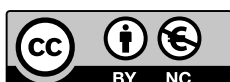


La composición como elemento lúdico y de horror en los escenarios de Resident Evil (2002)

Composition as a ludic and horror element in Resident Evil (2002) scenarios

4

ARTÍCULO



Adrián Ávila Pérez

Universidad Nacional Autónoma de México

Estudiante de maestría en Historia del Arte con un proyecto sobre estética y videojuegos. Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas. Ganador de las becas PAPIAM y PADID por parte del Centro Nacional de las Artes, con el que llevó a cabo una investigación llamada Los videojuegos como forma de conocimiento. Creador de contenido en YouTube bajo el nombre de thewebsterror, donde trata temas de videojuegos y narrativa.

gamopetala@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0002-7377-5782>

RECIBIDO: 2024-03-31 / ACEPTADO: 2024-06-26

Resumen

Los videojuegos son fenómenos que transmiten ideas a través de diferentes elementos comunicativos, ya sean visuales, sonoros, procedimentales o textuales, por mencionar algunos. Aunque todos ellos son importantes, ya que operan conjuntamente para producir una experiencia en el jugador, es interesante observar algunos fenómenos en particular para comprender cómo contribuyen al desarrollo de la obra. El objetivo de este artículo es explicar el modo en que la cámara fija y la composición de los escenarios en *Resident Evil* (2002) sirven

como elementos lúdicos, a la vez que generan una experiencia estética de horror.

Palabras clave

Resident Evil, composición visual, horror, Rudolph Arnheim, horror lúdico

Abstract

Video games are phenomena that convey ideas through different communicative elements, whether visual, sound, procedural or textual, to mention a few. Although all of them are important, as they operate together to produce an experience in the player, it is interesting to

observe some phenomena in particular to understand how they contribute to the development of the work. The aim of this article is to explain the way in which the fixed camera and the composition of the scenarios in *Resident Evil* (2002) serve as ludic elements while generating an aesthetic experience of horror.

Keywords

Resident Evil, visual composition, horror, Rudolph Arnheim, ludic horror

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son obras complejas en las que se llevan a cabo distintos procesos comunicativos. Hoy en día es normal que, durante el acto de jugar, el usuario se exponga a una serie de estímulos que le comunican algo. Ya sea mediante lo visual, lo sonoro, lo textual, lo háptico o lo lúdico, entre otros, todo videojuego significa algo. Por esta razón, el estudio de estas obras interactivas es sumamente complejo, pues abarcar todos los aspectos que las rodean es casi imposible. No obstante, se pueden realizar análisis a partir de elementos particulares para comprender cuál su peso en el sistema del videojuego y su relación con otros elementos del mismo. Al final, el conocimiento se construye a partir de la suma de diferentes perspectivas que pueden abordar un fenómeno en concreto. Por ello, en este ensayo se estudiará el papel que juegan los escenarios pre-renderizados y la cámara fija para construir la atmósfera de terror en el *Resident Evil* de 2002, además de abordar su relación con el sistema de juego.

Si bien el título original surgió en 1996, es más apropiado hablar de su versión de 2002, porque las mejoras en cuanto a calidad gráfica y técnica ayudan a entender mejor las ideas expuestas durante este ensayo. Como bien lo explican Sical y Delekta (2003), “el horror de supervivencia no puede existir sin un mínimo de capacidades técnicas: sonidos, gráficos,

velocidad de procesamiento. El miedo, para existir, necesita estar escenificado, y para este *mise-en-scène* se necesitan ciertas capacidades” (p. 13, traducción del autor). Las capacidades técnicas del *Resident Evil* de 2002 son superiores a las de 1996, principalmente en cuanto a gráficos, sonido, efectos de luz y jugabilidad, pero sin perder la esencia del título, por lo que los elementos que lo hicieron destacar en el género del horror se mantienen íntegros.

Además, el *Resident Evil* de 2002 sigue siendo vigente para los estándares de calidad en los videojuegos de hoy en día y se encuentra disponible para consolas de última generación al momento de escribir este trabajo, por lo que resulta más fácil consultarlo. Se debe aclarar que, aunque existen dos personajes principales en el juego, cada uno con una ruta distinta, para motivos prácticos de este trabajo, se explicará todo desde la perspectiva de Jill Valentine, bajo la dificultad normal.

Durante el desarrollo de este análisis se utilizaron principalmente teorías de los siglos XX y XXI, que basan su análisis en comprender la experiencia del individuo ante los fenómenos que percibe, en este caso particular, al presenciar fenómenos estéticos. Para entender el equilibrio y el espacio, se retomaron autores que se relacionan con la escuela de la Gestalt, donde se destacan los estudios de Rudolph Arnheim y el libro de Carlos Pérez-Bermúdez, *Lo que enseña el arte. La percepción estética de*

Arnheim; para la idea del horror, se abordaron apuntes de Noël Carroll en *The Nature of Horror*; los conceptos de composición visual se retomaron del ensayo *El principio cinematográfico y el ideograma* de Sergei Eisenstein; y las teorías de los videojuegos fueron consultadas en estudios provenientes del *Massachusetts Institute of Technology*, donde se tomaron, principalmente, dos autores, Ian Bogost, por su concepto de la retórica procedimental de los videojuegos y Brian Upton, por destacar la idea de interactividad en el medio.

