

ENTRE LA SENSACIÓN Y LA CONTENCIÓN. LA MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA ESCUCHA EN *INSIDE*

TERESA PIÑEIRO-OTERO

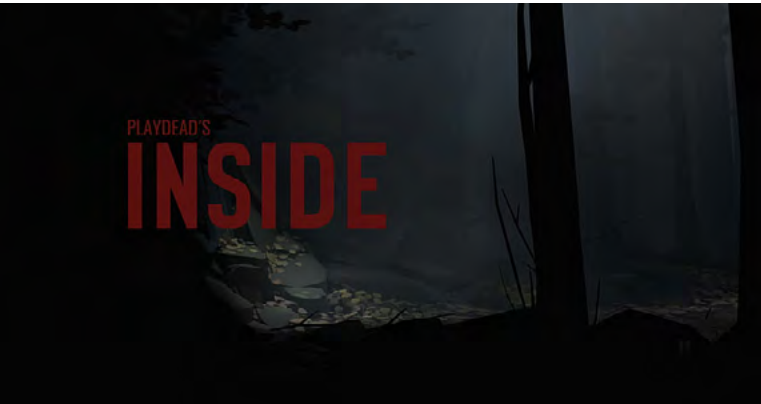
Esta es la primera impresión de *Inside* (2016), el videojuego de horror desarrollado por el estudio independiente Playdead. Heredero de *Limbo* (Playdead, 2010) este juego¹ presenta una distopía en la que, a través de un puzle de plataformas en dos dimensiones (aún con escenarios en 2,5D) de desplazamiento lateral, un niño busca sobrevivir escapando del control institucional que somete a la sociedad y la despoja de toda humanidad. Para su resolución, la persona jugadora no va a contar con más información que aquella registrada directamente del entorno visual pero, sobre todo, sonoro: con frecuencia los sonidos derivados de los peligros, o las modificaciones en el ruido ambiental, constituyen las únicas guías de juego. No existen diálogos, ni textos, ni siquiera cinemáticas —a excepción de la breve escenificación de cada muerte del avatar— que den contexto a narración o jugabilidad. Siguiendo a Aghoro (2019), esta ausencia de diálogos no solo es coherente con el relato de control y hostilidad de *Inside*, también requiere un

Entras en el juego. Un sonido, similar al de árboles mecidos por el viento, antecede la visión del espacio: un bosque oscuro, con iluminación focalizada y diseño minimalista. Seguidamente, de forma abrupta, hace su entrada un niño sin rostro, con un jersey rojo que lo separa del fondo. Corre. Y sin saber por qué, ni hacia dónde, sabes que tienes que hacerlo, que estás en peligro, que debes huir, esconderte, sobrevivir.

pensamiento lateral y obliga a las personas jugadoras a prestar mayor atención al entorno.

Complementariamente al *environment storytelling*, la experiencia en *Inside*, sus mecánicas de juego, supone también un proceso de comunicación, en tanto cada acierto y cada error (que siempre lleva a la muerte) proveerán de información de valor para completarlo, convirtiendo al individuo-avatar en una suerte de sujeto de prueba. Así, «fracaso y repetición presentan una dimensión y una condición de posibilidad para la tragedia lúdica» (Martín-Núñez, García-Catalán y Rodríguez-Serrano, 2016: 9).

Para Juul (2013) el modo en que un juego diseña los fracasos y su camino al éxito supone un elemento caracterizador del mismo, y marcará la experiencia del usuario, también desde una perspectiva afectiva. Y así sucede en *Inside*. La muerte del avatar activa una transición que se aleja de los ritmos de juego tanto visual y auditiva como estéticamente, y que, a través de una cinemática,



Inside

volverá a situar a la persona jugadora al inicio del desafío, impactando en su percepción del juego, y en su ritmo y sincronización (Costello, 2019). La propia representación de la muerte supone una experiencia fluida, marcada por una «sutura musical», que da continuidad y la sitúa en el mismo plano narrativo y sónico que la vida (Kamp, 2016).

Inside supone un ejemplo representativo de videojuego *indie*; una etiqueta que ya trasciende el proceso de producción-distribución para integrar aspectos estéticos y narrativos que le confieren un estatus de categoría cultural (Parker, 2013). Estos videojuegos suelen destacar por su autenticidad, valor estético y experiencias que van más allá del entretenimiento (Pérez Latorre, 2016). La estética minimalista de *Inside* ofrece una cobertura excepcional a cuestiones como la soledad, la fragilidad del individuo o la alienación y el poder. Temas existenciales que se van a plasmar a través de un fuerte simbolismo (Pérez Latorre, 2016; Parker, 2013) y convierten la creación de videojuegos en un acto político-ideológico (Ruffino, 2013).

Siguiendo a Pérez Latorre (2016), los videojuegos *indie* muestran cierta apropiación cultural del experimentalismo a través del diseño de juego, torciendo sus limitaciones conceptuales en potencialidades artísticas. Frente al hiperrealismo y complejas mecánicas de los videojuegos triple-A, los *indie* suelen aportar experiencias estéticas donde la atención al detalle es clave: en *Inside* cualquier estímulo sonoro es crucial para la supervivencia.

Como una manifestación del diseño «*memento mori*» (Parker, 2013), el juego de Playdead suscita una reflexión sobre la vida y presenta un camino lento y sinuoso que, lejos del logro de los juegos *mainstream*, termina de una forma abrupta. Así, en *Inside* eludir la muerte o superar un puzle no se vive como un éxito, sino como un paso más en la supervivencia. La música que acompaña algunos de estos momentos no suena triunfal, sino que se limita a resolver la tensión previa e incluso esboza cierta esperanza que, lejos de materializarse, desemboca en un final en el que la masa humana (denominada «Huddle»²) descansa tranquila, *liberada*, en un entorno natural.

Las particularidades del concepto y diseño de *Inside* han suscitado el interés tanto de la comunidad *gamer* como de profesionales y academia. Así, este juego ha sido analizado desde perspectivas tan diversas como la estética visual (Delbouille, 2017), la iteración (You, 2019), la agencia del juego (García, 2017), los conceptos de parasitismo y control (Bailey, 2018; Biondi, 2017), el sujeto-avataar y su personalización en un niño silente (Reay, 2020) o su pérdida de identidad (Navarro-Remusal, 2019).

