Así, la narrativa adquiere su papel en la construcción arquitectónica que optimiza el resultado de un conjugado círculo mágico; mediante un control institucional del entorno (Marshall, 2004). Adaptando así los conceptos de una doctrina narrativa más clásica en los espacios que demandan una renovación y progresión de estas destacadas técnicas (Kirkland, 2009).

Para comprender mejor sus funciones, Henry Jenkins (2004) introduce en las corrientes de estudio del juego un nuevo elemento metodológico y teórico-aplicado que nos permite entender de una forma más sistemática la aplicación de todo instrumento narrativo en el videojuego. Para Jenkins el juego es contemplado como un modelo narrativo espacial, es decir, lo que denomina *environmental storytelling*. Tomemos en consideración la metáfora de los parques temáticos como núcleo en el diseño de un videojuego con matices narrativos. “*En ambos entornos los elementos de la historia se funden en el espacio físico en el que el visitante camina, y es ese espacio físico el que hace la mayor parte del trabajo de transmitir la historia que los diseñadores intentan contar, práctica que Jenkins denomina environmental storytelling*” (Fernández y Puente, 2015: 103).

El videojuego se transforma en un espacio laberíntico interactivo, en el que el esquema de la historia y su desarrollo se construye por las acciones significativas derivadas de la acción del jugador. Participando de la lógica de un sistema previsto y diseñado, el artista modela el mundo ficcional ludonarrativo definido por lo posible y necesario (Mangieri, 2001). Precisamente Jenkins pone especial énfasis en la figura del diseñador; destacando su considerable papel en la creación de mundos. “*Game designers don't simply tell stories; they design worlds and sculpt spaces*” (2004: 56). No es de extrañar, por tanto, que los *Game Document Design* se centren más en los diseños de niveles, arte o mecánicas, la anatomía del videojuego que en la trama o motivaciones de los personajes.

De hecho, encontramos en la arquitectura espacio-narrativa o narrativa ambiental el crucial ingrediente que distingue todo elemento videolúdico por encima de cualquier otro medio audiovisual. En la literatura, los guionistas de las historias de corte fantástico se centran, con descabellado razonamiento, en el entorno del universo; confeccionando y adaptándolo a su género propio. Podemos observar extensas descripciones de los paisajes que envuelven a los personajes evocando un ambiente de fantasía imaginativa como J. R. R. Tolkien, George R. R. Martin, Julio Verne, Isaac Asimov o el mismísimo H. P. Lovecraft. Los cineastas, guionistas o escritores invierten infinita cantidad de horas en esbozar esos nuevos mundos o *spatial storytelling*. Pues precisamente la espacialidad ambiental de esas historias adquiere el protagonismo otorgando una mayor inmersión en la representación de esos mundos narrativos.

“Fueron, sin embargo, los relieves figurativos los que más me fascinó. Claramente visibles a través del agua intermedia, a causa de su enorme tamaño, había una serie de bajorrelieves cuyos temas habrían despertado la envidia de un Doré. Creo que esas criaturas pretendían representar hombres... por lo menos cierta clase de hombres; aunque estaban representadas como peces que retozaban en las aguas de alguna gruta marina, o rendían homenaje en algún santuario monolítico que también parecía estar bajo el mar. No me atrevo a indicar con todo detalle sus rostros y sus figuras, ya que el

mero recuerdo me produce vahídos. Más grotescos de lo que podría concebir la imaginación de un Poe o de un Bulwer, eran terriblemente humanas en líneas generales, a pesar de sus manos y pies palmeados, sus labios increíblemente anchos y flácidos, sus ojos vidriosos y saltones, y otros rasgos menos agradables de recordar. Aunque parezca extraño, daban la impresión de haber sido esculpidos sin guardar ni mucho menos la debida proporción con su ambiente escénico; ya que una de las criaturas estaba representada en el momento de matar una ballena de que parecía muy poco mayor que ella misma.”

Extracto de “Dagón” (Lovecraft, 2010: 202)

“En un agujero en el suelo, vivía un hobbit. No un agujero húmedo, sucio, repugnante, con restos de gusanos y olor a fango, ni tampoco un agujero seco, desnudo y arenoso, sin nada en que sentarse o que comer: era un agujero-hobbit, y eso significa comodidad.”

Extracto de “El hobbit” (J. R. R. Tolkien, 1991: 11)

Autores como Carson (2000) o Murray (1997) explican que la inmersión en los parques temáticos de Disney se consigue por su espacio físico evocativo antes de introducirnos en las atracciones. *“It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell... Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure.”* (Carson, 2000: 676). Su estrategia consiste en jugar con esos recuerdos y las expectativas que ocasionamos para aumentar la emoción de aventurarse en su universo creado.

Lemmens menciona la fragilidad existente en esa ilusión, pues su efecto fantástico se ve fracturado con sencillez si el jugador decide investigar el entorno del juego y/o de forma detallada y libre de paredes que limiten el lugar. La exploración se transforma en este caso en un inconveniente de espacios desconocidos pero succulentos a satisfacer toda curiosidad que despierta cierto interés en el videojugador inexperto (*naive*), poniendo en peligro el alcanzado círculo mágico. *“Players who have invested a considerable amount of time playing games are most likely aware of the limitations of game spaces”* (2016: 29). A pesar de ello, una de las ventajas que ofrece el videojuego; mejorando la experiencia lúdica y facilitando una inmersión más sutil, es presentado, mediante una lógica coherente y un diseño bien estructurado: su dimensión exploratoria. Un ejemplo lo encontramos en los videojuegos de género de mundo abierto o *sandbox* donde el diseñador dota de posibilidades prácticamente ilimitadas de exploración a los usuarios, aunque siempre manteniendo el control sistemático. Utilizando el *environmental storytelling*, para establecer esa dimensión inmersiva del entorno, otorgamos de ciertos recursos optimizadores al posible espacio explorable como es recurriendo a una iluminación específica y pertinente. Si estamos tratando, como es en este caso; explícitamente con el género del horror, basta con una iluminación muy tenue entre la oscuridad, que guíe o sugiera al jugador el posible camino correcto o mostrarle una parte de la historia que podría verse omitida.



Imagen XVIII: Entrada al restaurante de Alice in Wonderland de la atracción temática evocando los extravagantes parajes de la película de Disney. En Tokyo's Disney Resort (2018).

Podemos destacar el trabajo en el campo de la arquitectura para inspirarnos en los caminos e inquietudes de los urbanistas, apreciando las metáforas de sus doctrinas que emplean en los procesos de construcción de los espacios urbanos y del desarrollo medioambiental. Con sus innovadores diseños, las nuevas disciplinas y el crecimiento de los retos tecnológicos; implican que los arquitectos urbanos deban centrarse en configurar una estética memorable (Borries, 2007). El simbolismo poético de los nuevos espacios evoca un ambiente cargado de sensaciones; pero como bien aprecia Lynch, en cualquier diseño no debe sobrecargarse. "*Such a sense of place in itself enhances every human activity that occurs there, and encourages the deposit of a memory trace*" (1960, 119). Jenkins (2004) ve recomendable dotar a los espacios de cierto simbolismo virtual en la producción de plataformas que admiten narrativas generadas por los jugadores.

2. Tipos de narrativa existentes como agentes generadores para generar las emociones pertinentes de un videojuego propio del género del horror

Reconocemos indudablemente el protagonismo de la narración durante el proceso creativo y de desarrollo en el talante innato del videojuego: la inmersión y la interacción, acrecentadas por los recursos polivalentes de su campo lúdico. No obstante, Jenkins acepta la premisa que algunas propuestas de juego abstracto como *Tetris* (1984) no evocan ningún tipo de relato fantástico, pero aboga la posibilidad de que otros espacios videolúdicos si requieren de una narrativa. De ser este el caso, Jenkins se pregunta cómo adoptar dicha narración. De tal forma, ubicamos

videojuegos como *Los Sims* (2000), o *Alice: Madness returns* (2011) que consiguen transmitir sus historias utilizando de manera coherente las distintas propiedades lúdicas e interactivas. “*Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives*”. (2004: 57).

La primera de sus propiedades que encontramos mencionada es la denominada por este autor como narrativa evocada o evocativa. Aunque no la hayamos descrito todavía, sutilmente hemos trazado algunas cualidades ya expuestas de este tipo de narración. Como afirmaba Carson (2000), el artificio de su función consiste en acudir directamente a la memoria del usuario o espectador que se sumerge en la historia o espacio que desea explorar. Generándonos, a los usuarios, ciertas expectativas en los elementos videolúdicos que deben cumplir, mediante un articulado diseño de este por parte de los desarrolladores. Con tales recuerdos de sucesos ya experimentados y memorizados, evocamos al jugador una asociación preexistente de dicha historia que ya conoce, reforzando en su posible medida la inmersión y por índole el círculo mágico. Los laberínticos pasillos del castillo de *Hogwarts* que recorres para poder subirte a la atracción nos trasladan a ese fantástico colegio rememorando viejos recuerdos e incluso hacernos sentir que formamos parte de ellos como otro alumno más. Además, este tipo de elementos propios del hipertexto nos ofrecen posibilidades rematadamente sencillas, como elegir diferentes *skins* o perfiles para nuestros avatares en los juegos de corte multijugador. Como es en el caso de *Star Wars: The Old Republic* (2013), envolviendo las nuevas tramas en los recuerdos de las películas originales. Incluso, si el diseñador se apremia sutil, introducir pequeños guiños o *easter eggs*, como en *Assassin's creed: Origins* (2017): Mediante la misión “*El regalo de los dioses*” podemos desbloquear objetos como la conocida criatura animal *chocobo* o las armas y escudos disponibles en el juego *Final Fantasy XV* (2016).



Imagen XIX: Fragmento del juego *Alice: Madness Returns* (2011).

Sin duda hemos hallado su apogeo gracias a nuevas adquisiciones y aplicaciones en el *hardware* aplicado al *storytelling*, como es el caso de la narrativa transmedia o la convergencia del hipertexto. Términos esbozados desde los años 90, cuando Marsha Kinder (1991) introdujo en el campo de estudio los elementos de la narrativa transmedia, posteriormente respaldados por Jenkins (2004). Incluso el mejor ejemplo podemos encontrarlo en la literatura del propio Lovecraft. Percibimos el lúgubre y decadente espacio de la ciudad ficticia de *Kingsport* tanto en *El ceremonial* (1923), como en *La extraña casa en la niebla* (1926). Destacamos naturalmente las constantes referencias del prohibido y endemoniado libro *Necronomicón* en todas sus obras tales como *En las montañas de la locura* (1931), *Las ratas de las paredes* (1923), *La música de Erich Zann* (1921), *Los sueños en la casa de la bruja* (1932) o *Dagón* (1917). Incluso percatamos la continua mención de un personaje recurrente en su literatura: Randolph Carter.



Imagen XX: Fotograma de la playa de *Death Stranding* (2019). Evocando a la idéntica playa temible abarrotada de criaturas marinas muertas del relato de *Dagón* (1917).

En cierta medida se puede configurar como una forma de control para navegar por el espacio explorable, por parte de un diseño narrativo muy concreto y vigoroso; invitando, en estos casos, al jugador o lector a explorar el magno universo que se le ofrece a su alcance; obteniendo así un posible *engagement* por parte de los creadores de esos universos, mediante un consistente medio construido a base de capas más informativas y dispersas en información para aquellos que deseen explorar y satisfacer más aún sus curiosidad e interés por descubrir el entorno inexplorado.

En segundo lugar, con el caso de las narrativas embebidas “*the game space becomes a memory palace whose contents must be deciphered as the player tries to reconstruct the plot*” (Jenkins, 2004: 200). Siendo así, nosotros como co-creadores de elementos narrativos, nos situamos frente a un estilo interdisciplinar, que independientemente del género evocado, presenta acciones o historias simultáneas a la original o principal.

Sutilmente podemos desenterrar estas subtramas ocultas o, por el contrario, aparecernos explícitamente denotando un claro mensaje del diseñador para con el jugador (Bizzocchi y Funk, 2013).

Esta narrativa presenta mucha facilidad implementativa para los programadores y diseñadores en el proceso de optimización de un espacio videolúdico. Por lo que, no es extraño, que la narrativa embebida sea la que más recursos ofrece y la más aplicada en el arte estético de los campos ludonarratológicos. Este instrumento lo heredamos por ejemplo de la literatura o el cine. Es escandalosamente común detectar este tipo de recursos narrato-visuales en las películas catastróficas como *Soy Leyenda* (2008): si prestamos atención a los carteles y periódicos diseminados por la ciudad desértica de New York podremos comprender con mayor facilidad en la situación que está el protagonista Robert Neville. Alfonso Cuarón acude con asombrosa frecuencia a este tipo de instrumento multidisciplinar en el cine: en *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* (2003), aparecen numerosos carteles animados divulgando la fuga de un peligroso preso de la prisión de *Azkaban*, alertándonos de un posible peligro y anticipándonos como espectador al personaje principal.

Sin embargo, no es hasta la llegada de los videojuegos donde se explota las infinitas oportunidades narrato-artísticas del adecuado empleo de la narrativa embebida en las precisas decisiones de diseño. Gracias a sus distintos canales interactuables o pasivos en el juego, desentrañamos los entresijos de la historia de una forma controlada y constructiva que nos permita elaborar con agrado, una resolución del *environmental storytelling* consecuente y que aporte una conexión entre la narrativa y las mecánicas de un objeto lúdico. De esta manera se refuerza el carácter inmersivo del juego, logrando evitar errores tan frecuentes que supongan una disonancia ludonarrativa en el espacio de juego.

Supone, sin ninguna duda, un reto para los más escépticos pues la narrativa embebida se nutre de lo que se considera en la sociedad como naturalmente obvio, comúnmente infravalorado. En videojuegos como *The Last Of Us* (2013) el jugador comprende instantáneamente que nos adentramos en un espacio peligroso al momento de captar una disminución en la iluminación del entorno. En *Bloodborne* (2015) entendemos la aproximación de cierto peligro cuando nuestro índice de lucidez disminuye a ritmos vertiginosos, aunque descubramos a posteriori que con ello nos permita ver ciertos elementos no perceptibles cuando el índice de lucidez está establemente elevado.

Nuestra principal teoría es que la narrativa y sus distintas funciones estéticas e interactuables, prima como base estética en la construcción de todo elemento lúdico que evoquen relatos fantásticos (con especial en los videojuegos de terror). Y de hecho este sistema de propiedades embebidas es un gran aliado de los diseñadores, pues permite a través del entorno, mecánicas, arte, o incluso elementos tan susceptibles como los sonoros; alertarnos de las historias que nos quieren mostrar aquellos mismos que las han configurado. Un buen ingrediente, y posiblemente el más sutilmente palpable es la música. El compositor John Williams utiliza en todas sus obras, concretamente en *Star Wars* (1977) y en la de *Harry Potter* (2001) esta técnica de diálogo dramático; para no solo trasladar la historia visual al aparato auditivo del espectador, sino anticiparle directamente transmutando al espectador en un ente consciente, precoz y en cierta medida participativo, del rumbo de la historia que se avecina. Cuando se entonan los primeros compases de la “*marcha imperial*”

sabemos que el malvado Imperio hace o hará acto de presencia, o se precipitará un acto malvado y violento, aunque no lo hayamos advertido en pantalla todavía. También, cuando atendemos al tema principal de *Hogwarts*, sus dulces melodías nos avanzan que algo mágico va a suceder, o que, en realidad, ya estemos sumergidos en un delirio mágico comprendiendo así de la magnitud fantástica del suceso.

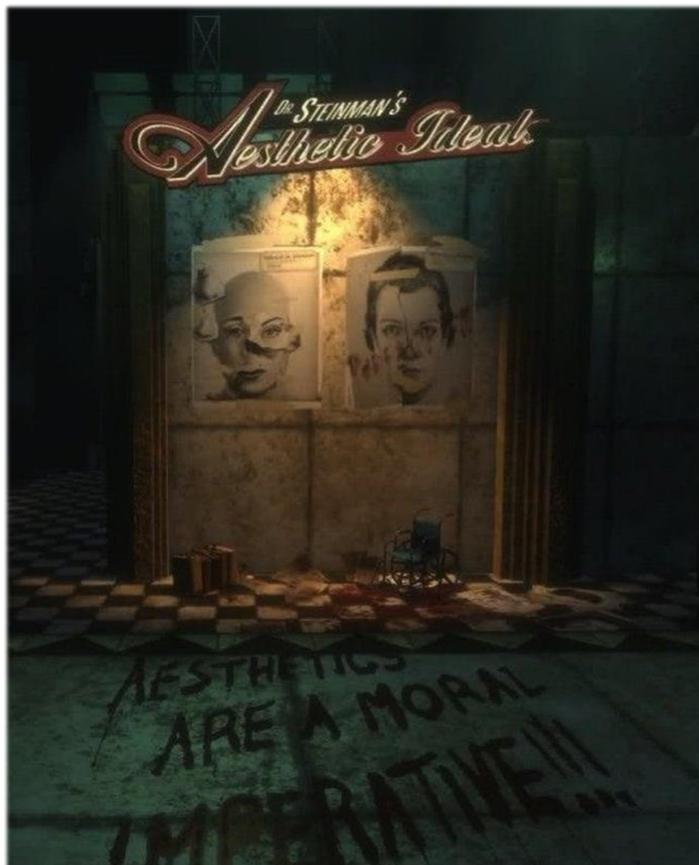


Imagen XXI: Una parte de la estética de *Bioshock* (2008).
Traducido: La estética es una moral imperativa.