2. RESIDENT EVIL Y SU CONTEXTO

Resident Evil es un título de la compañía japonesa Capcom, diseñado por Shinji Mikami y que, con su salida en 1996 para la consola de videojuegos PlayStation de Sony, marcó un antes y un después en la cultura de los videojuegos. No sólo se convirtió en un referente para el género del horror, sino que marcó el inicio de una de las franquicias más importantes del medio. Para 2002, el juego fue remasterizado para el Game Cube de Nintendo, donde se mejoraron muchos de los aspectos tanto gráficos como técnicos y de jugabilidad. Debido a su éxito, a lo largo de los años se han lanzado distintas versiones de este juego para consolas de diferentes compañías.

La historia que se cuenta dentro de *Resident Evil* se puede resumir como en el libro *Resident Evil Archives*:

El contacto con el equipo Bravo de los S.T.A.R.S. se ha perdido. ¿Qué puede haberles pasado? Dándose cuenta de que probablemente estén en apuros, el departamento de Raccoon City despliega el equipo Alpha de los S.T.A.R.S. para buscar a los miembros desapa-

recidos. Envueltos en la investigación, son atacados por un grupo de criaturas parecidas a perros grandes, que los fuerzan a refugiarse en una mansión cercana. Sin embargo, en realidad son unos laboratorios secretos, responsables directos de los extraños incidentes y del nacimiento de todas las grotescas criaturas que han visto. Los miembros de S.T.A.R.S. Chris Redfield y Jill Valentine descubrirán la verdad sobre los asesinatos mientras buscan desesperadamente una salida. (Davis, 2009, p. 6)

Aunque sencillo, este resumen permite entender el tema que se desarrolla a lo largo del título de Capcom. Se juega como los miembros de un equipo especial de policías atrapados en una mansión misteriosa y quienes, a pesar de su rango o sus armas, deben sobrevivir al ataque de unas criaturas sumamente peligrosas. Cabe señalar que estas ideas establecen las reglas del mundo narrado que funcionará durante todo el relato; es decir, las reglas que afectan al mundo de ficción creado en *Resident Evil*. Este fenómeno también se conoce como diégesis. Este concepto, de acuerdo con Pimentel (2012):

El universo diegético de un relato, independientemente de los grados de referencialidad extratextual, se propone como el nivel de realidad en el que actúan los personajes; un mundo en el que lugares, objetos y actores entran en relaciones espaciales que sólo en ese mundo son posibles. (p. 17)

En términos más sencillos, la diégesis “es el universo de la obra, el mundo establecido por una obra de arte”, así, “puede tener sus propias leyes internas diferentes de la realidad” (Souria, 1998, p. 445). Es decir, toda obra de ficción

puede tener su propia diégesis con sus reglas particulares, que no necesariamente deben concordar con las del mundo real. Por ejemplo, en el universo creado en *El ruido de un trueno*, de Ray Bradbury (1999), es habitual que las personas viajen al pasado para cazar dinosaurios. Del mismo modo, en *Resident Evil*, el hecho de que surjan mutaciones de criaturas a partir de experimentos biológicos, si bien es algo sorprendente para los protagonistas, forma parte del universo creado por Mikami y su equipo de desarrollo.

Cabe señalar que, como explica Souriau (1998), “tampoco hay que confundir la diégesis con el único contenido representativo de la obra, puesto que este contenido no constituye más que una parte de ella y la diégesis lo invade todo” (p. 445). De este modo, si bien la diégesis es importante porque establece las reglas del universo relatado, en el caso de los videojuegos existen otras reglas importantes como las que definen el sistema de juego. Es decir, lo que se puede y no se puede hacer. Por ejemplo, en el *Super Mario Bros* (1985) hay ciertas reglas que definen el juego: la altura que se alcanza al saltar, el tiempo que se tiene para acabar los niveles, los poderes que se adquieren, etc. Por lo tanto, en *Resident Evil* hay unas reglas que definen el universo del relato (diégesis), lo que afecta la percepción de los personajes involucrados en la obra, y otras que definen la jugabilidad y pueden afectar sólo al jugador.

En algunos casos, las reglas de juego pueden establecer, a su vez, elementos de la diégesis que afectan a los personajes involucrados en la obra. En *Bloodborne* (2015), existe una condición llamada lucidez, la cual puede ser acumulada por el jugador y que, según su cantidad, cambia el comportamiento de los enemigos. Sin embargo, al alcanzar el nivel 40, el jugador puede ver seres en el mundo que antes per-

manecían ocultos. Mediante una regla del juego, se entiende una regla del universo diegético que afecta a los personajes dentro de la obra: entre más conocimiento, puedes ver seres lovecraftianos ocultos.

El concepto de diégesis es importante para este ensayo por dos razones principales: por una parte, ayuda a comprender cuáles son los límites en el mundo ficticio de *Resident Evil*, qué resulta coherente de acuerdo con las reglas que rigen este relato y qué no. Por otra parte, a partir de comprender el universo narrado en la ficción, se puede apreciar mejor el papel que cumplen otros elementos del juego para reforzar la atmósfera de terror; en el caso de este trabajo, las cámaras prerrenderizadas y lo lúdico.

3. *RESIDENT EVIL*, EL HORROR Y LO LÚDICO

Resident Evil es una obra que se caracteriza por su capacidad para evocar horror en los jugadores, a través de sus variados elementos compositivos. La obra de Capcom se inscribe en el género del horror de supervivencia, un género que, si bien puede ser un tanto ambiguo, se puede definir como lo explica Taylor (2009) en términos prácticos: “Géneros como el horror de supervivencia son nombrados en relación con sus cualidades narrativas y estéticas, que se relacionan con el horror, y sus características de jugabilidad, cuyo objetivo es la supervivencia” (p. 48). Si bien esta definición ayuda a comprender la idea básica del *survival horror*, es necesario profundizar en ciertas ideas.

