

Paula Velasco Padial [Sevilla-España]

La estética de lo sublime en el *survival horror*: el caso de *Silent Hill*.

The Aesthetic of the Sublime on the Survival Horror Video Games: The Case of *Silent Hill*.

RESUMEN

El presente trabajo analiza la relación existente entre la categoría de lo sublime y la experiencia estética generada por los videojuegos pertenecientes a la categoría del *survival horror*. El éxito de este subgénero de los juegos de acción invita a pensar que al jugador le gusta vivir el terror, que es capaz de sentir placer estético ante una pantalla plagada de figuras siniestras, muerte y dolor. El objetivo es explicar cómo es posible que se produzca esta experiencia estética vinculada al horror, y para ello se recurrirá a la categoría estética de lo sublime, desarrollada por varios autores y redescubierta por la corriente artística del romanticismo. Como referencia se ha utilizado el análisis que sobre ésta desarrolló Edmund Burke en *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, obra publicada en 1757, y las tres primeras entregas de la saga de videojuegos *Silent Hill*, producida por Konami entre 1999 y 2003. Al comparar ambas se pueden observar similitudes que certifican el uso de elementos capaces de provocar la experiencia de lo sublime por parte del Team Silent, el equipo de desarrolladores y artistas que crearon el mundo de *Silent Hill*. Si el jugador es capaz de sentir placer estético ante lo terrorífico, es gracias a categoría, que acoge en su seno las experiencias provocadas por lo siniestro.

ABSTRACT

The following paper focuses on the similarities between the feeling of the sublime and the aesthetic experience promoted by survival horror video games. The success of this action game subgenre is related to the pleasure that gamers can achieve living the terror, the death experience and the suffering generated while they are playing. In order to explain how can this horror-born aesthetic experience be we will analyze the quality of the sublime, which has been studied by many theorists and was rediscovered by the Romantic artistic movement. For that purpose, we have used the analysis developed by Edmund Burke in *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, a text published in 1757, and the first three games of the *Silent Hill* video games saga, made by Konami between 1999 and 2003. Comparing those elements we can find the same values, that certify the use of sources able to create the experience of the sublime by the Team Silent, the group of developers and artists who gave life to the world of *Silent Hill*. The player can feel the aesthetic pleasure of the horror thanks to this genre, which is related to the experiences caused by the uncanny.

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Videojuegos, estética, diseño, arte, literatura, música, fotografía, inmersión.

Video Games, aesthetics, art, design, literature, music, photography, immersion.

*Becaria PIF del Departamento de Estética e Historia de la Filosofía
de la Universidad de Sevilla.*

1. Introducción

El videojuego es arte. Por si quedaba alguna duda al respecto, en 2012 el MOMA zanjó la eterna disputa al ampliar su colección con 14 videojuegos, a los que se sumarán nuevas adquisiciones hasta alcanzar los 40 ejemplares. El mundo del videojuego bebe de los mismos elementos de los que las artes clásicas se han nutrido desde tiempos inmemoriales. Forma y perspectiva se han convertido en elementos esenciales para abrir la puerta a un mundo ficticio, ya sea plasmado en un lienzo o incrustado en la pantalla. El videojuego es arte y, como tal, produce una determinada experiencia estética. Cada género explota diferentes elementos para producir ese deleite que hace del jugador una extensión del videojuego, asido a esta nueva realidad mediante los dispositivos propios de la videoconsola.

En este análisis nos centraremos en los recursos estéticos vinculados al *survival horror*, subgénero de los juegos de acción. Se trata de una vertiente que podría considerarse heredera directa de la novela gótica, ya que explora los mismos sentimientos que en su día hicieron populares las obras de esta corriente literaria. No en vano, Laurie N. Taylor defiende en la introducción del libro *Horror Video Games* “The ludic-gothic is created when the Gothic is transformed by the video game medium, and is a kindred genre to survival horror”¹ (Bernard Perron, 2009: 43). En este tipo de juegos el protagonista dista mucho de ser un héroe todopoderoso, capaz de realizar los movimientos más inverosímiles: nos encontramos ante un personaje vulnerable, desarmado, que dedica su tiempo a resolver puzzles para avanzar en su propia historia. La violencia está presente, pero queda relegada a un segundo plano, en un entorno en el que es preferible escapar o esconderse que gastar la poca munición de la que disponemos.

En un juego de estas características, la ambientación lo es todo; de ella dependerá que el jugador experimente el horror. No se trata de un horror cualquiera, es un horror delicioso (Burke, 1897), un displacer que nos traslada a las orillas del deleite. En el *survival horror* no queda espacio para lo bello: todos y cada uno de sus recodos están impregnados de lo sublime.