Adelantándonos al estudio del videojuego *Silent Hill 2* (2001), no podemos obviar el recurso de la radio de James. Cada vez que la radio emite un sonido confuso, difuso y ruidoso sabemos que enfrente de nosotros avanza una hostilidad certera, en forma de horribles monstruos que pueblan *Silent Hill* y así, podremos anticiparnos a su inminente ataque. De esta manera se logra parcialmente el control emotivo del usuario. Al captar el sonido su tensión y angustia aumentarán considerablemente reconociendo como amenaza inmediata aquello que se aproxima en los oscuros pasillos del entorno de *Silent Hill 2*. Fernandez y Puente (2015), en su estudio del *PT de Silent Hill* (2014) señalan como este recurso es uno de los más frecuentes de Kojima como mecánica de juego en sus historias. O incluso, podemos recurrir a una propiedad tan sencilla como es el color. En los videojuegos de modalidad *shooter* (o *First Person Shooter*), tales como el *Battlefield* (2002), *Call of Duty* (2003), *Counter Strike* (1999), *Battlefront* (2015) o *Metal Gear* (1987) el rojo (color que irremediablemente asemejamos en estos contextos a la sangre) es un indicativo de advertencia para el usuario de un suceso letal próximo de su avatar jugable. Incluso

apreciamos este elemento en las sagas *survival horror* como *Silent Hill* (1999), *Resident Evil* (1996), *Dead Space* (2008), *Outlast* (2013) o *Metro* (2010).

La técnica multidisciplinar más eficiente de proporcionar un equilibrado *environmental storytelling* se consigue mediante una puesta en escena donde los elementos son enactuados. De nuevo, nos encontramos ante ciertas limitaciones en los medios de la literatura o en el cine, donde el espacio donde se sucede la acción representada se ve reducido a una simple descripción o una determinada secuencia de imágenes (Murray, 1997 y Jenkins, 2004). El videojuego, por el contrario, explora todas las posibilidades que un elemento polifacético nos puede proporcionar, generando un hipertexto narrativo con mecanismos propios de un carácter lúdico, que impulse un equilibrado espacio de ocio que conjugue la experiencia del discurso dramático aristotélico y que, a su vez, sirva de guía en la navegación del entorno y su carácter interactuable.

Fomentando una respuesta estética en el adecuado uso de estas historias, facilitan una privilegiada exploración espacial y, por consiguiente, despertar cierto interés en el usuario, cuya respuesta inmediata es la exploración. “*Organizar el relato se convierte en una tarea de diseñar la geografía de mundos imaginarios de tal manera que los obstáculos (puertas bloqueadas, enemigos que no permiten avanzar) y las habilitaciones (llaves que permiten abrir portales, recursos que nos proporcionan pistas) faciliten el avance del protagonista hacia el descubrimiento progresivo de la historia.*” (Fernández y Puente, 2015: 103). Murray (1997) interpela por la interacción espacial narrativa mediante las *affordances* (espaciales, participativas y procedurales) y las cualidades estéticas (inmersión y transformación). El término *affordance* (anteriormente citado) corresponde a aquellos objetos del espacio lúdico interactuables con el jugador.

Navegación e interacción se convierten en dos ramas prácticamente inseparables en la puesta en escena (Tosca, Nielsen y Smith, 2008). Recordemos que, mediante un *gameplay* o experiencia de juego definida, condicionamos al jugador para que experimente las diferentes sensaciones, sentimientos o emociones cuando entra un proceso consecutivo de acciones en el videojuego. El empleo de determinadas cualidades en los espacios transitados por el jugador, que evoquen, por ejemplo, los miedos lovecraftianos tales como espacios oscuros y claustrofóbicos, lugares asolados y solitarios, pueden incrementar u optimizar emociones o sensaciones de angustia y miedo. Aumentando así la vulnerabilidad del jugador frente al entramado diseño del juego. Así nos situamos frente a un generoso espectro que inspire una construcción de ambientes como los oscuros pasillos del *Outlast* (2013), los claustrofóbicos pasadizos de las minas en *Until Dawn* (2015), los desagradables compartimentos de *Dead Space* (2008), la asolada y angustiosa estación de *The Thing* (2002), las pavorosas estancias de la mansión de *Layers of Fear* (2016), la pequeña pero aterradora casa de *Emily Wants to Play* (2015), o los impenetrables y temibles túneles de *Metro* (2010). Hasta incluso las mórbidas y desagradablemente pavorosas habitaciones de *Amnesia: The Dark Descent* (2010).

Por lo tanto, gracias a los rápidos avances en los motores y desarrollos en los gráficos y las texturas 3D (iluminación en tiempo real, instalación mejorada de partículas y *assets* como la niebla o polvo), nos permiten aportar mayor riqueza a un escenario con mayor precisión, logrando ampliar el delimitado campo de las emociones o

sensaciones que pueda experimentar el jugador. Fernández y Puente (2015), puntúan el sonido y el uso de la oscuridad en los espacios lúdicos como las dos herramientas de diseño más empleados para evocar precisamente esas sensaciones de desasosiego y vulnerabilidad en entornos lúdicos de temática de horror o terror.



Imagen XXII: Sugerente y angustiosa habitación de *Layers of Fear* (2016)

Hemos comprendido en el hipertexto de una construcción narrativa, como la música traduce determinados eventos despertando o anticipando ciertas emociones. La capacidad visual de una historia delega en el *environmental storytelling* la tarea de potenciar y enriquecer las posibles percepciones que se puedan experimentar. Una de sus múltiples herramientas es el sonido, o la ausencia de este. Complementa la inmersión mediante su asombrosa facultad envolvente (Puente, 2015). En *Until Dawn* (2015) podemos escuchar continuamente en los niveles más avanzados el corretear de los *wendigos* y el sobrecogedor aullido que profieren cuando están próximos al personaje; intensificando de forma considerable la tensión del jugador ocasionando cierta desorientación. Además, si tomamos como referencia la apreciación de Thom (1999), delegar también puede significar una supresión del estímulo visual, centrándose entonces en los otros estímulos como el sonoro; potenciamos la imaginación del usuario que realiza una función interpretativa de los distintos mensajes que traspasa el juego (Fernández y Puente, 2015). Un claro ejemplo sería los incesantes mugidos de los zombis que no advertimos, pero nos acechan constantemente en la saga *Resident Evil* (1996), o los paralizantes gritos del asilo en *Outlast* (2013).

No obstante, el sonido puede suponer un fuerte aliado en la elaborada construcción de las mecánicas y encontrarnos innovadoras implantaciones como en *Escape the Ayuwoki* (2019). Donde el jugador debe esconderse y desplazarse sigilosamente, en las más desafiantes e intranquilas habitaciones, del *Ayuwoki* que, literalmente, puede escuchar no solo al avatar jugable sino también al jugador. Lo escucha captando todo tipo de sonido que recibe el micrófono del sistema o instalación por el que juega.

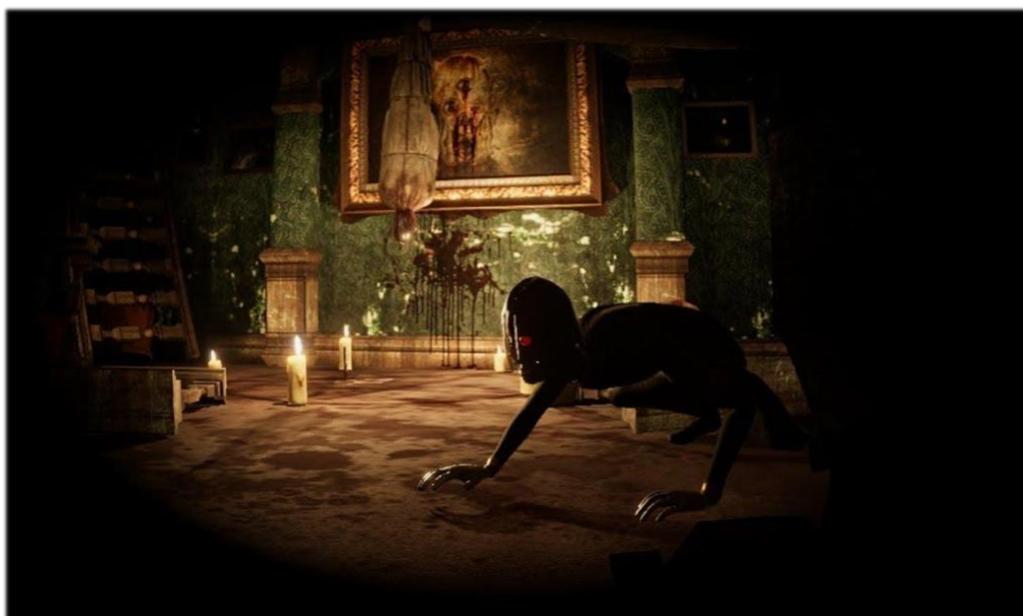


Imagen XXIII: El jugador se intenta esconder del Ayuwoki sin emitir ningún sonido real.

Estos recursos no sirven únicamente para constreñir al jugador generándole vulnerabilidad, pavor y temor. Además, puede servir para concedernos cierto respiro para que el *gameplay* no resulte alarmantemente agobiante. Las alteraciones del ritmo durante la partida ocasionan una curva de *flow* óptima equilibrando los elementos de tensión y los de distensión durante el juego. "*Just the emotion, the survival nature of the videogame you're tapping into the most powerful human instinct. Survival. Fight or flight. That is so hugely intense that in some ways it becomes too intense. People really lived the games. They dreamed the games.*" (J. C. Herz, 2003: 336). Para Salen y Zimmerman (2003), el flujo o *flow*, es exactamente lo que los diseñadores lúdicos buscan establecer en sus jugadores. Pues la finalidad de cualquier videojuego, más que el susto espontáneo o la adrenalina, es el disfrute. El placer de la experiencia por parte de cada usuario de jugar e interactuar. La conexión entre el diseño del juego y la experiencia del flujo la definen de la siguiente manera: "*Flow is, more than anything else, an emotional and psychological state of focused and engaged happiness, when a person feels a sense of achievement and accomplishment, and a greater sense of self*" (2003: 337).

Ajustando los límites de la dificultad de cada nivel, equilibramos la curva para que aumente exponencialmente dentro de la experiencia del *flow* (el placer de jugar). En los videojuegos de horror debemos poner especial atención en el ritmo del videojuego para no saturar de emociones sobre excitantes, al jugador. Rememoremos que una de las principales cualidades del miedo fantástico o de ficción es que otorga cierta relajación al mostrarnos una esperanza de posible escapatoria frente a la amenaza que se cierne sobre nosotros. Por lo tanto, basta con utilizar elementos de manera orgánica y participativa como añadir el color amarillo a las posibles texturas del mapa que emitan en el subconsciente del jugador una pista de la dirección que ha de tomar, o la resolución de un puzle que le permita continuar en los niveles superiores del juego (Ermi y Mäyrä, 2005).

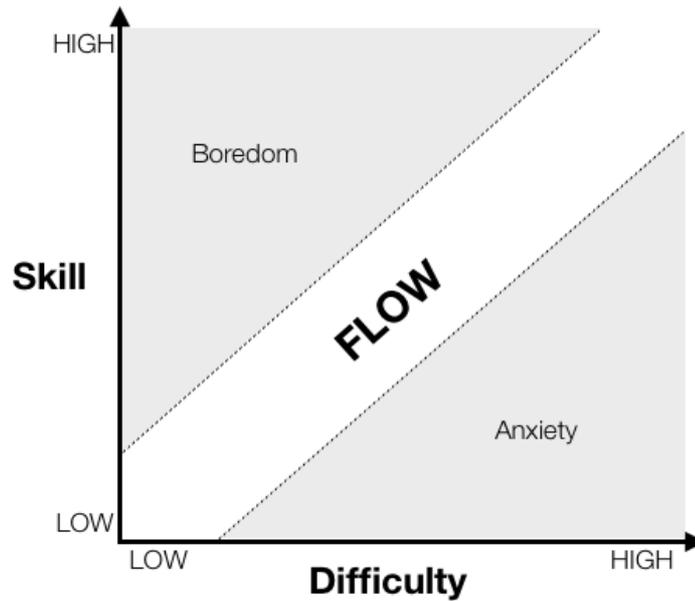


Imagen XXIV: diagrama de la curva de la experiencia del flujo. Atendiendo el posible estado de aburrimiento o ansiedad por parte del jugador si se altera inadecuadamente esta franja.



Imagen XXV: El puente amarillo destaca sobre el resto de gama de colores en *The Last of Us* (2013).

Por último, en el caso de las narrativas emergentes los espacios de juego han de ser diseñados en toda su virtud narrativa, evocando así la actividad constructiva en la historia por parte de los jugadores. “*It makes sense to think of game designers less as storytellers than as narrative architects*” (Jenkins, 2004: 68). Una de las aplicaciones más relevantes y transmutables en la emergencia narrativa es simular personajes a través de sus personalidades y emociones (Gratch y Marsella, 2004).

La narrativa de corte emergente es toda una cuestión disciplinar en los espacios lúdicos, adquiriendo casi la potestad de esta técnica narrativa en los juegos. Pues la actividad de jugar en sí es una acción creativa y correlativa entre el jugador que desempeña la acción orquestada y diseñada por el diseñador en el sistema (Nielsen, Smith y Tosca, 2007; Pearce, 2009). Principalmente la diferencia del juego a otro espacio o medio audiovisual es la interacción innata del mismo; y aunque dicha interacción se localice dentro de un círculo mágico hermético y bien delineado, el jugador ostenta toda la libertad de elegir cómo prefiere interactuar con el sistema.

Su sentido más lógico se encuentra aplicado en los entornos videolúdicos de corte multijugador. Centrándonos en los videojuegos de horror como *Slenderman* (2012) o *Dead by Daylight* (2016) uno de los posibles usuarios adquiere el papel del asesino sobrenatural y su misión es eliminar al resto de avatares de sus compañeros. Entonando así los compases de la historia, eligiendo quién será la primera víctima y si sus compañeros podrán sobrevivir en el mapa de juego. *DayZ* (2013) videojuego de género *sandbox* o mundo abierto y de temática zombi post apocalíptica; incorporó una nueva mecánica por la cual, si el personaje del jugador es eliminado del juego, éste finaliza la partida de forma inmediata teniendo que empezar de nuevo perdiendo así todos los avances indiferentemente de las horas destinadas a las actividades de jugar. Aquí la emergencia adquiere su mayor presencia, pues esboza un posible comportamiento real del ser humano teniendo que escoger entre la propia supervivencia individual, depositar nuestra confianza en otros jugadores y enfrentarnos a la posible pérdida de *ítems* o la vida (finalizando así el juego).



Imagen XXVI: presenta los distintos “Killers” elegibles en *Dead by Daylight* (2016).

En cierta medida podemos considerar como una modalidad de la narrativa emergente a los juegos que presentan una oferta de múltiples finales. Aunque en un principio el diseño controle mediante la narrativa y los diálogos, las diferentes ejecuciones por

parte del jugador en el devenir del videojuego para encaminar al usuario a uno de esos posibles finales... Es el mismo usuario quien decide qué final desea efectuar y visualizar, pues saltándose toda moral ficticia en *The Dark Pictures: Man of Medan* (2019), podemos optar por; en vez de intentar salvar a todos los personajes jugables, intentar eliminarlos a todos o que ninguno logre sobrevivir, desbloqueando un final posible dentro del diseño, pero inesperado a lo políticamente narrativo-estético.



Imagen XXVII: el llamado Efecto Mariposa de Until Dawn (2015) donde se recogen todas las decisiones y sus consecuencias.

Una de las propiedades más destacadas de la llamada emergencia cultural (Pearce, 2007; Salen y Zimmerman, 2004) la encontramos en los medios de difusión transversales como la plataforma YouTube, que fomentan una emergencia narrativa, englobando la idea principal de cada historia o espacio videolúdico. Atribuyendo a la figura de los renombrados *youtubers* y su exposición de los “*gameplay*” visuales y análisis de los nuevos formatos y videojuegos como la principal fuente de tráfico de esas historias. “*YouTube’s videos metaphorically operate as the figure of the bard who travels between villages and communities transmitting stories. Narratives and storytelling articulate and weave the different nodes of the community contributing to create one fan culture and identity.*” (Puente y Tosca, 2013).