Sobre el término del horror, se debe matizar que su estética se abordará desde tres parámetros, que Carroll (1987) señala en *The Nature of Horror*. De acuerdo con el autor estadou-

nidense, para que algo pueda causar horror debe tener, en primer lugar, un monstruo o entidad sobrenatural, que desafíe las leyes del mundo ficticio, o diégesis, donde se desarrolla. Por ejemplo, los monstruos o criaturas en *Resident Evil* son algo sobrenatural. Aunque en las subsecuentes entregas se van convirtiendo en algo cotidiano, en el primer título fueron algo completamente novedoso que provocaba una impresión al encontrarlos. En segundo lugar, de acuerdo con Carroll, este elemento sobrenatural debe ser amenazante, atentar contra la vida o integridad de los personajes involucrados en el relato, pues que sólo sea antinatural no lo convierte en algo peligroso. En muchas películas, se muestran a personajes sobrenaturales que son amigables y no representan una amenaza para los protagonistas, como la criatura anfibia en *La forma del agua* (2017) de Guillermo del Toro. En tercer lugar, el elemento sobrenatural debe producir repulsión en los protagonistas, tener algo que les cause rechazo e incluso un poco de asco; es decir, que sea impuro. En el juego que compete a este ensayo, se puede observar cómo los zombis, los animales y las plantas comparten estos tres elementos: son sobrenaturales, amenazantes e impuros, lo que causa repulsión, porque son pútridos.

Sobre el segundo punto que aborda Taylor, la esencia del horror de supervivencia depende también de un sistema de juego que permita a los jugadores experimentar esa sensación de tener que sobrevivir a los conflictos presentados durante la narrativa. Todo juego, de acuerdo con Salen y Zimmerman (2017), se define como “un sistema en el cual los jugadores se sumergen en un conflicto artificial, definido por reglas, que termina en un resultado cuantificable” (p. 81).

Es mediante estas reglas que se marcan los límites de un sistema, se expresan ideas y se

genera un conflicto artificial. En el caso de *Resident Evil*, este conflicto, o serie de conflictos, se desarrollan cada vez que el jugador se enfrenta a una situación de peligro. Por ejemplo, desde un inicio, el título le indica al jugador que debe escapar de los seres ominosos mediante el refugio en la mansión. Al recorrer el inmueble, cada encuentro con monstruos, acertijos o trampas contribuye a reforzar el conflicto, la tensión y, por tanto, la idea de sobrevivir. El resultado cuantificable al final es la victoria del jugador, si escapa del escollo, o su derrota, si muere.

No obstante, para que esta sensación de peligro sea constante, existen elementos de la jugabilidad que ayudan a establecer el tono de horror en la obra de Capcom. Primero, se deben destacar los controles tipo tanque, los cuales se caracterizan porque el movimiento hacia adelante y hacia atrás no está vinculado a la cámara, sino a la orientación del personaje (PCGamer, 2015). Es decir, si se mueve la palanca a la izquierda o derecha, el personaje no avanzará hacia esta dirección, sino que girará sobre su propio eje hacia el lado seleccionado. Por lo que, para avanzar en cualquier dirección, primero se debe girar al personaje para que quede de frente al punto que se desea llegar y, posteriormente, se debe mover la palanca hacia adelante. Aunque, debido a lo aparatoso, esto parezca un error de diseño, en realidad el control de tipo tanque contribuye, ya que hace sentir vulnerable al jugador, debido a la dificultad para desplazarse. Si bien Shinji Mikami deseaba que el título fuera en primera persona, debido a la inexperiencia de Capcom con juegos en 3d y las limitaciones técnicas, se optó por el control tipo tanque, el cual, de forma no intencional, ayudó a potenciar el horror en la obra (Hester, 2020). Esto se debe a que apuntar o disparar se vuelve complicado y los

movimientos son más pausados al momento de huir.

El segundo elemento que propicia el horror en la jugabilidad es lo escaso de las municiones para armas y recursos en general. Al estar encerrado en una mansión con criaturas horripilativas, es natural que el jugador busque eliminarlas con el armamento que tiene; sin embargo, al tener una munición limitada, no siempre se puede combatir, por lo que se deben administrar las balas para momentos sumamente necesarios. Además, los enemigos no son fáciles de eliminar y, si atrapan al jugador, pueden hacer mucho daño, por lo que los materiales para curarse también son importantes, aunque escasos. Esto no es azaroso, como explica Mikami, “Como lo vimos, los monstruos son los principales elementos que producían una atmósfera terrorífica en el juego, con sus apariencias horripilantes y su alto poder ofensivo” (Capcom, 1996).

El tercer elemento de la jugabilidad que causa horror son los monstruos que, al ser amenazantes e impuros, cumplen parte de la estética del horror planteada por Carroll, pero, al mismo tiempo, sirven como los elementos que causan una tensión por el constante peligro que representan para el jugador. Además, la aparición de enemigos cada vez más poderosos es progresiva, por lo que se mantiene un ritmo tenso. Quizás el jugador ya se haya acostumbrado a enfrentar ciertos tipos de mutaciones, pero a la vuelta de la esquina se encuentra un peligro nuevo, con movimientos diferentes que cambian el estado del juego. Por último, parte de la jugabilidad es lo limitado que el usuario puede guardar el progreso de la partida; para realizar esta acción, se deben utilizar cintas de tinta para las máquinas de escribir, objeto que no se encuentra en abundancia, por lo que hay un grado de estrategia para determinar cuándo guardar la partida. Si el jugador ha avanza-

do mucho en el juego, pero no ha salvado su progreso, es natural que, al encontrarse con un enemigo implacable, se produzca una situación más tensa, ya que sabe que todo el progreso está en riesgo.