Si hay una categoría que ha sobrevivido a la posmodernidad, y que ha sabido resurgir, con más fuerza si cabe, es la de lo sublime. La estética *ciberpunk* explotó hasta la saciedad los recursos propios este sentimiento, y el movimiento neobarroco también hizo lo propio para reclamar su lugar en el panorama cultural. A

mediados de los noventa, el cine y la literatura estaban plagados de oscuridad y laberintos, y poco quedaba de belleza en sus discursos. Lo sublime tecnológico había impregnado todos y cada uno de los discursos culturales.

En los universos digitales se encuentran sin dificultad trazas del romanticismo, aquel movimiento que enarboló la bandera de lo sublime siglos atrás. En 1982 se estrenó *Haunted House* (Atari, 1982), que ya contaba con la mayoría de las características de estos juegos. Sin embargo, su época dorada se sitúa en los últimos años de la década de los 90, cuando aparecieron los primeros zombis de *Resident Evil* (Capcom, 1996) y comenzó la saga *Silent Hill* (Konami, 1999). A partir del 2000 el género empezó a redefinirse, pero su esencia sigue estando presente en juegos como *Amnesia: The Dark Descent* (Frictional Games, 2011) y *Slender: The Eight Pages* (Parsec Productions, 2012).

Las raíces de esta categoría descansan siglos atrás, cuando un autor desconocido, habitualmente citado como Longino, escribió *Sobre lo sublime*. El texto fue relegado al olvido hasta que, en el siglo XVI, Francesco Robortello publicó una edición de la obra. Bastarían unos años para que se tradujese a las lenguas vernáculas, recuperada por la pluma de Nicolás Boileau, *el legislador del parnaso*. El siglo XVIII supuso el auge de este concepto: Burke y Kant trabajaron en la redefinición del concepto y su aplicación al campo de la estética.

Schopenhauer también quiso retratar el sentimiento de lo sublime en *El mundo como voluntad y representación*, e incluso Hegel le dedicó parte de sus reflexiones. Cuando la llama del romanticismo se apagó, el interés por lo sublime parecía haberse extinguido con ella. Sin embargo, nunca llegó a desaparecer, y se reavivó cuando el mundo comenzó a entenderse como posmoderno. En el límite del raciocinio emerge de nuevo lo sublime, paladín de la inestabilidad reinante en la nueva época.

La industria del videojuego ha sabido manejar el género del terror. Los jugadores vieron cómo de sus consolas salían todo tipo de monstruos, dispuestos a arrastrarles a los confines de la oscuridad, y les gustó. “You play a survival horror game because you want to be scared”² (Perron, 2012). Quizás porque, por mucho que uno se involucre en una película, siempre será una suerte de voyeur, cuya mirada está completamente controlada por el producto audiovisual. Los juegos virtuales permiten cierta libertad de movimientos, e incluso incluyen la perspectiva en primera

persona, de manera que el jugador se introduce de lleno en la historia. El *homo ludens* ha sustituido por completo al espectador pasivo.

Dentro de la estética del videojuego conviven el *software* y el *hardware*, lexemas de lo sublime digital. En la pantalla, quien sujeta el mando no ve una representación, sino que el juego le introduce en un entorno donde el individuo podrá experimentar determinadas sensaciones en carne propia. No se trata de hablar sobre lo siniestro, sino de sentirlo, algo que va más allá de cualquier verbalización.

2. Metodología

Jugamos a videojuegos vinculados al terror porque nos gusta pasar miedo. Nos encontramos ante una idea problemática, pues los nexos que unen las escenas del horror con una experiencia placentera son difíciles de ver. Disfrutar inmersos en un torrente de sangre y vísceras, encontrar divertimento en la violencia extrema y extraer de ello una experiencia estética suele relacionarse con el morbo y no con lo estético. Y sin embargo, hay algo en el horror que goza de un innegable atractivo. El propósito de este ensayo es analizar la experiencia estética que tiene lugar cuando el jugador se involucra en la oscuridad del horror del mundo del videojuego.

La mayoría de los juegos catalogados como *survival horror* contienen y desarrollan una serie de recursos estilísticos –tanto en lo narrativo como en lo visual– que podrían ser catalogados sin lugar a dudas como fieles herederos de la tradición gótica. Son muchos los autores que han señalado esta conexión. Para Simon Niedenthal, por citar sólo a uno de ellos, las resonancias del género gótico presentes son tales que incluso podría decirse que nos encontramos ante una nueva forma de lo gótico (2009). Si los vínculos entre los grandes clásicos de la literatura y los juegos de esta época son tan evidentes, parece lógico pensar que la vivencia que se puede extraer de ambos gozará de una naturaleza similar, salvando las distancias impuestas por el medio.

