



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Artes y Diseño

Análisis académico del videojuego Silent Hill 2 como medio de expresión  
artística

Tesis

Que para obtener el Título de:  
Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Atzin Joyce Gregorio Sámano

Director de tesis: Licenciado Juan Ramón Velázquez González

CDMX 2019



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



# Agradecimientos

Agradezco a mis padres, que en donde quiera que estén, sé que están cuidándome y son felices por este logro que he conseguido, ustedes saben mejor que nadie como fue el camino para llegar a este éxito. Gracias por apoyarme, por guiarme, por siempre creer en mí y en mi pasión. Mamá, te agradezco todas las enseñanzas, el amor, los regaños y los detalles que obtuve de ti, por que además de que fuiste mi madre también fuiste mi maestra y de ti aprendo cada día. Papá, doy gracias a Dios por permitirme estar otro tiempo contigo y a ti especialmente por que fuiste un guerrero, un ser inalcanzable que con su alegría y su entusiasmo por la vida me ha demostrado que no hay problema y situación difícil siempre y cuando lo enfrentemos con valor y una sonrisa. No existen palabras suficientes para describir todo el amor que tengo hacia ustedes, toda la felicidad que me compartieron y es a través de los recuerdos que nunca los olvido. Jamás acabaría de agradecerles. Sólo puedo enunciar una frase: ¡Suave el aroma!

A mi hermano Jabert por ser mi inspiración cuando era niña; en cada viaje que emprendías me decía a mí misma que quería hacer lo mismo que tú, viajar y conocer mundo, ser libre y seguir mis sueños, vivir la vida y aunque te extrañaba demasiado todo se me olvidaba cuando regresabas a casa y mostrabas tu cara de felicidad, contabas tus aventuras y nos mostrabas fotos de donde estuviste, es entonces cuando supe lo que es estar feliz por tus seres queridos. Muchísimas gracias por inspirarme, por demostrarme que aunque sea por un momento se puede vivir y lograr el sueño de hacer lo que más se ama, lo que le apasiona. Gracias por enseñarme que no hay sueño pequeño ni grande, siempre y cuando sea apreciado por nosotros, sea nuestro alimento y aliento para seguir cada día hasta estar satisfechos. Espero algún día volver a ver tu cara de felicidad después de haber bailado ante una audiencia.

A mi hermano Izteotl por enseñarme desde pequeña a ser independiente, a buscar por mis propios medios la felicidad; no hay mayor satisfacción que tener algo que te ha costado muchísimo esfuerzo. Te agradezco por exigirme que busque las respuestas ante los problemas, que no me quede en un mismo lugar. Nunca olvidaré el consejo que me diste en una partida de Age of Empires, “siempre tienes que estar haciendo algo, siempre tienes que estar pensando en lo próximo que tienes que hacer, porque si esperas probablemente el enemigo te lleve la ventaja”, esa frase, mi hermano, la estoy aplicando en mi propia vida. Gracias también por esta hambre que tuve y tengo por querer comerme el mundo, por querer tener un futuro libre y estable. En especial estoy en deuda contigo por estar conmigo en los momentos más difíciles que compartimos como familia, tú fuiste mi gran pilar. Te amo hermano.

A mi hermana Yutzil quién siempre será mi hermana pequeña y la más consentida. Ella a pesar de su corta edad me ha enseñado que con bondad y fe se puede hacer amistad casi con cualquier persona, no imparta su aspecto, ni su origen, siempre tienes palabras cálidas para calmar a un corazón angustiado. Hermana tus palabras en estos últimos días han sido un alivio para mi alma, me hacen fuerte y me recuerdan que no estoy sola, como siempre lo había pensado. Espero que nunca se te acaben las palabras

y seas muy parlanchina igual o más en el futuro, que sigas dibujando y creando, porque ese es tu fuerte. Te adoro con todo el corazón.

A Raúl, mi fiel compañero, quién ha estado conmigo en las buenas, en las malas y en las peores, nadie como tu amor mío. No podría encontrar persona tan perfecta, con su infinita paciencia y su manera de ver la vida, que me arranca una sonrisa, incluso en los peores momentos. Gracias por todo el amor que me has dado, por tus abrazos y por tus ocurrencias que me hacen feliz. Tú me apoyas, alientas y empujas a ser mejor cada día. Quién haya encontrado una persona así de valiosa, sabe de lo que hablo. Otra vez las palabras se quedan cortas para describir todo el amor que tengo hacia ti, solo puedo resumirlo a que te adoro y eres mi perdición. Te amo cariño.

A Juan Ramón, mi director, quién ha tenido el temple y la sabiduría para guiarme en este camino. Gracias por todos los consejos y recomendaciones que me has dado, por ser mi guía en este proyecto, créeme que sin tu ayuda y apoyo no hubiera conseguido llegar hasta el final de este camino.

A los maestros Carmen Rossette, Sergio Medrano, Norma Calette y Luis Márquez; mis guías en este camino llamado "titulación por tesis". Sin sus recomendaciones y consejos mi escrito no sería el mismo. Muchísimas gracias por tomarse el tiempo y la dedicación de leerme, sé que tienen un millón de cosas por hacer y de verdad agradezco que me hayan brindado su apoyo.

A mis amigos. A Luis Ángel por siempre escucharme, aconsejarme y mostrarme el lado positivo de la vida. Siempre que te veo estas sonriente, no importa que esté sucediendo, siempre ofreces una sonrisa, te quiero mucho amigo. A Jorge por brindarme ayuda, por escucharme en mis momentos más difíciles y aconsejarme cuando me siento perdida en este mar de problemas, para ti todo mi cariño y respeto. A Rosalba por compartir momentos importantes, por ser una gran compañera de trabajo y una excelente amiga. A Daniela, porque a pesar de la distancia seguiste apoyándome, creyendo en mí y en mis fortalezas, porque a pesar de ser compañeras de trabajo ambas entendemos por lo que la otra está pasando y eso, de verdad, no hay muchos que lo entiendan. Mil gracias. A Dan Jalil por creer en que soy una persona con presencia y que puede resolver la situación que se me presente, eso en verdad me hace fuerte. Gracias por ser tan sincero. A Alhelí, otra amiga que también a pesar de la distancia seguimos en contacto; tú me has apoyado como nadie y me has levantado de situaciones muy difíciles, te quiero muchísimo.

Agradezco a mi otra familia, quienes me han cobijado como nadie lo ha hecho, han creído en mí y en lo que hago; la familia no siempre son por unión de sangre, a veces son las personas que te apoyan sin esperar nada a cambio. Mil gracias

A Cristina, quién sin su ayuda y dedicación, probablemente no hubiera dado este gran paso. Gracias por escucharme y auxiliarme, en verdad no sabes lo feliz que soy de haberte conocido y no tendré palabras suficientes para expresarte lo agradecida que estoy. Gracias por los momentos que compartimos, tan difíciles y felices a la vez.

A Miri una chica que con su particular manera de ser me ha cambiado la manera en que veo la vida. Gracias por esas palabras de aliento, por permitirme expresarme y sobre todo por demostrarme que todo puede cambiar.

A todos mil gracias.





# Índice

<b>Introducción</b>	9
<b>Capítulo 1</b>	13
Género del Survival Horror	13
La gestación del fenómeno	29
El mando en Silent Hill 2	46
<b>Capítulo 2</b>	51
Freud presente en Silent Hill 2	51
Inmersión	66
El art-horror en un nuevo medio.	75
Bourriaud y la estética relacional.	79
<b>Capítulo 3</b>	85
Jugador, interacción y emoción.	85
La narrativa	92
El futuro de los videojuegos como medios de expresión artística	95
<b>Anexo</b>	105
<b>Bibliografía</b>	123



# Introducción

Cuando estaba cursando la carrera de Artes Visuales, por el año 2013, se veía mucha rivalidad entre los medios análogos con los digitales, llegando a decir que, si la pieza artística no estaba elaborada a través de métodos y técnicas tradicionales no se podía considerar arte, lo que me llevó a plantear la siguiente pregunta: ¿es posible que los medios digitales puedan ser considerados arte? Conocía la historia del cine, en el cual en un principio no se consideraba arte por no tener un lenguaje propio del medio, además de no tener otro propósito que el de comunicar. Posteriormente el cine fue evolucionando tomando elementos de otras artes para ir formando y construyendo su lenguaje. Hoy es considerada el séptimo arte. Los videojuegos están pasando por un camino similar al que pasó el cine, actualmente hay estudios que empiezan a validar a los videojuegos como arte, pero ¿cómo es que se lleva a cabo ese proceso? ¿Qué elementos intervienen en el desarrollo y análisis de un videojuego como para poder enunciarlo como artístico? ¿Es sólo un aspecto visual o también tiene un mensaje más profundo que es necesario contactar con él para poder tener una mejor percepción del título?, éstas y otras preguntas me formulé a lo largo de la carrera, mientras una parte de la academia seguía renuente a aceptar nuevas formas de expresión artística. Es por esta razón que decidí hacer un acto de reflexión en el cual, se toma un videojuego como objeto de estudio y a través de él se realizaran una serie de procedimientos y reflexiones para confirmar o negar si los videojuegos pueden ser arte.

En principio, el objetivo de esta tesis es realizar una reflexión que nos acerque al videojuego como un medio de expresión artística, tomando como punto de partida el estudio y análisis el videojuego *Silent Hill 2*. Con esto se busca poder fundamentar que, teniendo las bases y características, pueden llegarse a legitimarse como un medio de expresión de artística. El objeto de estudio se toma de referente para fundamentar que los videojuegos, si es que lo hacen de manera intencionada y pensada, pueden llegar evocar un fenómeno poderoso hacia el espectador. Por lo tanto en este escrito, aunque se abordan puntos acerca del género de terror en los videojuegos, no será el tema central, simplemente se retoma la historia, características y elementos importantes de dicho género para tener bases y fundamentos al momento de analizar la práctica artística antes mencionada.

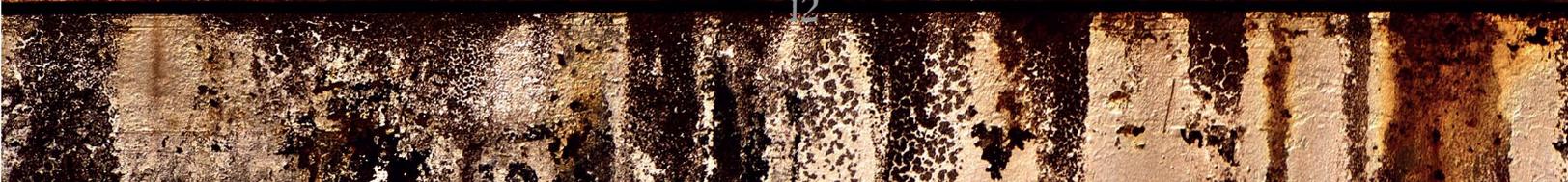
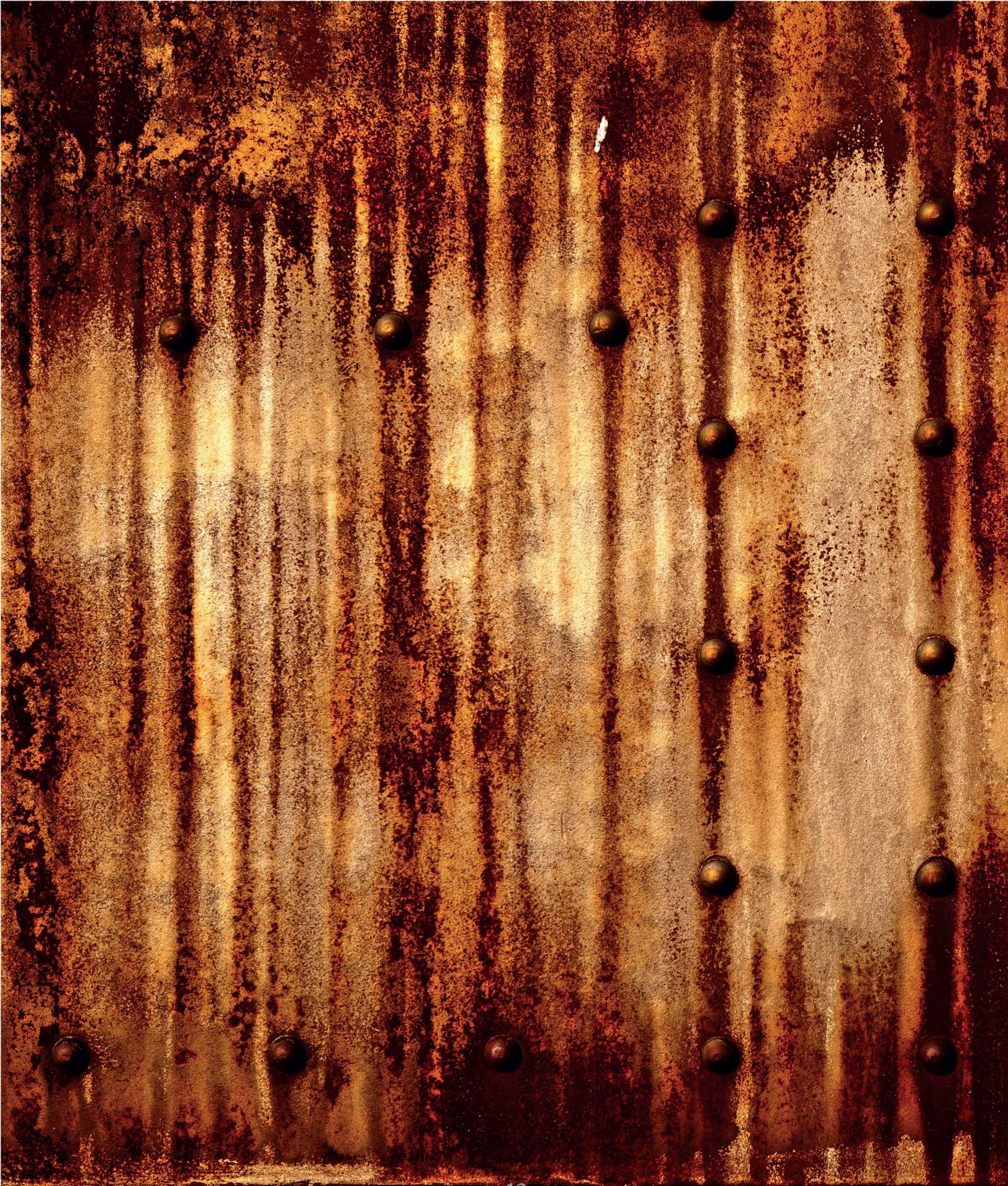
Se plantea la reflexión de la pieza a través de dos aparatos críticos; en un primer momento desde una serie de categorías estéticas freudianas, que posteriormente, se enlazan a un segundo análisis que prima la importancia de la interactividad del fenómeno, retomando aspectos de la “Estética Relacional” de Bourriaud.

Se comienza este escrito definiendo el término de survival horror, cuáles son las características y elementos que lo diferencia de otros géneros, así como los antecedentes que tomaron de la literatura y el cine y que sirvieron como los cimientos para la construcción del género. Posteriormente se ahonda en la elaboración del videojuego *Silent Hill 2*; desde el diseño de personajes, monstruos y escenarios, tomando en cuenta el diseño de los puzzles hasta la creación de la banda sonora, todos ellos elementos importantes para lograr que el jugador este inmerso en el terror.