Existen otros elementos de la jugabilidad que añaden tensión a *Resident Evil*, junto con los mencionados anteriormente; con ellos, se puede entender un panorama general de cómo funcionan las reglas básicas del juego y su relación con la idea del horror. Se debe recordar que las reglas de un videojuego pueden evocar ideas complejas. Bogost (2010), en *Persuasive Games*, plantea el concepto de retórica procedural como “el arte de la persuasión a través de representaciones basadas en reglas e interacciones, antes que la palabra hablada, la escritura, las imágenes o los videos” (p. IX). Así que las reglas de *Resident Evil* funcionan como un recurso retórico para persuadir al usuario de que se encuentra en un entorno peligroso; esto está reforzado, además, por los elementos de la diégesis, las criaturas mutantes, los espacios sofocantes, etc.

Las reglas del juego no sólo marcan la manera en la que se debe jugar una obra, sino que suscitan restricciones que definen lo que se puede hacer y no en la diégesis del título. Explica Upton (2015) que “aprender cómo jugar algo es, muchas veces, un tema de internalizar una serie de restricciones externas” (p. 29). Estas restricciones son importantes porque el usuario tiene libertad de movimiento en un videojuego, sí, pero dentro de esas mismas limitaciones (Upton, 2015). Es decir, la experiencia del jugador frente a los fenómenos que plantea *Resident Evil* está controlada por las restricciones que el sistema de juego plantea; pero, aun con dichas restricciones, tiene la libertad de actuar en la diégesis del relato, ya sea al elegir enfrentar a un enemigo u optar por huir, guardar la partida cuando lo considere más pertinente

o al administrar los recursos a su disposición, de acuerdo con su propia estrategia. Lo interesante es que estas restricciones también se forman a partir de la manera en que los escenarios prerrenderizados y la cámara fija determinan el espacio y campo visual del jugador.

4. EL ESPACIO Y LOS ELEMENTOS VISUALES

Antes de comenzar con esta parte del análisis, es necesario definir ciertos conceptos que se utilizarán. Todos ellos pertenecen al *Diccionario técnico Akal de Cine*, escrito por Ira Konigsberg (2004). Cuadro se entiende como los “márgenes de la imagen en pantalla que la envuelven como el marco de una pintura” (p. 148). La toma es la “única filmación sin solución de continuidad de un plano” (p. 548), es decir lo que registra la cámara desde que comienza a grabar hasta que se detiene. Imagen congelada es un “único fotograma que se imprime repetidamente en una copia duplicada de la película de manera que la imagen proyectada en pantalla parezca congelada durante el tiempo que se desee” (p. 268). Composición se considera como la “organización de todos los elementos de una escena, incluyendo el decorado, el *atrezo*, la iluminación, los personajes y el movimiento” (p. 128). Encuadre es la “totalidad del área rectangular de la imagen proyectada sobre la pantalla” (p. 197). Por último, ángulo se entiende como el “emplazamiento de la cámara en relación con el sujeto de la imagen” (p. 28).

El apartado visual es uno de los elementos con mayor peso semántico en los videojuegos. Como explica Berger (1977): “El ver viene antes de las palabras. El infante mira y reconoce antes de que pueda hablar” (p. 9); en este caso, incluso ve antes de jugar. “Nuestra visión es continuamente activa, continuamente en movimiento, continuamente sosteniendo las cosas

alrededor de sí misma, constituyendo lo que está presente para nosotros, tal como somos” (Berger, 1977, p. 9).

De este modo, se comprende que en la mayoría de las actividades humanas hay una constante actividad visual. Pero, “la experiencia visual es algo más que mirar. Percibir, es ver, advertir, observar, descubrir, comprender; la percepción proporciona conceptos y conocimiento” (Pérez-Bermúdez, 2010, p.18). En los videojuegos, los elementos visuales no sólo brindan información al jugador sobre lo que ocurre en pantalla, también ayudan a representar el tema que se trata, además de marcar el tono y evocar ideas complejas mediante la composición.

El peso de la composición visual es tan importante en *Resident Evil* que forma parte sustancial de su elaboración narrativa en torno al horror. Como ya se mencionó, el relato se desarrolla dentro de la Mansión Spencer, lugar infestado por criaturas horripilantes que, si bien junto con la jugabilidad pueden parecer suficientes para generar una atmósfera de horror, no tienen el mismo efecto sin la función que cumplen el espacio y la composición de los escenarios. La creación del espacio ficticio en un videojuego no sólo se logra por medio de los elementos mostrados en pantalla, sino por la manera en que estos son mostrados. Ueda (2002) comenta que la experiencia en un videojuego “es vender la realidad de un espacio, y cuando el jugador está en ese espacio, crearle la ilusión de que sienta que esa es una experiencia personal que está viviendo”¹. Si bien Ueda se refiere a su propia creación, la idea se aplica también a otros videojuegos, como el título de Capcom que tiene la capacidad de generar una experiencia relacionada con el horror. Por estas razones, es importante explicar

¹ GameSpot, “GameMasters”.

de qué manera se construye el espacio a través de pensar el papel de la cámara fija, la composición y las teorías de Rudolph Arnheim sobre el equilibrio y el espacio.