3. La figura femenina como herramienta para producir miedo en los videojuegos

“Women are a magical force. They surround themselves with an emotional tension stronger than the rationality of men.... Woman is a very, very strong being, magical. That is why, I am afraid of women”

(Jung, 1941: 96).

Este miedo al que Jung hace referencia sobre el género femenino podemos considerarlo como uno de los posibles avatares representativos del terror. Como bien recogen Campbell (2001) y Fernández Pérez (2017) en un texto académico acerca de las brujas y su origen místico, la figura femenina adquiere un papel en la inquietud de la razón del hombre en la historia. Hasta el mismo Lovecraft dedica varios relatos a la brujería de presencia femenina y por supuesto relacionándolo a su propio género cósmico y extraterrestre. En *Los sueños en la casa de la bruja* (1933), la mujer encarnada en el papel de una bruja coquetea con los seres sobrenaturales e intergalácticos, desplazándose a placer entre los distintos planos del cosmos. Incluso la vieja bruja resulta ser la causante de las terribles pesadillas y dolencias de Walter Gilman. Lovecraft, además de relatarnos algunas costumbres históricas y supersticiones acerca de la brujería; menciona el culto a la magia negra de Salem: un pueblo real situado muy cerca de su ciudad natal Providence (Llopis, 2011).

El psicoanálisis presenta en su mayoría observaciones polivalentes de un carácter subjetivo por parte de los investigadores. Por lo que está considerada una pseudociencia en la comunidad científica y, por consiguiente, la gran mayoría de las hipótesis que propone carecen de un formalismo riguroso exigente en un estudio de carácter científico. No obstante, remarcamos las constantes preguntas sobre el incierto papel onírico de la figura femenina en la mitología. Autores recientes del misticismo colectivo tratan de una manera un vehemente este tema. Desde Jung (2009) y sus escritos con los arquetipos⁷ de el *ánima* y la *madre*. Freud (1913) y el misticismo erótico de la mujer, y su influencia en los sueños y frustración sexual. Moscovici (1998) con sus representaciones sociales y Campbell con su estudio antropológico de los arquetipos en las mitologías de las antiguas civilizaciones. *“La mujer fue el primer ser venerado en la historia de la cultura”* (2013: 41).

Hacemos hincapié que el sentido psicológico connota numerosos debates, la mayoría exentos de un articulado sistema científico, pero sus referencias epistemológicas si nos son de utilidad para explicar el valor del arquetipo femenino en los videojuegos del género de horror. Freud (1913) explica que la ambivalencia del tabú en las culturas primigenias apunta hacia un temor sobre la sexualidad y el papel femenino en la represión y frustración de dicho acto. Traigamos de vuelta lo que dice Bericat (1992) sobre una aproximada definición del miedo, relacionándolo con el tabú y centrándose en su perfil misterioso. Si el horror juega con lo excepcional, podemos extrapolar el

⁷ Los arquetipos pertenecen a la teoría del inconsciente colectivo de Jung. En él, afirma la existencia de ideas preconcebidas en el colectivo de la humanidad que se manifiestan a través de arquetipos. Esta idea sería posteriormente reorganizada por Campbell para explicar el mitologismo del monomito y el llamado *“viaje del héroe”*. Estructura psíquico-narrativa más empleada en el arte de relatar historias.

mitologismo y la superstición sobre la figura femenina para valerlo como objeto psicológico para originar miedo en el individuo.

Una de las principales características del horror es su representación de lo fantástico de una manera exacerbadamente macabra. Apreciamos que la mitología, a su vez, presenta rasgos fantásticos, y si observamos el principal misterio de muchos de esos mitos, el arquetipo mágico y misterioso es encarnado por una mujer. Así nos encontramos deidades como Parvati en el hinduismo, Deméter o Gea en Grecia, Isis en el Antiguo Egipto. “*Implica que el arquetipo de la madre posee varias dimensiones. Algunas podrían ser positivas, como por ejemplo todo lo asociado con la protección y fertilidad; y otras serán negativas, como la muerte, el poder destructivo de la madre naturaleza o simplemente “lo desconocido”*” (Galdós, 2007: 136). Lo desconocido es para Lovecraft el motor de las emociones del miedo en las personas. El poder y el misticismo en manos de una representación de lo femenino está muy representado en cualquier espacio artístico.

Galdós (2007) remarca la dualidad que pueden presentar las mujeres en las leyendas mitológicas: la fertilidad frente a la muerte. Kojima nos introduce directamente esta premisa con Amelie o “la mujer de rojo” en *Death Stranding* (2019), que realiza la función protectora y guía de Sam, a la vez que es una entidad de extinción cuya única función es desencadenar la sexta extinción masiva de la humanidad. Una vez más el papel de lo desconocido y misterioso realiza su empresa, pues Amelia nos resulta todo un misterio durante la historia del juego.

Esta dualidad permeable no tiene por qué presentarse bajo una misma identidad dividida. No es de extrañar que encontremos en los diferentes medios dramáticos audiovisuales, dividida, la función protectora y amenazadora del arquetipo femenino. Siempre que no pertenezcan al papel protagonista de la trama, el personaje femenino adquiere el peculiar valor interpretativo de lo desconocido y lo mágico. Las películas de Disney son un buen ejemplo, pues en *Peter Pan* (1957), *Pinocho* (1942), *La Cenicienta* (1950), *La Bella durmiente* (1959) o *Frozen* (2013), la magia y lo desconocido junto a ella está representado bajo un papel femenino caracterizado como hada madrina que viene en auxilio del protagonista perdido y desamparado. O presentarse como la emperatriz del mal, en las brujas de *La Sirenita* (1989) o *Blancanieves* (1937).

Desafortunadamente, en la actualidad pocos son los personajes femeninos recurrentes en los videojuegos, en especial los videojuegos de horror. Apenas encontramos una muestra importante de la mujer en el campo videolúdico. Aunque el consumo por parte del género femenino aumenta cada año, su representación mengua gravemente en los papeles protagonistas y avatares jugables en la mayoría de los videojuegos. (Bogg y Prescott, 2014). Si el papel femenino no es del principal pasivo, es decir, el conocido como “*damsel in distress*” que generalmente se yergue indefenso y desamparado frente a la amenaza. Que en última instancia o la misión final del juego ha de ser rescatada por una figura masculina controlada por el jugador (Cassell y Jenkins, 1998. Curtis, 2015). Su finalidad, por tanto, recae en el villano o jefe enemigo principal al que hay que vencer o someter. En *Vampyr* (2019) la reina de vampiros aparece como una mujer etérea sedienta de sangre. En el *PT* de *Silent Hill* (2014) se realiza mediante una aparición fantasmagórica de una madre llena de odio y venganza. En *Emily wants to play* (2015), es el fantasma de una niña quien atosiga al

jugador. De nuevo, en *Layers of Fear* (2016) la premisa inicial apunta al fantasma de nuestra esposa fallecida como principal tormento de nuestra locura.

Almeida (2012) señala que, en el cine, la figura de la mujer ha sufrido cambios que han mejorado su imagen y presencia en las principales historias de los éxitos de taquilla o los denominados como *blockbusters*. El debate sobre la implementación de la mujer en las interpretaciones cinematográficas predomina la cosificación y sexualización de la virtud femenina. Castro (2002) y Lipovetzky (2006) notifican un cambio en este paradigma audiovisual, debido a una creciente demanda reflejo de la sociedad moderna y preferentemente occidental, por un impulso del feminismo en otorgar a la mujer, un papel más activo en la acción dramática, abandonado el acostumbrado papel pasivo e indefenso.

Si acudimos al cine de horror es donde podemos encontrar una representación más amplia de la dualidad femenina y su carácter ficcional aterrador. En *El proyecto de la bruja de Blair* (1999) la bruja persigue y asesina a cada miembro del equipo y no llegamos a verla nunca en pantalla. En *The Witch* (2015) la protagonista aparenta cierta inocencia y fragilidad frente a su dictatorial y opresivo entorno... Demostrándonos al final que es una bruja malvada como las que acechan en el bosque y mataron a su familia. Del mismo modo Stephen King nos presenta a *Carrie* (1976): una inocente y asocial niña reprimida por su madre y que sufre acoso escolar que tiene poderes telequinéticos. En un frenesí después de una broma termina asesinando al instituto entero. *Rec* (2007) nos introduce una novedosa versión entremezclando la escalofriante apariencia física de un zombi con una posesión demoníaca infernal en *La niña Medeiros*.

En Oriente es muy común encontrarnos frente a un espectro vengativo en forma de mujer. Sadako Yamamura en *The Ring* (1999), que asesina a todo aquel que visualice una cinta de vídeo relacionada con su fatal destino. En *Ju-on (The Grudge)*, (1999), el fantasma asesinado de Kayako persigue y atormenta a todo aquel huésped que entre en su casa. Con respecto a los videojuegos, *The Evil within 2* (2017), Myra representa al principal antagonista y jefe final del juego, que adquiere el tamaño o forma de un elemento gigantesco y poco antropomorfo. Concretamente *Siren: Blood Curse*, *Resident Evil 7* (2017), *Fatal Frame 2* (2003) o *Calling* (2009) debemos enfrentarnos al avatar de una mujer sobrenatural. *Baldur's Gate: Dark Alliance I y II* (2001 y 2004 respectivamente), nos ofrecen a increíbles villanas como *Eldrith*, *Luvia* o *Arogaiza* maquinadoras de temibles planes y poseedoras de innumerables poderes.

Adelantándonos nuevamente al análisis de *Silent Hill 2*, el papel femenino puede incluso ser la clave para desentrañar las pistas y descubrir la verdad que se nos oculta en la historia. Mary aparece en reiteradas ocasiones para suministrarnos pequeñas dosis de información sobre la finalidad de *Silent Hill* y la de búsqueda de James por su esposa Mary (Perron, 2012). Destacamos, que hemos descubrimos una notable similitud entre la mujer de rojo del *Death Stranding* (2017) y el personaje de María (Mary) del *Silent Hill 2* (2002). Ambas son mujeres rubias que resaltan con su atuendo de un potente color rojo que destaca frente a los colores pobres y grises del resto del videojuego. Ambas adquieren el papel protector e indefenso frente a la hostilidad del espacio de juego y enloquecer al personaje principal.



Imagen XXVIII: Personaje de Amelie (mujer de rojo) en *Death Stranding* (2019).



Imagen XXIX: Personaje de María (Mary) del *Silent Hill 2* (2002)

LA INFLUENCIA NARRATIVA DE LOVECRAFT EN *SILENT HILL 2*

“I am aiming to create fear which gets deep into human instinct. Not making the fear by surprise, but by creating a feeling of anxiety, I would like to surge the fear little by little in the player”

(Imamura, 2001).

Indudablemente H. P. Lovecraft legó a toda la comunidad de creadores de historias un opulento universo ficcional del horror. Este trabajo ha servido para realizar un pequeño compendio de las claves de su éxito y su correcto uso para generar una atmósfera concluyente.

También, hemos establecido un marco metodológicos referente para destacar y señalar qué elementos se han utilizado en el proceso de elaboración del espacio lúdico de *Silent Hill 2* (2001). Porque, razonablemente, es impensable encontrarnos con la totalidad de las fórmulas lovecraftianas en una única obra videolúdica. Sin embargo, es sumamente sencillo encontrar pistas que nos evoquen a ese *horror cósmico* en distintos elementos correspondientes de un videojuego, e incluso, percibir un número generoso de esas cualidades propias del horror lovecraftiano en un solo elemento lúdico.

Existen videojuegos que exploran los numerosos mitos del autor, como por ejemplo *Alone In The Dark* (1992) donde encontramos claras referencias al inenarrable libro el *Necronomicón* y el culto a la figura de *Cthulhu*. También encontramos alusiones directas del *horror cósmico*, en *Call of Cthulhu: Dark corners of the Earth* (2006). Incluso en el *survival horror Eternal Darkness* (2002) el cual nos busca por distintas técnicas digitales enloquecer a los jugadores dependiendo de las decisiones que tomen estos a lo largo de la aventura (Zamora, 2015).

Para descubrir estas referencias al autor en los videojuegos, recurrimos a un proceso metodológico hipotético-deductivo de investigación analítica de carácter cualitativo descriptivo y experimental. Centrándonos en el análisis del videojuego *Silent Hill 2* (2001) de Team Silent; desarrolladora japonesa. La obra está dirigida por Masashi Tsuboyama y producida por Akira Yamaoka, quienes admiten que su juego favorito es el propio *Silent Hill 2*⁹. A partir del esquema propuesto, que resume las distintas fobias más comunes en el diálogo fantástico de los relatos de Lovecraft, y utilizando los recursos que la narrativa ofrece para la construcción de un espacio atmosférico; hemos realizado un análisis de recepción y observación participantes del *Silent Hill 2*. Contabilizando y contrastando el uso y la presencia reiterada de los distintos miedos descritos en la tabla desarrollada por Fernández y Puentes (2015) e inspirada en autores como Greimas (1990) o Propp (1998).

⁸ Para consultar más información redirigir al epígrafe “Ingredientes del horror cósmico en los videojuegos”

⁹ Entrevista de Kikizo a Akira Yamaoka y Masashi Tsuboyama, productor y director respectivamente de *Silent Hill 2* (2001). Realizada en septiembre de 2004.

Disponible en: <http://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/2004>



Imagen XXX: Un cartel dándonos da la bienvenida a *Silent Hill*, anticipando un continuo ambiente rodeado por la niebla.

El primer aspecto que destacamos del análisis realizado es la intención psicológica del videojuego. *Silent Hill* no pretende generar miedo simplemente asustando a los jugadores, sino introducir sensaciones angustiosas y de ansiedad en jugador. Que cada vez que apaguemos la pantalla después de jugar nos llevemos *Silent Hill* fuera del propio juego. (Imamura, 2001; Perron, 2012). Por lo tanto, acudimos a la principal característica que engloba todas las herramientas del género Lovecraftiano. Perron (2012), recuerda que el *horror cósmico* es indudablemente más psicológico o metafísico, ya que se empapa del miedo más tenebroso: lo desconocido. Y lo desconocido alimenta nuestra imaginación generándonos sensaciones dadas que nos ponen en contacto con la esfera y los poderes ocultos del universo. El autor de Providence menciona la construcción de lo extraño y macabro del horror a través de un velo psicológico que muestra las más terroríficas concepciones del cerebro humano. “*The true weird tale has something more than a secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain*” (1973, 15).

El terror se nos muestra como una realidad física, comprensible y aparentemente material, mientras que el horror es indeterminado e incomprensible. El horror fantástico engendra una maravilla frente a lo inexplicable sobrenatural. La atmósfera adquiere para Lovecraft la relevancia para impregnar esta faceta sobrenatural del horror en el lector, que inspira a Imamura, a realizar lo mismo en la saga de *Silent Hill*. Aprovecha el lado más imaginativo y sutil del horror para delimitar la visión y espacialidad del entorno; apreciación que remarcan autores como Rockett (1988) y Perron (2012). Sin la luz del mundo real, la visión clara de lo que hay en frente nuestra y sin espacios seguros, el horror se expande por el usuario de forma prolongada durante todo el recorrido de *SH2*. Asistimos, por lo tanto, a un horror más cercano, planteado por el hecho de que la experiencia emocional de un videojuego es personal y única de cada usuario. En la oscuridad, controlamos a nuestro personaje que jugamos, somos los únicos que navegamos por el amenazante espacio de juego enfrentándonos a los

monstruos. Todo el juego se rige más por su atmósfera que por su acción, haciendo entonces, que sintamos más que por lo que hacemos en él (Beuglet, 2001).

En la complejidad artística de *SH2* es donde radica su principal motor para conjugar el *flow* del juego. Hemos decidido separar los distintos usos en el diseño del juego para desempeñar el análisis: según la historia del juego, la estética (*environmental aesthetics*), y la construcción de los personajes para descubrir las diferentes fobias lovecraftianas perceptibles en el *SH2*. Primero, debemos catalogar al videojuego según su género, pues podríamos acabar situándolo en un juego meramente de acción. El juego, por tanto, presenta las actitudes propias del conocido subgénero *survival horror*: el jugador controla al personaje que debe escapar o atravesar ciertas zonas cerradas resolviendo puzzles, mientras se enfrenta a monstruos horripilantes. (Egenfeldt-Nielsen et al, 2008). De hecho, la franquicia entera; pues la saga *Silent Hill* se compone de ocho títulos, se encuentra dentro de este subgénero.