A continuación, en el segundo capítulo, se desglosan los elementos psicológicos que tomó el equipo de desarrolladores para la elaboración del videojuego. El terror que se maneja se basa en el siniestro freudiano que se refleja tanto en los lugares como en las personas. Se profundizará en los miedos que en el ser humano tiene reprimidos en lo más profundo de su ser y se estudiará porque es que provocan tanto miedo. Se estudiará cada monstruo que habita el pueblo de Silent Hill haciendo una relación del Eros y Thanatos en cada uno de ellos, revelando que son punciones latentes en el ser humano. Al final se explicará la conexión que existe entre la estética relacional de Nicolás Bourriaud con Silent Hill 2, siendo las relaciones y diálogos del jugador con el videojuego las más importantes para entender sus capacidades estéticas.

Por último se hace un análisis final en relación al objeto de estudio, explicando con mayor detalle los elementos con los que se encuentra relacionado para poder ser enunciado como un producto artístico, así como los cambios que trajo este videojuego al momento en que planteó las características del art-horror en un nuevo medio.





# Capítulo 1

## Género del Survival Horror

### Definición

El concepto de *survival horror* originalmente surgió de la necesidad de las compañías por etiquetar un producto, es decir, que no tiene ningún origen teórico, sin embargo, eso no le quita una definición. Como el nombre lo indica, el *survival horror* se entiende como un género que está determinado por lo que hace el jugador; sobrevivir ante las amenazas de los monstruos mientras siente miedo, horror y terror que la misma atmósfera le transmite:

A este tipo de juegos, donde el terror era la nota predominante, se les llamó Survival Horror, término que usó Shinji Mikami<sup>1</sup> y compañía para denominar al boom que en 1996 revolucionó el mundo del videojuego (Martínez, 2013, p. 84)

Puede existir confusión entre lo que es un *survival horror* y los videojuegos que tengan temáticas de terror, pues no todos tiene cabida en esta categoría. El primero se clasificará como un género independiente (distinguido por lo que tiene que hacer el jugador, las mecánicas y la estética, puntos que se explicarán a mayor detalles más adelante en este escrito); el segundo se tomará como una categoría en la cual entran todos los videojuegos que tengan como propósito asustar al jugador y que su temática haga referencia al terror (juegos de disparos con zombis, de misterio, etc.) (Ramírez, 2015). Esta separación no es suficiente por lo que hay que explicar desde qué punto se define el *survival horror*. Un problema que surge al tratar de definirlo es si se aborda desde las mecánicas del videojuego o desde la estética del mismo. Generalmente un género se define por el tipo de mecánicas y dinámicas que posee el videojuego y las destrezas necesarias del jugador para salir victorioso. En este caso no sólo puede analizarse desde la perspectiva de la simulación del videojuego, sino como toda una experiencia estética, pues lleva al jugador desde lo asombroso hasta lo sobrecogedor. Esto se debe en gran parte al realismo y al detalle que el equipo de desarrolladores coloca en la imagen virtual del videojuego. Para Sical y Delekta (citado en Perron, 2012) “el survival horror no puede existir sin unas mínimas capacidades técnicas: sonidos, gráficos, velocidad de procesamiento. El miedo, para existir, necesita ser presentado y esa puesta en escena requiere capacidades” (p. 20)

La simulación en este tipo de videojuegos es un factor importante para que el jugador se encuentre inmerso en la historia y en la atmósfera. Además de los aspectos técnicos es igual de importante contar con un buen argumento que guíe e interese al jugador, ani-

---

<sup>1</sup> Es un diseñador de videojuegos japonés. Es conocido por videojuegos como Resident Evil 4 (2005), Resident Evil (1996), Dino Crisis (1999) y su última gran producción The Evil Within. (Shinji Mikami, s/f)

mándolo a seguir explorando. La banda sonora tendrá un papel protagonista sobre todo para crear tensión en el jugador; habrá sonidos que sugieran peligro próximo cuando en realidad no es así. Kirkland (citado por Ramírez, 2015) entiende el *survival horror* como:

Un tipo de acción y aventura que recurre a la iconografía del cine de terror, donde un personaje debe ser guiado a través de un laberinto de calles y edificios, resolviendo puzzles y deshaciéndose de monstruos con munición, energía y recursos limitados (p. 27)

Para que el survival horror exista, es necesario que estén presentes todos los puntos anteriores, sólo de esa manera se puede evocar en el público el terror y el miedo, sensaciones que van a la par de los personajes. De esta manera se llega a crear un vínculo empático con el personaje; esperan que nada malo le suceda, sufren con él y pelean como si su vida dependiera de ello, pero en el videojuego a veces sí puede haber empatía y otras no, pues el sentimiento de miedo por la integridad física desaparece cuando se sabe que hay un número ilimitado de intentos. Para evaluar si un videojuego es de terror no se podría tomar en cuenta las reacciones emotivas ni del personaje ni del sujeto para establecer que es un videojuego de terror, eso sería demasiado subjetivo. Lo que sí podemos hacer, y siguiendo a Ramírez (2015), es “analizar la estructura del juego, cuáles son los temas, ambientes y referencias a otros medios de expresión, así como las mecánicas y dinámicas de juego, para averiguar la intención comunicativa de la obra” (p. 29). Con esto podremos pasar a una revisión del videojuego para encontrar elementos suficientes que prueben su intención de comunicación con el sujeto, si éste experimenta miedo, horror, pánico o terror, es un buen comienzo.

## Características

**Temática:** Las temas más usados en el *survival horror* tienen relación con lo sobrenatural porque, para el ser humano, lo que no es real, lógico o que escapa a la comprensión es causante de miedo y terror. Es por esto que en los videojuegos se ocupen de locaciones casas encantadas, laboratorios ocultos o pueblos malditos. Dentro de estos lugares el jugador puede encontrar fantasmas, experimentos biológicos fallidos, monstruos, gente poseída, etc. a los que tendrá que enfrentar.

**Locación:** En los survival horror es común que el protagonista se encuentre en un escenario de un ambiente lúgubre, solitario, mal iluminado y perturbador. Generalmente es un lugar donde los laberintos son muy comunes ya sea que el pueblo o ciudad esté lleno de casas que hay que explorar o dentro de los hogares hay muchas habitaciones similares en las cuales hay que investigar, esto hace que la sensación sea de claustrofobia y sensación de perdición, lo que pondrá a prueba la orientación del jugador, de lo contrario éste deberá consultar varias veces el mapa para saber en donde se encuentra, qué habitaciones o casas ya ha recorrido y/o hacia donde debe dirigirse.

**Personaje:** Cuando el jugador comienza la partida, el avatar sabe poco o nada acerca del lugar en donde se encuentra. El protagonista será débil en comparación con otros títulos, puesto que éstos no tendrán un escudo ni manera de protegerse de

los monstruos, siendo muy común la muerte por ataque de varios enemigos, aumentando la sensación de vulnerabilidad.

En este tipo de juegos el protagonista dista mucho de ser un héroe todopoderoso, capaz de realizar los movimientos más inverosímiles: nos encontramos ante un personaje vulnerable, desarmado, que dedica su tiempo en resolver puzzles para avanzar en su propia historia (Velasco, 2014, p. 36)

El avatar deberá explorar el escenario con algún pretexto, puede ser desde la simple supervivencia, la ubicación de donde se encuentra, conocer qué es lo que sucede a su alrededor o encontrar pistas acerca de su misión en ese lugar.

Inventario: Mientras el jugador explora por el mapa puede encontrarse con munición, armas o botiquines que restaurarán su salud, pero todos serán escasos. Hallará objetos que le ayuden a resolver los puzzles y de igual forma descubrirá notas o documentos que irán aclarando poco a poco la trama y dándole un sentido a la historia.

Puzzles: En el género habrá batallas contra enemigos, pero ésta particularidad no es la más importante, el survival horror se caracteriza más por la resolución de puzzles. Los niveles de éstos son de diferentes dificultades que el jugador deberá resolver si es que quiere avanzar, que van desde descubrir números, encontrar piezas escondidas o localizar la llave que lleve al siguiente piso.

Batallas y monstruos: La sensación de indefensión es algo muy característico del survival horror, ya que las municiones y armas son escasas. Si bien el jugador tuvo suerte de encontrar un arma le será casi imposible hallar municiones, también existirán criaturas que requerirán más de 5 balas para lograr matarlas, haciendo que se desperdicie la limitada munición. Este tipo de situaciones exigirán del jugador la toma de decisiones rápidas y efectivas, en este caso tiene como opciones ser sigiloso para que no le detecten o huir y esconderse. “Se trata de medir cuidadosamente las posibilidades de éxito ante la escasez de munición y formas de curarse, creando una tensión añadida por el deber de manejar cuidadosamente el inventario” (Lifante, 2018, p. 48). El diseño de los enemigos son por lo general de una gran variedad, dependiendo del título y la temática que manejen. En algunos casos los monstruos serán resultado de experimentos con resultados fallidos, otros más están basados en mitos y leyendas, algunos tienen su origen desde lo sobrenatural como fantasmas, vampiros, hombres lobos, etc., mientras que otros más hacen referencia a situaciones post-apocalípticas como los zombies. Los enemigos pueden aparecer detrás de una puerta, moviéndose repentinamente o brincando por la ventana con el fin de asustar al jugador.

Cámara: En los aspectos técnicos el género tomó como referencia las tomas de cámara propias del cine de terror; cámaras fijas con encuadres agresivos, en picada, en ángulo cenital o el uso de lentes gran angular con el fin de distorsionar los espacios. La cámara es colocada en posiciones incómodas, encuadrando el rostro del personaje, impidiendo que el jugador sepa que hay más adelante en el camino, pues el control de la cámara está fuera del rango del sujeto. Este recurso aumenta el miedo y tensión del jugador, pues no sabía con que se encontraría posteriormente. Los enemigos se localizaban fuera de la vista del jugador, haciendo que éste fuera con cautela, aumentando el suspense en el sujeto. Estas características en parte fueron colocadas por las limita-

ciones técnicas que tenían en esas épocas, pero con el tiempo fueron desapareciendo haciendo que la cámara pueda ser manejada por el jugador.

Sonido: Elemento importante que ayuda a aumentar la tensión en el jugador. Los sonidos, así como la música ambiente es creada con instrumentos minimalistas y movimientos repetitivos, generando una sensación de malestar. Los efectos de sonido que se colocan fuera de la pantalla generan más ansiedad, pareciendo que anuncia la cercanía del peligro con voces, gritos, susurros, sonidos de pasos, golpes, cambio repentino de música, llantos, etc. poniendo en alerta al jugador y angustiándolo. El peligro a veces se confirmaba, en otras ocasiones, sólo era un generador de pánico, acentuando la estética siniestra y velada del juego.

## Antecedentes

Para poder entender y delimitar lo que es el *survival horror* es necesario, en primera instancia, hacer un breve recorrido por las bases, fundamentos y el contexto cultural en el que nace, desarrolla y expande el terror como forma de entretenimiento, para después pasar al punto clave en este primer capítulo: el *survival horror* en el videojuego de *Silent Hill 2* analizando cada uno de sus componentes más importantes que lo conforman.

Las personas pueden llegar a experimentar diferentes emociones, desde una alegría inmensa por haber alcanzado un objetivo en la vida hasta sentirse terriblemente tristes por la pérdida de un ser amado; pueden sentirse sorprendidos ante la noticia de que un desastre natural esta cercano al lugar de la infancia o asquearse ante una acción repugnante y asquerosa (como el maltrato animal), también pueden sentirse enojados cuando son testigos o víctimas de una injusticia. El ser humano igualmente puede padecer miedo, sentimiento que, a título propio, se evita por las consecuencias que conlleva; el miedo paraliza y hace que se actúe de forma instintiva. De la mano con el miedo y siguiendo ese camino, las personas pueden llegar sentir horror y terror, pero, ¿cuál es la diferencia entre uno y otro? Rocket (citado por Ramírez, 2015) hace la siguiente distinción:

Mientras que el primero es comparado casi con un odio y una aversión física cuya fuente de repulsión es externa, perceptible, comprensible, mensurable y aparentemente material, el segundo es imbuido por un temor anticipado más sutil e imaginario. El terror depende más del desasosiego y la angustia de lo invisible e imperceptible (p. 13)

El horror hace florecer en el individuo una repulsión y odio hacia los acontecimientos o personas que comenten actos inmorales o inpropios, por ejemplo, las personas que padecen Síndrome de Münchhausen por poder (síndrome en el cual se le inflige daño, ya sea a un niño o a un adulto vulnerable, con el fin de poder cuidar del enfermo) son consideradas peligrosas y despreciables, pues sus acciones han lastimado la calidad de vida de los enfermos e incluso han llegado a acabar con las vidas de sus seres queridos; el terror, en cambio, coloca al ser en una situación incómoda en la que se siente angustiado y estresado por no poder ver o conocer lo que hay detrás de las sombras, lo que se oculta al entendimiento lo deja intranquilo.

Aquello que se esconde de la vista humana, que es invisible o que no se percibe, produce en el espectador incertidumbre y miedo y es por estas características que en los cuentos, mitos, leyendas y relatos se ocupa a la noche como escenario principal para sembrar el temor y colocar al espectador en estado de alerta. El miedo a la oscuridad es un miedo que se conoce desde la infancia; cuando los padres apagaban las luces y la imaginación del niño transformaba las cortinas o la ropa colgada en monstruos que acechaban peligrosamente al pequeño infante, el niño creía que la amenaza era real y que la única manera de mantenerse a salvo era bajo el cuidado de un poco de luz que alejara a los monstruos.

El momento más común de terror... es de noche, una gran ausencia de luz y por lo tanto un gran momento de incertidumbre. Sin la luz del día, la seguridad y la visión clara, no hay ningún momento a salvo (Perron, citado en Martínez, 2013, p. 89)

La oscuridad es también ocupada por la literatura, el cine y los videojuegos, de manera que, conforme vaya avanzando la trama va aumentando en el público la ansiedad e inquietud de no saber que atrocidades se esconden detrás del manto oscuro. No existe mayor miedo que el miedo a lo desconocido, a lo que escapa a la comprensión o conocimiento de los seres humanos (Ramírez, 2015), es por esto que el terror cuando se instala en la mente es difícil de controlar, pues éste va propagándose lentamente y con firmeza, haciendo que el miedo se eleve y sea duradero. El miedo en el terror es un sentimiento que está presente, en diferentes intensidades, en todo momento y no desaparecerá fácilmente, pues la intención del terror es mantener a la persona en un estado de alerta e incomodidad y esto lo logrará dosificado los momentos perturbadores, sugiriendo a veces la presencia del peligro, en otras ocasiones, colocará al espectador frente a una situación intensa en la cual el miedo llegará a sus niveles máximos, pero a pesar de todo esto, el terror se mantendrá siempre con el espectador.

Por otra parte Mauricio Molina (citado por Martínez, 2013) define el terror como “el grado extremo del miedo, es una de las experiencias emotivas que se viven con mayor intensidad; presuntamente, aparece como una reacción natural ante una situación de peligro que pone en riesgo la integridad” (p. 98). El miedo a la oscuridad no es el único que se presenta en el humano, también existe el miedo a las situaciones que amenacen la integridad de su ser, el miedo al dolor, al sufrimiento, a la soledad, entre muchas otras, pero todos estos miedos no sólo se presentan en el plano de la realidad, de lo vivencial, también el terror aparece en aquellos sucesos imaginativos que se elaboran dentro de la mente humana y que logran evocar la sensación de miedo. Tomo el ejemplo de las pesadillas o los malos sueños; si una persona cuando duerme tiene una horrible pesadilla en la que es perseguida por algo o alguien que le quiere hacer daño y aunque se esconda o corra siempre el peligro lo encuentra y lo amenaza. Este tipo de situaciones hacen que el sujeto tenga miedo por su integridad y lo coloca en un estado de alerta constante ante la “posible” amenaza y lo coloca entre comillas porque es una situación irreal. Así como los sueños pueden sugerir terror de la misma manera lo pueden hacer los pensamientos, una fotografía, una película, un videojuego o cualquier otro elemento que despierte en el sujeto el miedo, pues éstos proyectan en la mente situaciones de peligro con los cuales se puede llegar a creer, aunque sea una situación ficticia, que en realidad existe un riesgo para el sujeto.

