

Maestros del terror interactivo

RAMÍREZ MORENO, Carlos (2015)

Madrid, Editorial Síntesis.

[237 páginas]

CARLOS GÓMEZ GURPEGUI
Universidad de Sevilla

En su *A Game Design Vocabulary* Anna Anthropy vuelve suyo el grito del diseñador Greg Costikyan y hace hincapié en la falta de un lenguaje propio a la hora de hablar del videojuego. Los libros, análisis y reseñas de obras videolúdicas están cargadas de términos y expresiones que devienen directamente de la pura mercantilización de nuestro ámbito de estudio. De la misma manera inicia Carlos Ramírez la breve introducción que acompaña a su libro. *Survival horror* no es más que un término creado de cara al mundo empresarial. Una herramienta, como cualquier otra, que sirve de fatuo salvavidas a los productores que, con cada obra, se arrojan a las aguas bravas de uno de los mercados más competitivos del mundo contemporáneo. Las discusiones alrededor de la prevalencia o no del término *survival horror* (término que, no lo olvidemos, surge de una simple pantalla de carga de una de sus obras cumbres, *Resident Evil* [Capcom, 1996]) son comunes en las redes y Ramírez no es ajeno a ellas. Desde el principio deja clara su postura y construye su visión desde la bancada descriptiva alejándose de la necesidad prescriptiva de otros textos.

Aunque rechaza la concepción enciclopédica de su trabajo en los primeros compases de su introducción, la obra de Ramírez sí funciona como perfecto prefacio a cualquier labor enciclopédica sobre el género. A pesar de la concepción lineal del discurso analítico que presenta a lo largo del libro, no pretende convertirse en un compendio de los mejores títulos del género o en una obra de consulta en cuanto al desarrollo del género desde un punto de vista cuantitativo y temporal. A los títulos que funcionan como pilares básicos del género (*Alone in the Dark*, *Silent Hill* o *Resident Evil*) Carlos Ramírez no duda (y esto es uno de los puntos más fuertes de su obra) en añadir elecciones de gusto personal.

El libro está estructurado en ocho grandes bloques. El primero y el último están dedicados a concepciones más teóricas del género y a una reflexión sobre las influencias externas (geográficas e industriales) del terror en Occidente y en Oriente. El corpus central del libro, los seis apartados restantes, fragmentan la línea temporal que traza el autor desde la prehistoria del género hasta los últimos años del mismo. Ninguno de estos apartados funciona como un segmento estanco del discurso de Ramírez y el discurrir de su pensamiento se concibe como una larga trayectoria ferroviaria con múltiples paradas, podemos subir y bajar del tren cuando queramos pero la experiencia sólo es completa si recorremos la ruta entera.

El apartado inicial es, quizás, el más importante de todos los que conforman este libro. *Survival horror: aproximación al género*, funciona como un ideal punto de partida para aquel lector ajeno a las lecturas académicas en relación con el terror videolúdico. Ramírez recoge, sintetiza y reestructura la visión de autores como Perron, Tan, Ryan o Egenfeldt-Nielsen (entre muchos otros). Estructura esta primera carga teórica alrededor de la propia cronología del género desde *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) hasta la ficción televisiva de *The Walking Dead* (AMC, 2010 - Presente). El discurrir entrelazado de las teorías y definiciones más teóricas con un breve repaso a la historiografía del propio género facilita su comprensión para aquellos primerizos y ayuda a asentar los conceptos consabidos del lector habitual. Destaca el autor a la hora de traer al presente y al campo videolúdico a Burke y su *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello* (1757) y la atención prestada a Noël Carroll y su *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (1990) obra capital a la hora de acercarse al género de terror.

Los primeros pasos, segundo apartado del título que nos ocupa, se centra en la propia prehistoria del género. Aquellas obras que, aún sin la existencia de una etiqueta clara para su catalogación, se adentraban peldaño a peldaño en ese sótano oscuro e insondable que ha llegado a ser el género de terror. Si bien el autor no busca el valor enciclopédico de su texto cabe reseñar la importancia que le da a la historiografía y el valor que tiene su trabajo cuando rescata para el lector nuevos (u olvidados) títulos del género. Queda patente en este apartado algo que será constante a lo largo del libro (hasta el punto de determinar el propio cierre del mismo): la eterna dicotomía entre Oriente y Occidente. La contraposición entre *Sweet Home* (Capcom, 1989) y *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), desarrollada en profundidad en el tercer capítulo del libro, deja clara el binomio Oriente/Occidente.

El tercer apartado del libro, *La codificación del género*, funciona como punto de inflexión en la historiografía del título, como pequeño homenaje a la producción europea y como contrapartida de la dicotomía geográfica mencionada anteriormente. *Alone in the Dark* es el indiscutible protagonista de este bloque donde Ramírez desgana las características que hicieron que el título de Frédérick Raynal marcara el futuro del género. De nuevo sale a relucir la labor de comprensión (y compresión) realizada por el autor que busca siempre la referencia clara en la literatura y el cine como ayuda para el lector. La literatura gótica es rescatada (como ya lo fuera en otras obras tales como la antología de Perron *Horror video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* del año 2009) como una de las principales influencias, al igual que la relación del género con el montaje cinematográfico o la arquitectura.