1. La construcción de la historia: La experiencia fantástica

Silent Hill nos sitúa en la misma tradición de las historias de Lovecraft. Controlamos a James Sunderland, un hombre aparentemente ordinario; entendiendo ordinario como convencional, cualquier ser humano que se nos presente. Una característica de la literatura fantástica del autor citado es precisamente presentarnos a la humanidad en su estado más sobrio frente a un caótico cosmos desconocido, como es en este caso el hábitat de *SH2*. Dicha humanidad se personaliza en protagonistas solitarios, trastocados y vulnerables. Numerosas críticas y reviews del videojuego atienden a un mismo inicio, la sencillez y torpeza en ocasiones, de nuestro personaje: “*James Sunderland is the protagonist of Silent Hill 2. Just like Harry, he is an ordinary man*” (Harry, 2001: 1).

Para Sato (2010) todo esquema de una buena historia se forma en base a nudos o “*key moments*” (denominados así en diseño narrativo) que se conectan entre sí, y los personajes son aquellos vehículos que utilizamos para navegar por esos nudos. Uno de los más fundamentales y que sirve para causar las primeras impresiones y, en definitiva, el primer contacto con el juego es la introducción.



Imagen XXXI: introducción de James con unos planos distorsionados del *Silent Hill 2* (2001).

Que el jugador empatice y se convierta en el propio avatar que controla es fundamental en la empresa de generar miedo, sobre todo si queremos que sea psicológico (Fernández y Puente, 2015). Aunque es cierto que la ambientación y sus capacidades narrativas suponen el peso fuerte para ocasionar emociones; nos es comúnmente sencillo identificarnos con James. No sabe correr muy rápido, es torpe en ciertos momentos, no salta excesivas distancias, no tiene una práctica en la puntería y se defiende como puede. Es decir, nos alejamos de la estereotipada figura del héroe acrobático y buen tirador como los que encontramos en la saga *Resident Evil*. Simpatizar con James por tener aptitudes físicas normales es sencillo, pero la auténtica esencia para convertirnos en el propio personaje recae de nuevo en el papel psicológico de la historia (Broas, 1999).

El videojuego comienza cuando recibimos una carta de Mary, la difunta esposa de James. *Silent Hill* ataca directamente a nuestro lado más humano y susceptible. La esperanza de volver a ver a un ser querido que habíamos dado por perdido, que nosotros no vamos a perder esa oportunidad. Porque realmente nadie perdería la oportunidad de volver a ver aquella persona que más ama. Entonces *SH2*, en la introducción de su historia ya nos ha atrapado por completo pues queremos adentrarnos en el pueblo y averiguar si Mary sigue viva y por qué nos envió la carta.

Otro aspecto para tener en cuenta son el discurso dramático que ofrecen las cinemáticas o “*cut-scenes*” (secuencias audiovisuales no interactivas en las que el jugador desempeña un papel de observador pasivo), que a parte de narrarnos elementos fundamentales de la historia y enmarcarla dentro del *gameplay*; también nos permite respirar y obtener cierto alivio en el juego. Por lo tanto, es un instrumento de diseño que regula la curva del flujo o “*flow*” del jugador cortando los elementos del juego para distensionar las distintas etapas de este (Kirkland, 2009; Fernández y Puente, 2015). Esta vez recurrimos a un elemento estándar y embebido dentro de los juegos particularmente narrativos, precisamente esta; que la experiencia oscile entre unas secuencias audiovisuales más propias del género cinematográfico y periodos con más duración donde el usuario si mantiene diversos grados de control sobre los eventos desarrollados. Es, sin duda, uno de los mayores retos de los diseñadores, equilibrar entre el *storytelling* y la experiencia de juego. *SH2* utiliza de un modo correcto este medio, sin cargar demasiado el juego con excesivo diálogo o *cut-scenes*, que puedan interrumpir el *flow* del juego, transformado de esta forma en un elemento más audiovisual que uno interactivo y convirtiéndose en un objeto lúdico aburrido (Lemmens, 2016).

Frente a las casi veintidós horas de media aproximadas en las hemos disfrutado del videojuego y evocado los siniestros y anímicos pasajes lovecraftianos; encontramos aproximadamente una hora y veinte de *cut-scenes*. Destacamos el escaso uso de las escenas pre-renderizadas para relatar la historia principal; mencionado de igual forma por el propio Imamura: “*Pre-rendered movies scenes: Approx. 10 minutes. PlayStation 2 real time graphics: Approx. 30 minutes*” (2001: 18). Mencionamos como para generar cierta emergencia narrativa recurríamos a las historias que ofrecen múltiples finales distintos. Estos en *SH2* nos ofrecen una visión completa de la historia, determinada según nuestras acciones; modificando nuestro punto de vista de la historia y diferir en nuestras emociones. La capacidad narrativa en el diseño de *SH2* es tan abrumadora que, si decidimos matar al personaje de Mary en cualquier momento del juego, automáticamente no salta el *game over*. Dando por finalizado el juego. Además, este es un videojuego pionero en este campo de los distintos finales posibles según tus acciones; incluso los conocidos como *UFO ending*, presentes en todos sus títulos en el que el personaje, en este

caso James Sunderland, descubre que todo es un invento de los extraterrestres y finalmente es abducido por ellos. Un aspecto muy a tener en cuenta que nos puede ayudar a investigar las influencias Lovecraftianas en el pueblo de *Silent Hill* (Fernández y Puente, 2015; Perron, 2012).



Imagen XXXII: cut-scene del primer contacto de James con Angela en el cementerio.

El cine supone un alimento sustancial para los recursos audiovisuales del videojuego. No es de extrañar que recurramos a las distintas técnicas para la situación de la cámara en la dirección visual en los videojuegos aprovechando el factor interacción del medio videolúdico. *SH2* no es una excepción y la posición de la cámara acompaña perfectamente a la historia en el *gameplay* del juego. En palabras del propio productor del videojuego, se sirven de la interacción para manipular al jugador que padezca las distintas emociones angustiosas propias del *SH2*. “*The game medium is different from film in that you have interactivity. You will feel as if you’re in a scene. For example, your main character is in the game. You know something is there but don’t know what it is and you get scared. You tend to feel the fear; I’m pretty sure that you will feel much more intensity than you would by watching a movie*” (Imamura, 2001: 1)

Aunque contamos con las limitaciones tecnológicas en la base de programación de un videojuego del 2001, el empleo de la cámara estática ajusta una atmósfera claustrofóbica y angustiosa. *SH2* bebe de muchas obras visuales, como es el caso de *The Shining* (1980), en el que podemos señalar la similitud entre los seguimientos de cámara de los personajes de Danny o Wendy, y los movimientos vinculados de las cámaras en las diferentes ubicaciones que suceden en un espacio cerrado. Del mismo modo, la cámara sigue (a menudo, de manera sutil) la acción en los primeros encuentros de James con el personaje no jugador de Ángela (Perron, 2012).

Una vez más, no solo la elección de la cámara para situarla en diferentes lugares optimiza un resultado de la tensión en el jugador; a su vez, sirve para lograr aquel deseado efecto psicológico por parte de los diseñadores; recurriendo al empleo de diferentes planos cinematográficos estratégicamente situados para aumentar nuestro desasosiego e

incertidumbre frente a la escena. Como al principio del juego, cuando nos introducen a James, la cámara se posiciona en una esquina, inclinada realizando un movimiento hacia la derecha, remarcando la inestabilidad de James, y despertando en nosotros, los jugadores ciertas dudas de James y su estabilidad mental en ese momento que es consciente de la carta enviada por la difunta Mary. También en cierto momento del juego, James se encuentra nuevamente con Angela. Esta vez, más desestabilizada que al principio, inerte y despreocupada por el mundo que la rodea. Mostrando entonces una clara intencionalidad de dicho personaje y su misión en *Silent Hill*.



Imagen XXXIII: Fotograma del plano de Ángela que sujeta un cuchillo, mirándolo fijamente, desentendiendo todo aquello que tiene detrás (es decir, *Silent Hill*) y a James.

Como dijo el propio Imamura (2001), *SH2* no es meramente un *survival horror* donde suframos un pavor horroroso, también pretende que sintamos emociones propias de un componente dramático como es la compasión o la empatía. Llegamos pues, a sentir una profunda compasión durante las muertes extremas y en ocasiones aparentemente evitables que sufren las copias del avatar de María (el doppelgänger de Mary) en el videojuego.

Hemos catalogado al *SH2* como un *survival horror*, esto se debe a que el secreto del éxito de su experiencia de juego se basa en descubrir fragmentos sutiles de la historia¹⁰; de la finalidad de *Silent Hill* y de la misión de James. Mientras nos enfrentamos a monstruos antropomorfos impuros, vamos descubriendo cómo abrimos paso a través de la niebla y las calles cortadas de la ciudad. Con la exploración del limitado entorno, ubicar o encontrar las llaves que nos permitan desbloquear aquellas puertas que nos conducen al siguiente nivel o a un rompecabezas que nos den una pista de la historia principal; o historias que nos permitan conocer el pasado los habitantes de *Silent Hill*.

¹⁰ Esta es una de las reglas de diseño narrativo más clásicas y presentes (dosificar la información en pequeñas píldoras informacionales).



Imagen: XXXIV: El conocido villano *Pyramid Head* nos persigue hasta un ascensor donde logra asestar un golpe mortal a María.

Una buena forma de conocer esas historias secundarias sobre la ciudad de Silent Hill es mediante el uso de herramientas embebidas o elementos enactuados que nos descubran pistas y revelen cierta información. Como es el caso de *Brookhaven Hospital*, en el que encontramos un diario de un doctor que habla sobre una epidemia que sufrió el pueblo:

“The potential for this illness exists in all people and under the right circumstances, any man or woman would be driven like him, to “the other side.” The “other side” perhaps may not be the best way to phrase it. After all, there is no wall between here and there. It lies on the borders where reality and unreality intersect. It’s a place both close and distinct. Some say it isn’t even an illness, I cannot agree with them. I’m a doctor, not a philosopher or even a psychiatrist”.

Además, esto también nos sirve para rastrear las continuas referencias de las fobias lovecraftianas, como el miedo a las enfermedades y el miedo a los médicos, aunque en este caso particular los desarrolladores acuden a la figura femenina, encarnando el papel de enfermeras vendadas y llenas de magulladuras, que portan cuchillos afilados para invadirnos de cierto temor o angustia mientras corremos a contra reloj por los pasillos del hospital.

La exploración, navegación e interacción son la esencia del *SH2* como *survival horror*. Una vez más, los elementos enactuados brindan a los desarrolladores a construir espacios marcados por la investigación y resolución de puzzles (Perron, 2012; Fernández y Puente, 2015). Necesitamos tres monedas ordenadamente colocadas para conseguir una llave que nos permita salir de los apartamentos de *Blue Creek*. Así mismo tres cajas de música para la llave del siguiente nivel: el hotel *Lake View* y tres tabletas en la prisión de *Toluca* para una herradura.

La intención por la que Imamura (2001) y Yamaoka (2001) nos presentan un personaje demasiado ordinario, más aún si comparamos con otras sagas y tenemos que ir hasta el 2013 con *Outlast* para encontrarnos otro avatar de las mismas características. No es sino otra herramienta más para sumergirnos de una forma directa pero sutil en el horror psicológico de *Silent Hill*. Por ejemplo, en el último nivel (el hotel *Lake View*), cuando nos metemos en el ascensor; que es la única vía para poder seguir avanzando, suena una alarma indicando que sufre de sobrepeso y no puede accionarse. El juego nos obliga a renunciar todos los ítems que hemos recogido durante el juego (incluido las armas y los *kits* de curación o bebidas isotónicas) y dejarlos en un estante. Esto significa que James, es decir los jugadores, nos movemos completamente sin recursos, impotentes e indefensos frente a los monstruos que tenemos delante. Es la primera vez que nos sucede esto en el videojuego y enfrentarse a nuestros temores indefensos, altera la curva flow del juego, subiendo así, considerablemente, la tensión, el desasosiego y las emociones de angustia o pavor. Logrando, además, que no solo seamos esclavos de los caprichos caóticos del *SH2*, sino convertirnos plenamente en el propio James, pues recurren al recurso del miedo para que nos identifiquemos con un personaje por el que no tenemos porqué sentirnos identificados, pero si con el que hemos empatizado durante todo el juego.



Imagen XXXV: Enfermeras que reaccionan a los estímulos como la luz o el sonido y atacan sin tregua a James. Destacamos que sin la luz de la linterna la iluminación del pasillo sería completamente nula.

Como hemos indicado, el sector de los videojuegos se nutre de los aspectos artísticos más formales del séptimo arte¹¹. Por lo que no es de extrañar que los creadores del *SH2* acudan a célebres directores y expertos en los distintos usos estéticos y de la posición de la cámara como es el caso del ya mencionado Alfred Hitchcock. Por lo tanto, la posición de la cámara, la ciudad, los monstruos y los rompecabezas no son más que pistas que apuntan

¹¹ Mencionamos que esta influencia marca una tendencia recíproca en los últimos años; ante la demanda del sector audiovisual por implementar nuevas tecnologías y sistemas en la forma de hacer cine. Absorbiendo elementos puros del videojuego, obtenemos obras como *Bandersnach* (2018) de Netflix, o el empleo de motores gráficos y plataformas como *Unreal Engine* en series de televisión y películas de animación como *Caballeros de Sidonia* de Netflix (2015) o *The Clone Wars* (2020) de Disney+

hacia un mismo camino: darnos pistas de lo atormentada que está el alma de James. Por ejemplo, destacamos que, en los primeros apartamentos del juego, encontramos en la habitación 205, un maniquí con la antigua ropa de su difunta esposa Mary. Después de resolver un rompecabezas que se antoja algo frustrante descubrimos que en la habitación 208 hay un cadáver que, si bien no reconocemos de primeras, el propio Imamura acude para explicarnos su significado. “*It’s James himself! Same face, same polygonal model structure. In fact, this is an image straight out of James’ imagination*” (2001: 33). Nos preguntamos como si se tratase de un personaje desquiciado de Lovecraft: si James está viviendo una alucinación o es producto de su imaginación, o si realmente está atrapado en una ciudad desafiante y peligrosa. Aquí reside toda esencia del discurso poético lovecraftiano y en consecuencia uno de los pilares de los videojuegos con temática de terror y horror. La demencia de un alma atormentada. Las dudas de si lo que estamos viendo es real o producto de una de las pesadillas lovecraftianas (Beuglet, 2001). Como le sucede al pobre Walter Gilman de “*Los sueños en la casa de la bruja*” (1933) que, desorientando por terribles pesadillas que lo llevaban a un mundo parecido al nuestro pero deformado y distorsionado. Nublaban el juicio del pobre joven y ya no distinguía lo real de lo imaginario. James se convierte en el nuevo Gilman de *Silent Hill* donde la locura por sus propios actos le invade y le poseen, pues descubrimos que James está en la ciudad buscando a su esposa por culpabilidad y nostalgia, ya que fue él quien asesinó a Mary. El camino que recorreremos en *Silent Hill* no es sino un camino de introspección de la demencia del propio James (Schultz, 2011)

En las imágenes que mostramos a continuación, mediante técnicas embebidas y enactuadas descubrimos pistas sobre la fragilidad mental de James y como su propia ceguera o ignorancia frente a sus fatales acciones nos obligan a cuestionarnos la cordura de James y si realmente aquello que estamos viendo puede pertenecer a un elemento de la realidad; o, por el contrario, ser fruto de las pesadillas de James por no afrontar que asesinó a su propia mujer, Mary.



Imagen XXXVI: James observando su propio cadáver en la habitación 208.