El terror, según Ramírez (2015), aunque tiene un vínculo con el miedo (que es el elemento fundamental para crear todo un estado mental en el individuo) tiene una relación mucho más cercana con el *suspense*. El *suspense* es, de acuerdo con Zillmann (citado en Ramírez 2013) “la sensación de incertidumbre con relación al resultado de una confrontación potencialmente hostil” (p. 14). Es decir, cuando el jugador se encuentra ante una confrontación en la cual no sabe qué resultado habrá, hay suspenso de saber cuál de las dos opciones conseguirá después del enfrentamiento; en el jugador emergerán dos sentimientos, la primera será la de la esperanza de alcanzar la victoria y salir triunfante y la segunda será la del miedo a fracasar y ser derrotado. Si en algún punto, cuando el sujeto esté frente al peligro o amenaza y éste de alguna forma conoce el resultado final del enfrentamiento, sea cual fuere este, negativo o positivo, el *suspense* desaparece.

De igual forma como sucede en los videojuegos ocurre en el subgénero de cine *stalker* o *slasher*<sup>2</sup>; la trama y el interés que se crea en estas películas va ligado a la capacidad de generar incertidumbre en el espectador con respecto a dos cuestiones: “¿dónde se encuentra el asesino?” y “¿cuándo atacará al personaje en pantalla?” (Ramírez, 2015). En un principio esta fórmula fue un éxito para crear *suspense*, pero con el paso de los años y al usar frecuentemente este método, la audiencia fue acostumbrándose al patrón y dejó de sentir terror. Frente a esta situación, los guionistas que elaboraban las tramas de las películas de terror tomaron la pregunta de “¿morirá o se salvará el personaje?” y la cambiaron por la siguiente: “¿de qué manera el personaje encontrará su final?” (Ramírez, 2015). Es en esta época en la cual los creadores de películas de terror ya no les preocupaba si su personaje principal se salvaría del terrible destino o si moriría de manera fatídica, lo que querían ellos es que el público siguiera teniendo un interés por sus producciones fílmicas por lo que ahora presentaban de manera diferente el destino del protagonista; era más que obvio que el protagonista iba a morir, no existía forma alguna en el que evitara su fin, pero ahora la verdadera pregunta era ¿cómo sería su muerte?. Es así que los creadores de cintas de terror muestran diferentes finales fatales, algunas absurdas y otras ingeniosas, unas extrañas y otras más horripilantes. La película *Destino final* (James Wong, 2000) y todas sus secuelas son ejemplos de filmes que utilizan a menudo dicha fórmula, en ellas nos muestran una gamma extensa de terribles desenlaces que sufre cada uno de los personajes sin poder hacer algo para cambiar su destino.

En la literatura como en el cine, el teatro e incluso los videojuegos (sólo hasta principios de los años 80's) se buscaba incitar en el público miedo a través de sus creaciones, pero no todas las producciones podían entrar en el género de terror, puesto que, carecían de los elementos fundamentales expuestos en el *art-horror*. Para Carroll (1990, citado por Ramírez) el *art-horror* existe cuando ya no hay sólo una preocupación por las reacciones que hay en la audiencia sino también en los efectos esperados por la obra, además habría que estudiar las figuras, estructuras, trama y tema de cada una de las producciones para considerar si entran o no en el género de terror. Aunque con lo anterior expuesto facilita la delimitación de las creaciones, aún no es suficiente, pues no todo lo que provoque miedo será considerado como terrorífico como se explicará más adelante en este

---

2 Es un subgénero del cine de terror producido en el contexto del así llamado cine de explotación. El término mismo, *slasher*, es un anglicismo derivado de la palabra «slash» («cuchillada» o «corte» en inglés). La característica más habitual de este subgénero es la presencia de un psicópata que asesina brutalmente a adolescentes y jóvenes que se encuentran fuera de la supervisión de algún adulto. La mayoría de las veces las víctimas están envueltas en sexo prematuro o consumo de drogas. (*Slasher*, s/f)

texto<sup>3</sup>. Para Carroll el nacimiento del *art-horror* fue cuando la novela de *Frankenstein o el moderno Prometeo* (Mary Shelley, 1818) vio la luz. La novela de Shelley, aunque tiene bases de relatos e imaginería de siglos pasados, es la primera que consolida y reúne todos los elementos que caracterizan al género de terror:

El art-horror se refiere al producto de un género que cristalizó, en términos muy generales, en la época de la publicación de *Frankenstein*, el cual ha persistido a menudo de forma cíclica a través de las novelas y las obras de teatro del siglo XIX y la literatura, los cómics, las revistas pulp y el cine del siglo XX (Carroll, citado en Ramírez, 2015, p.16)

*Frankenstein o el moderno Prometeo*, después de su publicación, fue tomado por la literatura, el cine y el teatro, en los siglos posteriores, como soporte para poder seguir con el desarrollo del género de terror, aunque en el siglo XIX el escenario cambia. Entre los años 20's y 70's el género de terror en la literatura que se escribe en esa época se ve opacada parcialmente por las novelas realistas de autores como Dostoyevski, Tolstói, Flaubert, Freitag y Zola (Ramírez, 2015). Edgar Allan Poe fue uno de los pocos que le sobrevivieron, con cuentos como *La máscara de la muerte roja* (1842), *El gato negro* (1843), *El corazón delator* (1843), entre otros.

El panorama en la literatura vuelve a cambiar cuando comienza el siglo XX. El género de terror resurge de la mano de H. P. Lovecraft<sup>4</sup> (en Estados Unidos), quien no sólo tiene importancia por sus novelas sino también por un valioso tratado titulado "*Supernatural Horror in Literature*" (1927) donde se puede apreciar su característica visión del terror (Ramírez, 2015). En Europa, de igual forma que sucedió en Estados Unidos, revive el género de terror en la literatura con los escritores Oscar Wilde<sup>5</sup>, Bram Stoker<sup>6</sup>, Sheridan Le Fanu<sup>7</sup>, y Robert Louis Stevenson<sup>8</sup>.

En las artes, la literatura no es la única que brilla dentro del género de terror, también lo hace el teatro a través del *Grand Guignol*. Fue un estilo de teatro que surgió en París, Francia en el año de 1897, dirigido por Oscar Métenier. Los elementos que caracterizaban a este tipo de teatro eran muy específicos; las temáticas que representaban eran (en su mayoría) acerca de infidelidades y de cómo el esposo tomaba venganza horriblemente; los actores caracterizaban estrangulamientos o a personas con las extremidades y/o miembros cercenados, siendo la violencia muy explícita y exagerada. Se mezclaba la comedia, el horror y los efectos especiales para acentuar las agresiones, creando las bases del género *gore*<sup>9</sup> en el cine.

---

3 Además no hay que confundir el art-horror con el natural-horror, pues aunque ambos provoquen los mismos sentimientos de miedo, el natural-horror proviene de los hechos de vida real y diaria (como lo son los miedos suscitados por una catástrofe, accidente, pérdida, etc.), mientras que el art-horror es un simulacro de dichos hechos, es decir, son representaciones de la vida real.

4 Autor de los libros: *La llamada de Cthulhu* (1926), *En las montañas de la locura* (1931), *El horror de Dunwich* (1929), entre otros.

5 Autor de "El retrato de Dorian Gray" (1890)

6 Autor de "Drácula" (1897)

7 Autor de "Carmilla" (1872)

8 Autor de "El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde" (1887)

9 También llamado cine splatter es un tipo de película de terror y de cine de explotación que se centra en lo visceral y la violencia gráfica extrema a través de efectos especiales, intentando demostrar la vulnerabilidad, fragilidad y

El final de la Primera Guerra Mundial, en el siglo XX, trajo consigo al cine como nuevo medio de comunicación y después como medio de expresión artística. Después de algunos años, la película más celebre en el género de terror fue *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (F. W. Murnau, 1922), éste título abrió las posibilidades de que el género de terror fuera un elemento más para el entretenimiento de la audiencia para las épocas posteriores. Debido a la gran explotación comercial que vive el género de terror en Estados Unidos, aparece una generación denominada por Ramírez (2015) como los *baby-boom*: son adolescentes que crecieron con filmes del género de terror, lo asimilaron y aprendieron a tal grado que se acostumbraron a sus elementos y características audiovisuales. Dichos fundamentos sirvieron de inspiración para jóvenes novelistas como Spielberg, Cronenberg, Hooper, Craven, entre otros, quienes abrieron camino hacia una nueva etapa en la historia del *art-horror*. Es así como se llega al fin del *terror clásico* con el estreno de *Psicosis* (Hitchcock, 1960); una película que tiene características formales del *terror gótico*<sup>10</sup> y las contradicciones de los nuevos recursos estilísticos de la era posmoderna, entre ellos el surgimiento del subgénero que tuvo gran importancia en los sesentas y ochentas: el *stalker* o *slasher*.

El tiempo sigue su curso y con él llegan los cambios; las protestas e inconformidades de la sociedad. Aproximadamente entre los 60's y 70's del siglo XX la posmodernidad se hace presente en las contradicciones culturales, políticas y económicas que se van presentando en la sociedad. Para Pinedo (citado por Ramírez, 2015):

El ímpetu por situar el posmodernismo como un fenómeno de los sesenta o posterior a los sesenta yace en la célebre (o desdeñada) asociación de ese periodo con las contradicciones culturales y la resistencia a la autoridad que tan prominentemente figuran en los debates de la posmodernidad actual (p. 19).

Los pensadores hacen la relación de lo que padece la comunidad con la posmodernidad; la sociedad se cuestiona la autoridad, pierde la fe en sus instituciones y en el evidente progreso; se van diluyendo las líneas divisorias de las categorías universales, haciendo que las creaciones artísticas de esta época vayan siendo productos de mezclas entre géneros; hay una fuerte crisis en la claridad moral y la carencia de una verdad absoluta, la sociedad se cuestiona y se contradice en todo. Siguiendo a Ramírez (2015) la humanidad pasa una crisis en la cual se debate acerca de la verdad, la ideología, la credibilidad de las organizaciones, además colocar en duda los cánones y modelos a seguir así como el poder que tiene la política.

En lo que al aspecto artístico se refiere, las categorías en la literatura y cine se van difuminando, haciéndose híbridos de géneros y reglas; ahora ya no se consideran como dogmas. Para Modleski (citado por Ramírez, 2015) el cine del género de terror que se desarrolla en la época posmoderna tiene una serie de elementos que los diferencia de sus antecesores; los personajes están pocos desarrollados y son antipáticos, lo cual provoca que el público no se

---

debilidad del cuerpo humano y teatralizar su mutilación. (Cine gore, s/f)

10 Subgénero fantástico, también conocido como “horror gótico” o “historias de fantasmas”. El adjetivo “gótico” deriva de que parte de estas historias trascurrían en castillos o monasterios de este estilo arquitectónico. Los ingredientes de este subgénero son castillos embrujados, criptas, fantasmas o monstruos, así como las tormentas y tempestades, la nocturnidad y el simple detalle truculento, todo ello surgido muchas veces de leyendas populares. En los relatos góticos se advierte un erotismo larvado y un amor por lo decadente y ruinoso. La depresión profunda, la angustia, la soledad, el amor enfermizo, aparecen en estos textos vinculados con lo oculto y lo sobrenatural. (Bonilla, 2011)

sienta identificado con ellos; el progreso de la narrativa es pobre y tienen un final abierto. Con la evolución del *art-horror* se van renovando ciertos convencionalismos a favor de otros, con el fin de resolver los problemas principales de la trama: se envían, a la localización donde se encuentra el conflicto, un grupo de científicos, expertos o militares que sean capaces de acabar con la amenaza del monstruo, el cual ha traído caos a la sociedad para que al final se pueda restaurar la paz. Lentamente se fue modificando el cómo se terminaría la historia, haciendo finales más o menos abiertos; ya sea que el monstruo sale victorioso; la bestia sea derrotada o aparentemente sea abatida. En algunas películas la criatura sigue con vida y sugiere que regresará por venganza, dando pie a numerosas secuelas (Ramírez, 2015).

En este periodo el terror en el cine se vuelve confuso e inexplicable, pues no sólo se van mezclando géneros, también se juntan lo normal y lo anormal, lo bueno y lo malo, lo vivo y lo muerto. Este tipo de combinaciones las aprovecha Hollywood, lanzando *blockbusters*<sup>1112</sup> entre la época de los 70's y 80's que fueron bien recibidos por el público. Los filmes que se realizaron en esta época son esenciales para el estudio del terror como género cinematográfico, ya que los directores reflejan en sus producciones una identidad cultural propia del periodo y sociedad. Principalmente fueron las películas estadounidenses quienes comenzaron a reflejar los miedos y ansiedades de su propia sociedad contemporánea. Dejaron atrás las historias del folclore europeo gótico y tomaron en su lugar las crónicas de terror urbano. Dichos relatos estaban inspirados principalmente en las crisis de la sociedad: “el poder del consumismo, los paisajes opresivos resultado de la industrialización, la proliferación de los suburbios, la experimentación con drogas de los sesentas, el declive de la fe religiosa o el auge de los asesinos en serie” (Slarek, 2006). Para finales del siglo, el género de terror del cine se expande hacia todos los mercados y las producciones van dirigidas hacia todo tipo de público; del cine *gore* con estética de *serie B*<sup>1314</sup>, continúa con un movimiento pequeño de producciones con temáticas metaficcionales<sup>15</sup>; después aparecen filmes que parodian o hacen guiños a la historia del género, al humor o a la ironía<sup>16</sup>, siendo éste un método que perdura aún en la actualidad.

Entre finales del siglo XX y principios del XXI se crean películas que regresan a un terror más psicológico<sup>17</sup>, retorno facilitado por *El silencio de los corderos* (Jonathan Dem-

11 También conocido como un taquillazo, bombazo o éxito de ventas. Son términos que se aplican a las películas, al teatro y a veces también a los videojuegos, que denotan que son populares o exitosos, normalmente con una producción que conlleva un gran presupuesto y que logran los mejores resultados en taquilla en un tiempo récord. El término *blockbuster* ha sido sacado probablemente del vocabulario militar: *blockbuster* era el nombre del tipo de bomba más poderosa utilizada por los ejércitos británico y estadounidense durante la Segunda Guerra Mundial. (Taquillazo (artes visuales), s/f)

12 Títulos como *Tiburón* (1975), *Carrie* (1976), *La profecía* (1976), *Alien, el octavo pasajero* (1979) o *El Resplandor* (1980)

13 El cine B o cine serie B es un tipo de cine comercial de bajo presupuesto. En su uso original, durante la edad de oro de Hollywood, el término identificaba con mayor precisión una película destinada a ser distribuida sin publicidad como parte de una doble función. El término connota la percepción negativa que el público general tenía hacia este cine, el cual se consideraba inferior, al punto de ser ignorado por los críticos. (Cine B, s/f)

14 Películas como *Holocausto* (1980), *Viernes 13* (1980), *Posesión infernal* (1981).

15 *Candyman: el dominio de la mente* (1992), *La mitad oscura* (1993) *En la boca del miedo* (1994)

16 *Braindead: tu madre se ha comido a mi perro* (1992) *Scream* y sus secuelas (1996 en adelante)

17 El terror psicológico (u horror psicológico) es un subgénero de la ficción terrorífica, ya sea literaria o cinematográfica, que centra su atención en los temores de los personajes, sus culpas, creencias y supersticiones. En este tipo de narración se busca la sutileza de efecto y la sugerencia más que el mero susto. El miedo trata de suscitarse afectando directamente a la emotividad del lector o espectador, que debe acabar identificándose con los padecimientos o vivencias extremas de determinados personajes. En el cine, con el fin de reforzar la tensión y acrecentar el interés en la trama, suele

me, 1991) y *Seven, los siete pecados capitales* (David Fincher, 1995), dos éxitos de taquilla del horror clásico (Ramírez, 2015). En una búsqueda comercial del terror psicológico, Hollywood lanzó en 2002 una película titulada *The Ring* (Verbinski), una revisión occidental de la película oriental *Ringu* (Hideo Nakata, 1998). Es así que comienza el boom de éste género, retomando las bases y revitalizando ciertos estilos, que dirige una diversificación en las películas de terror para todos los gustos y públicos<sup>18</sup>.