La cámara fija, como su nombre lo indica, es cuando los desarrolladores establecen la posición de la cámara en el videojuego de forma inamovible, lo que genera los límites del campo visual para el jugador. Esto es similar a lo que Ira Konigsberg llama imagen fija, sólo que en esta el personaje puede moverse. En este tipo de cámara, los jugadores no tienen control sobre ella; es decir, no pueden ajustarla en ningún momento con el control, por lo que se deben adaptar al campo visual que se les muestra en cada cuadro. En *Resident Evil*, la cámara fija sólo cambia cuando los personajes pasan de un cuadro a otro, pero esta sigue siendo preestablecida por el juego. De este modo, los diseñadores tienen control absoluto sobre lo que se puede ver y lo que no en cada cuadro. Por ejemplo, al recorrer una habitación, el jugador puede experimentar la perspectiva de cuatro cámaras fijas, una al entrar, dos al estar en medio y una al salir, cada una con una composición distinta (Figura 1). Como ya se comentó anteriormente, Mikami quería un juego en primera persona con escenarios en 3d, pero debido a las limitaciones técnicas, tuvo que recurrir a la cámara fija con escenarios prerrenderizados, "El proyecto [*Resident Evil*] estaba en riesgo si seguíamos esa dirección. Ahí fue cuando vi *Alone in the Dark*. Pensé que podríamos prerrenderizar los fondos para conseguirlo" (Archipel, 2021).

Figura 1

Se muestran cuatro cuadros de la habitación "Comedor". Cada uno muestra cómo cambia la posición de la cámara conforme se recorre de inicio a fin



Aunque la falta de recursos podría haber afectado al desarrollo de la obra de Capcom, la decisión de las cámaras fijas y los escenarios prerrenderizados fue un acierto. En cada cámara fija, el jugador se sitúa ante una composición, una serie de estímulos que evocan ideas a la vez que dirigen su experiencia visual, como una pintura, pues la imagen "puede sugerir objetos que poseen color, textura y temperatura. Se llena un espacio y, por implicación, se llena el mundo entero" (Berger, 1977, p. 89). A esto se añade lo que señalaron Courcier, Kanafi y Provezza (2021):

La cámara fija [de *Resident's Evil*] captura, astutamente, el espacio, al jugar con la profundidad de campo y la distancia entre ella y el personaje. Esta técnica retrata claramente las dimensiones del interior, mientras otorga libertad de movimiento al jugador.

Esta decisión en la dirección, basada en el manejo del espacio antes que por razones narrativas, sirvió para mejorar la atmósfera opresiva de un misterio claustrofóbico, mientras que la atención del jugador se enfoca naturalmente en objetos que se encuentran en su campo de visión, sin necesidad de más indicaciones (p. 160).

La decisión de tratar el espacio con una composición particular forma parte de lo que Upton llama “constraints”, o restricciones en su traducción al español. En el caso de *Resident Evil*, la cámara fija no sólo cumple una función de destacar una estética visual, debido a la composición empleada, sino que marca el ritmo y las restricciones en el espacio del sistema con el objetivo expresar ideas relacionadas con ya sea la tranquilidad o la vulnerabilidad. Por ejemplo, en el *lobby* de la mansión o las salas de guardado, el plano general permite tener completo control visual de lo que ocurre en toda la habitación, así que se transmite cierta tranquilidad. El jugador puede observar lo que se encuentra en pantalla y no existe ese miedo de ser atacado en cualquier momento. Esto, además, es reforzado por la música o los sonidos ambientales. Existe una pista llamada *Peace of mind* que suena en las habitaciones donde se encuentran puntos de guardado, una pieza musical que transmite tranquilidad y sólo suena en esas habitaciones. No obstante, en la mayoría de las habitaciones sucede el caso contrario, pues no hay música ambiental y, en su lugar, se suelen escuchar los sonidos de los monstruos.

Otro punto a destacar es que los ángulos desde los que se posiciona la cámara suelen ser del tipo holandés, más cerrados, o bien, focalizados en objetos de las habitaciones, lo que deja al personaje principal de fondo. De este modo, se genera una constante tensión e inestabilidad en cada cuadro. En los pasillos previos al encuentro con la serpiente Yawn, por ejemplo, se muestran ángulos que no permiten ver mucho de lo que ocurre alrededor del personaje. Los ángulos tan incómodos generan momentos tensos en el jugador, porque no sólo le impiden tener información sobre todo lo que ocurre en el escenario, sino que le obligan a avanzar en búsqueda un ángulo que le

favorezca, en caso de que necesite huir o combatir. A nivel de jugabilidad, los ángulos únicos de las imágenes congeladas ayudan a que el jugador distinga cada habitación visualmente, lo que genera un mapa mental de cada sitio, algo importante para un juego en el cual se deben recorrer las habitaciones más de una vez (Courcier *et al.*, 2022).