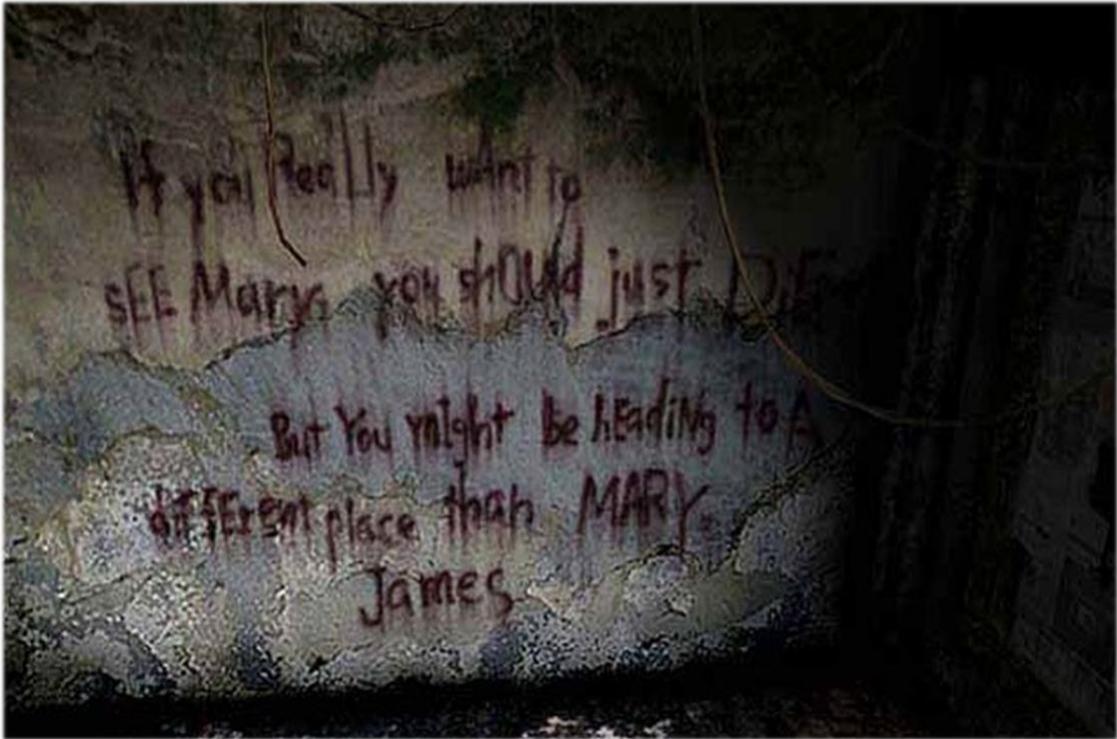


Imagen XXXVII: Un mensaje para James escrito en la pared. Traducido: “Si Realmente qUIeres vER a Mary, simpleMENTe debes MORiR. Pero Es poSibLe qUe TE dirijas a un lugar dIFERente a del MARY. James”.

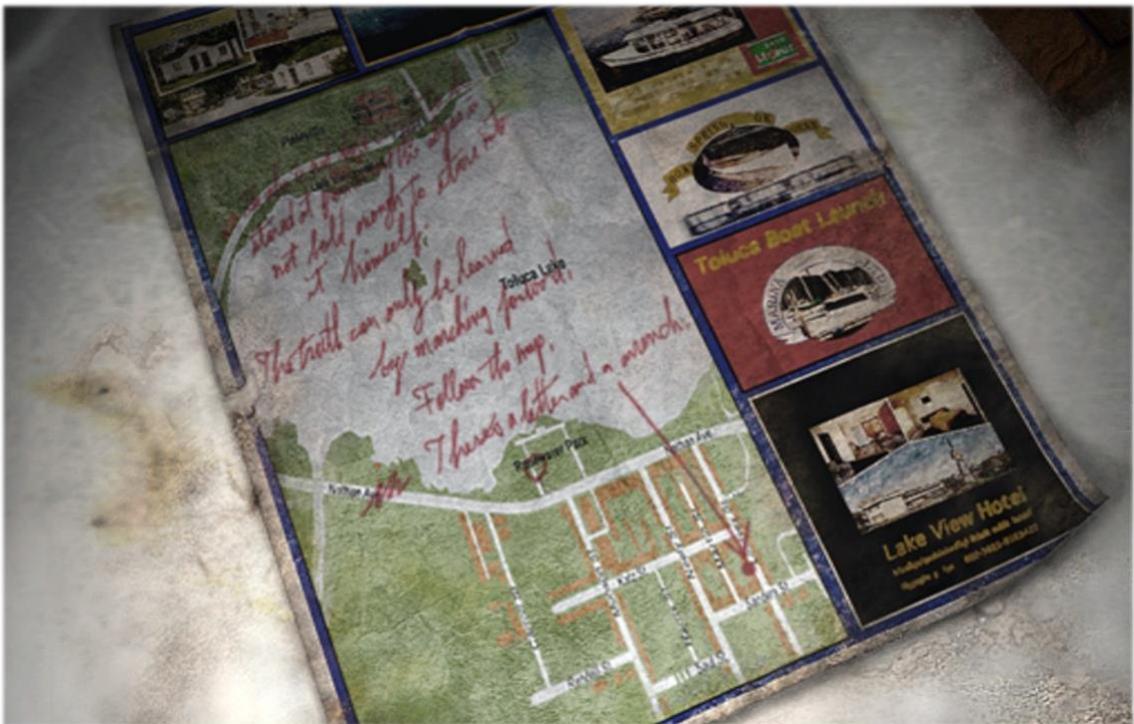


Imagen XXXVIII: Otro mensaje Para James en el mapa de Silent Hill. Traducido: “Aquel que no es lo suficientemente valiente para ser visto desde el abismo, no es lo suficientemente audaz como para mirarse a si mismo. La verdad solo se puede aprender marchando hacia delante. Sigue el mapa. Hay una carta y una llave inglesa”.

Por lo tanto, ante este descubrimiento catártico de la historia, la experiencia del juego se altera si decidimos volver a comenzar una partida nueva. Pues ya conocemos que cada estancia y pasillo de *Silent Hill* son los peores miedos de James, pero esos miedos ya nos acompañan y nos seguimos asustando con los mismos monstruos espeluznantes y las mismas escenas (Krzywinska, 2002). Los programadores y artistas del *SH2*, utilizan un sistema de aparente control del escenario por parte de los jugadores, cuando realmente se han encargado de generar un entorno imperfecto y engañoso generando una incontrollable partida del juego reglada y escenificada momentáneamente por parte de los usuarios. “*One of the unspoken rules of horror games is that the player does not control the environment. They are constantly off-balance, reacting to the world with imperfect knowledge*” (Danksy, 2009: 114). La puerta por la que hemos cruzado una vez no tiene por qué llevarnos al mismo destino si deshacemos nuestros pasos, enfrentándonos a un entorno hostil con nuestras capacidades de exploración y nuestras propias decisiones (Ekman y Lankoski, 2009).

Sin duda, los límites entre la cordura y la locura, entre la vida y la muerte aparecen distorsionados y se disuelven en el juego de *SH2*. Para conseguir esta difusora línea en su atmósfera (que podría percibirse como un espejo del alma de James), los productores y directores se inspiraron de un alocado David Lynch y sus obras como *Twin Peaks* (1990). Serie caracterizada por lo irreal y la difícil percepción de la verdad sobre el asesinato de Laura Palmer. Lynch a su vez, está muy influenciado por la filosofía de la literatura lovecraftiana (Perron, 2012). Incluso en palabras del propio Lovecraft, menciona la frágil salud mental y como se ve alterada y desamparada cuando no somos capaces de distinguir esa línea imaginaria. “*Men of broader intellect know that there is no sharp distinction betwixt the real and the unreal; that all things appear as they do only by virtue of the delicate individual physical and mental media through which we are made conscious of them; but the prosaic materialism of the majority condemns as madness the flashes of supersight which penetrate the common veil of obvious empiricism*” (Lovecraft, 1970: 7).

2. La atmósfera y su doctrina interdisciplinar del entorno: The aesthetics and environmental storytelling. El alma de *Silent Hill*

“Governed by its atmosphere rather than its action, Silent Hill does not assault you as aggressively as Resident Evil. With its innovative use of audiovisual devices, the series designs a visceral experience that is, as it is exposed, more psychological”

(Perron, 2012: 116)

Las calles y habitaciones claustrofóbicas de *Silent Hill* nos muestra un lugar inquietante, tenebroso y en algunos aspectos nos evoca hasta la estética gótica propia de la literatura del Horror. Lovecraft (2001), Roas (2011), González (2017), Gaiman (2008), Del Toro (2008), Nava (2015), Fernández y Puente (2015), Perron (2012), Hernández Roura, (2019), Murray (1997), Jenkins (2004), Huizinga (1972), Trinidad (2019), Costikyan (2000), Carson (2000), Santos y White (2005), Kirkland (2007) o Lemmens (2016) son algunos investigadores y teóricos que han analizado y estudiado el papel multidisciplinar y divergente de una arquitectura de la estética y la atmósfera en cualquier entorno ficcional, ya sea de la literatura, cinematográfico, lúdico o videolúdico. Estos deben de

estar bien contruidos, equipados y estructurados con las suficientes herramientas para erguir ese círculo mágico en cualquier espacio de ocio que deseemos disfrutar.

Los desarrolladores de *SH2* (y, en consecuencia, de toda la saga de *Silent Hill*) priorizaron el poder dramático del arte narrativo para conjugar una atmósfera, que no solo sirva para intimidar y estremecer al jugador, sino que también genere una sensación específica y justificada que someta al usuario a un entorno psicológico dominante y controlador. En palabras del propio Imamura: “*In terms of scenario, we're not really planning to make it really simple where you just beat up bad guys - not like that. I'm trying to make it more about character and emotion, rather than just hitting each other. Then this is about a cool scenario, and at the same time not only trying to create a creepy, spooky atmosphere, but also trying to make the game from a psychological point of view*” (2001: 5).

La influencia para el espacio, de por sí poco común, del *SH2* se sustenta en el arte descriptivo de Lovecraft y sus distintas corrientes posteriores que hayan inspirado a otros artistas tales como John Carpenter, Clark Ashton Smith, Stanley Kubrick, Stephen King o David Lynch (Beuglet, 2001). Mientras caminamos por las turbadoras avenidas de *Silent Hill* nos rememora a las putrefactas y herrumbrosas calles de *Innsmouth*, las solitarias avenidas cubiertas de niebla de *Kingsport*. Pasajes familiares, pero aislados del mundo occidental, como también es el caso de *Twin Peaks*, o el hotel *Overlook* de *The Shining* (1980). El alarmante parecido con la realidad nubla nuestra cordura introduciendo en cada poro de nuestro cuerpo una constante tensión provocada por el miedo preventivo de que esa aparente tranquilidad se vuelva contra nosotros. Tal es la aproximación a una situación posible que para adentrarnos en *Silent Hill* debemos rodear la carretera y seguir un camino de tierra bastante largo. Este elemento es peligroso pues en un juego de horror, sobre todo en el momento de la introducción, la lentitud puede jugarlos una mala pasada. Pero la finalidad de los propios Tsuboyama e Imamura era concienciarnos de lo asolado y abandonado que está el paraje al que queremos llegar y, señalar de igual modo, que nosotros también nos encontramos solos y desamparados (Beuglet, 2001; Perron, 2012).



Imagen XXXIX: James avanzando por el largo camino el comienzo del juego, ya rodeado por una espesa niebla.

La niebla es nuestro acompañante durante el 100% del juego. Desde el momento que empezamos a recorrer ese camino, nos invade una densa niebla que no nos abandonará durante todo el recorrido, independientemente de lo que tardemos en resolver y avanzar los distintos retos en la partida (Kirkland, 2009). La arquitectura de un entorno interactuable para el desempeño de un carácter más psicológico de las emociones y sensaciones del miedo consigue, mediante procedimientos como el empleo de *assets*, partículas, objetos o *affordances* que sean capaces de asomar aquellos temores ocultos y abstractos que no conocemos, pero sabemos que nos aterran. Nos encontramos desamparados ante un miedo dominante y caótico como si formásemos parte de una pesadilla de Lovecraft. “*We use the fog, and the darkness, to create a situation where you don't know what is out there. The fear is of something abstract it's there, but you don't know what it is*” (Imamura, 2001: 6). *Silent Hill* logra magistralmente cambiar nuestro estado mental, alarmándonos hasta los extremos cuando, por ejemplo, en la puerta de la celda (de la prisión de Toluca) donde se haya la “*tablilla del Opressor*” parece por un momento que se ha atascado, e imploramos porque no nos ataque nadie desde el otro lado o que nos agarre una mano que salga de la oscuridad como estamos acostumbrados ya después de más de diez horas de juego.

Con las limitaciones que nos enfrentamos en un videojuego de principios de siglo en la programación, provoca que el constante uso de la cámara fija en *Silent Hill* sea casi continuo. Pero la estratégica colocación de los ángulos de la cámara ofreciendo puntos de vista claustrofóbicos y poca visibilidad del entorno suma, al continuo estado de angustia ya producido, por el entorno y su imperfección e inestabilidad. Los que nos hace temer cada paso que damos y optemos en muchas situaciones, por huir y correr en vez de luchar y enfrentarnos a las criaturas humanoides (Sterling, 2008).

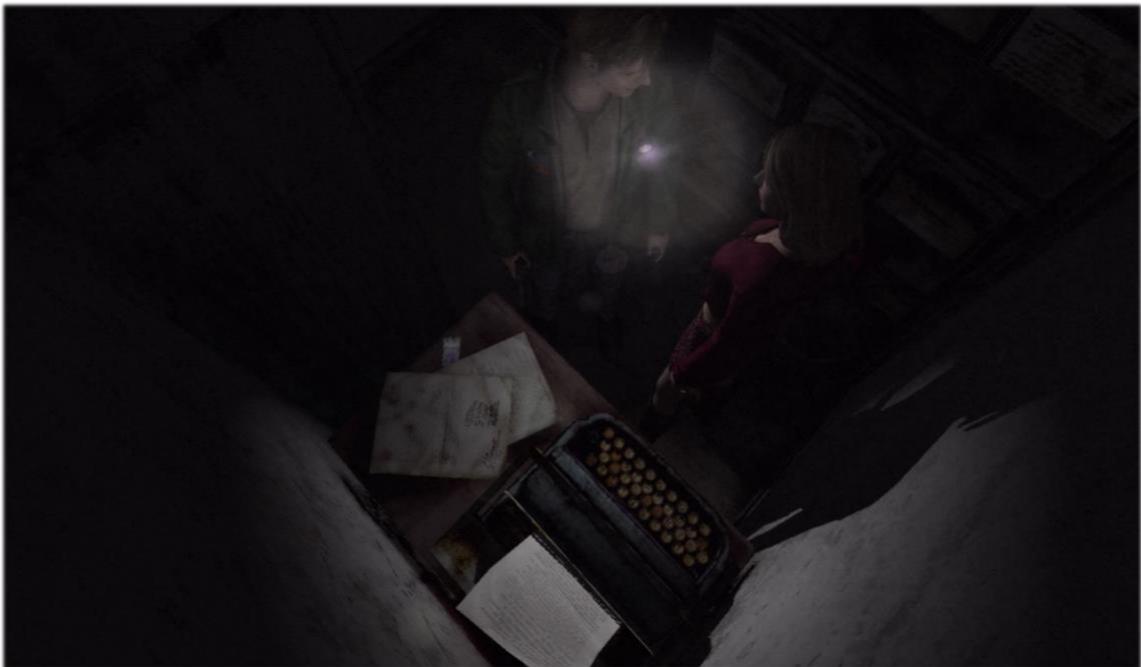


Imagen XL: Plano cenital de una habitación del hospital en *Silent Hill*, visibilizando la escasa movilidad de los dos personajes por la estancia.

En contraste con la consistencia espacial y narrativa de los videojuegos tradicionales, *Silent Hill* presenta a los usuarios estructuras arquitectónicamente imposibles. Donde la interacción adquiere protagonismo. La exploración de esa entramada arquitectura espacial se convierte en la esencia de *Silent Hill*; que en consecuencia destaca su efecto escalofriante propio de un *survival horror*. Se tienden a reiterar aquellos lugares que nos confunden; habitaciones y pasillos plagados de trampas, callejones sin salida y puertas cerradas, o que una vez abiertas no conducen a un mismo destino¹² (Fernández y Puente, 2015; Kirkland, 2007; Krzywinska, 2002; Perron, 2012). Como tal, la saga de *Silent Hill* presenta el potencial del medio lúdico para representar lo irracional, lo inconsistente y caótico, lo fantástico de una manera distinta de otras formas más comunes en el hipertexto audiovisual.



Imagen XLI: James debe saltar por un pasillo vertical hacia lo más profundo de Silent Hill.

2.1. El uso de los efectos sonoros en *Silent Hill 2* para generar miedo al usuario

Las novedades en el hardware de la plataforma PlayStation 2, permitió a los encargados del sonido en *SH2* incorporar sonido real 3D. “*We are incorporating 3D sound in real-time, so when you are playing you can hear a monster approaching from behind you. You can hear the 3D sound in real-time*” (Yamaoka, 2001: 18). En consecuencia, la percepción auditiva del usuario prevalece sobre la visual en algunos momentos, que deja vía libre para el desarrollo de nuestra imaginación, perturbada por los horrores que nos hemos enfrentado y que nos podemos enfrentar. El sonido como arte estético y narrativo es muy recurrente en los *survival horror* de Konami, que en su totalidad la dirección del sonido corre a cargo de Akira Yamaoka (Beuglet, 2001; Fernández y Puente, 2015; Perron, 2012).

¹² Esto sirve para confundir al usuario. Se siguen los principios contrarios a los del diseño de nivel intuitivo de Salen y Zimmerman (2004). Consiste en aplicar los diseños de Zimmerman, pero de manera inversa para conseguir el efecto contrario que deseamos proporcionar.