Es en esta etapa que se ven por primera ocasión adaptaciones de videojuegos a películas, como lo hizo la franquicia de *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002), *Doom* (2005), *Alone in the Dark* (2005), entre otros. Una parte de la franquicia de los videojuegos comienza a adaptar y acoplar a sus narrativas algunos elementos y aspectos del terror literario y cinematográfico. Llegado a este punto, a estos productos no se les puede considerar aún como parte del *survival horror*, pues aunque tengan elementos narrativos del género de terror de la literatura y del cine, los avances tecnológicos de la época eran aún muy básicos como para arrojar una experiencia visual en la que realmente pudiera envolver al jugador. Algunos de los videojuegos realizados en la década de los 80's son en gran parte adaptaciones de éxitos en el cine<sup>19</sup>. Estas producciones tratan de ajustar la narrativa de las películas a una plataforma *arcade*<sup>20</sup>, a veces, copiando algunas dinámicas y la jugabilidad de otros juegos. Por ejemplo, un videojuego basado en la historia de *Alien: el octavo pasajero* copia el concepto de *Pac-Man*, haciendo que Ellen Ripley sea el comecocos y los aliens sean los fantasmas que le cazan en el laberinto.

Pese a la nula originalidad de esta idea, hemos de reconocer una gran habilidad para entrever las mecánicas primarias del survival horror en que quizá sea el verdadero prototipo del género que estamos estudiando (*Pac-Man*), empleándolas para transmitir las mismas sensaciones de claustrofobia, ansiedad y descontrol evocadas por el filme de Ridley Scott (Ramírez, 2015, p. 35)

Los videojuegos no sólo recurren a las historias del cine para adaptarlas, también toman prestado la forma en cómo lo hacen y a la vez van construyendo su propio lenguaje, de igual forma se apropian de las temáticas en donde el mal irrumpe de manera sorpresiva y el protagonista tiene el deber de restaurar el orden, mientras experimenta diferentes miedos; a la muerte, al dolor, la pérdida o a lo desconocido.

---

recurrirse a los efectos espeluznantes de sonido, la tétrica ambientación musical, la inestabilidad emocional de los personajes, los paisajes o situaciones extraños u oscuramente sugerentes, etc. (Terror psicológico, s/f)

18 Cintas para espectadores asiduos al splatter y el torture porn (*Hostel*, 2005; *A Serbian Film*, 2010), del terror gótico (*El retrato de Dorian Gray*, 2009; *La mujer de negro*, 2012); adaptaciones literarias (*Soy leyenda*, 2007; *La niebla*, 2002; *Guerra mundial Z*, 2013), para la nostalgia (*Amanecer de los muertos*, 2004; *La matanza de Texas: El origen*, 2006) para los que les gusta la comedia (*Shaun of the Dead*, 2004; *Bienvenidos a Zombieland*, 2009) etc.

19 Algunos ejemplos son *Poltergeist* (Tandy Comporation, 1982), *Alien, el octavo pasajero* (Fox Video Games, 1982), *Halloween* (VSS, 1983), *The Texas Chainsaw* (VSS, 1983), *The Evil Dead* (Palace Software, 1984), *Friday the 13th* (Domark Ltd., 1986) o *Jaws* (Westone Co., 1987)

20 Arcade es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados. Son similares a los pinballs y a las tragamonedas de los casinos, pero debido a que no son juegos de azar ni de apuestas —ya que se basan en la destreza del jugador— por lo general no tienen las limitaciones legales de estas. (Arcade, s/f)

Paulatinamente los productos de la industria de los videojuegos van acercándose a lo que será denominado como *survival horror*, aunque para finales de los 80's aún las creaciones no tienen todos los elementos que lo caracterizan. Un título que sirve de ejemplo es *Castlevania* (Konami, 1986). Es un videojuego que trajo a los espectadores un ambiente gótico y monstruos sacados de las peores pesadillas. En este videojuego somos el protagonista principal, un hombre de nombre Simon Belmont que es llamado para derrotar al conde Drácula; un vampiro terrible que ha despertado después de cien años. A lo largo del recorrido por los enormes pasillos, Simon encontrará toda clase de figuras fantásticas y de horror, que van desde los fantasmas, momias y vampiros hasta el propio Frankenstein. Para Nazifpour (2012) *Castlevania* es “el enlace entre cultura del horror y la cultura del videojuego”. Es el primer título que logra compaginar el terror de la literatura y el cine en un formato digital en el cual se puede asumir el papel del personaje principal (Simon) y ser parte de la historia.

Al siguiente año, Japón, ofrece al mundo su más reciente creación: *Shiryu Sensen: War of the Dead* (Katsuya Iwamoto, 1987), siendo, con gran probabilidad, uno de los primeros videojuegos en introducir la idea de supervivencia, sin embargo y al igual que sucede con *Castlevania*, las mecánicas de RPG<sup>21</sup> que poseía combinando con la acción y los combates de los *beat'em up*<sup>22</sup> son aún insuficientes para colocarlo en la categoría de *survival horror*. El argumento que maneja *Shiryu Sensen: War of the Dead* es de una ciudad que fue devastada por unos monstruos atroces provocando que las comunicaciones no funcionen. Es entonces que se envía a un equipo de rescatistas a la ciudad para rescatar a los sobrevivientes y que investiguen que es lo que sucede. Aunque la ambientación no es tan importante en este juego como en otros de terror, lo significativo de este título es que los hechos se llevan a cabo en una ciudad incomunicada y apartada del resto del mundo, lo cual realza la sensación de aislamiento y soledad, elemento valioso que en cierta manera retomará *Silent Hill* para convertirla en una de sus bases.

La evolución en la producción de videojuegos de terror va evolucionando con notable rapidez. Si en tiempos anteriores no se podía colocar en pantalla violencia explícita, ahora se van abandonando los gráficos coloristas y diseños juveniles (que funcionaban más como una estética cómica del terror que para provocar miedo) por una imaginería más lúgubre, visceral y abandonada. Tales características se encuentran en el videojuego *Splatterhouse* (Namco, 1988); un producto que hace homenaje a las películas *slasher*. En este *brawler*<sup>23</sup> asumimos el papel de Rick, un joven que va al rescate de su novia Jennifer, quien fue secuestrada por las criaturas demoníacas del Dr. West. Con la ayuda de la *Terror Mask* (una máscara que se encuentra fusionada a su cara y le da poder sobrenatural) puede derribar una gran cantidad de monstruos y abrirse camino por la mansión West para llegar hasta Jennifer y así poder salvarla de un destino fatal. En *Splatterhouse* no sólo se observa imágenes más crudas de violencia y oscuridad en todos los componentes, también se aprecia que este videojuego tomó elementos del género de terror del cine y literatura y se los apropió, los volvió suyos dándoles su propia esencia e identidad. En opinión de Nazifpour:

---

21 Un videojuego de rol, o comúnmente también designado mediante las siglas RPG (del inglés role-playing game, literalmente «juego de rol») es un género de videojuegos donde el jugador controla las acciones de un personaje (y/o de diversos miembros de un grupo) inmerso en algún detallado mundo. (Videojuego de rol, s/f)

22 Es un género de videojuegos en el que se destaca el combate cuerpo a cuerpo entre el protagonista y un gran número de antagonistas. (Beat 'em up, s/f)

23 Sinónimo para el género beat'em up.

Castlevania incorporó los elementos del terror, pero Splatterhouse les dio una identidad propia que uno puede encontrar en los videojuegos mucho más que en el cine o la literatura (...) Cualquier imagen de Splatterhouse revela como de único es en comparación con otros juegos del género. Predominan las imágenes de tortura y sangre y gore, y el castillo tiene un aspecto oscuro y triste, no brillante, medieval y gótico (2012).

Namco decidió retar a las restricciones de la época en las cuales no era bien visto que en un videojuego se colocara violencia tan gráfica, es por esto que *Splatterhouse* debió luchar por mantenerse fiel a su origen, aunque en algunas adaptaciones su nivel de violencia y sangre es rebajada notablemente.

Finalmente y en 1989, llega *Sweet Home* (Capcom) un RPG al que se le puede considerar como el “primer *survival horror* de la historia” (Ramírez, 2015, p. 38). En *Sweet Home* se cuenta la historia de cinco personas que van a la mansión de Mamiya con la intención de hacer un documental. Después de que todos entran a la mansión, la puerta principal se cierra y no los deja escapar, es entonces que se dan cuenta de que la mansión Mamiya está embrujada y que deben escapar antes de que todos estén muertos. Este videojuego, con tintes de terror psicológico, incorpora y populariza los elementos y mecánicas más importantes y distinguibles del género de *survival horror*. Para Ramírez (2015) *Sweet Home* reúne todas las características principales del *survival horror*; introduce a la industria el ambiente que es tan singular en este género; incorpora el sistema de administración del inventario; agrega la supervivencia de uno o varios de los personajes; incrementa el número de finales, siendo éstos diversos; se ocupa por primera vez el uso de la lógica e inteligencia para resolver los puzzles; los sustos en forma de QTE<sup>24</sup> muy primitivas y el desarrollo de una trama más compleja, son detalles que van configurando el futuro del género.

En *Sweet Home* se muestra un ligero cambio en el *gameplay*<sup>25</sup>, pues para sobrevivir en la mansión Mamiya el jugador debe tener observación al momento de explorar el entorno y astucia para saber en qué momento debe ocupar ciertos objetos. Cada uno de los personajes tendrá un ítem único, el jugador deberá averiguar cómo y cuándo puede utilizar cada elemento y así poder desbloquear nuevos caminos dentro de la mansión. Otro cambio que hizo *Sweet Home* es que eliminó la habilidad de poder resucitar a personajes muertos a favor de la lógica argumental. Esta alteración agrega angustia al jugador, pues una vez muertos sus compañeros no puede hacer algo para remediarlo. Se limitó el espacio en el inventario, orillando al jugador a que administre y decida que ítems tomar y cuales abandonar. Lo anterior tiene relación con el *backtracking*, que es cuando el jugador regresa por el camino que ya ha recorrido en repetidas ocasiones, para recuperar objetos que ha dejado. Al hacer *backtracking* el jugador tendrá más posibilidades de tropezar con un monstruo y perder personajes, por

---

24 Los Eventos de Tiempo Rápido (abreviado ETR, en inglés quick time event o QTE) también llamados eventos de acción rápida o eventos de respuesta rápida, es una mecánica de jugabilidad por medio de la cual hay un método sensible al contexto del videojuego en el que el jugador tiene que realizar acciones en el dispositivo de control poco después de la aparición de un símbolo en la pantalla. Permite un control limitado del personaje en escenas o secuencias cinemáticas durante el juego. Fallando estos segmentos, ya sea por no tomar la acción correcta en el tiempo, realizar una acción diferente, o tomar ninguna acción, toma la escena en un rumbo o final diferente. (Quick time event, s/f)

25 Del inglés *gameplay* (Reproducción de juego). Conjunto de acciones que puede realizar un jugador para interactuar con juego o la forma en la que este interactúa con el propio jugador. (Gameplay, s/f)

lo que será necesario que piense que es lo más conveniente, pues el objetivo principal del videojuego es llegar al final con el mayor número de personajes vivos.

Después de *Sweet Home* llegó al mercado *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), un videojuego que ha sido considerado como el verdadero codificador del género. Este reúne y constituye la combinación proporcionada de todos los elementos analizados en los videojuegos anteriores. En opinión de Nazifpor “antes de *Alone in the Dark* cada juego tenía fragmentos y partes del género, pero éste es el que finalmente los reúne todos en una misma obra sólida y determinante” (2012). La elaboración de *Alone in the Dark* tiene una historia interesante. Frederick Raynal<sup>26</sup> (quien entonces trabajaba en la compañía de Infogrames) convence a su equipo de trabajo a aventurarse a elaborar algo nunca antes visto: un juego en el cual los personajes fuera hecho en su totalidad sobre 3D y que éstos se movieran sobre un fondo inmóvil de 2D. La tarea era complicada y laboriosa, pero eso no detuvo a Raynal. Fue una época en la que la percepción de las figuras y fondos fueron cambiando; los polígonos planos de los videojuegos antecesores empezaron a ser sustituidos por texturas. En palabras del propio Raynal (citado por Ramírez, 2015) “era el momento en que comencé a pensar en personajes animados moviéndose sobre escenarios que realmente pareciesen algo” (p. 45)

Es importante la creación de Raynal, ya que *Alone in the Dark* muestra un camino novedoso en el aspecto tecnológico y lúdico que es tomado por la industria de los videojuegos como base para el desarrollo de producciones posteriores. La utilización de gráficos en tres dimensiones que tiene este título era original para la época, pues lo demás desarrolladores giraban en torno a los gráficos 2D. Para lograr ese efecto de tridimensionalidad, se colocaba la cámara dentro de un escenario y la colocaban en un ángulo adecuado para el efecto, se hacía una captura de pantalla y a partir de esa imagen se generaba una malla que se coloreaba “a mano” para simular un entorno 3D (Ramírez, 2015). El uso de la cámara se convierte en un elemento importante para crear un efecto dramático en videojuegos posteriores, sobre todo si los fondos son prerrenderizados como en *Alone in the Dark*. Otro aspecto importante que introduce Raynal a *Alone in the Dark* es la modificación de los controles. El control sobre el avatar ya no se hace mediante el *point and click*<sup>27</sup> sino que ahora se podía controlar a través del teclado. Se había perfeccionado los controles tipo “tanque”, lo que hacía que el jugador estuviera más inmerso en el juego.

*Alone in the Dark* realmente fue el primero en cumplir su principal objetivo: aterrorizar a los jugadores de la época y reúne todos los aspectos y características que un *survival horror* debe contener: se puede hacer *backtracking* ya no sólo para recoger objetos olvidados sino también para desbloquear caminos y tener la oportunidad de avanzar en el juego; las cámaras son fijas, es decir, el jugador no tiene control de ellas; hay objetos que ayudan a continuar por el camino (la luz de una linterna); el aspecto del mapa es laberíntico; el caminar del avatar es lento; el espacio en el inventario es limitado; el avatar tiene una notable desventaja frente a los enemigos. Todos estos aspectos son importantes, ya que generan y aumentan la sensación de vulnerabilidad del personaje, haciendo que la experiencia del jugador sea angustiada.

---

26 Es un programador de videojuegos francés. Fue el creador de los exitosos juegos *Alone in the Dark* (1992) y *Little Big Adventure* (1995). El 16 de marzo de 2006, Raynal fue condecorado por el ministro de cultura francés con la insignia de Caballero de la Orden de las Artes y las Letras. (Frédéric Raynal, s/f)

27 La expresión en idioma inglés *point and click*, que significa “apuntar y cliquear”, es un método usado en el género de videojuegos conocido como aventura gráfica. Consiste en pulsar consecutivamente un botón del ratón (normalmente el izquierdo) sobre diferentes objetos –o sobre un mismo objeto en diferentes posiciones– de un escenario bidimensional. (*Point and click*, s/f)

El videojuego más famoso que se conoce en la época de lo 90's del *survival horror* es *Resident Evil* (Capcom, 1996). Este título retoma varios de los aspectos de *Sweet Home* (ambos de la misma casa productora) para resolver los problemas y puzzles<sup>28</sup> que se presentan en el juego. Además, en los tiempos en la que la pantalla está cargando la partida, se retoma el recurso de las puertas que chillan al abrirse. Fue *Resident Evil* el que popularizó el género teniendo un gran número de ventas y de propaganda. Es por eso que sea normal que se le confunda como el que definió el género, cuando en realidad fue su antecesor, *Alone in the Dark*.