SI EL SILENCIO VERBAL SUPONE UNA DE LAS SEÑAS IDENTIFICATIVAS DE *INSIDE* EL SONIDO FORMA PARTE DE SU PROPIA ESENCIA COMO JUEGO

Si el silencio verbal supone una de las señas identificativas de *Inside*, que subraya la vulnerabilidad y soledad del protagonista (Reay, 2020), el sonido forma parte de su propia esencia como juego. Martin Stig Andersen (2016a), diseñador de sonido y de audio de *Inside*, se refiere a este como un «juego de escucha» en tanto su jugabilidad se basa en el audio: los primeros indicios de una amenaza son siempre sonoros, y el sonido constituye

un elemento clave en la resolución de los puzzles. Esta concepción del diseño auditivo ha dado lugar a estudios como el de Arnold (2018), sobre la funcionalidad del *loop* sonoro en el *gameplay*, o el de Aghoro (2019), en torno al uso de efectos de sonido en la generación de experiencias de juego individuales, que ponen énfasis en la escucha como un elemento clave para la resolución de *Inside*.

Dado que la progresión del juego se basa en la exploración secuencial de una historia protagonizada por el avatar, la definición del sonido en relación con otros componentes del videojuego, así como su interacción con las personas jugadoras, resulta también en una experiencia narrativa. En este sentido, el presente texto tiene por objeto efectuar una aproximación a la escucha, emplazamiento y focalización del sonido en *Inside* como un elemento clave de la jugabilidad y experiencia narrativa del videojuego.

EL SONIDO EN LOS VIDEOJUEGOS. UNA APROXIMACIÓN

Los videojuegos son productos audiovisuales y, como tales, su recepción responde a un proceso de audiovisionado (Chion, 1993) que sigue las convenciones del sonido y de la música audiovisual. En su conceptualización del sonido en los videojuegos, Collins (2008) parte de los postulados de autores clásicos del sonido cinematográfico como Chion o Gorbman para señalar su proximidad con este medio. El paralelismo en el diseño sonoro en cine y videojuegos se hace patente en las cinemáticas; la producción de sonido en estas secuencias no interactivas, al igual que la actitud de escucha, resulta similar al audiovisual convencional (Bridgett, 2005).

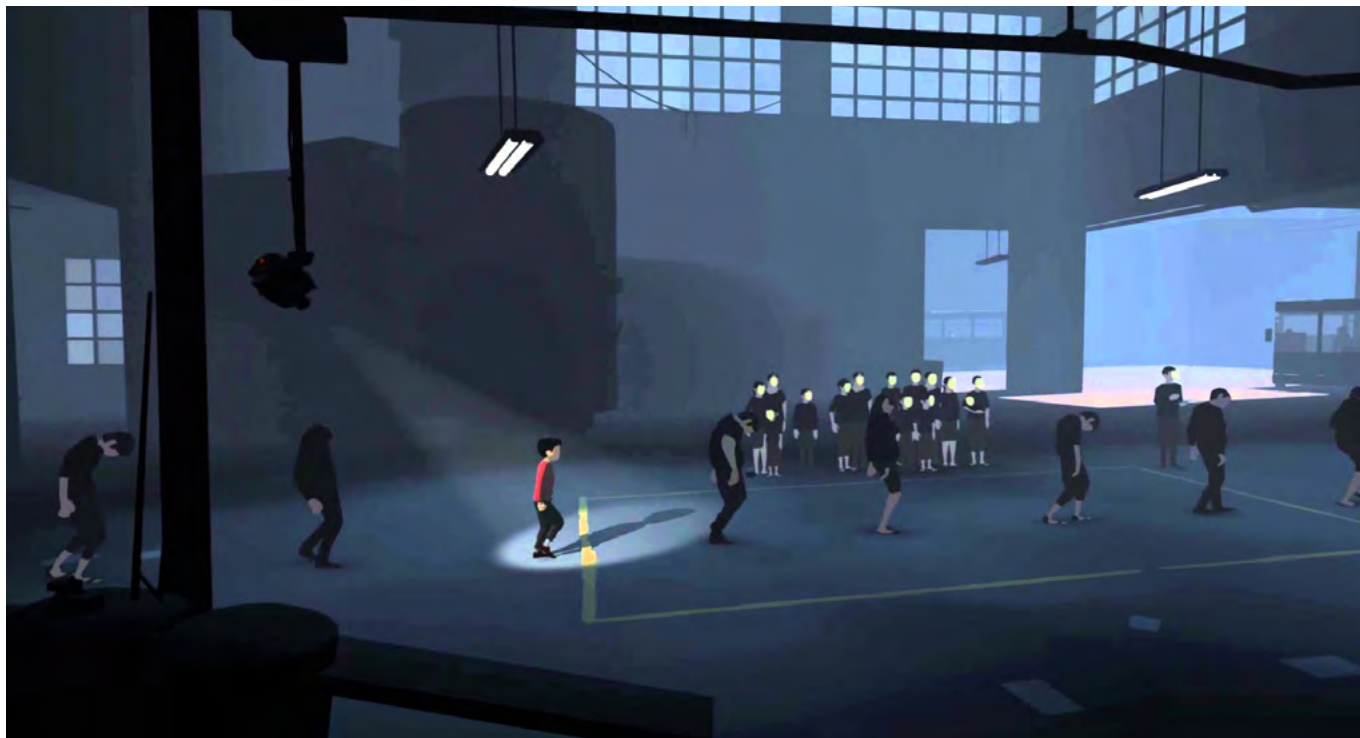
Sin embargo, el carácter interactivo de los videojuegos, amén de su jugabilidad, va a proyectarse en un sonido no lineal y dinámico, así como en el uso característico del mismo. Además de su contribución a los videojuegos como estructuras

narrativas (Aarseth, 2001), el diseño de sonido debe aportar retroalimentación a las acciones de la persona jugadora, instruirle sobre sus objetivos y orientarla dentro del mundo del juego (Collins, 2008). Un buen diseño sonoro aporta información «para dirigirse en una dirección particular o para correr hacia otro lado» (Collins, 2007: 8)³, confiándole un papel esencial en la experiencia de la persona usuaria.

En un videojuego el sonido forma parte del entorno, pertenece a su estructura, pero también es libre, da respuesta a las acciones de la persona jugadora —con «objetos sonoros de efecto» conectados de diversos modos a avatar, *props*, personajes, entidades y otros eventos (Stockburger, 2003)—, lo que posibilita diversas alternativas narrativas y de jugabilidad aun dentro de los límites establecidos por el diseño. Para Aghoro (2019), la integración del sonido acción —simultáneo— y su interacción con el espacio acústico aprovecha el potencial transformador y generador del videojuego derivado del cruce entre la *paidia* y el *ludus*, del juego libre y del regulado (Jensen, 2013). Ambos sonidos, que Collins (2007) denominó «interactivo» y «adaptativo», atendiendo a su funcionalidad, contribuyen al desarrollo del mundo ficcional durante el juego (Aghoro, 2019).