Edmund Burke fue el primer pensador moderno que se propuso encontrar una explicación sistemática de esa experiencia estética que raya entre el horror y la sinrazón, y de alguna manera, creó “una especie de manual de estilo o canon estético del terror” (Murcia, 2009). Fueron muchos los que retomaron su propuesta y la hicieron suya, deformando la idea de lo sublime para llevarla a

distintos campos. Así, esta categoría ha llegado hasta nuestros días, en los que los pensadores de la posmodernidad la enardecen. Podría parecer que el texto de Burke, redactado en 1757, tiene poca cabida en una sociedad como la nuestra, en la que tantas plumas han dado nuevos sentidos a lo sublime. Sin embargo, la finalidad de estas líneas es la de demostrar que su propuesta goza de plena actualidad, y que gracias a ella es posible comprender cómo surge la experiencia estética en el *survival horror*.

Con este fin, realizaremos una comparativa entre los elementos que Edmund Burke calificó como fuentes de lo sublime en su obra *A philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and the Beautiful* (1987) con los recursos estilísticos a los que ha recurrido el *survival horror* para infundir terror. Tomaremos como referencia las tres primeras entregas de *Silent Hill*, pues pueden considerarse, en conjunto, como uno de los puntos álgidos de este subgénero. En esta franquicia de juegos de terror, producidos por Konami, quedan recogidos todos los elementos que ocasionan la experiencia estética de lo sublime.

3. Análisis

Lo sublime es esa belleza doliente, capaz de doblegar a la razón y de paralizar al que la enfrente en una mezcla de asombro y dolor. Este tipo de sentimiento lo despiertan determinados elementos, que Burke definiría como

Todo lo que resulta adecuado para excitar las ideas del dolor y peligro, es decir, todo lo que es de algún modo terrible, o se relaciona con objetos terribles, o actúa de manera análoga al terror, es una fuente de lo sublime; esto es, produce la emoción más fuerte que la mente es capaz de sentir (Burke, 1987: 29)

El sentimiento de lo sublime, presente en gran cantidad de videojuegos, es poliédrico, y en una de sus múltiples caras hay espacio para lo siniestro, para el terror. En su obra, Burke elabora una suerte de listado de elementos capaces de despertar placer a partir del horror. Dada la afinidad que hay entre éstos y los recursos utilizados por el Team Silent⁴ para introducir al espectador en el terror psicológico de *Silent Hill*, se podría llegar a la conclusión de que el equipo artístico hubiese usado el libro del filósofo inglés como manual. Pese a que el ellos nunca ha destacado a Burke como uno de sus autores de cabecera, al menos públicamente, su sombra está en cada uno de los píxeles que cimentan la ciudad de Silent Hill.

Antes de introducirnos de lleno en el análisis de cada una de las fuentes de lo sublime, es importante reflexionar acerca de la experiencia que tiene el jugador. *Silent Hill* es una historia plagada de dolor, en la que la muerte espera al jugador tras cada esquina en forma de pesadilla, convulsionándose de la misma manera en la que lo hacen los habitantes de este peculiar pueblo. ¿Cómo es posible que se pueda sentir placer ante tanto sufrimiento? Burke lo deja claro: “Cuando el peligro o el dolor acosan demasiado, no pueden dar ningún deleite, y son sencillamente terribles; pero, a ciertas distancias y con ligeras modificaciones, pueden ser y son deliciosos” (Burke, 1987: 29). El jugador puede identificarse con el personaje que maneja, puede sentir su miedo y experimentar su dolor, puede temer por su vida al ser herido. Pero si el terror se hace insoportable, o el hastío se apodera de su cuerpo, puede pausar la acción, o apagar su consola y dar por finalizada la jornada. El jugador puede deleitarse al matar, puede ver bella la mezcla de sangre y óxido, porque se encuentra a la distancia exacta para que lo siniestro produzca deleite. Como dice Burke,

Es sabido de objetos, que en la realidad disgustarían, son fuente de una especie de placer muy elevado en representaciones trágicas y similares. [...] La satisfacción comúnmente se ha atribuido primero al alivio que nos aporta el considerar que una historia tan melancólica no es más que una ficción; y, después, a la comprobación de que nos hallamos libres de los males que vemos representados (Burke, 1987: 34)

Burke inicia su análisis acerca de los elementos que emanan el sentimiento sublime con uno de los recursos más utilizados en el mundo del terror: la soledad. El ser humano está solo en el mundo, aunque esté rodeado de gente, y, tanto Harry como James y Heather, protagonistas de las tres entregas de *Silent Hill* que nos ocupan, están solos en su búsqueda. Harry Mason despierta en su coche tras un accidente. Cheryl, su hija, ha desaparecido, y debe adentrarse en la ciudad de Silent Hill para reencontrarse con ella. Aunque en su camino encuentra a varias personas, como Cybil Bennet, el doctor Kaufmann o la enfermera Lisa Garland, Harry lucha solo contra las alimañas que se interponen entre él y su hija.