Posterior el gran éxito de *Resident Evil*, Konami (otra desarrolladora de videojuegos) también quería entrar al salón de la fama dentro del género de terror y hacerse de grandes cantidades de dinero. Es por estas razones que en 1997 encarga a un grupo de personas a que fabriquen un *survival horror* superior al de su competencia de Capcom. A dicho equipo de trabajo se le conoce como *Team Silent* y a ellos se les confía la elaboración de los primeros cuatro *Silent Hill*'s. El personal comienza a trabajar y en 1999 lanzaron el primer *Silent Hill*. Las expectativas que tenía el Team Silent sobre su videojuego eran bajas pues la empresa no los apoyó lo suficiente y les habían dado un presupuesto pequeño. A pesar de las dificultades lograron sorprender a los directivos de Konami. Lo que más causó asombro es la ambientación musical que tenía el videojuego, según Lifante (2018) la música ominosa que iba al ritmo del *trip hop* hacía que irremediamente el jugador se sintiera triste. Es una particularidad que sólo se había visto en *Silent Hill*.

En 1999, lo último que esperábamos de un juego de consola era esta melancolía; la respuesta de Konami a la saga de Resident Evil de Capcom fue un atrevimiento que cambió para siempre la forma que tenemos que ver los videojuegos (Lifante, 2018, p. 11)

En el *Team Silent* laboraron un gran número de personas, pero hay algunas que destacaron por su trabajo y dedicación; sin ellas no existiría un videojuego tan memorable. Se habla de Masahiro Ito (director artístico), Akira Yamaoka (director de sonido y compositor), Takayoshi Sato (diseñador de personajes y creador de CGI), Hiroyuki Owaku (escritor de escenario y encargado de los puzzles), Masashi Tsuboyama (director y diseñador de *Silent Hill 2*) y Keiichiro Toyama<sup>29</sup> (director del primer *Silent Hill*). Toyama abandonó Konami después de que entregaran el primer *Silent Hill*, sin embargo, sus influencias y su estética marcarían el camino hacia las próximas entregas sirviendo de cimientos de los cuales sus colaboradores podían trabajar. “Su dirección trazó las pautas que mejorarían sus compañeros en el futuro, él es padre del ambiente y el concepto del terror que revolucionó el género” (Lifante 2018, p. 21).

---

28 Puzzle es un término inglés que no forma parte del diccionario de la Real Academia Española (RAE). La palabra que sí se acepta es puzle, que puede emplearse como sinónimo de rompecabezas. Un puzzle, puzle o rompecabezas, en definitiva, es un entretenimiento que invita a armar una figura que se encuentra dividida en trozos. Lo que se debe hacer es tomar los trozos (cada uno contiene un fragmento de la figura) y disponerlos de la forma adecuada para que la figura quede armada (completa). (Puzzle, s/f)

29 Keiichiro Toyama es un diseñador de videojuegos, más conocido como el creador de los videojuegos de terror mental *Silent Hill* y *Siren*. Estaba estudiando arte cuando se unió a Konami. Allí él creó la saga *Silent Hill* con el grupo de profesionales que se llamó *Team Silent*. El juego fue un éxito y produjo varias secuelas, pero poco después Keiichiro Toyama dejó *Team Silent* para trabajar en *Siren*. (Keiichiro Toyama, s/f)

Según Lifante (2018) este director tenía como referentes del terror a David Lynch y Stephen King y mucho de su influencia se veía en sus trabajos. Toyama quería hacer un producto distinto a los estándares de Hollywood; quería hacer un videojuego resultado de la fusión entre el terror japonés con influencias estéticas y estilísticas occidentales, específicamente de Estados Unidos, así que Toyama se puso a escribir y comenzó a trabajar con su equipo. Estaba consciente de que el resultado iba a ser extraño, sobre todo por su naturaleza artística y no esperaban un éxito particular como el que después recibirían. Toyama recreó los paisajes mostrados en las novelas estadounidenses y las mezcló con el sentido de espectáculo, con el mostrar la acción, la noción de terror japonés y lo que los estadounidenses le temen, lo cual es intrínseco a su identidad cultural. Siguiendo a Lifante (2018), ellos le tienen miedo al “otro” que es personificado por el monstruo. Este impulso lleva a un doble proceso; la repulsión de lo que se desconoce y al mismo tiempo el deseo de conocer. Así es que el *Team Silent* decidió ir por un camino poco explorado, le apostó al concepto de “miedo a lo desconocido”, teniendo cierta relación con lo que nos plantean los conceptos del *American Gothic Fiction*<sup>30</sup>.

Decidieron apostar por el concepto del “miedo a lo desconocido” como resorte de terror psicológico, con un argumento vago que debía ser interpretado por los jugadores para mantener el aura de misterio, fundamental para el miedo, narrando con la sutileza necesaria para mantener siempre la tensión (Lifante, 2018, p. 24)

Para finales de los años 90's y a pesar de que el avance tecnológico no se detenía, los recursos disponibles seguían siendo insuficientes, es decir, el *Team Silent* tenía que recurrir a soluciones ingeniosas para suplir de lo que carecían. Es así que las limitaciones no las vieron como tal, al contrario, las ocuparon en favor de la narrativa y la ambientación del videojuego. Un ejemplo de esto se encuentra en la niebla; ésta ayudaba a que los motores del *PlayStation*<sup>31</sup> pudieran renderizar<sup>32</sup> todos los detalles del pueblo en un escenario pequeño, a la par que iba produciendo en el jugador una sensación de angustia de no ver que hay más allá de la neblina. Es así como un elemento cumplía una doble función: se podían cargar los polígonos y texturas tras un manto de misterio. Esto creaba un ambiente de misterio y horror, no sólo como pretexto para disimular lo precario de la tecnología, sino que, por primera vez, se le daba un sentido dentro de la historia del videojuego. También actuaba para crear confusión dentro del pueblo: éste tiene aspecto laberíntico haciendo que más de una vez el jugador consulte el mapa. La oscuridad desempeña el mismo papel

---

30 La narrativa gótica estadounidense es un género literario perteneciente a la narrativa gótica. Los elementos específicos del gótico estadounidense son: lo racional vs lo irracional, el puritanismo, la culpa, la tenebrosidad o lo tétrico (*Das Unheimliche*); definido por Sigmund Freud como la rareza en las cosas comunes, mutantes, fantasmas, monstruos y la degradación interna (Novela gótica estadounidense, s/f).

31 Es una videoconsola de sobremesa de 32 bits lanzada por Sony Computer Entertainment el 3 de diciembre de 1994 en Japón. Se considera la videoconsola más exitosa de la quinta generación tanto en ventas como en popularidad. Lanzó la PSone. Tuvo gran éxito al implantar el CD-ROM dentro de su hardware a pesar de que otras compañías (SEGA, Sonic, Panasic, etc.) ya lo habían empleado. (PlayStation, s/f)

32 Renderización (del inglés *rendering*) es un anglicismo usado en jerga informática para referirse al proceso de generar una imagen visible e inteligible para el ser humano, a partir de información digital. Este término técnico es utilizado en la computación gráfica por los creadores audiovisuales y en programas de diseño en 3D. Su fin es permitir representar una idea ya sea en arquitectura, diseño, ingeniería, publicidad y mercadotecnia inmobiliaria, entre otros. (Renderización, s/f)

que la neblina; además de reforzar la parte de la bruma a lo desconocido y ocultaba los objetos que se estaban renderizando el videojuego.

*Silent Hill* significó un gran avance en los videojuegos en el área de “juego como arte” (Ramírez, 2015, p.100), siendo de las primeras obras en ser contraria a otros títulos: un enfoque narrativo más adulto que expone los traumas de la infancia, contactos con el más allá, escarba el inconsciente de los visitantes y se sale del clásico súper héroe que salva al mundo (Ramírez, 2015). El *Team Silent* apostó por un protagonista más humano, vulnerable y torpe, es decir, no es un héroe o un súper-soldado invencible. Introduce en la trama tareas secundarias, mini-juegos, des-bloqueables, secretos, notas, o diálogos con personajes secundarios, que serán imprescindibles para avanzar en la partida. Se hizo un esfuerzo por trasladar al jugador a una experiencia de inmersión dentro de un mundo 3D, siendo el primer juego que realizaba todo un escenario en tres dimensiones. En este tipo de obras existirá una cierta libertad virtual, pues aunque se puede explorar todo el pueblo es imposible salir de él. Por último, este videojuego trajo consigo cambios en los paradigmas del *art horror* que serán analizados en el siguiente capítulo.

En los aspectos técnicos, *Silent Hill* aporta al género varios aspectos: la jugabilidad de este título, a pesar de que es precario, enfatiza la sensación de vulnerabilidad que tiene el personaje cuando está en combate, pues éste es torpe e impreciso al momento de lanzar un golpe; los ángulos de la cámara y los controles de tipo “tanque”<sup>33</sup> permiten mantener la orientación y flujo del movimiento, aunque es limitado; el personaje tendrá una radio que le avisará de la presencia de monstruos.

Cuando *Silent Hill* salió al mercado en todo el mundo, a pesar de las expectativas, fue un éxito entre la crítica y el público. Muchos críticos decían que parecía “una copia muy buena de *Resident Evil*”. Dejando a un lado los comentarios, la audiencia encontró en *Silent Hill* algo especial que los atraía como un imán. Los jugadores entre más se sumergían en aquel pueblito de *Silent Hill* más deseaban explorar y desenterrar todos sus secretos. Gracias al gran éxito que tuvo *Silent Hill*, los directores de Konami encargaron al *Team Silent* la siguiente secuela.

Para que un videojuego pueda ser considerado como un *survival horror* debe contener ciertas características. No sólo se refiere a la parte técnica y de jugabilidad, también se hace alusión a la estética que los trabajos deben contener para poder capturar la atención del jugador y así producir terror. El sonido, los gráficos, los monstruos, la resolución de puzzles, el poco espacio en el inventario, la debilidad del personaje, etc. son algunos de las propiedades que el videojuego debe incluir para cumplir su principal objetivo: provocar miedo y terror mientras el jugador intenta mantener a salvo al personaje principal.

El *survival horror* está construido a partir de elementos que ha tomado prestado de la literatura, el teatro y el cine y los adaptó a los videojuegos. Con el tiempo éstos lograron hacerse de su propio lenguaje que hoy lo diferencia de las demás artes. Parte del proceso que hicieron los videojuegos por crear y tener su particular estilo, es la adaptación de películas famosas de los años 80's. Puede que no sea original la idea, pero fue importante para que los desarrolladores aprendieran y asimilaran los elementos característicos del cine y la literatura. En los

---

33 Los botones de la izquierda y derecha sirven para rotar al personaje, mientras que los botones de adelante y atrás sirven para que el personaje camine en la dirección que apunta. (Emukazzo, s/f).

años posteriores salieron a la luz títulos que tenían ligeros destellos de lo que es un survival horror, pero ninguno logró consolidar lo que realmente es la categoría. Es hasta 1992, con *Alone in the Dark*, que al fin se encuentra un producto al que se le puede denominar enteramente como *survival horror*. Dicho videojuego fue tomado como base fundamental para la elaboración de creaciones como *Residente Evil*, *Silent Hill*, *Silent Hill 2*, entre otros. Se ha llegado al videojuego que es de interés en esta investigación, el *Silent Hill 2*. Si el lector no está familiarizado con el argumento que tiene dicho videojuego, en el apartado de “Anexo: Argumento de *Silent Hill 2*” puede encontrar la historia y en “Anexo: Episodio: Born from a Wish (Nacida de un deseo)” la historia del episodio alterno, con el fin de que pueda comprender los vínculos y las comparaciones que se hacen en los siguientes capítulos.

## La gestación del fenómeno

Se ha descrito, anteriormente, cuáles son las particularidades del *survival horror* así como de dónde procede. Se ha dicho cuales son los títulos más relevantes dentro del género, cuáles fueron las aportaciones que han hecho cada uno hasta llegar al objeto de estudio de este escrito; *Silent Hill 2*. Es preciso hacer un estudio de dicho videojuego (a nivel técnico, sonoro, visual y de jugabilidad) para poder tener los suficientes fundamentos, con el objetivo de poder comprender los análisis y las relaciones que se realizan y conectan con el capítulo 2.

Después de que saliera a la venta el primer *Silent Hill* y obtuviera tanto éxito y reconocimiento como lo consiguió, Konami decidió seguir con la elaboración de la siguiente secuela, dando total libertad al *Team Silent* para hacer *Silent Hill 2*. Se creería que, siendo una secuela de *Silent Hill*, continuaría la historia desde donde se dejó y se seguiría con la línea argumental principal, pero no sucedió de tal forma. *Silent Hill 2* es el único videojuego dentro de la saga que se sale de la historia y en lugar de eso se centra totalmente en James Sunderland, el protagonista y de los personajes que éste se encuentra en el camino (Lifante, 2018).

Todos los sucesos del videojuego se llevan a cabo en un pueblo ficticio estadounidense que lleva el mismo nombre, *Silent Hill*. En un principio el pueblo parece estar abandonado por sus habitantes, todo es frío y grisáceo. Mientras el jugador explora se percatará de que el lugar no está del todo deshabitado: en las calles estarán deambulando monstruos de pesadilla. El aspecto del pueblo es desolador; sus calles y callejones se encuentran descuidados, las casas están desaseadas, los automóviles están abandonados en medio del camino. Todo apunta a que, quiénes hayan habitado ahí antes, se marcharon con urgencia sin llevarse nada en absoluto. Durante todo el tiempo que el jugador esté recorriendo el pueblo, su personaje será envuelto en una especie de niebla espesa que le impedirá ver más allá de unos cuantos metros, podrá escuchar ruidos que salen detrás de la cortina gris pero no sabrá de dónde proceden, creando la sensación de incertidumbre al no poder advertir que hay más allá.

Las calles son anchas, grises y con algunas manchas de lo que podría ser gasolina o sangre. En algunos callejones el jugador se podrá encontrar con algunos cadáveres que parecen que no pudieron sobrevivir a un brutal ataque y han sido abandonados a su suerte. Los muertos están ataviados con la misma ropa que lleva James, lo que sugiere que el protagonista puede llegar a tener el mismo final (James Sunderland, s/f). Las puertas de los edificios y de las casas permanecerán cerradas, sólo podrán ser abiertas aquellas que tengan la función de ayudar a James a continuar con su misión. Algo parecido sucede

con las calles; el protagonista no podrá salir o escapar de Silent Hill, las calles inexplicablemente se encontrarán cerradas con una cinta de “precaución” o simplemente darán hacia un barranco, haciendo que James regrese y halle otra manera de avanzar. A lo largo de la exploración el jugador podrá encontrarse con diferentes ítems que le ayudarán en su travesía. Podrá hallar botiquines para restaurar la salud, armas y municiones para las mismas aunque son limitados y el jugador deberá dosificar su uso. Asimismo descubrirá piezas que son claves para resolver los puzzles o intercambiará diálogos con otros personajes acerca de ellos y del porqué se encuentran en *Silent Hill*, dicha información será de utilidad para continuar con el progreso del videojuego

Cada uno de los detalles que se encuentran en la ambientación de *Silent Hill 2* estuvieron a cargo de cuatro personas, sin las cuales el videojuego no podría ser el mismo: Takayoshi Sato, Masahiro Ito, Hiroyuki Owaku y Akira Yamaoka. Cada uno aportó desde su área de especialidad, trabajaron juntos y al final crearon un producto que difícilmente algún otro videojuego ha logrado igualar (Lifante, 2018).