Como relato interactivo, en el videojuego la agencia narrativa se sitúa entre persona jugadora y sistema, y está mediada por la interpretación que efectúa el individuo de este y la respuesta del sistema a sus acciones (Harrell y Zhu, 2009). La incorporación de más personas jugadoras añade una dimensión psicológica, la actuación y la experiencia auditiva que Arnold (2018) sitúa en el ámbito del contexto social, e involucra algunas de las ideas de la estética relacional.

El sonido del juego posiciona al sujeto jugador en relación con los demás y su entorno. Al contrario que la imagen, limitada por el encuadre, y sujeta a este, el sonido excede el espacio del videojuego para conectar el mundo de la pantalla y el de la experiencia. La omnidireccionalidad del oído permi-



Inside

te expandir el mundo de juego a través de sonidos acusmáticos (Chion, 1993). La mejora de las tecnologías de grabación-edición-reproducción de sonido ha abrigado el surgimiento de un «supercampo sonoro» que posibilita el emplazamiento auditivo de las personas jugadoras, y les permite anticipar eventos, así como el contacto con partes de este mundo ocultas a la vista (Collins, 2007). Incluso, siguiendo a Oldenburg (2013), la enfatización y reiteración de los sonidos facilita la comprensión y localización constante en entornos de juego, o de personas jugadoras, carentes de información visual.

Esta capacidad del sonido en los videojuegos, sumada a su doble estatus, que aporta información de utilidad para el juego y contribuye a la construcción del mundo ficticio, incrementando la inmersión de la persona jugadora, hace problemática su identificación con el concepto de diégesis (Jørgensen, 2007, 2010; Nacke y Grimshaw, 2011).

Siguiendo a Collins (2008) la persona jugadora participa en el proceso de producción de sonido en la pantalla, y se ve afectada por este, lo que lleva a

cuestionar la ubicación de la fuente como elemento definitorio.

Para Shinkle (2005), jugar a un videojuego implica una actividad diegética, en tanto existe una interacción consciente con la interfaz, y extradiegética, que implica una respuesta corporal al entorno y la experiencia de juego. De este modo, sonidos diegéticos y no diegéticos tienden a mezclarse creando niveles adicionales de lectura, que trascienden la separación tradicional entre ambos (Jørgensen, 2010).

Frente a la concepción clásica del sonido diegético como aquel cuya fuente se localiza en el mundo de la historia (Bordwell y Thompson, 1995), Grimshaw (2008) define como diegéticos aquellos sonidos que derivan de alguna entidad del juego durante el mismo. Con independencia de su localización respecto al mundo narrativo, Jørgensen (2007, 2010) propone el término transdiegético, que fusiona información del sistema con el mundo del juego, como una forma de superar la problemática dicotomía entre el sonido diegético y no-diegético en los videojuegos. El uso de este

término enfatiza el papel funcional del sonido respecto a las acciones de la persona usuaria en el mundo de juego, y destaca la relatividad de su origen (Jørgensen, 2010).

La necesaria decodificación de estos estímulos auditivos para avanzar en el videojuego exige el traspaso de una escucha pasiva a una activa, que le permita reconocer cambios de escenarios o la toma de decisiones basadas en los sonidos (Arnold, 2018). En este sentido, el sonido en los videojuegos produce «efectos de significado» que Bungaard (2010) define como respuestas cognitivas a un estímulo textual.

En el caso concreto de *Inside* la ausencia de cinemáticas remite a un sonido dinámico en su práctica totalidad, que redundante en su concepción como juego de escucha y pone el foco en su recepción. Si, siguiendo a Andersen (2016a), en *Inside* el sonido indica a la persona jugadora cuándo y cómo debe caminar, la actitud de escucha va a ser esencial para culminar el videojuego, pero también para envolver e implicar a la persona jugadora.

Como señalaron Tinwell, Grimshaw y Williams (2010) para los videojuegos de terror, el diseño sonoro de *Inside* suscita la imaginación, facilitando el reconocimiento de los peligros antes de su irrupción en pantalla, pero también suscita sensaciones de miedo o desasosiego e incluso provoca una sensación de lo extraño, a través de sonidos que no coinciden con sus expectativas del espacio u otros que parecen inmutables, anempáticos, respecto al entorno hostil en el que se localizan. El sonido de los árboles mecidos por el viento o la lluvia permanece impávido y aparentemente ajeno a la tensión del avatar, subrayando esta extrañeza.

En este sentido, la conjunción de audio interactivo y adaptativo apela a diferentes modos de escucha que interactúan y se superponen de di-

versas formas, enriqueciendo y complejizando la experiencia de juego.

LA COMPLEJIDAD DE LA ESCUCHA EN EL JUEGO

En *Inside* el sujeto-avatar está expuesto a un paisaje sonoro que, en el mundo distópico del juego, puede identificarse con el concepto de territorio acústico (LaBelle, 2010) debido a las connotaciones políticas de su configuración. A lo largo del videojuego, el niño, que personifica la «víctima perfecta» (Reay, 2020; Sjöblom, 2015), debe atravesar diversos espacios (bosque, granja, fábrica y laboratorio), auditivamente diferenciados, de creciente extrañeza y hostilidad, en los que los peligros que lo acechan únicamente semejan visar una amenaza mayor, con implicaciones filosóficas para la persona que completa el juego (Johnson, 2017).

La escucha afecta a la recepción del videojuego tanto en lo que respecta a su experiencia como a la habilidad de la persona jugadora para su desarro-

EN LOS VIDEOJUEGOS EL DISCURSO SONORO IMPLICA DIRECTAMENTE A LA PERSONA JUGADORA EN LOS EVENTOS DE LA PANTALLA PERO TAMBIÉN APELA A UNA EXPERIENCIA HÁPTICA, CON EL MANDO, QUE RETROALIMENTA TODO EL PROCESO

llo-superación (Collins, 2013). El sonido permite una impresión del juego como un constructo audiovisual, pero también facilita el reconocimiento de límites, metas y de las acciones requeridas para alcanzarlas. Así, en *Inside* determinados escenarios interiores se construyen en torno a un sonido característico —zumbido de un foco, dinámica de máquinas, etcétera— cuyo ritmo y evolución son esenciales para la jugabilidad.

