.[Suena *Spooky Scary Skeletons*]Así que estamos en la temporada más espantosa. Vengo de hablar de videojuegos y muerte, ahora tengo que hablar de videojuegos y terror, quizá lo siguiente sea hablar de videojuegos y la insoportable levedad del ser

.No os preocupéis, no va a haber *jumpscares* en este vídeo. [pausa incómoda] ¿Veis?

.Hace años, en mi análisis de *Slender*, describí los ingredientes del horror como “indefensión, peligro, ignorancia y alienamiento”, y para eso me basé en… [sources: dude trust me]

.Se habla mucho de la idea de “en el videojuego ya no puedes decir ‘¡no vayas por ahí, idiota!’, ahora eso lo haces tú”, pero no hay tantos videojuegos sobre tomar decisiones. Las más de las veces vas por ahí porque es un videojuego, es lineal y si no quieres ir a un campo de noche a recolectar páginas, entonces no sé qué haces en mi fiesta de cumpleaños

.En realidad, más que eso, el videojuego nos expone, nos hace sentir vulnerables. En los momentos de violencia u horror en el cine suele ser… [*Matanza de Texas*, atrapan a la chica] y ya está. Hay cortes a otras escenas y tal, pero vemos retazos. En el videojuego estamos ahí a cada paso.

.A veces estamos a cada paso literalmente. *Silent Hill 2* nos obliga a recorrer un sendero larguísimo hasta llegar al pueblo; en una película esto sería un breve montaje, pero en el videojuego tenemos que caminar, cada nuevo paso una confirmación más tajante de que ya no estamos en casa y, quizá, nunca podamos volver[[1]](#footnote-1)

.Somos inmensamente morbosos, y con el videojuego buscamos saciar ese morbo

.Por lo general el terror es simple, como estar leyendo un cómic coreano y que no pase absolutamente nada.

.El *survival horror*, y esto quizá sea coincidencia, ha resucitado y se mantiene vivo en buena medida gracias a los *streamings*. Pero yo no creo que sea coincidencia.

.*Dead Space* o *Resident Evil 4* son conocidos, además de por ser un buen juego y una obra maestra, muy violentos

.El horror solemos utilizarlo como vía de *jumpscares* normalmente, como un tren de la bruja o una casa del terror. En ese sentido, es el destilado más puro de terror que puede experimentarse (sin contar, por supuesto, que estés en una casa realmente encantada)

.Estamos más cerca de *Saw* que de otra película de terror que conozco porque he visto muchas películas de terror

.¿Hemos llegado a algo como *Secuestrados*, un juego de terror que te deje con tan mal cuerpo que necesites pararte un instante para llorar?

.Hay algo especial en el terror. Es el género donde nos permitimos ser más vulnerables

.Precisamente, si nos “arrebatan” esa vulnerabilidad haciéndonos poderosos, se pierde el efecto. Por eso critican a varios *survival horror* de perder fuelle hacia el final[[2]](#footnote-2)

.Al videojuego se le da muy bien explotar esas emociones. Uno va a *Fear & Hunger* porque quiere sentirse mal. Pero muchas veces esa es una vulnerabilidad del *fight or flight*, no a nivel emocional

.No hay muchos videojuegos como *El Faro* o *Perfect Blue*, sobre la paranoia de saber o no saber. Hay obras como *Yume Nikki*, que son pura atmósfera, pero el videojuego es muchas veces demasiado concreto

.Se me ocurren *Moirai* y *Home* como algo similar. *Gone Home* también tiene la subtrama del fantasma, y es muy triste que un *walking simulator* me haya hecho pasar un miedo más honesto y real que varios *survival horror*

.*Year Walk* y su atmósfera. Es horror, pero seductor

.Cómo ha ido cambiando el cine de terror y las formas del terror moderno

.Las tensiones que revelan *Babadook* o *Déjame Salir*, el terror como vía de escape a emociones oscuras. *Silent Hill* era de los pocos que se atrevían

.A ver, *SOMA* es terror existencial muy puro, y tengo entendido que *Amnesia: a Machine for Pigs* va sobre la Revolución Industrial

.*Detention* y *Devotion* hablan de la historia de China. Y han censurado *Devotion*

.No sé si es posible un *Lake Mungo* del videojuego. Es posible un *Phasmophobia*, un *Project Zero*, pero eso es llevarlo al límite, es saber

.El *found footage*, la realidad y su mezcla con el videojuego. Lo bonito (u horrible) de *Paranormal Activity* es que sus formas de bajo presupuesto cuadran con nuestra paranoia. Terminas de ver la película y se queda contigo. Y por eso no he visto *Paranormal Activity*

.¿Os imagináis el efecto que podría tener un videojuego así? Explorar esta realidad. Sin embargo, es muy difícil venderlo, porque ¿cómo lo haces? El *found footage* confía en formas que aluden a la realidad, y seguramente vendría de un estudio *indie* sin mucho poderío gráfico. Pero, si se encuentran formas de remitir a la realidad, ¿cómo de poderoso sería?

1. *Cine y videojuegos: un diálogo transversal* [José María Villalobos] [↑](#footnote-ref-1)
2. *Gamesajare: the catacroker years* [Gamesajare] [↑](#footnote-ref-2)