### **Takayoshi Sato: Diseñador de personajes**

A Takayoshi Sato se le confió la tarea de diseñar cada uno de los personajes que aparecen en *Silent Hill 2* y su labor se ve reflejada en la estética del ambiente del videojuego. Laborar en Konami no fue fácil para Sato en un principio, pues no le daban la importancia que él merecía, pero después de superar diferentes obstáculos al final tuvo el puesto y el reconocimiento que tanto exigía (Sheffield, 2005). Para el diseño y la elaboración de los personajes de la segunda entrega de *Silent Hill*, Sato necesitaba de todo el equipo disponible para poder trabajar sin interrupciones o limitaciones, el mismo Sato narra:

¡No es que yo quisiera diseñar a todos los personajes desde cero! Lo hice para conseguir mi crédito (...). No fue fácil. No volví a casa en casi tres años. Vivía allí. Dormía bajo la mesa, y a medianoche, cuando todos se habían ido a casa, tenía mi verdadera oportunidad de trabajar, porque tenía acceso a todos los ordenadores de la oficina. Teníamos más de 150 ordenadores o algo así, y usábamos el sistema operativo Unix. Así que cuando todo el mundo se iba su casa, podía operar esas terminales y renderizar mi trabajo. Sí... no podía volver a casa (Sheffield, 2005)

Para Sato era valioso que le designaran el diseño de los personajes, así que se comprometió en serio. Comenzó a estudiar los rostros de los actores occidentales que más le llamaron la atención para lograr capturar lo mejor posible los gestos y manías. Logró que cada personaje tuviera una esencia única y eso los hizo memorables (Lifante, 2018). El personaje que resultó ser su favorito fue María, la cual refleja un estilo ambivalente, entre malvada y seductora, pero también puede mostrar cierta ternura (Lifante, 2018). Sato no quería crear a una mujer perfecta y bonita, quería que María fuera atractiva pero a la vez que fuese inquietante, la hizo más humana e imperfecta. Al respecto Sato compara sus personajes con otros para tener una idea de lo que quiere y no quiere representar, él comenta que:

La protagonista de la película de Final Fantasy (Hironobu Sakaguchi, 2001) no tiene una arruga, es perfecta. Pero si te atrae una mujer, es porque no es perfecta. Si le sacas fotos, a veces su cara hará muecas. Si es perfecta no la querrás, la quieres porque es humana y tiene ese carácter (...) En Silent Hill quise hacer más realistas a los personajes (San, 2017)

En un inicio llegó pensar en la posibilidad de desarrollar las cinemáticas CGI<sup>34</sup> mediante *motion capture*<sup>35</sup>, tecnología de la que disponía en su momento, pero pensando a favor de la precisión que requería prefirió animar cada músculo facial a mano fijándose en su propio rostro, Sato relata que con el fin de obtener mejores resultados, actuaba frente a un espejo que tenía en su oficina; se miraba la cara y hacia expresiones sexys, entreabría los ojos y mostraba los labios, se sentía como una pervertido (San, 2017). Aunque no ocupó la captura de movimiento para los rostros, sí lo utilizó para la animación de los cuerpos. Las personas que fueron seleccionadas para la captura de movimiento eran personas norteamericanas que residían en Japón. A ese nivel de detalle llegó la producción, sabían que la forma de actuar y de ser no es la misma en una persona norteamericana que una japonesa. Por eso buscaron recrear lo más fielmente un ambiente estadounidense, evitando los actores y prefiriendo a las individuos que tenían poca o nula experiencia en la actuación, así su proceder sería más natural (Lifante, 2018)

La diferencia que existe entre la primera y segunda de Silent Hill es que el motor gráfico había cambiado. Gracias a la capacidad técnica del *PlayStation 2* se pudieron desarrollar personajes más reales, con gestos más humanos, rostros más creíbles y movimientos más fluidos; fue una aportación fundamental para que el jugador pudiera dejarse envolver en la atmosfera. Sato plasmó en cada uno de los personajes el dolor y el pasado que cargaban sobre sus hombros; aunque todos los personajes tenían una historia triste y abrumadora, ninguna de sus facciones se parecían entre ellas, cada hombre y mujer se diferenciaba.

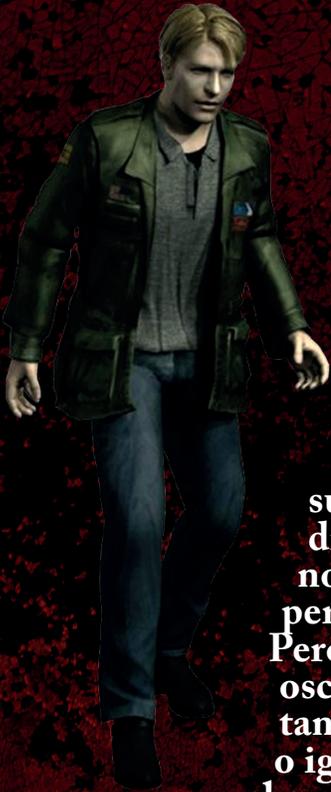
Los personajes que aparecen en *Silent Hill* fueron al pueblo porque habían sido “llamados” por una extraña fuerza que los hizo viajar hasta aquel lugar, idea reafirmada en el libro *Lost Memories*<sup>36</sup>. Laura es la única que, aunque no ha sido llamada, va a Silent Hill para buscar a Mary.

---

34 Del inglés, *Computer-generated imagery*, es un término para “imágenes generadas por computadora”, aquellas imágenes, en general en dos o en tres dimensiones, utilizadas en animaciones, efectos especiales de películas etc. Las CGI se aplican mediante gráficos realizados por ordenadores (por computación gráfica, o más expresamente, mediante gráficos en tres dimensiones -3D- por computadora) para la creación de imágenes digitales. (Imagen generada por computadora, s/f)

35 La captura de movimiento (del inglés *motion capture*, o *motion tracking*, también abreviada *mocap*) es una técnica de grabación de movimiento, en general de actores y de animales vivos, y el traslado de dicho movimiento a un modelo digital, realizado en imágenes de computadora. Se basa en las técnicas de fotogrametría y se utiliza principalmente en la industria del cine de fantasía o de ciencia ficción, en la industria de los videojuegos o también en los deportes, con fines médicos. (Captura de movimiento, s/f)

36 Es un texto editado en japonés publicado junto con la guía de Silent Hill 3, lanzada por Konami en 2003. Fue impreso al revés en las últimas páginas de la guía, utilizando la contraportada del libro como portada. El texto trata en profundidad de información en la mayoría de los aspectos de los tres primeros juegos de la serie. El libro ha sido traducido al inglés, español, ruso, francés y portugués (*Lost Memories*, 2013)



## James Sunderland

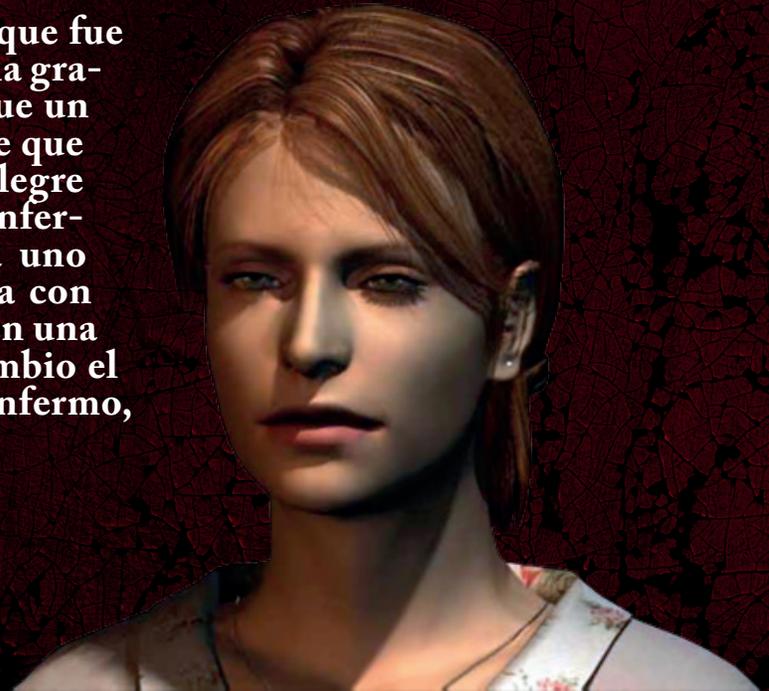
Es el personaje principal de Silent Hill 2. Su historia comienza cuando recibe una carta escrita por Mary diciéndole que lo espera en “su lugar especial” en Silent Hill. James está confundido, pues su esposa había fallecido tres años atrás, pero de cualquier forma se dirige a Silent Hill con la esperanza de encontrarla de nuevo con vida. Durante su recorrido por el pueblo James se hace frente a diferentes eventos extraños que le obligan a cuestionar su juicio, si todo lo que recuerda es verdad y quién es él realmente (James Sunderland, s/f).

La personalidad de James oscila entre ser alguien amable y tosco. Cuando interactúa con otros personajes en el pueblo, suele ser cortés y agradable, por ejemplo, trata de ayudar a Eddie y a Ángela con sus remordimientos y pecados, aunque al final no lo consigue. También se preocupa por el bienestar de Laura, persiguiéndola por Silent Hill para protegerla de los monstruos. Pero a veces sale el lado oscuro de James contestando de forma agresiva o ignorando el estado en el que se encuentra María, como cuando se encuentran en el sótano del Hospital Brookhaven. James ha reprimido el recuerdo de haber asesinado a Mary y realmente no sabe por qué tiene encuentros tan horribles con Cabeza de Pirámide.



## Mary Shepherd-Sunderland

Poco se sabe de ella, sólo se conoce que fue la esposa de James. Se entiende, por una grabación que hizo James, que la pareja fue un día de vacaciones a Silent Hill antes de que Mary enfermara. Ella era una mujer alegre y dulce pero, cuando adquirió una enfermedad terminal, cambió su humor a uno más violento. La enfermedad fue dura con ella, obligándola a quedarse postrada en una cama de hospital. El padecimiento cambió el tono de su piel a uno más oscuro y enfermo,



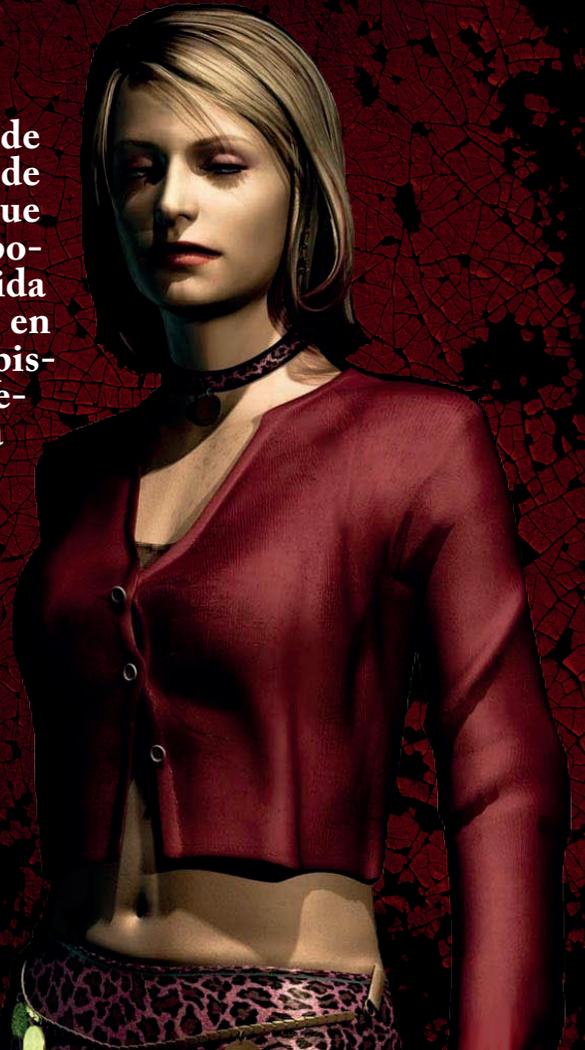


perdió parte de su cabello y la dejó débil, haciendo que perdiera la belleza que alguna vez poseyó. Mary no estaba bien con su estado y se llenó de ira y arremetía contra los más cercanos a ella, en especial contra su esposo. James intentaba hacer sentir mejor a su esposa, pero los constantes cambios de humor de parte de ella lo iban alejando (Mary Sheperd-Sunderland, s/f).

Cuando Mary esperaba la llegada de James, Laura, una niña que también era paciente del hospital, le hacía compañía y la consolaba cuando su esposo no iba a visitarla. Le mostraba a Laura las fotos de Silent Hill y le platicaba las ansias de volver a ese lugar. En una última carta que le escribió a la niña, le expresaba que si las cosas hubieran sido diferentes la hubiera gustado adoptarla, confirmando el fuerte lazo que construyeron entre ellas. También escribió una última carta a James, pidiéndole que continuara y viviera su vida. Mary estaba cerca del final de su vida y el hospital le permitió pasar sus últimos días acompañada de su esposo, quién una tarde se acercó a Mary, le dio un beso en la frente y la asfixió con su almohada (Lost Memories, 2013).

### María

María es otro de los personajes principales de Silent Hill 2. Ella parece la reencarnación de Mary, pero con la diferencia de que es todo lo que James había querido en su esposa, idea que es apoyada con el episodio "Born from a Wish" ("Nacida de un deseo"). James se encuentra con María en el Parque Rosewater cuando éste va siguiendo pistas acerca del paradero de su esposa. En el preciso momento en que la vio creyó estar frente a Mary, pero esto no era real, porque aunque tiene el físico idéntico al de su esposa ella actuaba diferente y se presentaba como María. James encuentra en María todo lo que a su esposa le faltaba; esa apariencia y personalidad más extrovertidas y sexualmente llamativas. Aunque se siente atraído por ella tiene miedo por lo que podría representar.





En “Born from a Wish” (“Nacida de un deseo”) se sugiere acerca del propósito que tiene María, quién es ella, porqué se encuentra en Silent Hill y porqué está tan conectada a James. Se le describe como una persona “alegre y llena de energía” (su parte de Mary) pero también puede ser sarcástica y de mal carácter. Su

personalidad está en constante cambio siendo impredecible cómo va a reaccionar ante diferentes situaciones. Tiene los recuerdos de Mary, por lo que se preocupa por la integridad de Laura (ella tuvo un fuerte vínculo con Mary), igualmente los aprovecha para confundir a James o para darle pistas con relación a la misión que tiene éste (María, s/f). Dependiendo de las decisiones que escoja el jugador cambiará el final; puede ser que a María se convierta en el jefe final y sea derrotada por James o que Mary sea el monstruo final y James se vaya de Silent Hill con María.