Respecto a la cámara fija y la perspectiva en tercera persona, Yu (2002) agrega que:

Más allá de los recurrentes aspectos molestos (como los cambios de plano durante peleas), la perspectiva en tercera persona sumó a la tensión dramática, al permitir que el jugador vea cosas que se perderían en una perspectiva de primera persona, tales como monstruos que persiguen al personaje mientras este corre por su vida. (p.22)

Un punto relevante sobre la creación de *Resident Evil* es que Mikami tomó mucha inspiración del cine:

A veces miras una película de terror y piensas “¿Qué haría yo en esa situación?”. Entonces, la idea inicial era poner a los jugadores en los zapatos del personaje principal, para que pudieran sentir el mismo miedo y dejar que el personaje desarrolle sus acciones. En *Resident Evil* quería crear un nuevo tipo de entretenimiento de horror, uno que fuera imposible de lograr en formato película. (Electronic Game Magazine, 1996)

Por esta razón es que hay tanto uso de encuadres distintivos. Courcieg *et al.* (2021) apuntan que “cada cuarto que los jugadores visitan en *Resident Evil* juega el mismo rol que una secuencia de película, conteniendo una serie de tomas para formar una continuidad narrativa” (p. 161). El desplazamiento del jugador por el

espacio de la Mansión Spencer significa también un desplazamiento por las imágenes fijas que, en conjunto con otras, forman secuencias que transmiten ideas complejas al jugador. Si se hace referencia a las ideas de Eisenstein (1999), se puede entender que, por ejemplo, los jeroglíficos “separadamente corresponden a un objeto, a un hecho, pero su combinación corresponde a un concepto” (p. 34). Es decir, un jeroglífico aislado significa una idea, pero en relación con otro puede crear un concepto; por ejemplo, uno que signifique pájaro más uno que signifique boca puede evocar el concepto de canto (Eisenstein, 1999). Del mismo modo, cada cuadro en *Resident Evil* corresponde a un hecho en su individualidad pero que, en combinación con otros, genera ritmo, a su vez que una serie de conceptos: horror, vulnerabilidad, inestabilidad, etc. En relación con esto, Eisenstein (1999) agrega que “es exactamente lo que hacemos en el cine: combinar tomas que son representativas, únicas en su significado, neutrales en su contenido, dentro de contextos y series intelectuales” (p. 35). Al tratarse de un videojuego, a esta combinación de representativos se suman otros contextos ya mencionados como la jugabilidad, los controles y la interacción.

Es importante recalcar que *Resident Evil* no tiene las mismas dinámicas que una película, por lo que no debe pensarse en la toma como el registro continuo de una secuencia de imágenes desde que la cámara comienza a grabar hasta que se detiene. Al tratarse de una obra interactiva, las tomas en *Resident Evil* son más flexibles que en el cine, pues estas se constituyen a partir de la secuencia de escenarios, o imágenes fijas, que el jugador elija recorrer, por lo que no siempre serán las mismas secuencias.

Si bien el director del juego no tiene un completo control sobre la secuencia de imágenes que se registren mediante el recorrido del jugador, sí puede controlar lo que muestra en cada cuadro, a través de un espacio creado por una composición deliberada. Las tomas, en el sentido tradicional del cine, sólo ocurren cuando la jugabilidad es interrumpida por una cinemática. Sin embargo, la combinación de las tomas formadas por el recorrido del jugador marcan, a su vez, un ritmo en el juego y ayudan a transmitir vulnerabilidad que, en combinación con los otros elementos, deriva en la atmósfera de horror: “De la combinación de dos ‘representables’ se logra la representación de algo gráficamente irrepresentable” (Eisenstein, 1999, p. 34).

El pensamiento de Arnheim, como lo menciona él mismo, proviene de la teoría de la Gestalt (Arnheim, 2008, p. 19), es decir, de una corriente de la psicología enfocada en estudiar la percepción y la cognición humana, al centrarse en cómo se organiza y estructura la información percibida del entorno. En el caso de Arnheim, su interés se inclina hacia la percepción de las formas visuales y lo que éstas expresan (Arnheim, 2008).

Si se liga este pensamiento con *Resident Evil*, se puede hacer una lectura del juego a partir de los elementos compositivos como el equilibrio y el espacio. Para ejemplificar esto, es necesario describir la secuencia del encuentro con el primer zombi. Al entrar a la habitación, se observa al personaje desde un ángulo cenital, pero además las líneas de un pasillo indican que hay algo detrás y adelante, mas no se puede observar qué (Figura 2). El jugador puede moverse a la izquierda de la entrada o a la derecha, pero, para fines prácticos, se analizará la escena como si caminara hacia la izquierda. En el segundo cuadro, se muestra un pasillo oscuro cuyas líneas se dibujan hasta el fondo, don-

de se ve una ventana y un cubo que muestran un espacio que indica que se puede girar hacia la derecha. No se ve lo que hay al girar por ese codo, pero conforme el personaje se acerca a esa parte de la habitación, se queda encerrado visualmente en una figura rectangular (Figura 3). Al dar vuelta, la jugabilidad se interrumpe para mostrar una cinemática en la que se observa a un zombi, de espaldas, que devora a un hombre tirado en el suelo. Tras unos segundos, el monstruo se percata de la presencia del personaje y voltea hacia él para atacarlo. En ese momento, se devuelve el control al jugador que quedó en el cuadro anterior (Figura 3), por lo que el zombi queda detrás del muro, fuera de la vista del jugador. La amenaza está allí, pero es imposible verla, por lo que puede haber dos resultados, enfrentar a la criatura o huir. Sin embargo, sea cual sea el escenario, hay tensión en la jugabilidad.

Figura 2

Se muestra el primer cuadro al entrar a la habitación donde se encuentra con el primer zombi humano. Las líneas amarillas muestran las limitaciones del espacio.