Si el tercer apartado giraba en torno a la visión europea del terror, el cuarto, *La noche del terror japonés*, retoma la constante en el libro de Carlos Ramírez. Aúna aquí la potente oleada de títulos de terror surgidos desde Japón con obras como *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995), *Enemy Zero* (WARP, 1996) o *Resident Evil*, pilar indiscutible del género. De nuevo las influencias cinematográficas y literarias (el *giallo* como base en *Clock Tower*) marcan el discurrir del fragmento. Se consolida la visión del título de Shinji Mikami como iniciador del *survival horror* propiamente dicho y se presenta como primera piedra de la deriva del género hacia la acción.

El género quedó asentado, al menos comercialmente, con *Resident Evil* pero recibió el primer cisma con *Silent Hill* (Team Silent, 1999). Si la acción se convertía en uno de los motores de la obra de Mikami la psicología y lo sublime llevan a *Silent Hill* por otro derrotero. *El punto de inflexión*, quinto apartado del libro de Ramírez, se adentra en el precursor de la segunda (o primera según a quién le preguntemos) saga más importante dentro del género. De nuevo el bagaje teórico presentado en el primer fragmento hace acto de presencia acercando la obra de Burke a *Silent Hill* y dotando al género de un nuevo contexto, más cercano al terror psicológico.

La consolidación del género, sexto apartado, se adentra en las características y títulos individuales que hicieron posible no solo la perduración del género sino el éxito mundial del mismo. Japón vuelve a convertirse en objetivo de las palabras de Carlos Ramírez al trabajar sobre *Project Zero* (Tecmo, 2001) y la invasión del terror japonés de las pantallas de cine de medio mundo. *Silent Hill*

2 (Team Silent, 2001) profundiza más aún en la psicología del terror y se diferencia de una saga, Resident Evil, cuya cuarta entrega, *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) divide todavía a los jugadores. La reformulación genérica de *Resident Evil 4* llena de oxígeno un género consolidado, pero también anclado, y permite una serie de variaciones en torno al mismo que todavía continúan hoy en día. *Condemned* (Monolith Productions, 2005) se presenta como una de las primeras variaciones precursoras del necesario e interesante relevo generacional.

Precisamente ese necesario cambio dentro de los cánones del género ocupan el séptimo fragmento del libro, *El relevo generacional*. Se adentra el autor aquí en uno de los campos más cenagosos, interesantes y virulentos de las conversaciones alrededor del género de los últimos años en foros, mesas redondas y publicaciones especializadas: ¿qué queda de *survival horror* en la actualidad? Aunque la prescripción no es, como queda claro desde los primeros compases, el objetivo del libro, la pregunta asalta continuamente al lector (y al autor) al reflexionar en torno a títulos como *Amnesia* o la nueva revisión del género por parte de uno de los padres del género, Shinji Mikami, en *The Evil Within* (Tango Gameworks, 2014).

El último apartado del libro, *Occidente y Japón: dos escuelas “enfrentadas”*, se aleja de la línea discursiva de las seis secciones centrales para reflexionar sobre la dicotomía que nos ha dejado entrever a lo largo de todo el texto. Al enfrentamiento entre Estados Unidos y Japón, Carlos Ramírez añade la visión Europea (no olvidemos que *Alone in the Dark* surge desde Francia). Desde la influencia de *Doom* (id Software, 1993) y la prevalencia del PC como sistema de juego en EEUU, a la relación amor/odio entre Japón y los EEUU tras la Segunda Guerra Mundial. Ramírez excava de nuevo en la cultura popular y en la historia para asentar lo expuesto en las páginas anteriores. Se acerca también en esta ocasión a cierto enciclopedismo aparente que no es más que una herramienta más para ayudar al lector a la hora de comprender las diferencias entre las regiones. Así títulos como *Lone Survivor* (Smith, 2012), *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (Headfirst Productions, 2005) o *WhiteDay* (Sonnori Co., 2001) tienen su momento.

Para cerrar la reflexión Ramírez vuelve al inicio del libro y retoma el discurso sobre las principales influencias aparentes dentro del género. La obra de autores como Lovecraft, Stephen King o David Lynch se adelantan a la influencia de la cultura japonesa y su visión del terror. El cine, gran medio de masas por excelencia, aporta su

granito de arena tras décadas produciendo obras de terror. Los desafíos a los que el género se enfrenta siguen por delante pero ya ha demostrado en el pasado una potente capacidad de adaptación. El autor no busca dar al lector las claves del futuro del género sino ayudar a mirar atrás, observar lo hecho y la idiosincrasia del género. Sin embargo, la lectura de *Maestros del terror interactivo* supone un buen ejercicio de reflexión y un buen punto de partida para no iniciados a la vez que un sostén más para los interesados en el género. Cerramos esta reseña tomándonos la libertad de parafrasear (al igual que lo hace el propio autor) a H.P. Lovecraft: *La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo*. El videojuego ha demostrado sentirse cómodo en el campo del terror y promete seguir siendo así en un futuro.