Lo mismo ocurre con James Sunderland: ha llegado a Silent Hill en busca de su mujer, Mary, que murió años antes de escribir una carta en la que le pedía a su marido que la buscara en su “lugar especial”. Aunque en momentos puntuales le acompaña María, una mujer que encuentra en su devenir por las calles fantasmales de Silent Hill, la mayor parte del tiempo lo pasa solo, sumido en la

densa niebla de la ciudad. Heather tampoco se libra de la soledad en su recorrido, sentimiento que se acentúa cuando su padre es asesinado. Heather es una adolescente que vaga por las realidades de Silent Hill en solitario, matando a los monstruos que se ponen entre ella y su ciego deseo de vengar la muerte de su padre.

Sentimos simpatía por los personajes a los que manejamos. No hay héroes estereotípicos en *Silent Hill*: Harry es un escritor, débil y lento. Lo único que le hace fuerte es la desesperación por encontrar a su hija. James es un asesino atormentado, y Heather no deja de ser una adolescente asustada. Son personajes tan ordinarios que olvidamos que son ficcionales, lo cual hace posible la identificación con ellos. Si a esto le sumamos la maestría con la que se nos presenta al personaje, así como el sistema de juego, que potencia esta afinidad con el sistema de vibración del mando al ritmo del corazón cuando nuestro personaje está malherido, obtenemos ese sentimiento de que somos el personaje, y no quien pulsa los botones que hacen que se mueva. Burke habla también de simpatía en su *Indagación*, definiéndola como “una especie de sustitución, por la que se nos coloca en el lugar de otro hombre, y nos vemos afectados, en muchos aspectos, al igual que él” (Burke, 1987: 33). Asegura, además, que esta relación, aplicada a la simpatía ante el dolor ajeno, puede ser considerada como fuente de lo sublime. El autor está convencido de que podemos experimentar cierto placer en el sufrimiento ajeno. Es precisamente esto lo que se nos manifiesta entre los edificios de Silent Hill: sufrimos con Harry, James y Heather, pero también experimentamos un placer vinculado con el horror, con matices de piedad hacia el dolor que desprende la pantalla.

Otro de los factores recogidos tanto en el libro de Burke como en la obra de Konami⁵ es la oscuridad. La realidad necesita de ella para ser terrible, dice el autor, y el equipo encargado de crear los ambientes de la ciudad se han hecho eco de esta afirmación. El protagonista, que se confunde con el jugador, se ve envuelto por una densa manta azabache que le impide ver hacia dónde se dirigen sus pasos: está solo, a punto de ser engullido por las tinieblas. Para defenderse de la noche eterna, cuenta con una pequeña linterna que, además de arrojar una tenue luz, provoca sombras. Lejos de proporcionar seguridad, la bombilla crea nuevas pesadillas, siluetas que vibran al paso del jugador y parecen acudir a robarle el aliento. A esto debemos sumar la densa capa de niebla que cubre la ciudad, que impide ver la realidad que nos rodea a nuestro paso. Burke subrayó que “cuando conocemos todo el alcance de cualquier peligro, y cuando logramos acostumbrar

nuestros ojos a él, gran parte de nuestra aprensión se desvanece” (Burke, 1987: 43). Por este motivo, en *Silent Hill* no hay descanso. Nunca conocemos el peligro que se esconde tras las brumas, que espera agazapado en la oscuridad o que nos atacará nada más cruzar el marco de la puerta que nos separa de nuestro destino.

“La verdadera religión tiene y debe tener una mezcla de temor saludable; [...] las religiones falsas generalmente sólo se sostienen por el miedo” (Burke, 1987: 52), y en la fe que procesan los habitantes de *Silent Hill* hay mucho de ese miedo. La orden, su culto nativo, es la fuente de la mayoría de los conflictos. Se trata de una secta cuyas únicas creencias nacen de la confrontación entre el orden y el caos. Su credo trata de traer el apocalipsis a la tierra, con el fin de volver al paraíso, un lugar idílico donde no hay lugar para el sufrimiento. Para alcanzar esta onírica meta es necesario que Dios venga al mundo, y esto sólo será posible a través del dolor y el sufrimiento. En resumidas cuentas, la secta no duda en realizar todo tipo de sacrificios, en los que normalmente se ve implicado el fuego para poder alcanzar la paz.