Ya adelantábamos en el apartado anterior que la radio es un instrumento corte narrativo embebido, vital en *SH2*. Yamaoka se centra en sacar el jugo interactivo del sonido precisamente, en un medio interactivo como es el videojuego: “*Designing sound when it is interactive, I would say this is most creative work that you cannot see in other fields. I consider that everything that has to do with sound such as "music", "sound effect", and "recitation" needs to be thought in the same level and be created. The sound of Silent Hill comes from this aspect*” (2003: 18).

Los técnicos de sonido, dirigidos por Yamaoka se encargan de realizar sonidos que los humanos no somos capaces de escuchar. Alternando las frecuencias muy altas o bajas, se genera el miedo. También actualizan los recursos como los sonidos distorsionados de la radio que contribuye a crear el miedo en los jugadores (Beuglet, 2001; Perron, 2012). Incluso en palabras del propio Yamaoka, afirma que ha sido su trabajo más creativo, pues incluso, juega con lo visual para adelantar el sonido y así inducir intensidad o ansiedad: “*Since I work on all the sounds in the game, including sound effects and the music, the work load is enormous. However, to keep the atmosphere of Silent Hill, this is the only way to do it*” (2003: 18). También opta, por lo contrario, pues en el juego a veces las señales sonoras aparecen después del contacto visual, con que nos proporciona cierta seguridad y comodidad en la experiencia del juego, nivelando así la curva del *flow* y ajustándolo a un *gameplay* tenso pero agradable de jugar.

Defiende, entre otras utilidades de los efectos sonoros, el uso de los contrastes; pues la impresión que nos deja es más duradera. Y mezcla las melodías del piano y algo agradables de las *cut-scenes*, con los sonidos desgarradores y aterradores que aparecen en la acción del juego (Beuglet, 2001; Perron, 2012).

Por último, destacamos otro elemento multidisciplinar del sonido: recordemos que un factor clave del horror cósmico es el temor a lo desconocido, aquello que no podemos ver nos hace sentir un miedo aún mayor. Pues ese miedo a lo desconocido también puede ser un instrumento del sonido mediante la ausencia de este. Pues muchas veces recorreremos espacios y callejones curiosamente tranquilos y sin escuchar ningún sonido que nos precipite a alarmarnos (Beuglet, 2001; Maragos 2001; Perron, 2012). “*It's the lack of sound that impresses humans more than the beautiful music*” (Yamaoka, 2003: 18). Persuadiéndonos, a los jugadores, que esa tranquilidad nos incomode; generando una combinación entre amenaza y curiosidad en la experiencia de juego. Pero, el sonido no debe ser una herramienta únicamente de la narrativa estética, también puede utilizarse como una ventaja en el *gameplay*: Los monstruos humanoides que pueblan *Silent Hill* tienen ojos, pero también oídos que usan para localizar a James. Si no alertamos a sus dos sentidos de nuestra proximidad, no avanzarán para atacarnos ni se mostrarán hostiles. Sin embargo, si resultará extraño verlos inmóviles e impasibles en un entorno tan adverso, por lo que podemos evitar confrontaciones necesarias, agilizando el ritmo del juego.

2.2. La construcción de los personajes en Silent Hill y su prolifera demencia

“I don't think the game can be complete without the role of non playable characters, it's like a human relationship, you need to have a person to get influence from or to give influence to, it works that way in the game as well. For example we have a woman character who asks "this is a dream, right?" when something bad happens to her in the other world, and when the player comes back to the real life in the game, he hears those words again, so its another psychological effect.”

(Tsuboyama, 2004: 4)

Los personajes arquetípicos que aparecen en toda la saga de *SH*, en especial de *SH2*, presentan las características principales de los protagonistas de los relatos de Lovecraft. Ambos se enfrentan a un mundo oscuro, prohibido y hostil. Algo de lo que no están seguros, o no llegan a comprender del todo sobre aquellos horrores que los arrastran a los rincones más remotos de nuestra imaginación. El final trágico suele presentarse muy semejante, pues cada uno termina siendo presa de sus propios miedos y pesadillas, cuestionando si lo que ven es real o un producto imaginario consecuencia de sus más indescritibles horrores (Perron, 2012; Roura, 2019).

Como punto de partida de cada historia, encontramos a su vez, cierto parecido en los personajes de ambos medios, siendo representados como personas corrientes, en numerosos casos con un pasado secreto y oculto que termina saliendo a la luz; y supone la ruina mental de nuestro personaje... Además, de que tanto el avatar como el protagonista están indefensos, vulnerables y sometidos a los designios (control reglado y estructurado de la arquitectura del juego) de caos reinante (Fernández y Puente, 2015; Schultz, 2011). Este desamparo en el personaje/jugador se refleja muy bien en la capacidad interactiva con los *affordances* para poder protegerse; y las distintas estrategias que podamos establecer para conseguir triunfar en el juego. *“los juegos de la saga se caracterizan por la relativa indefensión de los personajes (normalmente sólo disponen de la ayuda de una linterna, radio y algún arma improvisada) y un ambiente oscuro y tenebroso en el que la niebla y los elementos distorsionados adquieren un especial protagonismo”* (Fernández y Puente, 2015: 97).

En *SH2* James únicamente dispone de una linterna y una radio para visualizar, entender y avanzar en las distintas estancias externas e internas de la ciudad de *Silent Hill*. Para defendernos de los fenómenos adversos y enemigos, encontramos algunas armas con escasa munición. Recordemos que esto es un survival horror donde prima la exploración; entonces, no se establecen ciertas escenas como en otras sagas similares donde sí debemos disparar constantemente. Ni igualmente, poseemos un arsenal cuasi infinito como en las conocidas sagas de *Resident Evil* (1996), *Dead Space* (2008), *Metro* (2010), *Until Dawn* (2015) o *DayZ* (2013).

La psicología de los personajes se ve envuelta entre sus propias y emergentes pesadillas durante el juego. Elementos centrales y sencillos como la historia o el tema determinan el estado de ánimo para la configuración de las escenas. *SH2* se sirve de la iluminación, composición y angulación de la cámara para definir un mayor peso dramático y visual que influya en los estados de ánimo de los personajes. Como ocurría con la escena de Angela y su cuchillo frente al gran espejo: reflejando la indiferencia que siente el personaje ante la situación y lo sumamente alterada y

desbordada que se encuentra a medida que conoce su verdad y el motivo de su búsqueda. *“Important shots need to be designed with those elements in mind, especially in cut scenes or establishing/reaction shots. Ultimately we are aiming for that perfect shot, and character development ideally starts with the scene test bed with the lighting and camera prepared”* (Sato, 2010: 2).



Imagen XLII: James se mira en el espejo, haciendo un gesto de quitarse una máscara, inspirándonos a pensar que no hemos visto al auténtico James.

Tierney aboga por dar más pasos hacia lo que él considera uno de los engranajes del horror: que el jugador se sienta culpable de sus propias acciones en el juego, o simplemente molestarle, más allá de la narrativa preexistente del juego. Mediante la construcción de una conexión emocional entre el personaje virtual y el jugador, desafiamos esa unión o simplemente la anulamos en el momento que más se requiere. *“So for me, horror is all about building a deep connection with the viewer, then jeopardizing or destroying that connection, especially when they need it the most. It’s about heartache, and (at least in games) it’s best when the player feels guilt for their own actions, not just those predetermined by the narrative. Or maybe I just like pissing off gamers”* (2013: 9).

Esta idea encaja perfectamente con los diseños lovecraftianos en sus personajes y con la personalidad de James. No tenemos un *background* del personaje que nos muestre de dónde viene. Simplemente, una carta de Mary y nuestra necesidad de encontrarla con vida. Conforme avanzamos por las estancias de *Silent Hill* y hacemos frente a nuestra racionalidad, descubrimos lo que ya anticipábamos: que fue el propio James quién mató a Mary y por ese mismo motivo acudimos a *Silent Hill*. Demostrando que, después de empatizar con el propio James e incluso convertirnos en el propio James durante el juego, nos llena de espanto descubrir que somos nosotros el mal de las pesadillas que hemos sufrido; y tanto James como los jugadores

nos estremecemos ante esa idea, y como cualquier personaje lovecraftiano, James se vuelve loco (o más loco de lo que realmente estaba ya).

Por lo tanto, nos encontramos una vez más ante un elemento puramente de Lovecraft. El desconocimiento de los personajes y el sucumbir posteriormente a la locura con el descubrimiento de la verdad que nunca debió revelarse. Así, la saga de *SH* está llena de personajes que sufren de amnesia: James Sunderland asesinó a su mujer, Alex asesinó a su hermano, la madre de Travis intentó asesinarlo. De nuevo en el PT de *Silent Hill*, el protagonista asesinó a su mujer... Por lo que *Silent Hill* sugiere ser un faro que atrae a personas problemáticas o extremadamente violentas, para quienes el paisaje y las criaturas del lugar asumen un reflejo de su propia alma atormentada. Eddie, personaje no jugador de *SH2* ya nos avisa de las verdaderas intenciones que se esconden tras la carta de Mary, y de cómo el pueblo funciona como un imán para los seres humanos destrozados y violentos.

“Don't get all holy on me, James. This town called you, too. You and me are the same. We're not like other people. Don't you know that?! Let's party!”

Eddie (*Silent Hill 2*)



Imagen XLIII: Plano picado de James y Angela en un hotel en llamas. Angela descubre la verdad.

2.3. El control psicológico y la importancia del ritmo de *Silent Hill 2*

Uno de los principales retos del jugador es familiarizarse con los controles del *SH2*. Aunque te permite la opción de cambiar los controles. Por una parte, el tradicional que presentan la mayoría de los juegos y, por otro lado, el que viene de fábrica con el juego: que la dirección del movimiento es aquella a la que apunta la vista de James y no la de la cámara. *“We've added two sets of controls. One is the familiar R/C type of system, but there's also a Mario type, where you go in whatever direction you point”* (Imamura et al, 2001). Si todavía nos cuesta aclimatarnos a los controles puede

ocasionar cierta desorientación y retrasarnos ligeramente al principio de la partida y por consiguiente incrementar la frustración y la tensión (Perron, 2012).

El entorno no nos ofrece ninguna facilidad mientras continuemos desorientados. Aunque, parecemos ya conocer cómo funciona el videojuego y permitimos así cierta relajación, el entorno se reinventa continuamente volviéndose más desfavorable y angustioso por momentos. La oscuridad en este caso es un aliado de esta técnica, y nos acompañará durante todo el videojuego. Niedenthal (2009) recuerda que la oscuridad también puede remediarse en otros fenómenos que causen malestar en el jugador y dificulten su percepción visual. Un gran ejemplo en esta saga es la niebla que nos envuelve siempre en cada rincón del juego, impidiéndonos ver más allá de unos pocos metros y mantenernos alerta por si surge algún peligro (Fernández y Puente, 2015). El empleo de esta ausencia de luz y de visión altera la experiencia de juego, pero no la destruye, sino que la modifica adaptándola al género del horror (Santos y White, 2005).

La historia de *Silent Hill*, demanda navegar por el aparente caótico mapa de juego para descubrir, a cuenta gotas, la verdad que nos acontece; respalda las visiones de Harry (2001) y Nitsche (2008), sobre cómo los videojuegos nos muestran su entorno: *“Video game spaces demand navigation and orientation, but they rarely present their content in the most open and immediately accessible manner. Instead, game worlds reveal their elements in an engaging and stimulating way. Distortions, surprises and disorientation when “losing one’s way” restrict usability and accessibility but can enhance immersion and drama in a game”* (2008: 228).

Este recurso implementado en los dispositivos interactivos presenta una importante influencia de Lovecraft; que irremediamente nos evocan a sus indescriptiblemente descritos parajes. *SH2* es entonces, en cierta manera, un juego que se desarrolla como si asistiéramos a un sueño enturbiado, o más alarmante aún, una pesadilla. Y como cualquier sueño o pesadilla, nos encaminamos lentamente hacia una determinada dirección que no somos capaces de entender.



Imagen XLIV: James frente a uno de los villanos más conocidos: El *Pyramid Head*.

Una vez nos hemos acostumbrado a los controles y establecido unos parámetros de iluminación recomendados, (pues debemos configurar la iluminación del juego para que sea menos brillante para mejorar el *gameplay*), obtenemos pequeñas facilidades en el diseño y/o utensilios que nos permiten hacer frente a la densa partida que nos desafía constantemente. Por ejemplo, en las mecánicas de juego, apreciamos la ligereza con la que James gira su cabeza y enfoca su vista hacia un objeto interactuable que considera importante para continuar el juego. Un buen instrumento narrativo enactuado que mejora el ritmo del juego, dándonos cierta esperanza de no saltarnos nada por alto si estamos atentos. Este recurso también es común en juegos donde la búsqueda de pistas es fundamental y requiere cierta agilidad como en el caso de *Until Dawn* (2015), donde los personajes también enfocan a zonas de interés.

Crear con sus limitaciones un juego survival horror cuya esencia es predominio de la psicología en el horror y la capacidad de generar miedo es complicado. Pues parte de la experiencia de juego más “divertida” la encontramos en las respuestas y estímulos más inmediatos. La psicología requiere un ritmo más pausado y con una acción esparcida por toda la partida implantando precisamente expresiones y detalles sutiles que se introduzcan en nuestro subconsciente (Perron, 2012; Tsuboyama, 2004). De esta forma, alienando cada elemento como si de una gran porción se tratase, ajustamos el ritmo o el flujo y la dificultad para mejorar un equilibrado sistema en el *gameplay*, sin resultar exhaustivo o aburrido (Tsuboyama, 2004).

3. Influencias de H. P. Lovecraft en *Silent Hill 2*

Habiendo profundizado en los aspectos puramente analíticos, mostramos el análisis realizado de *SH2* a partir de la metodología anteriormente explicada. Presentamos los resultados obtenidos una vez aplicada la tabla formulada por Fernández y Puente (2015) con las correspondientes actualizaciones que hemos indicado: véase miedo a la verdad y/o descubrimiento, miedo a lo femenino y miedo a los sueños y pesadillas. Esta tabla agrupa las fobias y los miedos genuinos de Lovecraft presentes en *Silent Hill 2* (2001), calificados como: alta presencia, presencia, baja presencia o ausencia de ese miedo.

Lista de fobias Lovecraftianas	Presencia en <i>Silent Hill 2</i> (2001)
Miedo a los muertos	Alta presencia (los enemigos: criaturas humanoides y cadáveres y el cadáver de James)
Miedo al mar	Ausencia
Miedo a los espíritus	Presencia (los distintos fantasmas y personalidades de Mary)
Miedo a los académicos y profesores	Ausencia
Miedo a los microorganismos	Ausencia
Miedo a las balas	Alta presencia (las armas de James y el enfrentamiento con Eddie)
Miedo a la ingravidez	Presencia (elementos distorsionados o alterados de su lugar de origen)

Miedo a los espacios cerrados	Alta presencia (la mayor parte del juego ocurren en espacios cerrados o pequeños)
Miedo a las multitudes	Ausencia
Miedo a los árboles	Baja presencia
Miedo al pelaje	Ausencia
Miedo a los insectos	Alta presencia (numerosas cucarachas recorren los suelos de las habitaciones)
Miedo a la oscuridad	Alta presencia (escasa visibilidad gracias a una linterna)
Miedo a la noche	Alta presencia (el otro lado de Silent Hill)
Miedo a las serpientes	Ausencia
Miedo a lo desconocido	Alta presencia (torcimiento de la realidad, espaciotemporales, un pasado olvidado y personajes con un fin desconocido...)
Miedo al agua	Presencia: el lago que cruzamos en bote durante más de dos minutos de juego.
Miedo a los monstruos	Alta presencia: todos los enemigos antropomorfos
Miedo a los extranjeros	Presencia (la plaga fue por culpa de los inmigrantes)
Miedo a ser confinado en casa	Presencia (atrapados o perdidos en los apartamentos)
Miedo a los propios miedos	Alta presencia
Miedo a cruzar puentes	Presencia
Miedo a la sangre	Alta presencia (sangre esparcida por muchas partes del pueblo)
Miedo a los médicos	Presencia (diario de los doctores perturbados y las enfermeras magulladas)
Miedo a estar solo	Alta presencia (durante todo el juego James está solo)
Miedo a la lluvia	Baja presencia
Miedo a abrir los ojos	Baja presencia
Miedo a cometer pecados	Presencia (James se introduce cada vez más en el fondo como si saltase al infierno)
Miedo a la demencia	Alta presencia (tanto James como los NPCs se vuelven locos por la atracción de Silent Hill)
Miedo a las sombras	Alta presencia (las sombras proyectadas por la única luz de la linterna)
Miedo a los libros (bibliotecas)	Baja presencia
Miedo a los extraterrestres	Presencia (el UFO ending)
Miedo a lo femenino	Alta presencia (figura extraña de María, la propia Mary, la inquietante Ángela, la niña solitaria y las enfermeras)
Miedo a los sueños y pesadillas	Alta presencia (atmósfera que evoca a una pesadilla incontrolada)
Miedo a la verdad y/o lo desconocido	Alta presencia (descubrir que James asesinó a Mary)

Profundizando en los aspectos más puramente analíticos, destacamos en un primer paso, elementos claramente Lovecraftianos. A excepción de seis fobias, el resto si adquieren notable presencia en el videojuego. Lo que lo convierte en un ejemplo referente de los espacios y referencias inspirados en Lovecraft: oscuridad, noche, soledad, demencia, monstruos, muertos, espacios cerrados, el agua... Irremediamente *Silent Hill 2* consigue evocarnos al universo de H. P. Lovecraft exponiendo una muestra elevada de sus fobias durante todo momento en el videojuego.