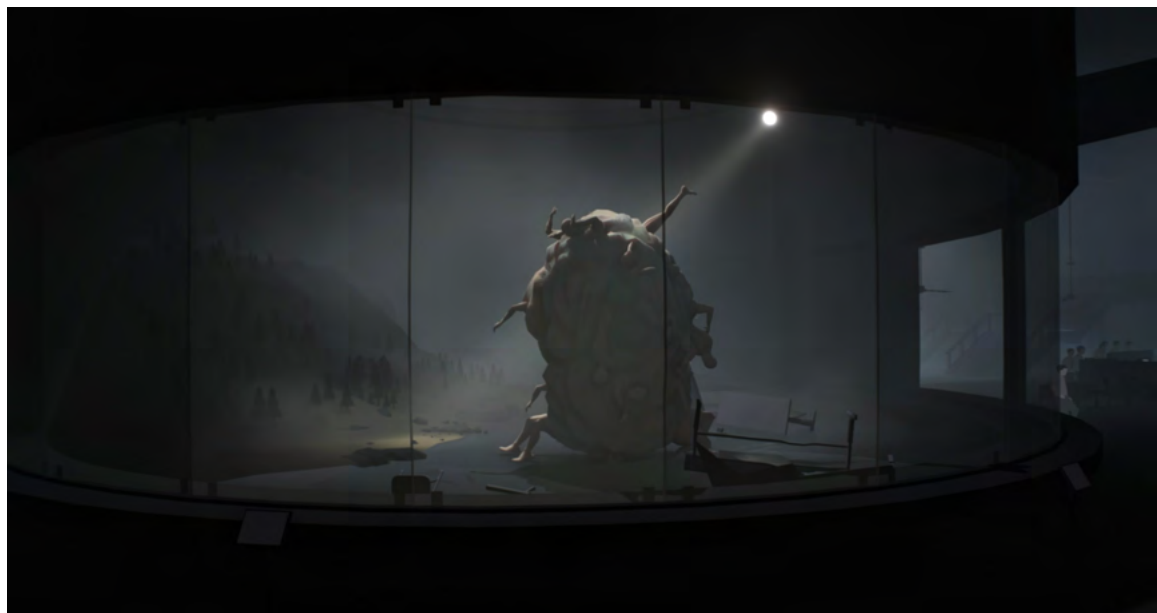
Escuchar y jugar constituyen dos acciones interactivas que se retroalimentan mutuamente. En los videojuegos el discurso sonoro implica directa-

mente a la persona jugadora en los eventos de la pantalla y apela a una experiencia háptica, con el mando, que retroalimenta el proceso.

Además de sus cualidades narrativas y funcionales, la temporalidad del sonido lo hace particularmente útil como elemento estructural de los videojuegos. *Inside* ofrece ejemplos de este uso del sonido, por ejemplo, para dar continuidad a la acción, incluso tras la muerte, cuando todo lo demás desaparece, o para la localización espacial de las amenazas. En la misma línea, Aghoro (2019) y Arnold (2018) subrayan la relevancia de las ondas de choque de determinados espacios cuyo patrón temporal, y el reconocimiento del mismo por la persona jugadora, los convierte en una suerte de iconos sonoros o «earcons» (Friberg y Gärdenfors, 2004), claves para el control del personaje-avata, que implican diferentes actitudes de escucha.

Si bien Collins (2008, 2013) subraya una diferencia entre «escuchar» e «interactuar» con el sonido, toda interacción implica una escucha activa, así como su relación con la actividad cognitiva y física de la persona jugadora, con el juego y su entorno. La integración de la perspectiva háptica propicia el establecimiento de relaciones multimodales de carácter aditivo entre visión-audición-tacto. En este sentido Jørgensen (2007) se refiere a la escucha como una actividad cognitiva compleja precisa para dotar de sentido a situaciones y eventos durante el juego y, por tanto, esencial para narrativa y jugabilidad.

La consideración de la escucha como una práctica compleja, que implica y afecta al proceso de



Inside

recepción, ha marcado el devenir de los *Sound Studies*. Ya en *Tratado de los objetos musicales* (1988), Schaeffer destacó el valor de la escucha en la concepción y estructuración de la relación con el mundo, e identificó cuatro actitudes —oír, escuchar, entender y comprender— en función de la atención e intención cognitiva de quien registra el estímulo sonoro. Oír, como acto involuntario, supone el modo más básico de procesamiento auditivo mientras que comprender, como forma de escucha activa-reactiva, se sitúa en el grado superior. Asimismo, Schaeffer diferencia la escucha natural de la cultural, que implica la existencia de códigos culturalmente adquiridos y —siguiendo a Rodríguez Bravo (1998)— niveles de especialización auditiva.

Esta concepción multidimensional de la escucha impregnaría la investigación en torno al sonido audiovisual a través de la obra de Chion (1993). Su formulación de tres actitudes de escucha —causal (que relaciona sonido-fuente), semántica (que implica códigos sonoros) y reducida (centrada en las cualidades del sonido)— han marcado los trabajos de Collins (2008, 2013), Grimshaw y Garner (2015) o Arnold (2018), entre otros. Más reciente-

mente Tuuri y Eerola (2012) efectuaron una aproximación a diversas taxonomías diferenciando entre modos de escucha preatentivos (reflexivos y connotativos), orientados a la fuente (causales y empáticos), al contexto (funcionales, semánticos o críticos) o a la calidad del sonido (escucha reducida). Desde la perspectiva musical resulta interesante la concepción de la escucha de Delalande (1989, 1998) cuyas tipologías implican actitudes diferentes de cognición: taxonómica (relacionada con la comprensión a partir de la estructura), figurativa (proyección de imágenes mentales) y empática (vinculada a la experimentación de emociones y sensaciones).

Estos modos de escucha pueden superponerse o complementarse, por lo que su concepción resulta una herramienta de utilidad en el ámbito del diseño de sonido (Chion, 1993; Sonnenschein, 2001). Como señalan Tuuri y Eerola (2012), si bien dichas taxonomías contribuyen a diferenciar entre intenciones y experiencias percibidas más que sonidos, algunos estímulos auditivos presentan un mayor potencial activador de determinados modos de escucha. Así, la reverberación en *Inside* suscita una escucha espacial, que remite a la causa y posición del sonido, mientras las disonancias de la música o el latido del corazón que acompañan el puzle de la fábrica activan una escucha empática.

Esta interacción entre sonido y modo de escucha llevó a Tuuri y Eerola (2012) a subrayar el vínculo entre percepción y acción, dado que la cognición se acopla al entorno y encarna experiencias de interacción con este, naturales o socioculturales. Así, Huron (2002), en su concepción de la emoción auditiva, asume una perspectiva biocultural que alude tanto a las emociones como a la creación de significaciones a raíz de diversos sistemas activadores, desde el sistema reflexivo, que provoca respuestas fisiológicas espontáneas, al crítico.