De nuevo aquí están presentes todos los conceptos que se creían abandonados tras el romanticismo. Hay un salvador que debe sacrificarse por el bien común, en este caso la madre del mesías, que debe parir con odio y rabia a una deidad femenina, personificación de compasión y la bondad. La idea del redentor ha sido explotada con frecuencia por la corriente neobarroca, que ha procurado toda suerte de dioses: desde Neo, el redentor de *The Matrix* (Andy y Lana Wachowski, 1999), hasta Walter Bishop, el salvador del mundo de *Fringe* (J. J. Abrams, Alex Kurtzman y Roberto Orci, 2008).

De la oscuridad del culto emergen los monstruos, seres cuyos cuerpos se contorsionan cuando avanzan hacia el jugador. Los habitantes de la pesadilla han estado presentes en la historia del arte desde sus propios inicios, cuando el óleo era el encargado de mostrar los horrores del averno. El Bosco se aseguró de retratar sus deformidades en *El Jardín de las delicias*, mucho antes de que Kant llegase al mundo. Durante el romanticismo, la fascinación por los habitantes de las pesadillas dio lugar a varios cuadros, entre ellos *La Pesadilla* de Füssli. Cabe destacar que el pintor retrató a otros monstruos, las mujeres que, como Lady Macbeth, asesinaban, envidiaban y mentían. Las sacerdotisas de *Silent Hill* parecen un trasunto del personaje de Shakespeare, monstruos con apariencia humana, capaces de cometer los actos más atroces guiadas por su locura.

Lugar especial entre las privaciones sublimes, como la oscuridad y la soledad, de las que ya hemos hablado, ocupan elementos como la vacuidad y el silencio. En este punto aparece la vastedad, la grandeza de dimensiones como causa de lo sublime, así como la infinitud, que “tiene una tendencia a llenar la mente con esa especie de horror delicioso que es el efecto más genuino y la prueba más verdadera de lo sublime” (Burke, 1987: 54). Lo infinito, o, al menos, lo que es infinito para nuestros limitados ojos, genera ese efecto del horror delicioso. En *Silent Hill*, la niebla esconde los límites de lo finito para tornarlo sublime. Infinito parece también el camino que hace James hasta llegar a la ciudad, igual que infinito es lago Toluca cuando nuestro protagonista está a punto de alcanzar la meta, y tiene que navegar la distancia que le separa de su mujer y de su verdad.

Burke destaca la importancia del sonido, el ruido y el silencio, y el Team Silent ha tomado esta lección al pie de la letra. Si hay algo que destaca en los mundos de *Silent Hill* es la maestría con la que Akira Yamaoka ha compuesto la música de la serie. Todos los juegos constan de sonidos industriales, chillidos, gruñidos y pasos. Pero si algo destaca es el silencio, un silencio sublime que envuelve al jugador, quebrado solo por el eco sordo de sus pasos, apuñalado por los lamentos de los seres del averno. Hasta que encuentra la radio. Una vez que posee este elemento en su inventario, nunca más habrá silencio. El sonido estático que desprende se ve fuertemente afectado por la presencia de los monstruos, y nos avisa de su cercanía. No podemos verlos, pero sabemos que están ahí. Esto pone al jugador en un estado de tensión constante, de deseo de huir horrorizado cada vez que su radio desprende ruidos extraños. Todo el sonido de *Silent Hill* está construido para hacernos rozar el placer sublime.

Y luego están los monstruos. Las quimeras de este juego son pura carne. Poco tienen que ver con los zombis de *Resident Evil*, cuerpos sin alma, a la manera de Descartes, que dedican su tiempo a satisfacer sus instintos más básicos. Tampoco son las almas errantes de *Project Zero* (Tecmo Koei, 2001) cuyos fantasmas son los mismos que pueblan las leyendas japonesas. En *Silent Hill*, la carne es nuestro mayor enemigo.

Las alimañas pixeladas remiten directamente a la obra de Francis Bacon, pintor irlandés inclasificable. Cuerpos compungidos, figuras que sólo son cuerpo, que no tienen rostro. Los monstruos de *Silent Hill* son recreaciones del inconsciente de

una persona empapada por el dolor. En el primer juego, cada monstruo nos remite a la mente torturada de Alessa, a sus miedos y sus fobias. En la segunda entrega, James se enfrenta a sus propios demonios, a sus obsesiones y a sus miedos. Heather debe luchar contra los monstruos que su odio, el de Alessa, ha creado. Pero todos los enemigos que nos amenazan, sea cual sea la historia de la que provengan, son pura carne. Deleuze escribió sobre la obra de Francis Bacon