Hemos hablado de la demencia y la locura con perfiles psicológicos que invaden a los personajes que acuden a *Silent Hill*, en especial nuestro protagonista James. También hemos tratado los espacios oscuros y claustrofóbicos, estancias pequeñas que presentan cambios azarosos, que nos envuelven en un ambiente solitario aumentando nuestra tensión en *Silent Hill*. Un ejemplo lo encontramos en la siguiente imagen:



Imagen XLV: pasillos del complejo de apartamentos de Wood Side.

Pasillos y habitaciones que presentan síntomas de deterioro. Evoca a las descripciones y ambientes de Lovecraft: lugares oscuros, solitarios, abandonados a la podredumbre del tiempo; que presentan rasgos de otra época como en el retrato que vemos, había otro cuadro (en blanco y negro) por debajo del primero. Paredes mohosas y roídas, insectos por el suelo... Podría tratarse de cualquier estancia de *Innsmouth* o *Kingsport*. También muestra la exploración solitaria de James, que es un reflejo directo de casi la totalidad de los personajes lovecraftianos, quienes investigan y exploran en solitario, sintiéndose más vulnerables y aislados.

También lugares cerrados y aislados, simbolizando nuestra completa y total soledad frente al resto del mundo y de Silent Hill. Como el caso de la imagen mostrada en el apartado inferior. En este entorno de movilidad reducida, se acrecienta el sobrecogedor ambiente

con el uso de fobias a la sangre. Un elemento que también podemos encontrar con frecuencia en la literatura de Edgar Allan Poe (2010), quien es una de las inspiraciones de Lovecraft.



Imagen XLVI: Habitación de *Lakeivew Hotel* donde James se enfrenta a *Abstract daddy*.

Si indagamos aún mas por las numerosas pistas enactuadas, y evocativas llegamos encontramos más ejemplos como el siguiente:



Imagen XLVII: James y Maria huyendo del *Pyramid Head*.

Destacamos el indistinguible color rojo¹³ tan característico de los *survival horror* que nos advierten de un peligro inminente y del que no hay escapatoria posible. Esta imagen supone una versión irónica del propio Silent Hill. El carácter psicológico del horror en este videojuego implora que los monstruos y enemigos, sean los mayores miedos y pesadillas de sus habitantes (encontrando una similitud en la trama de *Bird Box* (2018)). Como tal, las dos imágenes de arriba muestran dos monstruos, consecuencia de los mayores miedos que mantiene presos a sus anfitriones. Abstract daddy emula al padre y hermano de Angela postrados en una cama como símbolo a las terribles violaciones que padeció a manos de ambos, y que llevada por la desesperación y confusión mató a puñaladas a su padre y hermano. En el caso de Pyramid Head, según sus creadores es el propio James, que esto tendría sentido pues se presentan dos reglas: la primera es que Pyramid Head no puede morir, siempre termina marchándose de la batalla cuando es derrotado; y la segunda es que encamina a James hacia su destino. Es un momento memorable la imagen de arriba; recordemos que James asesinó a Mary: un avatar de Mary huye junto a James del Pyramid Head (la versión distorsionada de la locura de James). Demostrando claramente el alma atormentada de James y adelantándonos el desenlace de la trama mediante un efecto dramático visual. De esta manera, la experiencia inmersiva acrecienta su intencionada vacilación.

Por último, en lo referente a esa imagen apreciamos la luz de la linterna como única guía durante el juego. Pues sin esa linterna no podremos ver los mapas y caminamos a ciegas en un entorno donde en cada esquina nos acecha una criatura con intenciones hostiles. Las linternas como en el caso de *En las montañas de la locura* (1936) o *El color que cayó del espacio* (1927) se revelan como objetos que permiten a los personajes resguardarse de la locura.

¹³ UX (User Experience o Experiencia de Usuario) clasifican y separan culturalmente la distinta percepción de los colores, mediante estudios etnográficos y sociológicos originando una generación de modelo mental del usuario: afirmando como tenemos asumidos unos patrones de interacción donde por ejemplo en las culturas occidentales el color rojo implica riesgo mientras; por ejemplo, en países como China o Vietnam el color rojo es un símbolo de festejo y celebración.

CONCLUSIONES

Para encontrar una adecuada y fecunda definición sobre qué es el horror y sus características más relevantes, teníamos el principal problema de delimitar el objeto de estudio. Primero acudimos al miedo para entender su significado: con Lovecraft (2001), respaldado por otros autores como Bastida de Miguel (2018) descubrimos que es una reacción emocional (de las más antiguas del ser humano) frente a un sentimiento de amenaza. Sin embargo, nos encontramos con otro problema principal, la dificultad de discernir entre aquello que nos produce terror y lo que nos horripila. Anne Radcliffe esclarece una notable diferencia psicológica de ambos géneros: “*Terror and Horror are so far opposite, that the first expands the soul, and wakens the faculties to a high degree of life; the other contracts, freezes, and nearly annihilates them*” (1932: 150).

Una vez establecido la diferencia entre el Terror y el Horror, descubrimos que su principal divergencia es el carácter exacerbado de lo fantástico en el horror frente a los sucesos posibles en el terror. Enfrentarnos a una criatura desconocida y susceptible de ser irracional, más la imposibilidad de dicho suceso que visualizamos; aceptamos entonces, como decía Bericat (1992) que el horror juega con lo excepcional. También señalamos que el terror causa un sentimiento de angustia, mientras que el horror provoca una aseveración de las emociones, sin centrarse únicamente en la angustia y focalizando de igual forma su control e influencia sobre el asco, la repulsión, el pavor o desasosiego.

Sin duda, conocemos como el videojuego y su componente interactivo supone una ventaja en el diseño de un universo ficcional con cortes del horror, pues poseemos los valores multidisciplinares de sus diversas y variadas propiedades; tales como las mecánicas, las reglas, la narrativa o la estética, para conseguir ajustar una experiencia de juego inmersiva, potenciando así todas esas emociones y finalidades del horror en un único medio transversal.

Un ejemplo para implementar esa sensación de miedo lo encontramos en H. P. Lovecraft y su horror cósmico. Gracias a las recopilaciones y estudios como los de Llopis (2011), vemos como características tan particulares como la demencia del protagonista; la impotencia y vulnerabilidad frente a un caos que reina en el cosmos, son las que propician una atmósfera desgarradora. Lovecraft convierte al ser humano en una criatura insignificante dotando a su literatura de toda una mitología de dioses asombrosos y crueles a los que nos es imposible de vencer. Valiéndose de la emoción más antigua del ser humano, y recreándose en los miedos y fobias más comunes; retuerce aquello que consideramos como un avance o bueno, como es el conocimiento; y lo convierte en una maldición. De esta forma convence al lector que sus personajes curiosos se yerguen impotentes ante un destino fatal del que no pueden escapar. Levantar una psicología tan introspectiva requiere de un ambiente igual de aterrador; y, Lovecraft, se inspiró en la literatura Gótica para la construcción de sus ambientes y entornos.

Nuestra principal teoría era analizar y descubrir los puntos donde convergen el horror cósmico de Lovecraft en un modelo actual como el videojuego: un espacio interactivo, y reglado para ofrecer una experiencia de juego diseñada. Sus principales características son la interacción e inmersión; ambas aportan a una atmósfera envolvente que es lo que denomina Huizinga (1972) como “el círculo mágico”.

Lovecraft, adelantándose a muchos investigadores como Murray (1997), Juul (2005), o Kirkland (2009), atendía a la premisa de otorgar la importancia y el peso de ese logrado círculo mágico a la construcción de una atmósfera envolvente en el género de terror y horror; dejando a la imaginación del lector aquellos horrores más indescriptibles. Las composiciones y descripciones de esos ambientes encuentran su protagonismo en los espacios videolúdicos una vez más. La interactividad e inmersión del videojuego permiten que elementos como la narrativa, transformen su linealidad en un espacio de paratexto; donde cada nuevo instrumento se transforma en un elemento polivalente pero indispensable en el desarrollo de cualquier historia. El *environmental storytelling* de Jenkins (2004), que agrupa las principales utilidades de la narrativa interactiva, perfecciona unas descripciones visuales ya de por sí sobrecogedoras, favoreciendo la participación del usuario.

Distinguímos como los distintos instrumentos modernos de la narrativa, superpuesta en marco interdisciplinar como lo es el videolúdico, transforma y confecciona un entorno que fomente la exploración de este. Ofreciendo al consumidor de dicha historia, distintas formas de conocer y disfrutar sus relatos más preferidos. De esta forma podemos comprender la magnitud del suceso ya sea directamente, indirectamente, o que nos evoquen a otros sucesos o lugares semejantes, convirtiéndonos en agentes activos o emergentes.

Por lo tanto, acudimos al ejemplo de *Silent Hill 2* (reconocido cómo uno de los mejores de su género hasta la fecha); para demostrar como el empleo de las herramientas del horror cósmico de Lovecraft; y los instrumentos actuales del videojuego, mediante su capacidad narrativa y dramática optimizan una experiencia de juego o *gameplay* de los demandados “*survival horror*” elaborando una curva del flow equilibrada que apoye la labor del círculo mágico, generando un espacio único.

Concluimos, mediante un análisis de observación participante, cómo la experiencia de juego propuesto por Imamura es sencillamente sublime y acorde a las expectativas generadas de un *survival horror*. El horror de *Silent Hill 2*, personifica los miedos y fobias de Lovecraft; puramente psicológicos, para causar un aumento exacerbado de los sentimientos de repulsión, angustia, o tensión. Siendo así capaces de evocarnos en tan escalofriantes e inenarrables historias. Cumpliendo no solo con su función, sino optimizando la emoción del miedo y la tensión constantes en el jugador, obteniendo así la mejor experiencia de juego.

BIBLIOGRAFÍA

AARSETH, Espen (1997). *Cybertext*. Baltimore: Johns Hopkins Univ. Press.

ALDEA, Victor. (1996). De Zeus a Lovecraft pasando por Drácula. Cuadernos de literatura infantil y juvenil, Vol. 9, nº 80, pp. 7-25.

ARISTÓTELES (2002): *Retórica*, introducción, traducción y notas de Alberto Bernabé, Alianza, Madrid.

— (2014): *Física. Acerca del Alma. Poética*, trad. y notas de Guillermo R. de Ochandía, Tomás Calvo Martínez y Valentín García Yebra, Gredos, Madrid.

BASTIDA DE MIGUEL, Ana María (2018). *Miedos, ansiedad y fobias: Diferencias, normalidad o patología*. Psicología Online

Disponible en:

http://fundacioncadah.org/j289eghfd7511986_uploads/20130110_wXO2Y3NkxjVszUYzFP1q_0.pdf.

BERICAT, Eduardo (1992): La cultura del horror en las sociedades avanzadas: de la sociedad centrípeta a la sociedad centrífuga. Universidad de Sevilla. Vol. 110, nº 5, pp. 53-89.

BEUGLET, Nicolas (2001): *The Making of Silent Hill 2: Alchemists of Emotion*. Fun TV. Documentary, 33 min.

BIZZOCCHI, Jim; NIXON, Michael; DIPAOLA, Steve y FUNK, Natalie (2013). *The Role of Micronarrative in the Design and Experience of Digital Games*. Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies.

BOGG, Jan y PRESCOTT Julie (2014): *Gender Divide and the Computer Game Industry*. Premiere Reference Source, INSPEC, SCOPUS

BORRIES, Friedrich; DAVIDSON, Drew y WALZ Steffen (2007): *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*. En Von Borries, Friedrich (eds.) Springer Science & Business Media.

CAILLOIS, Robert (1967): *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. 1987: México D.F; Fondo de Cultura Económica.

CALDERÓN, Manel (2014): *La geografía y el mundo de Lovecraft*. Quimera: Revista de literatura, Universiteit Geint, nº 371, pp. 31-32.

CAMPBELL, Joseph (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

—(2015): *Diosas: Misterios de lo divino femenino*. Traducción Cristina Serna. Atalanta.

CARROLL, Noël (1990): *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, NY/London, Routledge.

CARSON, Don (2000): *Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park industry*. Gamasutra.com, pp. 1-7.
Último acceso: (24 de abril de 2020)

CARSON, Don (2000): *Environmental Storytelling, Part II: Bringing Theme Park Environment Design Techniques to the Virtual World*. Gamasutra.com, pp.1-8.
Último acceso: (24 de abril de 2020)

CASSEL, Justine y JENKINS, Henry (1998). «From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games», en Justine Cassel y Henry Jenkins (eds.) *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press.

CASTRO, Maricruz (2002): Feminismo y teoría cinematográfica. En *Escritos*, 25, pp. 23-48.

CIMIANO, Alfredo (2019). *Miedo, angustia y ansiedad*. En Psicoanalista Alfredo Cimiano
Disponible en: <https://psicoanalistalfredocimiano.es/noticias/miedo-angustia-y-ansiedad>

COSTIKYAN, Greg (2000): *Where Stories End and Game Begins, Story vs Game*. Uhr.
Disponible en: <http://www.costik.com/gamnstry.html>

CUELLAR, Alejandro (2009): *El artista como musa: La influencia de Edgar A. Poe en el arte*. *Ars Longa*, nº 18, pp. 207-217.

CURTIS, Erika D. (2015): *In the Game of patriarchy: The Damsel in Distress Narrative in Video Games*, Tuscaloosa, The University of Alabama. Tesis.
Disponible en:
http://acumen.lib.ua.edu/u0015/0000001/0002025/u0015_0000001_0002025.pdf

DANSKY, Richard (2009): *Writing for Horror Games*. En *Writing for Video Game Genres: From FPS to RPG*, ed. Wendy Despain. Wellesley, MA: AK Peters. Pp. 113-126

DE ALMEIDA, Fátima Cristina (2012): *Representación de la mujer en el cine comercial del Siglo XXI. Análisis de los años 2007-2012*. Universidad Complutense de Madrid, Instituto de Investigaciones Feministas. Trabajo fin de Máster.
Disponible en: https://eprints.ucm.es/16758/1/TFM_cristina_corregido_%281%29.pdf

DELGADO, Marcos (2019): *Análisis Longitudinal de la iluminación como agente en la creación de gameplays de terror*. Universidad Francisco de Vitoria. Facultad de ciencias de la comunicación.

DELUMEAU, Jean (1989): *El miedo en Occidente*. Taurus, Madrid.

EGENFELT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide y TOSCA, Susana Pajares (2008): *Understanding Video-Games: The Essential Introduction*, Routledge, London.
<<http://dx.doi.org/10.4324/9780203930748>>

EKMAN, Inger y LANKOSKI, Petri (2009): *Hair-raising Entertainment: Emotions, Sound, and Structure in Silent Hill 2 and Fatal Frame*. En *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, Bernard Perron (eds.), Jefferson, NC: McFarland pp. 181–199.

ERREGUENA, María Josefa (2003): *La construcción imaginaria del miedo en el cine*, Universidad Autónoma de México, Anuario de investigación 2002, pp. 361-370.

ERMI, Laura y MÄYRÄ, Frans (2005). *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference.

EUDAVE, Cecilia (2018): *Hacia una clasificación del espacio en textos de horror fantástico*. Brumal. Vol. VI, nº 2, pp. 57-73.

FERNÁNDEZ PÉREZ, Julia (2017): El terror psicológico. Un estudio sobre el miedo. Unviersidad de Sevilla, facultad de Bellas Artes 2016-2017. Trabajo fin de Grado.

Disponible en:

https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/73963/WAOTFG_130.pdf;jsessionid=86D315B7109ECEE91FF952D9B8C6FB99?sequence=1

FERNÁNDEZ, Marta y PUENTE, Héctor (2015). *Universos Fantásticos de inspiración Lovecraftiana en videojuegos survival horror: Un estudio de caso de P.T.* Brumal. Vol. III, nº 1, pp. 95-118.

FREUD, Sigmund (1985): El tabú de los muertos, en *Tótem y tabú*, Madrid, Alianza.

GALDÓS, Jesús Saiz (2007): *De Moscovici a Jung: el arquetipo femenino y su iconografía*. Athenea Digital, nº 11, pp. 132-148.