El diseño de sonido en *Inside* activa diversas actitudes de escucha. Como producto audiovisual cuya vista apenas muestra una parte del espacio

en el que se sitúa, exige el desarrollo de una escucha causal. El reconocimiento de las fuentes del sonido es esencial para la jugabilidad, tanto para descubrir y situar los peligros que acechan al niño-avatar como para decisiones derivadas. Esta escucha causal o del gesto causal (Payri, 2010), dado el registro de información de la fuente y del efecto que lo produce —los ladridos de los perros de presa aproximándose, el chapoteo de la *niña de agua* que lo persigue (inicio, velocidad o dirección), o la materialización del espacio a través de la interacción del avatar, el movimiento de atrezo y sus reverberaciones—, va a adquirir un cariz esencial en *Inside*. En este videojuego el sonido suele ser anterior a la imagen. De esperar a la corporalización del sonido para reaccionar, es probable que el personaje sucumba al peligro y, con este, a la muerte (Aghoro, 2019). Para evitarlo se debe desenvolver una escucha ágil, próxima a la escucha figurativa (Delalande, 1998), que proyecte una imagen de la fuente a partir de un estímulo sonoro.

LA AUSENCIA EN INSIDE DE CUALQUIER TIPO DE TEXTO QUE SIRVA DE GUÍA Y LA RELEVANCIA DE LOS SONIDOS PARA LA JUGABILIDAD VA A HACER PRECISA LA «ESPECIALIZACIÓN AUDITIVA» DE LA PERSONA JUGADORA

La ausencia en *Inside* de cualquier guía y el papel del sonido en la jugabilidad hace precisa una *especialización auditiva*. A lo largo del juego la información obtenida del contexto y de los errores, sumada a la experiencia de la persona jugadora, funcionan como un proceso de *formación* para interpretar estímulos auditivos, incluso aquellos arbitrarios como la música y su interacción con el relato-juego. Esta especialización auditiva se puede asimilar a una actitud de escucha semántica precisa para la adopción de estrategias de juego a

partir de, por ejemplo, presencia y ritmo de los sonidos del entorno.

Pero *Inside* también suscita una escucha reducida. La música y, en general, el diseño sonoro del juego presenta una paleta tímbrica oscura, rica en frecuencias y disonancias, cuya impresión auditiva contribuye a la creación y sensación de este mundo distópico, e incrementa el impacto de la experiencia visual. Si bien este valor añadido es clave en las ludonarrativas de terror (Tinwell, Grimshaw y Williams, 2010), el particular procesado sonoro (captación y tratamiento) desarrollado por Andersen (2016b), sus vibraciones y resonancias, suscita en la persona jugadora una serie de percepciones y sensaciones que redundan en el peligro y soledad del niño-avatar, y en su identificación con este. La escucha reducida es esencial para la jugabilidad —tono, timbre e intensidad contribuyen a la identificación de determinados objetos sonoros como amenazas— pero también para la experiencia del juego, dando lugar a una suerte de escucha empática (Delalande, 1998).

La elevada intensidad y reverberación de los ruidos de caída-desplazamiento de los objetos que utiliza el personaje para superar obstáculos acentúa el miedo a ser descubierto-capturado. En la misma línea el efecto-silencio provocado por la sumersión, tras escapar de peligros (con proyección sonora equivalente), genera una sensación de reposo.

Con independencia de la adopción, superposición o complementariedad de diferentes actitudes de escucha, en un videojuego cualquier sonido apela al sistema crítico (Huron, 2002) ya que, de forma más o menos consciente, verifica la percepción y adecúa la respuesta de la persona usuaria al mismo.

UNA RUPTURA ENTRE EL PUNTO DE VISTA Y ESCUCHA

En su libro *Historia y discurso* (1990), Chatman señaló tres tipologías de puntos de vista: perceptivo, ideológico y de interés, que van a marcar la relación personajes-público-narración. Entre dichas tipologías resulta particularmente relevante la relación percepción-ideología: la posición desde donde se ve —que culturalmente asumimos como natural— y la perspectiva (pensamiento, creencias, sentimientos...) respecto a lo observado.

Genette (1983), por su parte, introdujo la idea de focalización, para diferenciar el *quién* habla del *dónde* se localiza el foco de percepción. En su conceptualización señala tres tipos de focalización o «restricción del campo»: ausencia de focalización o focalización cero; interna, si tiene acceso al mundo interior de los personajes; o externa, si carece de este.

En los videojuegos, la focalización más habitual es la externa (Arjoranta, 2017). A pesar de la aparente relación entre el modo de visualización (o punto de vista perceptivo) y focalización, especialmente en los juegos de primera persona, por la identificación con el avatar, debe señalarse una divergencia entre la perspectiva sensorial-comportamental y el acceso a la subjetividad del personaje. Como recuerda Navarro-Remesal (2019) el control de un personaje no conlleva, necesariamente, la asunción de su subjetividad.

La descripción de *Inside* lleva implícito un modo de visualización. Como juego de plataformas de desplazamiento lateral presenta una vista en tercera persona, que sigue las acciones del avatar a través de un ángulo de cámara lateral. El diseño sonoro de *Inside*, no obstante, no se ajusta a esta perspectiva visual lateral y distante, sino que tensa las convenciones del género para una mayor inmersión de la persona jugadora.

En *Inside*, Andersen (2016b) recreó los sonidos como si sucediesen dentro de la cabeza. En este cometido experimentó con una calavera para en-

riquecer la banda de sonido con las filtraciones y resonancias que habitualmente afectan a la escucha humana, logrando un sonido vibrante, a la vez inquietante y familiar (Andersen, 2016b).

Desde un punto de vista perceptivo se podría inferir que *Inside* cuenta con una focalización externa, que se reforzaría con la ausencia de textos, diálogos o cinemáticas como fórmulas para la expresión del personaje (Arjoranta, 2017; Vella, 2015). Sin embargo, su diseño sonoro busca la identificación de la persona jugadora aun con la distancia impuesta por el modo de visualización. Se produce una escisión entre punto de vista y escucha con implicaciones directas para la focalización, que hace precisa su reconceptualización.

Partiendo de la dicotomía percepción-focalización de Genette, Jost (2002) propone tres conceptos diferentes para la narratología audiovisual: ocularización (relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje ve), auricularización (relación entre lo que el micrófono capta y lo que el personaje escucha) y focalización (grado de conocimiento del narrador y personaje). Esta propuesta permite analizar la divergencia entre la perspectiva visual y sonora en *Inside*, tanto perceptiva como ideológicamente. Si bien la experiencia del videojuego, como ludonarrativa, es multimodal, la contraposición ocularización-auricularización genera una experiencia singular tanto desde la perspectiva sensorial como emocional.