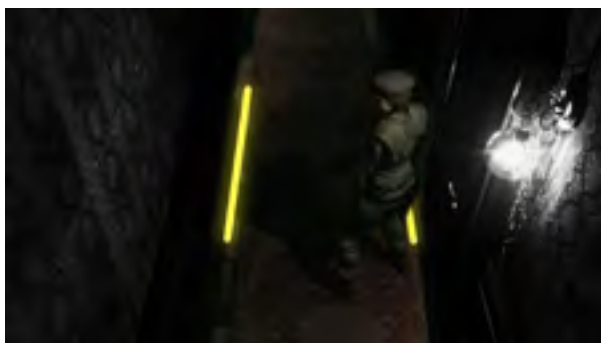
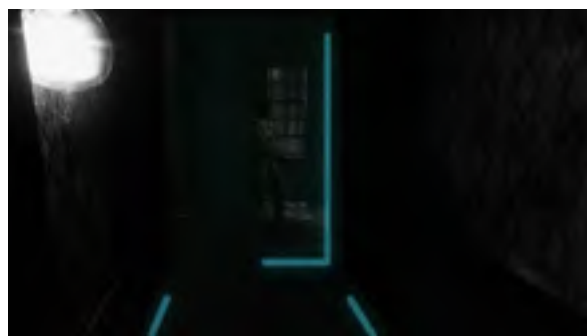


Figura 3

Se muestra el segundo cuadro en la habitación donde encontramos al primer zombi humano. Las líneas de abajo muestran las limitaciones del espacio en el pasillo, mientras que la línea en forma de L muestra la parte en que el campo visual se limita por el muro.



Desde el punto del equilibrio, Arnheim (2008) explica que “cada objeto lo vemos dotado de una ubicación” (p. 26), lo cual es importante en un medio como los videojuegos, sobre todo en uno de horror. Saber dónde está el personaje en relación con los enemigos es sustancial para evitar perder la partida. Si se pierde de vista al enemigo, como ocurre en el encuentro con el primer zombi tras la cinemática, es natural que el jugador sienta vulnerabilidad. “La experiencia visual es dinámica” y es “un juego de tensiones dirigidas” (Arnheim, 2008, p. 26).

Lo que se observa en ambos planos es un juego dinámico de experiencias visuales que se generan a partir de la composición de los cuadros y modifican el estado de ánimo del jugador. En el primero de ellos, las líneas forman un trapecioide alrededor del personaje, como si estuviera encerrado (Figura 2). De inicio, esta escena plantea un escenario claustrofóbico, además de desequilibrado. Esto obliga al jugador a buscar un ángulo donde se sienta seguro. No obstante, en el siguiente cuadro no hay esa seguridad, porque el personaje debe recorrer un pasillo hacia un sitio desconocido (Figura 3). Se desconoce lo que hay al dar la vuelta.

Desde el punto del espacio, existen tres tipos de líneas, las objetuales, las de sombreado y las de contorno. La primera de ellas sirve para representar objetos tridimensionales, la segunda para dar profundidad y la tercera para delimitar el espacio de cada objeto (Arnheim, 2008). En el segundo cuadro de la escena descrita (Figura 3), las líneas objetuales permiten identificar los objetos, tanto el pasillo largo, la ventana y al personaje principal; las de sombreado producen un efecto lúgubre que desconcierta por la dificultad para identificar los objetos en el pasillo; y las de contorno ayudan a delimitar el espacio por el cual se puede mover el personaje, el cual es angosto y claustrofóbico. A esto se debe añadir que, tras la aparición del primer zombi humano, el espacio cambia, pues en este lugar cerrado, con la cámara fija en posiciones irregulares, la presencia de una amenaza añade un factor de vulnerabilidad constante y condiciona al jugador, por una parte, a moverse en búsqueda constante de un lugar seguro y, por otra, a avanzar con cautela, lo que da como resultado una dinámica visual que afecta a las mecánicas del juego y a la relación del jugador con la obra. Si se vuelve a la idea de retórica procedural, se puede determinar que la parte visual es parte del proceso de juego al condicionar lo que se puede ver y lo que no.

Si bien la secuencia del primer encuentro con el zombi es apenas una parte mínima de todo el contenido en *Resident Evil*, el análisis realizado se puede aplicar en otros momentos del título de Capcom, pues la fórmula es similar a lo largo del juego, sólo que con mayor o menor intensidad. Sin embargo, sería interesante trabajar después en un análisis de otras secuencias emblemáticas del juego para entender otros grados de tensión y horror que se manejan a través de la composición.

Por último, cabe aclarar que la experiencia de juego no sucede de la misma manera con cada jugador, pues depende de su habilidad y su conocimiento del juego. No es lo mismo para quien lo experimenta por primera vez que para un *speedrunner*. Sin embargo, la sensación de horror es algo que suele ocurrir en las primeras impresiones del título de Capcom. Pero esto no debe detener a imaginar otras formas de producir horror; al final, las personas se pueden acostumbrar a los elementos que causaron terror en su tiempo. Hoy en día, los vampiros, los hombres lobo o el hombre invisible no causan el mismo impacto que durante la década de 1930. Aquellas criaturas del mundo desconocido se han convertido en algo incluso reconocible. Por esta razón, es interesante imaginar cuáles serán las próximas formas que se utilizarán en el arte para producir horror.

5. CONCLUSIÓN

Como se pudo observar durante el desarrollo de este artículo, jugar un videojuego implica que el usuario se exponga constantemente a estímulos visuales. La vista es importante porque, como lo explica Berger, es el sentido por el cual se experimenta el mundo incluso antes de hablar, pero también posiciona al individuo en un espacio. Ver es también colocarse en un lugar desde el cual se puede observar lo que está frente a uno. Por esta razón, los elementos visuales son tan importantes en los videojuegos, pues no sólo construyen, junto a la historia contada, el mundo narrado (diégesis), sino porque también son parte integral del sistema de juego y colocan al jugador frente a ese mundo ficticio. Lo destacado en *Resident Evil* de 2002 es la manera en que se coloca al jugador en el mundo de la mansión Spencer, a través de composiciones similares a las de pinturas y divididas por cuadros.