“La pieza de carne no es una carne muerta, ha conservado todos los sufrimientos y ha cargado con todos los colores de la carne viva. Tanto dolor convulsivo y tanta vulnerabilidad, pero también invención encantadora, color y acrobacia. (...) La pieza de carne es la zona común del hombre y la bestia, su zona de indiscernibilidad, ella es ese “hecho”, ese mismo estado donde el pintor se identifica con los objetos de su horror o de su compasión” (Deleuze, 2002: 32)

Lo mismo ocurre con los habitantes de este pueblo fantástico: de las sombras emergen figuras en carne viva, compungidas, que avanzan en contorsiones imposibles. La carne es la zona común del hombre y la bestia, y nunca sabremos si la amenaza es real o ha sido creada por nuestra imaginación. En la tercera entrega de la saga, la protagonista (el jugador) mantiene una pequeña charla con un personaje secundario.

“Vincent: You come here and enjoy spilling their blood and listening to them cry out. You feel excited when you step on them, snuffing out their lives.

Heather: Are you talking about the monsters?

Vincent: Monsters...? They look like monsters to you?”³ (*Silent Hill 3*, Konami, 2003)

Hay otro autor que ha influido fuertemente a estos monstruos carnales. Se trata de Hans Bellmer, artista alemán, que ha sido catalogado como surrealista. La influencia de *Die Puppe*, la muñeca de sexualidad omnipresente, también ha llegado a los senderos de *Silent Hill*. El monstruo conocido como Mannequins, que acosa a James Sunderland en su viaje a su subconsciente, remite directamente a esta obra. Desnuda, a medio camino entre el erotismo y la pornografía, la figura del autómatas, creada a partir de fragmentos de cuerpo, remite a lo siniestro, lo *Unheimliche* de Freud, a la Olympia de la que se enamora perdidamente Nathaniel en *Der Sandmann* de E. T. A. Hoffman. No en vano, la segunda vez que vemos a Pyramid Head, el verdugo que perseguirá a James hasta que expie su culpa, éste está violando de manera salvaje a dos Mannequins, a las que mata al concluir el acto sexual. Muerte y sexo, lo siniestro y lo erótico aparecen ligados por un instante,

vistos desde la oscuridad del armario en el que se esconde James. Las palabras de Bataille –“al igual que la crueldad, el erotismo es algo meditado. La crueldad y el erotismo se ordenan en el espíritu poseído por la resolución de ir más allá de los límites de lo prohibido” (Bataille, 1997: 84)–, nos llevan de nuevo a las ideas de límite, de lo sublime relacionado con lo siniestro.

Pero, ¿qué es lo siniestro? Para poder comprender en profundidad este concepto es necesario analizar los estudios elaborados por Sigmund Freud (1856-1939), que recogió el testigo de los tratados respecto a lo sublime. Escogió como punto de partida la definición de Schelling, que reza que lo *unheimlich* es aquello que, debiendo permanecer oculto, se ha revelado (Freud, 1891). Lo siniestro está directamente relacionado con lo sublime romántico y con las teorías de Edmund Burke que son objeto de nuestro estudio. La reflexión gira por completo en torno a la pasión más poderosa, el miedo, que genera un placer negativo. Para Freud, lo siniestro es “aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (Freud, 1981: 2484); para Eugenio Trias, lo es la “realización absoluta del deseo (en esencia siempre oculto)” (Trias, 2006: 47).

Dentro de la categoría de lo siniestro tiene cabida la problemática del doble. El *doppelgänger* es el doble de una persona, también conocido como “gemelo malvado”, reflejo de la problemática generada con el descubrimiento del subconsciente, de la figura polimórfica del yo. Tras los estudios de Freud, el motivo del doble se convirtió en una figura literaria recurrente, y autores como Jean-Paul Richter, que la introdujo de manera pionera en su novela *Siebenkäs*, E. T. A. Hoffman, Robert Louis Stevenson, Oscar Wilde o incluso Mary Shelley la incluyeron en sus obras. El mundo de *Silent Hill* no podía ser menos, y en su intrincado argumento también nos encontramos con la figura del doble.

Tanto en la primera como en la tercera entrega, el jugador se encuentra sumergido de lleno en la historia de Alessa, una niña con poderes paranormales que fue sacrificada por su propia madre para invocar al dios del culto de Silent Hill. Durante el ritual, Alessa dividió su alma en dos: una mitad quedó gravemente herida, condenada a permanecer enclaustrada en el hospital; la otra parte renació como un bebé, que Harry Mason adoptó. Cheryl es la parte buena de Alessa, mientras que el cuerpo calcinado que malvive en el hospital no es más que carne doliente y plagada de odio. Heather es una reencarnación de ambas, y, a lo largo del

juego, deberá enfrentarse a su *doppelgänger*, una Heather de piel putrefacta que le atacará con todo tipo de armas. *Silent Hill 2* tampoco se libra de lo siniestro de los dobles: en su trama, María aparece como una suerte de doble de Mary. No se trata de un *doppelgänger* como tal, pues María es una recreación elaborada por la mente de James, pero mantiene el espíritu que hace que pueda ser considerada como algo siniestro y, de alguna manera, sublime.