Siguiendo a Cuadrado Méndez (2013), en los procesos de auricularización los componentes del sonido provocan reacciones en el espectador que, a partir de su exposición al relato audiovisual y su experiencia, contribuyen al establecimiento de su propio emplazamiento auditivo. En el caso de *Ins-*

de, exposición —especialmente a la información de tipo visual— y experiencia —auditiva y audiovisual— se contraponen, dando lugar a una vivencia singular. Cuestiones como el ángulo de la cámara, el diseño minimalista o el color no suponen un óbice para la inmersión de la persona jugadora y su identificación con el avatar a través del sonido.

El procesado de los sonidos, la grabación y tratamiento de los diferentes efectos y composiciones, para simular la escucha dentro de la cabeza con los filtros y resonancias cefálicas, remite a una

auricularización subjetiva. La persona jugadora parece escuchar lo mismo que el niño, filtrado por su propio oído —sonido interno-objetivo de Chion (1993)—, que va a hacerse patente, por ejemplo, en el latido de corazón que acompaña y aporta tensión a la *mimetización* y alineación del personaje

en la cola de personas en la fábrica. Incluso se podría aventurar una auricularización interna de la música (Cuevas, 2001), debido a que su procesado, y su carácter reactivo, posibilitan su identificación con la actividad mental del personaje —sonido interno-subjetivo de Chion (1993)—. Pero, de repente, llega la muerte. Una de las diversas muertes a las que se ve abocado el avatar durante el juego, y el sonido continúa.

Esta continuidad, que vuelve a situar al personaje en el mismo lugar, pero no de nuevo, hace precisa una revisión del punto de escucha. El tratamiento auditivo sitúa a la persona jugadora dentro del mundo de juego, en una auricularización marcada, aunque externa al personaje, por la persistencia de dicha escucha más allá de la muerte. Una localización que se hará patente cuando el niño-avatar desaparezca en la masa de cuerpos o «Huddle».

SI BIEN LA EXPERIENCIA DEL VIDEOJUEGO, COMO LUDONARRATIVA, ES MULTIMODAL, LA CONTRAPOSICIÓN DE OCULARIZACIÓN Y AURICULARIZACIÓN EN INSIDE VA A GENERAR UNA EXPERIENCIA SINGULAR TANTO DESDE LA PERSPECTIVA SENSORIAL COMO EMOCIONAL

La auricularización se adecúa a la jugabilidad de *Inside* y la enriquece. En un videojuego de escucha, en el que la primera información del cambio de escenario y de los peligros que acechan es siempre auditiva, y detenta un rol crucial en el desarrollo de los puzzles y la supervivencia, el singular tratamiento del sonido, efectuado por Andersen (2016b), propicia una sensación de inmersión próxima a la idea de transportación formulada por Sood (2002). Con «transportación» Sood (2002) hace referencia a una experiencia imaginativa de gran identidad que lleva a la audiencia a disfrutar de las sensaciones de los personajes como si se localizase dentro del propio relato. La capacidad de los estímulos sonoros de suscitar imágenes mentales va a favorecer dicha transportación al tiempo que permiten la identificación y proximidad con el avatar, especialmente en lo que respecta a la atención —a los diferentes sonidos, espacialización y movimiento— y emoción (Green, Garst y Brock, 2004).

A MODO DE CONCLUSIÓN

En *Inside* el sonido constituye un componente fundamental del juego y parte integral de su experiencia. Este contacto «prepara el camino para la definición acústica de las estructuras sociales y ambientales que gobiernan el mundo del juego y la inmersión auditiva de las interacciones de los personajes no jugables así como las relaciones entre jugadores» (Aghoro, 2019: 260)⁴.

A pesar de lo impactante de su producción visual, la mecánica de juego revela y amplía la proyección del sonido en la experiencia de *Inside*. Cada movimiento, cada acción de la persona jugadora va a conllevar una respuesta sonora, que contribuye a la creación de su propia experiencia del mundo de juego. Si la muerte constituye una característica del videojuego, su resolución sonora, como una sutura musical, forma parte inherente de dicha vivencia de un modo más o menos consciente.

Esta concepción del sonido, que ha llevado a su consideración como un juego de escucha, exige un papel activo de la persona jugadora en su decodificación. La experiencia de *Inside* como ludonarrativa implica un proceso de recepción multidimensional tanto por la actitud, el foco de atención —de la fuente a las características intrínsecas del sonido o sus efectos—, como en el procesamiento cognitivo, permitiendo diversas lecturas y significaciones, aunque apela al sistema crítico (Huron, 2002) para culminar el juego con éxito como fin último (de la jugabilidad).

Desde una perspectiva narrativa, el diseño de sonido de *Inside* va a jugar con la focalización del sonido para presentar una experiencia inmersiva. Pese a que, en este juego, el modo de visualización y arte de concepto parecen escapar de cualquier intento de realismo visual, es el diseño sonoro el que contribuye a la «granularidad» del videojuego, o el grado de detalle en la descripción de su entorno y la riqueza de los elementos que lo conforman (Bundgaard, 2010). Si, como señala Arjonanta (2017), existe un nivel fenomenológico básico en que los individuos son conscientes del entorno, prestando especial atención a cualquier estímulo, efectos de sonido como el crujido de las hojas que acompañan los pasos del niño-avatar, el roncar del cerdo con el que se enfrenta, el sonido de la lluvia o los ladridos de los perros que lo acechan no solo producen efectos de significado, también aportan mayor granularidad al juego, dotando de realismo la descripción del entorno y de *valor añadido* al minimalismo de la imagen. Siguiendo a Oldenburg (2013: párrafo 20), «con el audio, el jugador se apoya en un medio basado en sonido para transmitir lo que los ojos captan en una fracción de segundo»⁵. ■

NOTAS

- 1 A pesar de sus diferentes implicaciones (véase, por ejemplo, Arjoranta, 2017), en el texto se utilizarán las denominaciones «juego» y «videojuego» como términos análogos.
- 2 «Huddle» es una masa de carne, extremidades y órganos humanos en la que se integra el niño-avatar hacia final del juego, y que pasa a ser controlada por el jugador.
- 3 «[T]o head in a particular direction or to run the other way» (traducción propia).
- 4 «[P]aves the way for the upcoming acoustic definition of the social and environmental structures governing the game world and the aural involvement in non-player character interactions as well as player relations» (traducción propia).
- 5 «With audio, the player is relying on a time-based medium to convey what the eyes take in within a fraction of a second» (traducción propia).