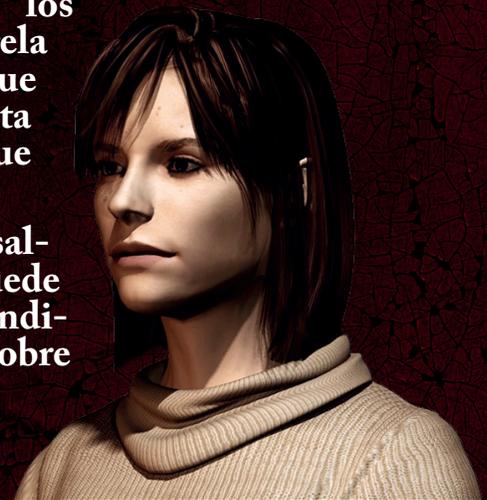


### Ángela Orosco

Ángela es una chica que está en Silent Hill porque está buscando a su madre, aunque no sabe exactamente que sucede en ese pueblo. Ella ha sufrido mucho daño, tanto psicológica como emocionalmente derivado de los abusos sexuales que vivió de niña, haciendo que odie y desconfíe de los hombres (Angela

Orosco, s/f). En una de las habitaciones parece que ella está considerando el suicidio mientras sujeta un cuchillo y se observa en el espejo, haciendo que sus sentimientos suicidas se reflejen en su rostro.

Cuando James enfrenta a Papá Abstracto y la salva de sus pesadillas, ella tiene tanta ira que no puede reconocer y aceptar que otro hombre la haya defendido. En vez de agradecerle, le reprocha a James sobre un supuesto abandono de su esposa.





### Laura

Laura es una niña de ocho años de edad que deambula por el pueblo de Silent Hill en busca de Mary. Ella es la única que tiene inocencia y pureza en su corazón, por lo que no ve ningún tipo de monstruo o algo anormal en el pueblo, en realidad ella puede ver el Mundo Real de Silent Hill. (Lost Memories, 2013)

Por razones desconocidas, Laura es paciente del mismo hospital donde se encuentra Mary y entablan una fuerte amistad (Laura, s/f). La actitud que tiene hacia James es grosera y fría, pues piensa que realmente no amó a Mary porque no la visitaba en el hospital, aunque con el progreso del juego, se vuelve un poco más amable con él. Laura suele ser irrespetuosa y traviesa con James, pisándole la mano o encerrándolo en una de las habitaciones del hospital, pero al final comienza a tomarle cariño.



### Eddie Dombrowski

Es un joven de 23 años que se siente acomplejado por su obesidad, siendo víctima de bullying durante la mayor parte de su vida. Después de tantos insultos, su manera de manifestar su ira era a través de estallidos de violencia. Primero mató a un perro y cuando vino el dueño (una de las personas que se burlaba de él) a confrontarlo le disparó en la rodilla, arruinando su carrera de jugador de fútbol. Mientras huía de la policía sentía culpa por lo que había hecho, es ahí cuando Silent Hill le hace el llamado (Lost Memories, 2013). En un determinado punto del juego Eddie entra a un estado paranoico donde cree que todos están en contra de él y se burlan de su físico. Cuando tiene apariciones en el videojuego se encuentra acompañado de un cadáver brutalmente asesinado, recordándole el crimen que ha cometido (Eddie Dombrowski, s/f). Al final, pierde la cordura y es asesinado por James.



## Masahiro Ito: Diseñador de monstruos y de escenario

Para la elaboración de las bestias, Ito se inspiró principalmente en los cuadros de Francis Bacon (Lifante, 2018); en sus obras halló deformaciones y anatomías retorcidas, sugerencias de humanos pero distorcionados que le sirvieron de iluminación y guía, representando en cada monstruo formas y texturas que él mismo llamaría “de carne agriada” combinándolos con movimientos humanoides. Esta composición tenía una finalidad en específico; que las criaturas fueran repulsivas y asquerosas pero que de igual manera tuvieran un aspecto conocido para el jugador: que se moviera como si fuera humano:

Mi idea básica para crear estos monstruos era darles aspecto humano. Al principio el jugador debe creer que son humanos, pero al acercarse se da cuenta de que el movimiento de estas formas es anormal y que sus cuerpos giran en ángulos improbables basados en los manierismos y movimientos de gente borracha y niños pequeños (San, 2017).

Ito también estuvo a cargo el diseño de los escenarios de Silent Hill 2. Él se basó en las fotografías que tomó Tsuboyama<sup>37</sup> de los paisajes industriales y de urbanización que encontró en Estados Unidos (. Ito trasladó al videojuego el panorama decrepito y abandonado, cuidando cada detalle de las casas y edificios para que el jugador, cuando esté explorando el lugar, tenga miedo y terror de estar solo en un pueblo maldito, haciendo que ese sentimiento perdure durante la partida. Lifante (2018) afirma que “la creatividad de Ito es una pieza fundamental en el aspecto visual de Silent Hill, para transmitirnos aquel terror que pervive tanto tiempo después” (p. 20). El trabajo que realizó Masahiro en el diseño de las bestias y de los escenarios funcionó como guía para las entregas posteriores de Silent Hill.

Las criaturas que habitan en el mundo de Silent Hill 2 son proyecciones de la mente de James, quién está atormentado por los sentimientos de culpa (Lost Memories, 2013). Las bestias materializan sus más profundos miedos y deseos con el fin e perseguirlo.



<sup>37</sup> Masashi Tsuboyama fue diseñador de fondo y de movimiento de Silent Hill, director y diseñador de la ciudad de Silent Hill 2, y director de arte y diseñador de monstruos de Silent Hill 4: The Room. (Masashi Tsuboyama, s/f)

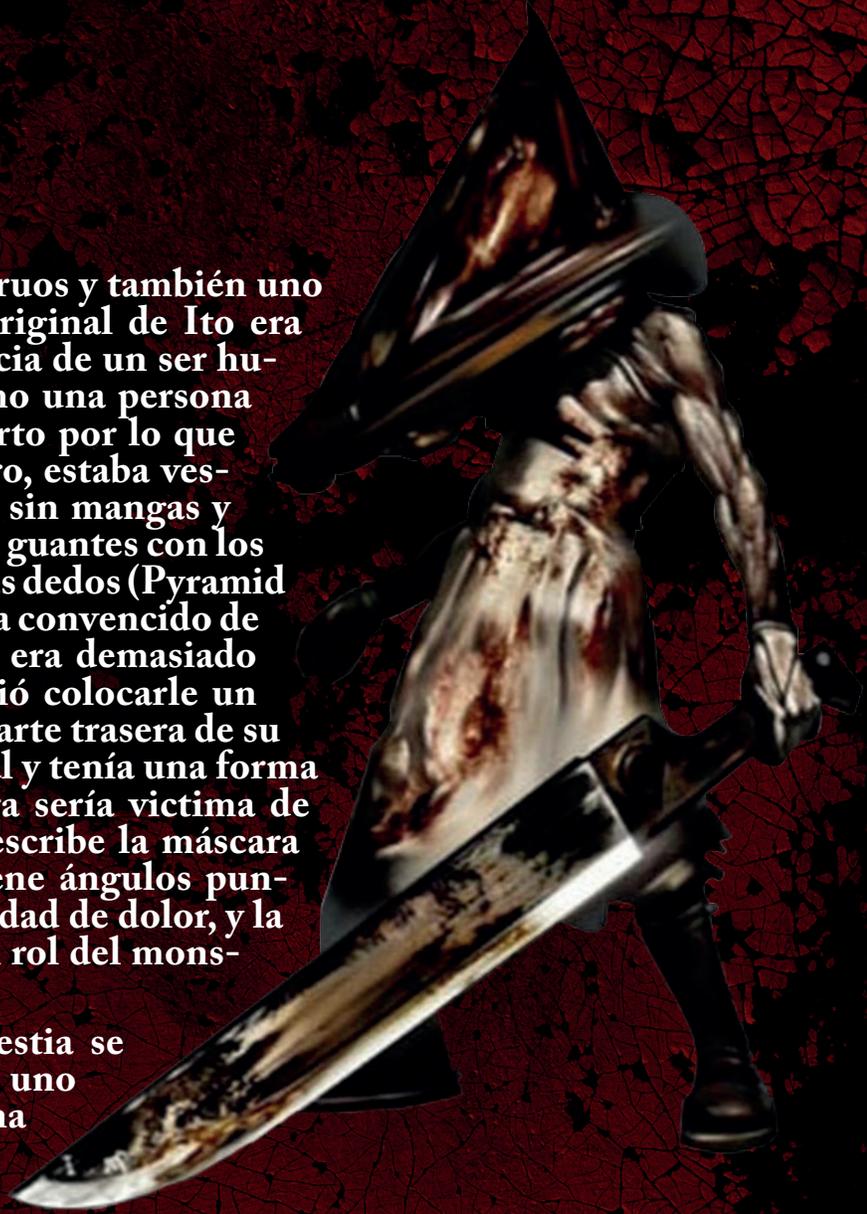
## Cabeza de Pirámide

(Pyramid Head)

Es el más popular de sus monstruos y también uno de los más explotados. La idea original de Ito era realizar un monstruo con apariencia de un ser humano afligido. Lo representó como una persona encorvada, su rostro estaba cubierto por lo que parecía tener una máscara de cuero, estaba vestido con harapos largos y blancos sin mangas y en sus manos llevaba puestos unos guantes con los cuales apenas eran distinguibles sus dedos (Pyramid Head, s/f). Al terminarlo no estaba convencido de que en realidad diera miedo, aún era demasiado humano. Fue entonces que decidió colocarle un casco pesado que se injertó en la parte trasera de su cabeza. Éste estaba hecho de metal y tenía una forma piramidal; cualquiera que lo usara sería víctima de la deformación. Lifante (2018) describe la máscara como un “(...) triángulo (que) tiene ángulos puntiagudos que sugieren la probabilidad de dolor, y la forma piramidal ayuda a definir el rol del monstruo en este juego” (p. 54).

Para la versión final de esta bestia se cambió el cuerpo jorobado por uno musculoso y erguido, vestía una bata vieja y llevaba entre las manos un enorme y pesado cuchillo. Con estos cambios pareciera que el cuchillo y el enorme casco de metal son más “un castigo sobre su cuerpo que un conjunto de arma y armadura.” (Lifante, 2018, p. 54), pues el casco era pesado y grande haciendo que su caminar fuera lento y el cuchillo era tan monumental que tenía que ocupar las dos manos para poder utilizarlo.

Cabeza de Pirámide tiene la función de mover la estabilidad de James; le muestra acciones terribles que lleva a cabo frente al protagonista, lo persigue por los pasillos arrastrando su enorme cuchillo (anunciando su proximidad) y en varias ocasiones asesina a María. Cabeza de Pirámide es la encarnación de la conciencia de James, quién tiene la necesidad de ser castigado por el mal que ha hecho (Lost Memories, 2013).





### Figura mentirosa (Lying Figure)

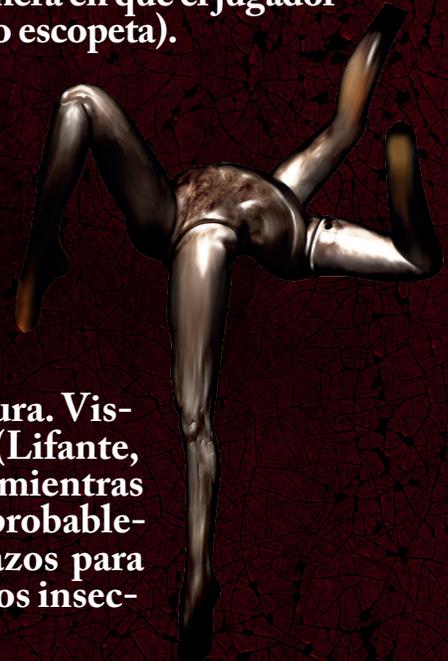
Es el primer monstruo con el que James se encuentra al estar en Silent Hill y es de las criaturas más comunes, encontrándolas en cualquier lugar. Su aspecto físico parece ser de una mujer retorcida dentro de una camisa de fuerza, como si se tratase de un paciente del manicomio intentando liberarse (Lost Memories, 2013). Dicha camisa está hecha de su propia carne, que recorre todo su torso hasta taparle el rostro. Cuando Ito estaba elaborando el diseño de las bestias, vio que un compañero de trabajo bailaba de manera extraña y eso le inspiró a hacer a Figura mentirosa.

Según el director artístico, el monstruo de la camisa de fuerza se le ocurrió cuando vio a uno de sus colegas llegar a la oficina con una capucha y las manos en los bolsillos, moviendo su cuerpo al ritmo de la música que escuchaba en sus auriculares (San, 2017).

Figura mentirosa se mueve lenta y torpemente, en su intento de ser libre se contorsiona de un lado a otro y después da unos pasos hacia adelante, repitiendo la acción. Cada paso parece una tortura para la pobre criatura. En su pecho se localiza una apertura vertical que sugiere la forma de una vagina, de la cual expulsa ácido para atacar a James. Otra manera en que ataca es cuando se arrastra por el piso, emitiendo un extraño y perturbador sonido. Las armas cuerpo a cuerpo funcionan contra este monstruo, aunque la mejor manera en que el jugador puede defenderse es con un arma de fuego (la pistola o escopeta).

### Maniquí (Mannequin)

Maniquí es otro de los monstruos más comunes que se pueden hallar en el pueblo. Según el libro Lost Memories (2013), Maniquí es la manifestación de las necesidades e inclinaciones sexuales que tiene James. Es una bestia femenina, sin torso, ni cabeza o brazos, simplemente está compuesta de dos pares de piernas de mujer unidas por la cintura. Viste un leotardo hecho de carne pútrida y tela vieja (Lifante, 2018). Las piernas inferiores le sirven para andar, mientras que las piernas superiores, que carecen de pies (probablemente fueron amputados), le funcionan como brazos para atacar a James. Su ataque recuerda a los movimientos insectívoros de la mantis religiosa.



Maniquí permanece completamente inmóvil haciendo creer al jugador que no se trata de algo peligroso. La bestia reacciona cuando es iluminada por una fuente de luz a cierta distancia o cuando escucha el ruido que emite la radio que James. El primer encuentro que tiene el jugador con dicha criatura es en el apartamento 205, después de que James encuentra una linterna e ilumina la habitación llena de maniquíes.

### Enfermeras

(Bubble Heads)

Son bestias peligrosas que sólo se encuentran dentro del Hospital Brookhaven. Es un monstruo femenino con un aspecto igual al de una enfermera. Posee las piernas y el torso de una mujer, con abundantes caderas y generosos pechos que sobresalen de su pronunciado escote. La cabeza la lleva vendada, pero si se observa de cerca las vendas no cubren completamente el rostro, hay un espacio en la mandíbula que deja a la vista una boca sangrienta y con dientes afilados (Lost Memories, 2013). En otra versión, en vez de la mandíbula sangrienta hay un plástico transparente que tapa la nariz y la boca.

Cuando están inactivas se encuentran paradas como estatuas y con la mirada clavada en el piso, pero si detectan a James comenzarán a convulsionar violentamente, como si de un momento a otro fueran a quebrarse (Lifante, 2018). Se acercan cojeando lentamente, arrastrando una tubería y cuando están lo suficientemente cerca intentan golpear al protagonista con la cañería que llevan entre sus manos. Son altamente mortales y difíciles de matar con armas cuerpo a cuerpo, por lo que el jugador deberá usar armas de fuego o, si lo prefiere, evitar el combate. Si una enfermera ataca a James, éste quedará gravemente herido.



### Mandarín

Este monstruo sólo aparece debajo del suelo enrejado cuando James ya se ha adentrado en el Otro Mundo<sup>38</sup>. Es una criatura alta, tiene la cara deforme, dos grandes brazos que terminan en horribles protuberancias y viste con una especie de minifalda (Mandarin, s/f). Su ataque consiste en lanzar una especie de tentáculos puntiagudos que salen de sus puños hacia arriba dañando a James pero el jugador puede evitar la ofensiva si identifica en qué parte del suelo está colgando Mandarín.