Sobre la diégesis, se debe hacer hincapié en que, aunque se refiere, de acuerdo con los apuntes de Pimentel y Souriau, al mundo ficticio creado en una obra por medio de lo relatado, existe otra manera de crear elementos en la diégesis de los videojuegos por medio de las reglas de juego, como se pudo observar con el ejemplo de *Bloodborne*. Sobre esta idea, queda mucho por explorar, sobre todo para diferenciar con matices más claros cuándo las reglas del juego intervienen en la diégesis del mundo narrado y cuándo sólo afectan al jugador.

Al entenderse el videojuego como un sistema en el cual las reglas construyen restricciones, como se observó con la teoría de Upton y Salen y Zimmerman, se puede comprender con mayor facilidad la manera en que los desarrolladores conducen la experiencia de juego. En el caso de *Resident Evil* (2002), se pudo observar cómo la composición de los elementos visuales en los escenarios por medio de la cámara fija ayudó a la construcción del horror en términos definidos por Carroll. Pero la construcción del horror en *Resident Evil* no sólo es por medio de los elementos visuales, sino por la integración de estos con el sistema de reglas que se propicia al evocar sentimientos como vulnerabilidad o inquietud en el jugador.

Aunque las teorías de Arnheim, Eisenstein e Konigsberg provengan de medios como la pintura o el cine, se pudo observar que pueden ser aplicadas al análisis visual de ciertos videojuegos. En el caso de *Resident Evil*, las teorías ayudaron a comprender cómo es la composición de las imágenes fijas, qué ideas evoca el uso de las líneas, el punto de vista de la cámara, etc., y cómo todo esto afecta a la percepción que el jugador tiene del juego. Si bien el análisis está limitado prácticamente al inicio de la obra, la intención de este ensayo es que sirva

como base para análisis de otras áreas o bien, de otros videojuegos.

Por último, se debe destacar que es necesaria la observación de los videojuegos como fenómenos estéticos, pues la composición en las imágenes fijas de *Resident Evil* no sólo tiene un papel funcional en el sistema de juego, sino que también creó una estética visual que le dio identidad a la obra e influyó en otras. Si bien se considera que en un videojuego lo más importante es el sistema de reglas, es interesante cómo pueden generar su propio estilo artístico sin dejar de lado el sistema en el que se inscriben estos elementos visuales. Es importante estudiar esos puntos en los que coinciden dos o más medios, pues los fenómenos comunicativos de hoy en día se dan cada vez más en una convivencia intermedial.

BIBLIOGRAFÍA

- Arnheim, R. (2008). *Arte y percepción visual*. Alianza.
- Berger, J. (1977). *Ways of Seeing*. Penguin Books.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games*. Cambridge: MIT Press.
- Carroll, N. (1987). The nature of horror. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 46(1), 51-59. <https://doi.org/10.2307/431308>
- Courcier, N., El Kanafi, M., & Provezza, B. (2021). *Resident Evil of Zombies and Men, Volume 1*. Namur.
- Eisenstein, S. (1999). *La forma del cine*. Siglo XXI Editores.
- Hester, B. (16 de octubre de 2020). Shinji Mikami Reflects On Creating Resident Evil In New Documentary. GameInformer. <https://www.gameinformer.com/gamer-culture/2020/10/16/shinji-mikami-reflects-on-creating-resident-evil-in-new-documentary>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de Cine*. Akal.
- Ohno, T., & Masui, K. (2010). *Biohazard Archives, Volume 1*. Capcom Co.
- PC Gamer. (20 de febrero de 2015). A eulogy for tank controls. PCGamer. <https://web.archive.org/web/20180305202610/https://www.pcgamer.com/a-eulogy-for-tank-controls/>
- Pérez Bermúdez, C. (2008). *Lo que enseña el arte*. Ediciones Siruela.
- Perron, B. (2015). *Silent Hill: The Terror Engine*. The University of Michigan Press.
- Pimentel, L. A. (2012). *Las voces del relato*. Siglo XXI.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2017). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Semrad, E. (marzo de 1996). The Developers of Resident Evil Spill Their Guts. *Electronic Game Magazine*, 80.
- Sical, W., & Delekta, R. (julio-agosto de 2004). Survival Horror: Un nouveau genre. *Horror Games Magazine*, 12-16.
- Souriau, É. (1998). *Diccionario Akal de Estética*. Akal.
- Taylor, N. L. (2009). Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming. En B. Perron (Ed.), *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play* (pp. 46-61). McFarland & Company, Inc.
- Upton, B. (2015). *The Aesthetic of Play*. MIT Press.
- Yu, D. S. (18 de marzo de 2002). Exploring the Survival Horror Genre. Joystick101.org.

FILMOGRAFÍA

Archipel, "Shinji Mikami, Part 1: The Birth of the Survival Horror Game." Online video. 2021. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=NKYX3Gs-tHlw&t=1762s>.

Capcom, "Birth of Bio Hazard." VHS. 1996. Capcom. <https://www.youtube.com/watch?v=-o4DtcnVDr4>.

LUDOGRAFÍA

Capcom. (1996). *Resident Evil* [PlayStation]. Capcom.

Capcom. (2002). *Resident Evil* [GameCube]. Capcom.

FromSoftware. (2015). *Bloodborne* [PlayStation 4]. Sony Computer Entertainment.

Nintendo. (1985). *Super Mario Bros.* [Nintendo Entertainment System]. Nintendo.