Las bestias que colman el juego beben también de la película *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990), donde el protagonista crea toda una vida segundos antes de morir. Las similitudes entre los demonios de Jacob y los del videojuego son evidentes. “Si tienes miedo de morir y te estás resistiendo, verás diablos arrancándote la vida”, le dicen al protagonista y, precisamente, todos los juegos creados por el Team Silent se aferran a esta idea, a los últimos segundos de una vida, ese sueño de la razón que produce monstruos, como reza el famoso grabado de Goya.

Es por ello que, tanto en el *Silent Hill 1* como en el *Silent Hill 2*, nos vemos introducidos en los mundos de pesadilla mediante un sueño. Harry Mason comienza a divagar por sus calles sanguinolentas, cuyos contornos se adivinan gracias a la luz de un mechero, cuando sufre el accidente. El juego comienza realmente cuando Harry es asesinado por unos monstruos. En un momento del juego se pregunta si lo que le está sucediendo es real, o simplemente se trata de una alucinación, una visión provocada por el accidente. Esta teoría se confirma si conseguimos uno de los cuatro finales, considerado como “malo”, en el que le vemos malherido dentro del coche, debatiéndose entre la vida y la muerte.

La misma historia se repite en el segundo videojuego: uno de los finales previstos para James es el suicidio. El juego completo puede ser una visión enraizada en el último aliento de vida del protagonista, que mata a su mujer y decide quitarse la vida después para poder así estar con ella. Su subconsciente podría haber generado el limbo de Silent Hill para garantizar que Mary le perdonase por haberle asesinado, y así poder morir “en paz”.

Sea cual sea el origen de las deformaciones, estamos de nuevo frente a un elemento que vincula el *survival horror* con la idea de lo sublime y el romanticismo. A partir de la formulación de la categoría que nos ocupa, la fealdad dejó de ser la ausencia de lo bello, para reclamar su lugar. No en vano, la Real Academia de la Lengua española define monstruo como “ser fantástico que causa

espanto” y “cosa excesivamente grande o extraordinaria en cualquier línea”⁶.

También hace acto de presencia la ruina, el paisaje por excelencia dentro del imaginario romántico. Los edificios derruidos, vestigios de un pasado, sirven como símbolo de transitoriedad, como metáfora del inexorable paso del tiempo y la soledad que trae consigo. La muerte acecha en cada rincón, arropada por una noche sin fin, pues la muerte es, en sí misma, belleza y vida. En los mundos de *Silent Hill* encontramos distintos tipos de ruinas. En el mundo normal, aquel que muestra la ciudad tal y como debería ser, también conocido como mundo de la niebla, nos muestra una ciudad en buen estado, pero similar a un pueblo fantasma. No hay gente en sus calles, sólo niebla. En otro nivel, el mundo conocido como pesadilla, los edificios muestran sus paredes encarnadas, en una mezcla de óxido y sangre. Donde antes había vida ahora sólo se muestran ruinas, y la oscuridad sustituye a la niebla para ocultar los malos sueños, reflejo de el subconsciente de nuestro personaje. Paredes oxidadas, rejas de metal, jaulas y cadáveres forman esta revisión del concepto de ruina, aplicada a lo sublime.

Lo siniestro también tiene su espacio en lo sublime. La idea del objeto inanimado que cobra vida, explotado hasta la saciedad por el *ciberpunk* y sus *ciborgs*, aparece en el mundo del videojuego. La repulsión que provocan los seres desmembrados se mezcla por la ansiedad que ocasiona el pensamiento de la muerte. No hay nada más familiar, más humano, que el fallecimiento y, sin embargo, sigue siendo un tabú. El temor a la guadaña, que desata al mismo tiempo dolor y placer, es algo familiar que se desvela aún cuando no se quiere saber la verdad de nuestro final. Al mismo tiempo, resulta fascinante pensar que la muerte es una parte inseparable de la vida.