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2001). Computer Games Studies, Year One. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Recuperado de <https://bit.ly/2IadFRy>.
- Aghoro, N. (2019). Unspoken Adventures: On Sound, Story and Nonverbal Gameplay in *Journey* and *Inside*. En S. Pöhlmann (ed.), *Playing the Field: Video Games and American Studies* (pp. 259-274). Berlín, Boston: De Gruyter Oldenbourg. <https://doi.org/10.1515/9783110659405-018>.
- Andersen, M. (2016a). *Inside: A Game That Listens*. *Game Devenloper Conference*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Dnd74MQMQ-E>.
- Andersen, M. (2016b). Audio Design Deep Dive: Using a human skull to create the sounds of *Inside*. *Gamasutra*. Recuperado de <https://bit.ly/2YGpli2>.
- Arjoranta, J. (2017). Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. *Games and Culture*, 12(7-8), 696-717. <https://doi.org/10.1177/1555412015596271>.
- Arnold, M. (2018). Inside the Loop: The Audio Functionality of *Inside*. *The Computer Games Journal*, 7, 203-211. <https://doi.org/10.1007/s40869-018-0071-x>.
- Bailey, A. (2018). Authority of the Worm: Examining Parasitism Within *Inside* and *Upstream Colour*. *Metacritic Journal for Comparative Studies and Theory*, 4(2), 35-53.
- Biondi, S. (2017). El ensayo mudo. *Inside* y su reflexión sobre los temas del control y la libertad dentro y fuera de los videojuegos. *Revista Luthor*, 32(7), 31-43.
- Bordwell, D., Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- Bridgett, R. (2005). Establishing an Aesthetic in Next Generation Sound Design. *Gamasutra*. Recuperado de <https://bit.ly/3axcJTF>.
- Bundgaard, P. F. (2010). Means of Meaning Making in Literary Art: Focalization, Mode of Narration, and Granularity. *Acta Linguistica Hafniensia*, 42(1), 64-84. <http://dx.doi.org/10.1080/03740463.2010.482316>.
- Chatman, S. B. (1990). *Historia y discurso, la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Taurus: Barcelona.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Collins, K. (2007). An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Games Audio. En J. Richardson y S. Hawkins (eds.), *Essays on Sound and Vision* (pp. 263-298). Helsinki: Helsinki University Press.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press.
- Collins, K. (2013). *Playing With Song. Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- Costello, B. M. (2019). Rhythms of Failure in *Playdead's Inside*. En VV. AA., *Proceedings of DiGRA 2019: What's Next?* Recuperado de http://digraa.org/wp-content/uploads/2019/01/DIGRAA_2019_paper_34.pdf.
- Cuadrado Méndez, F. J. (2013). Los procesos de auricularización en el cine. *Revista Comunicación*, 11(1), 24-39.
- Cuevas, E. (2001). Focalización en los relatos audiovisuales. *Trípodos*, 11, 123-136.

- Delalande, F. (1989). La terrasse des audiences du clair de lune: essai d'analyse esthétique. *Analyse Musicale*, 16, 75-84.
- Delalande, F. (1998). Music Analysis and Reception Behaviours: *Sommeil* by P. Henry. *Journal of New Music Research*, 27(1-2), 13-66.
- Delbouille, J. (2017). L'esthétique comme composante ludonarrative d'un jeu. L'exemple d'*Inside*, *Art&Fact*, 36, 73-85. Recuperado de <https://bit.ly/2Uijnqv>.
- Friberg, J., Gårdenfors, D. (2004). Audio Games: New Perspectives on Game Audio. En VV. AA., *Proceedings of the ACM International Conference on Advances in Computer Entertainment Technology* (pp. 148-154). Singapur: ACM. Recuperado de <https://bit.ly/31L47a9>.
- García, A. (2017). A Literature of Possibilities: Games, Agency, and Redefining Texts. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(3), 339-341.
- Genette, G. (1983). *Nouveau discours du récit*. París: Editions du Seuil.
- Green, M. C., Garst, J., Brock, T. C. (2004). The Power of Fiction: Determinants and Boundaries. En L. J. Shrum (ed.), *Blurring the lines: The psychology of entertainment media* (pp. 161-176). Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Grimshaw, M. (2008). *The Acoustic Ecology of the First-person Shooter: The Player Experience of Sound in the First-person Shooter Computer Game*. Saarbrücken: VDM Verlag. 1
- Grimshaw, M., Garner, T. (2015). *Sonic Virtuality. Sound as Emergent Perception*. Nueva York: Oxford University Press.
- Harrell, F., Zhu, J. (2009). Agency Play: Dimensions of Agency for Interactive Narrative Design. En VV. AA., *Intelligent Narrative Technologies II, Papers from the 2009 AAAI Spring Symposium, Technical Report SS-09-06* (pp. 44-52). Stanford: AAAI. <https://doi.org/10.24193/mjst.2018.6.03>.
- Huron, D. (2002). A six-component theory of auditory-evoked emotion. En *Proceedings of the Conference on Music Perception and Cognition* (pp. 673-676). Sydney, Adelaide: Causal Productions.
- Jensen, G. H. (2013). Making Sense of Play in Video Games: Ludus, Paidia, and Possibility Spaces. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7(1), 69-80.
- Johnson, L. (2017). Review of *Inside in Challenging Texts Column: A Literature of Possibilities: Games, Agency, and Redefining Texts*. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 61(3), 340-341.
- Jørgensen, K. (2007). 'What Are Those Grunts and Growls over There?' *Computer Game Audio and Player Action*. Tesis doctoral. Copenhagen: Copenhagen University. Recuperado de <https://kristinejorgensen.w.uib.no/files/2018/12/jorgensen-thesis.pdf>.
- Jørgensen, K. (2010). Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited. En M. Grimshaw (ed.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments* (pp. 78-97). Nueva York: IGI Global.
- Jost, F. (2002). *El ojo-cámara. Entre film y novela*. Argentina: Catálogos.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure*. Cambridge: MIT Press.
- Kamp, M. (2016). Sutures and Peritexts: Music Beyond Gameplay and Diegesis. En M. Kamp, T. Summers, y M. Sweeney (eds.), *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Sheffield: Equinox.
- LaBelle, B. (2010). *Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life*. Nueva York, Londres: Continuum.
- Martín-Núñez, M., García-Catalán, S., Rodríguez-Serrano, A. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en *Life is Strange*. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1-14. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2908>.
- Nacke, L., Grimshaw, M. (2011). Player-game interaction through affective sound. En M. Grimshaw (ed.), *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*. Hershey: IGI Global.
- Navarro-Remesal, V. (2019). Ser todo, ser nada. La subjetividad en el videojuego más allá del avatar. *Tropelias. Revista de teoría de la literatura y literatura comparada* 31. https://doi.org/10.26754/ojs_tropelias/tropelias.2019313178.
- Oldenburg, A. (2013). Sonic Mechanics: Audio as Gameplay. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, 13(1). Recuperado de <http://>

