

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.*