No se omita tampoco la presencia del mal, ni el dolor que el hombre puede provocar a otros hombres. La propensión al mal es detonante tanto de rechazo como de curiosidad, y el discurso de los videojuegos ha elaborado una nueva incursión en estos términos. Es un hecho especialmente evidente en *Silent Hill 2*, una historia de matices freudianos, donde cada elemento habla del dolor, ya sea causado y recibido. Todo enemigo es una personificación de los miedos y obsesiones del protagonista, condenado a vagar por el pueblo fantasma hasta que encuentre una manera de superar la culpa que le atormenta.

4. Conclusiones

La comparación entre los elementos descritos por Burke en su análisis del sentimiento de lo sublime y los recursos estéticos y narrativos de los que hace gala *Silent Hill* ponen en evidencia la estrecha relación que mantienen ambas obras. Los lazos que atan a la sociedad actual con las propuestas que hizo en su día el movimiento romántico son cada vez más nítidos. El romanticismo no sólo dejó una huella imborrable en la manera en la que se comprende el arte –aún anclada a la idea de genio como aquél artista que vuelca su interior en la obra–, sino que además ha supuesto un antes y un después en la forma de entender el *horror delicioso*.

A través de la categoría de lo sublime podemos entender cómo, ante juegos como *Silent Hill*, el jugador sufre y pasa miedo, sí, pero también es capaz de disfrutar de este terror y extraer una experiencia estética de él. No debemos, pues, caer en la trampa de relacionar esta atracción por el horror con la experiencia del morbo, de connotación claramente negativa, sino con la búsqueda de *emociones fuertes*, de la experiencia estética que linda con el pánico y el terror, esto es, del sentimiento de lo sublime.

Por otro lado, hemos podido observar cómo el ensayo de Burke, lejos de haber perdido su fuerza con el paso de los años, ha conservado su interés. Uno por uno, los elementos que el pensador describió se reproducen en la pantalla. El género del horror ha ido mutando conforme avanzaban los tiempos: de la novela gótica al cine de terror, ha dado el salto a las posibilidades que brinda el medio del videojuego, una forma de expresión privilegiada en la que el espectador deja de ser un ente pasivo para pasar a formar parte de la historia. Pese a todos los cambios, distorsiones y modas que han afectado a este tipo de narraciones, los elementos clave que hacen que el espectador o el jugador disfruten del horror siguen siendo los mismos que Burke analizó en el siglo XVIII.

En definitiva, se hace evidente no sólo que el ensayo de Burke goza de plena salud, sino que la narrativa y el arte de ciertos tipos de videojuegos –en este caso, de *Silent Hill*– están dirigidos a crear una experiencia determinada, y ésta está estrechamente ligada al ámbito de lo estético. El potencial del videojuego como objeto estético es innegable. Por este motivo, la filosofía del arte no debería menospreciar esta nueva forma de expresión.

Notas:

¹ “Lo gótico-lúdico se crea cuando lo gótico es transformado por el medio del videojuego, y es un género afín al *survival horror*”.

² “Juegas a un *survival horror* porque quieres pasar miedo”.

³ “Vincent: Vienes aquí y disfrutas derramando su sangre y escuchando sus gritos. Te entusiasmas cuando les pisoteas y apagas sus vidas.

Heather: ¿Te refieres a los monstruos?

Vincent: ¿Monstruos...? ¿A ti te parecen monstruos?”.

⁴ Team Silent fue el nombre del grupo de desarrolladores que crearon las 4 primeras entregas de la saga de Silent Hill. Bajo el mando del diseñador Keiichiro Toyama se encontraban el escritor Hiroyuki Owaku, los artistas Masahiro Ito y Masashi Tsuboyama y el compositor Akira Yamaoka. Se separaron en 2007.

⁵ La corporación Konami se dedica al desarrollo de juguetes y videojuegos. Fue fundada en 1969 por Kagemasa Kozuki, que a día de hoy mantiene su papel como presidente de la empresa.

⁶ Definición extraída de la vigesimosegunda edición del Diccionario de la lengua española elaborado en 2001.

Referencias

Bataille, G., (1997) *El erotismo*. Barcelona, Tusquets.

Burke, E., (1987) *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Madrid, Tecnos.

Deleuze, G., (2002) *Francis Bacon: lógica de la sensación*. Madrid, Arena Libros.

Freud, S., (1981) *Obras completas*. Madrid, Biblioteca nueva.

Kant, I., (2008) *Observaciones acerca del sentimiento de lo bello y de lo sublime*. Madrid, Alianza Editorial.

Perron, B., (2012) *Silent Hill. The terror Engine*. Michigan, Digital Culture Books.

Taylor, L., (2009) “Gothic bloodlines in Survival Horror Gaming” en Perron, B, *Horror Video Games*. Jefferson, McFarland & Company, Inc., Publishers.

Trías, E., (2006) *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona, Debolsillo.