Disponible en: <https://ddd.uab.cat/pub/athdig/15788946n11/15788946n11p132.pdf>

GONZÁLEZ GRUEZO, Fernando Darío (2017): *El horror en la literatura*, Actio nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura comparada, nº1, pp. 27-50.

<https://doi.org/10.15366/actionova2017.1>

— (2011): *H. P. Lovecraft y la ficción científica: Género, poética y sus relaciones con la literatura oral tradicional*. Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

— (2013): *La ficción científica: género, poética y sus relaciones con la literatura oral tradicional. El papel de H.P Lovecraft como mediador*, Ediciones de la Universidad Autónoma de Madrid, Madrid.

<https://doi.org/10.15366/ficcion.cientific2013>

GONZÁLEZ SANTORUM, Miguel (2017): *La narración del videojuego: como las acciones cuentan historias*, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de ciencias de la información. Departamento de comunicación audiovisual y publicidad II. Tesis doctoral.

Disponible en: <https://eprints.ucm.es/44265/1/T39123.pdf>

GRACH, Jonathan y MARSELLA, Stacy (2004): *A domain-independent framework for modeling emotion*. Cognitive Systems Research. Vol. V, nº 4, pp. 269-306

<https://doi:10.1016/j.cogsys.2004.02.002>

GREIMAS, Algirdas Julius (1985): *Semiótica: Diccionario razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Editorial Gredos.

HARRY (2001): *Silent Hill 2: Some fear death. Others pray for it*. PlayStationfantasy.com
Disponible en:
https://www.ps2fantasy.com/files/silent_hill_2/reviews/50/index.php?page=1

HERZ, J. C. (2003): *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. New York: Little, Brown & Company, 1997.

HERNÁNDEZ ROURA, Sergio Armando (2019). *Retórica y horror cósmico en H. P. Lovecraft*. Brumal. Vol. VII, nº1, pp. 15-34.

HINE, Christine (2004): *Etnografía Virtual*. UOC.
Disponible en: <https://www.uoc.edu/dt/esp/hine0604/hine0604.pdf>

HOGLE, Jerrold (2015): *Introduction: the Gothic in Western Culture*, en Jerrold E. Hogle (ed.): *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press: 1-20.

HUIZINGA, Johan (1972): *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.

HURLEY, Kelly (2015): *British Gothic fiction, 1885-1930*, en Jerrold E. Hogle (ed.) *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge University Press.

HURME, Jarkko. (2016). *Storytelling in Videogame: Creating a narrative for management game*. Turku University of Applied Sciences. Enero 2016.
Disponible en: <https://es.slideshare.net/eraser/storytelling-in-video-game-creating-a-narrative-for-management-game-hurme-jarkko>

IMAMURA, Akihiro y YAMAOKA, Akira (2005): *What's Inside the Room? The Horror of Silent Hill 4 Investigated*, Game Developer Magazine, Vol. I, pp. 34-40.

—IMAMURA, Akihiro (2001a): Interview with Akihiro Imamura. IGN.

Disponible en:

http://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/2001.03.28_imamura_ign_en.htm

—IMAMURA, Akihiro (2001b): *Interview with Akihiro Imamura*. Computer and Video Games. Silenthillmemories.net

Disponible en:

http://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/2001.05.23_imamura_cvg_en.htm

—IMAMURA, Akihiro (2001c): *Interview with Akihiro Imamura*. PSM, pp. 18

Disponible en:

http://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/2001.06_imamura_psm_en.htm

—IMAMURA, Akihiro (2003): *Interview with Akihiro Imamura*. GameSpot.

Disponible en:

http://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/2001.04.03_imamura_gamespot_en.htm

IMAMURA, Akihiro; SATO, Takayoshi y YAMAOKA, Akira (2001): *E3 2001: Interview with Akihiro Imamura, Takayoshi Sato and Akira Yamaoka*. IGN.

Disponible en:

http://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/2001.05.17_yamaoka_sato_imamura_ign_en.htm

JENKINS, Henry (2004). *Game Design as Narrative Architecture* en Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan (eds.). *First Person. New media as story, performance and game*. Cambridge: The MIT Press. pp. 118-130.

JUNG, Carl Gustave (1976): *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Biblioteca Universal Contemporánea.

— (1934). Sobre los arquetipos de lo inconsciente colectivo. En C. G. Jung. (2002). *Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Barcelona, Trotta.

JUUL, Jesper (2005). *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, Mass: MIT Press.

KINDER, Marsha (1991): *Playing with power in movies, television and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.

KIRKLAND, Ewan (2015): *Restless dreams and shattered memories: psychoanalysis and Silent Hill*. Brumal. Vol. II, nº1, pp. 161-182

— (2009): *Horror Videogames and the Uncanny*, London, Kingston University.

KRZYWINSKA, Tanya (2002): *Hands on horror*, en Geoff King and Tanya Krzywinska (eds.), *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*, Wallflower Press, London.

LEMMENS, Pieter (2016): *Narrative in Video Games. Environmental storytelling in Bioshock and Gone Home*. University Gent. Faculteit Letteren en W'jsbergeerte.

Disponible en:

https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/002/375/924/RUG01-002375924_2017_0001_AC.pdf

LIPOVETZKY, Gilles (2006): *Los tiempos hipermodernos*. Madrid: Anagrama.

LLOPIS, Rafael (2011): «Los mitos de Cthulhu», en *Los Mitos de Cthulhu*, Alianza, Madrid.

LOSILLA, Carlos (1993). *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona: Paidós.

LOVECRAFT, Howard Phillips (1973): *Supernatural Horror in Literature*. New York: Dover Publications, pp. 423-492.

Disponible en: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>

— (2010a) *Dagón*. Atisberri, Bilbao, pp. 195-206.

— (2010b) *La extraña casa elevada entre la niebla*. Atisberri, Bilbao, pp. 99-112.

— (2010c) *El ceremonial*. Atisberri, Bilbao, pp. 113-126.

— (2010d) *La música de Erich Zann*. Atisberri, Bilbao, pp. 127-142.

— (2010e) *Los sueños en la casa de la bruja*. Atisberri, Bilbao, pp. 144-194.

— (2010f) *Las ratas de las paredes*. Atisberri, Bilbao, pp. 207-225.

— (2010g) *La Sombra sobre Innsmouth*. Atisberri, Bilbao, pp. 9-98.

— (2015) *En las montañas de la locura*. Valdemar ediciones, Madrid.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2015): *Los mitos de Cthulhu y otros*. Alianza, Madrid.

LYNCH, Kevin (1960): *The Image of he City*. Cambridge: The MIT Press.

MANGIERI, Rocco (2001): *Las fronteras del texto. Miradas semióticas y objetos significantes*. Murcia: Universidad, Servicio de Publicaciones.

MARAGOS, Nicholas (2001): *GIA Staff Favorites for 2001. 4. Silent Hill 2*, Gaming Intelligence Agency.

Disponible en:

<http://www.psyq.ch/mirrors/thegia/sites/www.thegia.com/features/f020104.html>

MARINA, José Antonio y PENAS, Marisa (2001): *Diccionario de los sentimientos*, Anagrama. Barcelona.

Disponible en: <https://st2.ning.com/topology/rest/1.0/file/get/136262027?profile=original>

Marshall, David (2004): *New Media Cultures*. Arnold, London, 2004.

MOSCOVICI, Serge (1998): *The history and actuality of social representations*. En U. Flick (Ed). *The psychology of the social*. Cambridge: Cambridge University Press.

MUÑOZ CASADO, Rodolfo (2012): *Los mitos de Cthulhu como movimiento literario*, Tesis, Universidad Complutense de Madrid.

MURRAY, Janet H (1997). *Hamlet en la holocubierto: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Ediciones Paidós.

NAVA, Marisol (2015): *H. P. Lovecraft y Emiliano González. Dos cuentos sobre Cthulhu*, *Brumal*. Vol. III, nº2, pp. 11-34.

NIEDENTHAL, Simon (2009): *Patterns of obscurity: gothic setting and light in Resident Evil 4 and Silent Hill 2*, en Perron, Bernard (ed.), *Horror video games: essays on the fusion of fear and play*, McFarland, Carolina del Norte.

— (2005). *Shadowplay: Simulated Illumination in Game Worlds*. *Digra*, 3.

Disponible en:

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.16497.pdf>.

NITSCHKE, Michael (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Worlds*. Cambridge: The MIT Press.

<http://dx.doi.org/10.7551/mitpress/9780262141017.001.0001>

PEARCE, Celia (2009): *Communities of play: Emergent cultures in multiplayer games and virtual worlds*, The MIT Press, Cambridge.

PEREZ, Victor y GARCÍA, Andrés (2005). *Análisis funcional de las estrategias psicológicas de terror en el cine*. *Estudios de Psicología*, 26 (2), 237-245.

PERRON, Bernard (2012): *Silent Hill: The Terror Engine*, University of Michigan Press, Michigan.

<<http://dx.doi.org/10.3998/lvg.11053908.0001.001>>

PLANELLAS, Antonio José (2013): *La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación*. *Historia y Comunicación Social*, Vol. 18, nº Esp. pp. 519-528.

- POE, Edgar Allan (2010): *Cuentos I*. Madrid, Editorial Alianza.
- PROPP, Vladimir (1998): *Morfología del cuento*. Madrid: Ediciones Akal.
- PUENTE, Héctor y TOSCA, Susana (2013): *The Social Dimension of Collective Storytelling in Skyrim*. Proceedings of the 2013 DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies.
- RADCLIFFE, Ann (1826): *On the Supernatural in Poetry*, *New Monthly Magazine*, and *Literary Journal*, Vol. 6 n°1: pp.145-152.
- ROAS, David (2018): *El horror de lo imposible*. *Brumal*. Vol. VI, n°2, pp. 9-13.
— (2006): *Hacia una teoría sobre el miedo y lo fantástico*, *Semiosis (México)* Vol. II. n°3, pp. 95-116.
- ROMA, Sara (2009): *Terror vs miedo*, *La palabra y el hombre: Vol I*, pp. 44-48.
- ROCKET, Will H. (1988): *Devouring Whirlwind: Terror and Transcendence in the Cinema of Cruelty*. En New York (eds.) Greenwood Press, n°21.
- RYAN, Marie-Laure (2001). *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- SALEN, Katie y ZIMMERMAN, Eric. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Massachusetts, EE. UU.: MIT Press.
Disponibile en: <https://gamifique.files.wordpress.com/2011/11/1-rules-of-play-game-design-fundamentals.pdf>
- SANTOS, Marc y WHITE, Sarah (2005): *Playing with ourselves: a psychoanalytic investigation of Resident Evil and Silent Hill*, en Nate Garrelts (ed.), *Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer*, McFarland, Jefferson.
- SATO, Yuki Yoshi Ike (2001): “Q&A: Konami’s Akihiro Imamura.” *GameSpot.com*.
Disponibile en: <http://www.gamespot.com/news/2704392.html>.
— (2010) *The Dust of Everyday Life: The Art of Building Characters*. Gamasutra.
Disponibile en:
http://www.silenthillmemories.net/creators/articles/2010.02.18_sato_gamasutra_en.htm
- SCHULTZ, David E. (2011): *From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft’s Cosmic Vision*, en David E. Schultz y S.T. Joshi (eds.), *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology of Essays in Honor of H.P. Lovecraft*, Hippocampus Press, Nueva York, pp. 208-229.
- Sterling, Jim (2008): *How Survival Horror Evolved Itself into Extinction*. *Destructoid.com*.
Disponibile en: <http://www.destructoid.com/how-survival-horror-evolved-itself-into-extinction-114022.phtml>.

TIERNEY, Adam (2013): *Defining Horror with Adam Tierney*. Rely on Horror.
Disponible en:
http://www.silenthillmemories.net/creators/articles/2013.09.13_tierney_relyonhorror_en.htm

THOM, Randy (1999): *Designing a Movie for Sound*.
disponible en: http://film-sound.org/articles/designing_for_sound.htm

TODOROV, Tzvetan (1995): *Introducción a la literatura fantástica*, Editorial Coyoacán, México D.F.

TOLKIEN, J. R. R. (1991): *El hobbit*. Ediciones Minotauro, Barcelona.

TOSCA, Susana Pajares (2013): *Amnesia: The Dark Descent: The Player's Very Own Purgatory*, en Alice Bell, Astrid Ensslin y Hans Rustad (eds.), *Analyzing Digital Fiction*, Routledge, London,

TRINIDAD, Eva Ariza (2019): *El horror multiplicado: una isotopía en tres relatos de Lovecraft* («Las ratas de las paredes», «La casa evitada» y «El modelo de Pickman»). *Brumal*. Vol. VII, nº1, pp. 35-54.

TURNES, Y. (2013-2019): *Definición de Inmersión*. GamerDic, Diccionario online de términos sobre videojuegos y cultura gamer. A Coruña, España.
Disponible en: <http://www.gamerdic.es/termino/inmersian>.

VALLEJO, Alba (2013): *Los mitos de Lovecraft. Herejía y belleza*. *Revista de estudios culturales sobre el movimiento gótico*, nº 1, pp. 151-162.

WOOD, Robin (1985): *An introduction to the American horror film*, en *Movies and methods*, 2, 195–220.
Disponible en: <http://www.neiu.edu/~circill/F1313.pdf>.

WOODWARD, Frank (2008): *Lovecraft: Fear of the Unknown*. Documentary.
— DEL TORO, Guillermo (2008).
— GAIMAN, Neal (2008).
Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=DGIH2nVRcIQ>

YAMAOKA, Akira (2010): *Silent Hill composer tunes into perfect sound*. GameSpot.
Silenthillmemories.net
Disponible en:
http://www.silenthillmemories.net/creators/articles/2010.03.11_yamaoka_gamespot_en.htm

ZAMORA, Alonso (2015): *Videojuegos para recordar a H. P. Lovecraft. Los mejores títulos para sentir el éxtasis del horror cósmico*. levelup.com.
Disponible en: <https://www.levelup.com/articulos/345022/Videojuegos-para-recordar-a-H-P-Lovecraft>

LUDOGRAFÍA y FILMOGRAFÍA

- 4A Games (2010): *Metro 2033*. PC.
Behaviour Interactive (2016): *Dead by Daylight* PC.
Bohemia Interactive (2013): *DayZ*. PC.
Bloober Team (2016): *Layers of Fear*. PC.
Capcom (2017): *Resident Evil 7*. PlayStation 4.
Deadlycrow Games (2019): *Escape the Ayuwoki*. PC.
Dontnod Entertainment (2019): *Vampyr*. PlayStation 4.
EA Redwood Shores (2008): *Dead Space*. PC.
Frictional Games (2010): *Amnesia: The Dark Descent*. PC.
Frictional Games (2015): *Soma*. PC.
FromSoftware (2015): *Bloodborne*. PlayStation 4.
ID Software (1993): *Doom*. PlayStation 4.
Kojima Productions (2019): *Death Stranding*. PlayStation 4.
Naughty Dog (2013): *The Last of Us*. PlayStation 4.
Red Barrels (2013): *Outlast*. PC.
Shawn Hitchcock (2015): *Emily Wants to Play*. PC.
Spicy Horse (2011): *Alice: Madness returns*. PC.
Supermassive Games (2019): *The Dark Pictures: Man of Medan*. PlayStation 4.
Supermassive Games (2015): *Until Dawn*. PlayStation 4.
Tango Gameworks (2014). *The Evil Within 2*. PlayStation 4.
Team Silent (1999): *Silent Hill*. PC.
Team Silent (2001): *Silent Hill 2*. PlayStation 4.
Team Silent (2003): *Silent Hill 3*. PlayStation 4.
Tecmo (2003): *Fatal Frame 2*. PlayStation 2.
The Creative Assembly (2014): *Alien: Isolation*. PC.
- ABC (1990): *Twin Peaks*.
AFDF (1999): *The Ring*.
Animal Kingdom (2014): *It Follows*.
Celador Films (2005): *El descenso*.
Filmax (2007): *Rec*.
Haxan Films (1999): *El proyecto de la bruja de Blair*.
Metro Goldwyn Mayer (1982): *Poltergeist*.
Netflix (2018): *Bird Box*.
Netflix (2019): *El Ritual*.
Netflix (2019): *Tall Grass*.
Oz Company Ltd. (1999): *Ju-on (the Grugde)*.
PalmStar Media (2018): *Hereditary*.
Paramount Pictures (2007): *Paranormal Activity*.
Paramount Pictures (2010): *Paranormal Activity 2*.
Paramount Pictures (2011): *Paranormal Activity 3*.
Paramount Pictures (1960): *Psicosis*.
Parts and Labor (2016): *The Witch*.
Universal Pictures (1982): *John Carpenter's The Thing*.
United Artist (1976): *Carrie*.
Warner Bros. (1980): *El Resplandor*.
Warner Bros. (2003): *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*.
Warner Bros. (2008): *Soy Leyenda*.