- gamestudies.org/1301/articles/oldenburg_sonic_mechanics.
- Parker, F. (2013). An Art World for Artgames. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 41-60. Recuperado de <https://bit.ly/3eRs0lu>.
- Payri, B. (2010). *Recursos sonoros audiovisuales*. Recuperado de <https://sonido.blogs.upv.es>.
- Pérez Latorre, O. (2016). Indie or Mainstream? Tensions and Nuances between the Alternative and the Mainstream in Indie Games. *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 15-30. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i54.2818>.
- Reay, E. (2020). Secrets, Stealth, and Survival: The Silent Child in the Video Games *Little Nightmares* and *Inside*. *Barnboken*, 43. <https://doi.org/10.14811/clr.v43i0.475>.
- Rodríguez-Bravo, Á. (1998). *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Ruffino, P. (2013). Narratives of Independent Production in Video Game Culture. *Loading... The Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 106-121. Recuperado de <https://bit.ly/3eRs0lu>.
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Música.
- Shinkle, E. (2005). Feel it. Don't think. The significance of affect in the study of digital games. DiGRA'05 - *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play*. Vancouver: DiGRA. Recuperado de <https://bit.ly/39m1UEl>.
- Sjöblom, B. (2015). Killing Digital Children: Design, Discourse, and Player Agency. En T. E. Mortensen, J. Linderoth, A. M. L. Brown (eds.), *The Dark Side of Game Play: Controversial Issues in Playful Environments* (pp. 67-80). Nueva York: Routledge.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Saliene: Michael Wiese Productions.
- Sood, S. (2002). Audience involvement and entertainment-education. *Communication Theory*, 12(2):153-172. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2002.tb00264.x>.
- Stockburger, A. (2003). *The Game Environment from an Auditive Perspective*. Recuperado de <https://bit.ly/38w30LK>.
- Tinwell, A., Grimshaw, M., Williams, A. (2010). Uncanny Behaviour in Survival Horror Games. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2(1), 3-25. Recuperado de <http://nordicworlds.net/2010/07/04/journal-of-gaming-and-virtual-world>.
- Tuuri, K., Eerola, T. (2012). Formulating a Revised Taxonomy for Modes of Listening. *Journal of New Music Research*, 41(2), 137-152. <https://doi.org/10.1080/09298215.2011.614951>.
- Vella, D. (2015). *The Ludic Subject and the Ludic Self: Analyzing the 'I-in-the-Gameworld'*. Copenhagen: IT-Universitetet i København.
- You, S. (2019). On the Creative Innovation of the Game "Inside". *Journal of Hubei Correspondence University*, 18. Recuperado de http://en.cnki.com.cn/Article_en/CJFDTotat-HBHS201918004.htm.

ENTRE LA SENSACIÓN Y LA CONTENCIÓN. LA MULTIDIMENSIONALIDAD DE LA ESCUCHA EN *INSIDE*

Resumen

El sonido constituye un elemento esencial en la concepción de los videojuegos como ludonarrativas y en su experiencia. Pese a compartir rasgos y funciones de otros relatos audiovisuales, el carácter no-lineal y dinámico del audio en los videojuegos le otorga un papel fundamental en el *gameplay* que va a hacer precisa una recepción activa para su desarrollo y superación porque, como subraya Collins, no es lo mismo escuchar que interactuar con el sonido. En este sentido, el presente texto tiene por objeto efectuar una conceptualización de la escucha en los videojuegos como un acto complejo y multidimensional. Tomando como referencia el diseño sonoro de *Inside* (Playdead, 2016), y su interacción con los restantes componentes del juego, se aborda una aproximación a la escucha y a su emplazamiento desde una perspectiva funcional y narrativa.

Palabras clave

Escucha; Diseño sonoro; Auricularización; Videojuegos; Jugabilidad; Narrativa; *Inside*.

Autora

Teresa Piñeiro-Otero (Pontevedra, 1981) es doctora en Comunicación y profesora de Ambientación Sonora y Musical en la Universidade da Coruña. Autora de *Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual* (UOC, 2018), ha publicado diversas contribuciones en torno al sonido, sus potencialidades comunicativas y aplicación en revistas y editoriales indexadas de ámbito nacional e internacional. En este cometido ha desarrollado estancias de investigación en la Universidad de Buenos Aires (Argentina) y en la Universidade de Aveiro (Portugal). Contacto: teresa.pineiro@udc.es

Referencia de este artículo

Piñeiro-Otero, T. (2021). Entre la sensación y la contención. La multidimensionalidad de la escucha en *Inside*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 103-116.

BETWEEN SENSATION AND CONTAINMENT. THE MULTIDIMENSIONALITY OF LISTENING IN *INSIDE*

Abstract

Sound is a critical element in the conception of video games as ludonarratives and in the gaming experience. Despite sharing features and functions of other audiovisual narratives, the non-linear and dynamic nature of the audio in video games gives it a key role in the *gameplay* that will require active reception on the part of the player because, as Collins points out, listening is not the same as interacting with sound. In this context, the purpose of this article is to conceptualize listening in video games as a complex, multidimensional act. Through an analysis of the sound design of *Inside* (Playdead, 2016) and its interaction with the other components of the game, I explore the nature of listening and its location from a functional and narrative perspective.

Key words

Listening; Sound Design; Auricularization; Video Games; Gameplay; Storytelling; *Inside*.

Author

Teresa Piñeiro-Otero (Pontevedra, 1981) holds a PhD in communication and teaches sound and music design in audiovisual media at Universidade da Coruña. She is the author of *Sonidos que cuentan. La ambientación sonora en el audiovisual* (UOC, 2018), and has written various articles on sound, its communicative potential and its application, which have appeared in indexed journals and publications both in Spain and internationally. To further her research she has completed research stays at Universidad de Buenos Aires (Argentina) and Universidade de Aveiro (Portugal). Contact: teresa.pineiro@udc.es

Article reference

Piñeiro-Otero, T. (2021). Between sensation and containment. The multidimensionality of listening in *Inside*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 103-116.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com