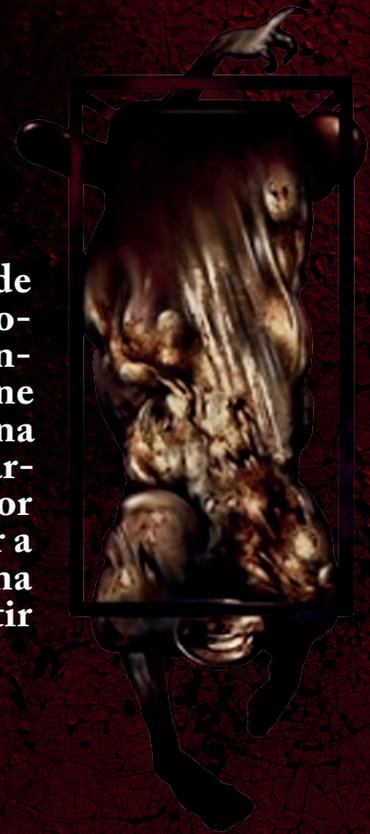


<sup>38</sup> Escenario de Silent Hill que funciona como reflejo de la mente de quién lo observe.

## Labios de carne

(Flesh Lips)

James tiene un enfrentamiento con tres Labios de carne cuando Laura lo encierra en una de las habitaciones del Hospital Brookhaven. El engendro está colgando del techo y parece estar hecho de una masa de carne hinchada y malformada que está atrapada dentro de una jaula de metal oxidada. En la parte superior de dicha cárcel son apenas visibles dos brazos y en la parte inferior un par de piernas que tratan de capturar y estrangular a James. Cuando atrapan a su presa, la acercan hasta una vagina que tienen entre las piernas y empiezan a emitir rugidos que lastiman a James (Lifante, 2018).



## Papá Abstracto

(Abstract Daddy)

Cuando James está haciendo un recorrido por la Prisión de Toluca, alcanza a escuchar los gritos de una mujer suplicando. Al entrar a una de las habitaciones encontró a Ángela siendo acosada por este monstruo de apariencia abominable. Está formado por la silueta de una figura masculina y una femenina sobre una cama y están cubiertas por una especie de tela hecha de piel podrida. Las dos formas parecen hacer movimientos de tener relaciones sexuales pero de manera violenta haciendo referencia a una violación (Lost Memories, 2013). La figura masculina somete a la femenina en la cama, y es éste el que lleva el control, pues sus piernas son los que mueven a toda la bestia. La figura de abajo, la femenina, está gritando, refleja el tormento que está viviendo y aunque ambos tiene vaginas en lugar de bocas, en el caso de la forma femenina simboliza el abuso sexual (Lifante, 2018).

Su ataque consiste en perseguir a la presa e intentar aplastarla, embistiéndola con su enorme cuerpo, saltando encima del protagonista e intentar asfixiarle la cabeza con su vagina. El jugador deberá contar con armas de fuego para hacer el efectivo su eliminación. Una vez muerto Papá Abstracto, Ángela se levantará a patearlo y a rematarlo con una televisión que esta próxima.



## Mary-María (Jefe final)

Es la última y más poderosa bestia que James enfrentará. EL jugador se encontrará con esta criatura cuando James suba a la azotea del Hotel Lakeview estando en el Otro Mundo. En una ventana Mary o María (según el final que obtenga el jugador) estará observando el paisaje de Silent Hill, volteará a ver a James y arremeterá contra éste, diciéndole frases horribles. Al final del diálogo ella se convertirá en un monstruo.



Su aspecto será igual al de un cadáver en estado de putrefacción vestido de monja. Estará presa en una jaula de metal, levitando cabeza abajo. Durante toda la batalla el monstruo estará gritando con los brazos extendidos y los pies con forma de tentáculos. La bestia irá tras James y lo atacará vomitando polillas carnívoras y ahorcándolo con sus tentáculos (Lost Memories, 2013). Cuando el jugador está a punto de derrotarle, desciende del techo entre quejidos y murmullos, postrada en la jaula. Sólo puede repetir una y otra vez, agónicamente “James, James, James”, éste deberá rematarla con un último disparo.

Algunos de los lugares más importantes será descritos a continuación, cabe aclarar que no son todos los lugares por los que James transita, pero es necesario hacer mención de algunas áreas en específico por la transcendencia de los sucesos que ahí se llevaron a cabo. En la mayoría de los edificios que James visita tienen la sensación de abandono; es el vacío que deja la vida después de que estuviera en ardua actividad en anteriores épocas.



## Brookhaven Hospital

Institución mental que, cuando está en la versión del Mundo Real, parece un sanatorio normal, todo se encuentra en orden y limpio, pero cuando se somete a la transformación del Otro Mundo las paredes se cubren de lonas, las puertas se encuentran bloqueadas y se escuchan ruidos extraños cuyo proceder no se puede definir.



### Hotel Lakeview

Esta situado al noroeste del Lago Toluca, junto a la orilla. Fue construido cuando el nivel turístico en Silent Hill iba incrementando. Es el mismo hotel donde James y Mary pasaron sus vacaciones antes de que ella cayera enferma.

Cuando James entra al hotel, lo encuentra igual a cuando lo habían visitado tres años atrás con su esposa, pero después de estar en la habitación 302 y de que se entera de la verdad de Mary, el hotel se muestra en la versión del Otro Mundo. El hotel ahora expone que sufrió graves deterioros a causa de un incendio, estaba oscuro, deteriorado y con varias goteras.

### Heaven's Night

Es un club de striptease ubicado en la calle South Vale. James tiene que pasar por este lugar cuando persigue a Laura, pero permanece cerrado, a lo cual María lo ayuda abriéndole una de las puertas, insinuando que ella trabajaba ahí. En el episodio "Nacida de un deseo" María comienza su viaje en una de las habitaciones de este club.



### Mundo Real

Se refiere a la realidad física en la que vive la gente de Silent Hill. Este mundo apenas es interactuable, pues cuando el jugador comienza el juego, el protagonista ya está inmerso en el Mundo de Niebla, siendo menor o nula la actividad paranormal. Sin embargo, el Mundo Real lo podemos encontrar en los recuerdos que tiene James cuando pasó sus vacaciones con su esposa Mary, donde recuerda el pueblo como un lugar bello.

Silent Hill parece un pueblo tranquilo y normal, donde la mayoría de la población es inconsciente de las fuerzas oscuras, no advirtiendo la presencia de los protagonistas y de los eventos ocurridos en el Mundo de Niebla y el Otro Mundo.



## Mundo de Niebla

El Mundo de Niebla es el nombre no oficial del universo que se encuentra entre el Mundo Real y el Otro Mundo. Es una fase intermedia entre estos dos mundos. Los personajes pasan del Mundo Real al de Niebla mediante una transición gradual, en donde la niebla va cubriéndolo todo poco a poco y cerrando más la visión de los personajes. Cuando el protagonista está inmerso completamente en el Mundo de Niebla es cuando tiene su primer encuentro con un monstruo.

La niebla se presenta en un color blanco o grisáceo e invade todo el pueblo de Silent Hill, con la diferencia de que muestra los edificios y lugares un estado avanzado de deterioro y sin habitantes, sólo se pueden encontrar monstruos y algunos personajes seleccionados. También las calles se ven afectadas por la niebla; algunas llevan a barrancos o simplemente están cerradas. Aunque la niebla fue ocupada en primer lugar para ocultar las limitaciones técnicas de la época, le dieron un sentido a este elemento, haciendo que fuera un componente más para dar una sensación espeluznante y sombría.

## Otro Mundo

El Otro Mundo es el universo que va después de estar en el Mundo de Niebla y es una de las dimensiones alternas de Silent Hill. Este mundo se modifica dependiendo del estado mental de la persona que lo visite. El Otro Mundo es una versión más oscura y perturbadora de todos los edificios, áreas y calles del pueblo de Silent Hill, aunque los lugares siguen en el mismo sitio, su aspecto cambia.

El ambiente de esta dimensión es sombrío, todo está en ruinas, inundado por el óxido y por manchas de sangre. En algunas partes del pueblo donde antes había calles ahora hay rejas que solo llevan al abismo. Es común ver que la mayoría de los elementos hechos de metal estén oxidados, como las rejas, cadenas, coladeras y ventiladores. En general, los ventiladores representan el ciclo de renacimientos, tema recurrente en la serie.

Una vez que el personaje se encuentre en la versión del Otro Mundo y que salga al exterior de los edificios, ya no habrá niebla, ésta se ha cambiado por un manto negro que bloquea la visión de los visitantes. Una de las características más importantes del Otro Mundo, es el poder reflejar la psique de sus visitantes, mostrándoles sus peores miedos, haciendo que cada visitante lo visualice de diferente forma.

## **Hirozuki Owaku: Diseñador de puzzles**

Fue el comisionado para que la historia de *Silent Hill 2* tuviera relación con los puzzles que aparecían en él, dándole un sentido dentro de la narrativa. La naturaleza extraña y simbólica de los puzzles aportan información acerca de las misiones, personajes y objetos para que el jugador pueda avanzar en la partida, haciendo que éste reflexione acerca de su solución. Para Lifante (2018): “El juego constantemente nos obliga a usar nuestra imaginación y creatividad para relacionar las pequeñas composiciones líricas con los elementos del escenario, lo que ayuda a sumergirnos en la atmósfera simbólica de la narrativa” (p. 48). El proceso resolutivo tiene relación con los elementos que el protagonista tiene en su entorno; el jugador deberá hacer conexiones entre la información que tenga para poder resolverlos y pasar a la siguiente fase.

Owaku también fue el guionista y el demiurgo de la mitología que rodea a *Silent Hill 2*, según Akira Yamaoka (citado en Lifante, 2018) “solo él sabe lo que realmente está ocurriendo en *Silent Hill*” (p. 24). Para diseñar los símbolos que aparecen en el pueblo, Owaku debió de tener como referentes la demonología europea tradicional, para realizar el Sello de Metatrón. Las letras que aparecen en el sello están escritas en enoquiano, un alfabeto secreto descifrado por John Dee, el aseguraba que era el verdadero idioma del los ángeles. Después, a finales del siglo XIX surgió la Orden del Amanecer Dorado que retomaron el enoquiano y aseguraron haber invocado a los ángeles. Tiempo después un charlatán del ocultismo del siglo XX, Aleister Crowley, llamó la atención del Team *Silent* con sus largos escritos sobre magia enoquiana. Así es como el equipo de Konami decidió colocar este símbolo en el videojuego.

El sello de Metatrón (o también llamado Emblema Virun VII) hace referencia al ángel Metatrón quién es conocido por ser el interpretador del lenguaje de Divino y traducirlo a una lengua comprensible para la humanidad. El sello aparece en el piso cuando James derrota a los dos Cabezas de Pirámide, posiblemente estos sellos le han protegido de los monstruos.

## **Akira Yamaoka: Director de banda sonido y ambientación musical**

Akira no estaba en un principio en el desarrollo del primer *Silent Hill*, de hecho, llegó cuando ya tenía avances el proyecto. Entró a suplir al primer compositor que, desesperado y frustrado, abandonó su función. El nuevo compositor no solo se encargaría de musicalizar el videojuego, también asumiría las funciones de director de sonido y masterización de audio. Empezó a trabajar sin haber visto casi nada del juego, así que sólo se basó para sus composiciones en su referente, en la música de Angelo Badalamenti<sup>39</sup>, quién había compuesto para *Twin Peaks* (Lifante, 2018). Yamaoka se diferenció de Badalamenti cuando encontró un estilo personal a través de los ruidos, lo industrial y hostil. Cuando presentó la música a sus compañeros, pensaron que el sonido había sufrido una clase de error en la programación, que

---

39 Es un músico y compositor estadounidense de origen italiano. La música de Badalamenti se caracteriza por sus lánguidas y sinuosas melodías así como sus múltiples aproximaciones al jazz. (Angelo Badalamenti, s/f)

aquellos ruidos no podrían ser los definitivos, pero Yamaoka defendió su creación y al final fue aceptada.

Este compositor colocó los sonidos y silencios en el lugar correctos, sólo él sabía que la música no es la única que puede intimidar, también lo puede hacer los silencios. El pueblo de *Silent Hill* no sería el mismo sin el trabajo de Yamaoka, “su capacidad de equilibrar silencio, melodía y latidos industriales (que) ha marcado la identidad del pueblo tanto como su intrincado argumento” (Lifante, 2018, p. 20). Con la utilización de sonidos metálicos e industriales nos conectaba con el pueblo y recordaba que el peligro se encontraba ahí, sin saber bien en donde, pero estaba esperando en alguna esquina detrás de la niebla.

La banda sonora de *Silent Hill 2* nos lleva por un camino de melancolía rodeada de soledad y tinieblas. Las melodías son tristes, llenas de nostalgia y desesperanza, emblema auditiva de cómo se siente James en el pueblo y junto a él descendemos hacia la perdición. Los sonidos industriales y pesados abrieron camino hacia composiciones más melódicas, marcadas por bajos, teclas de piano y ecos ambientales.

La música no fue inspirada por ninguna película, es simplemente mi estilo. Para el tema principal estuve tres días componiendo (...) No creo que la melodía sea lo más importante en una pieza musical. Sin embargo para este tema me basé en una melodía triste con una percusión fuerte. Sobre todo, me quiero asegurar de que la gente siente algo al escuchar mi música (San, 2017).

Akira rompe con lo convencional, deja a un lado el patrón inalterable y repetitivo y busca variaciones que el jugador no pueda anticipar. Realizó mucho trabajo y utilizó la imaginación para encontrar sonidos que fueran reales y que envolvieran al jugador en el ambiente, para esto utiliza instrumentos que hayan sido poco utilizados, para que el sonido producido no sea reconocible, además de mantener y acrecentar la incertidumbre en el jugador.

Con el fin de aumentar la incertidumbre, Yamaoka trata de que el jugador no reconozca la naturaleza de los instrumentos participantes en la composición. Se nutre principalmente del rock industrial y el dark ambient para construir pasajes claustrofóbicos, sofocantes e incómodos (Ramírez, 2015, p. 113).

Grabó muchas veces los sonidos de pasos para los personajes con el propósito de que no existiera la monotonía al caminar y darle más textura al mundo que recorre el jugador. El compositor comenta:

Creo que los sonidos en Resident Evil son bastante formales, estamos habituados a oírlos, mientras que para Silent Hill 2 realmente quise hacer algo sorprendente, algo que retaría a tu imaginación, como si los sonidos entrasen por debajo de tu piel. Lo que quiero decir con esto es que busco una reacción física

en el jugador, como aprehensión e incomodidad. Pero el trabajo de un diseñador de sonido no es solo crear el sonido, sino saber cuándo usar el silencio. Creo que elegir momentos de silencio es otra forma de producir sonido (San, 2017).

Al trabajar para Konami y ser el director de audio de *Silent Hill*, hizo que se disparara su carrera profesional, pues las melodías retratadas en este videojuego fueron características del mismo. Según Lifante (2018) “Los acordes espirales de una mandolina fueron nuestro primer contacto con *Silent Hill*. Desde aquella melodía de portentoso trip hop que abría el primer juego, Akira Yamaoka ha sido la identidad sonora de *Silent Hill*.” (p. 20). Los sonidos quedaron grabados en las mentes de los jugadores, esto se vio desde el primer *Silent Hill*, el cual les dio la bienvenida a los jugadores.

## El mando en *Silent Hill 2*

Los controles con los que se puede jugar el videojuego que se estudia es con controles de tanque. Esto significa que si movemos la palanca hacia la izquierda o a la derecha, el personaje rotará sobre su eje pero si se mueve hacia adelante o hacia atrás el personaje caminará en esa dirección, haciendo que sea confuso el movimiento del personaje, en especial si se está acostumbrado a otro tipo de control. Los controles dificultan el manejo del personaje; si quiere que el personaje camine en diagonal primero hay que girar el personaje y después caminar hacia enfrente, si quiere dar la vuelta o dar la espalda se tiene que rotar el personaje. Este tipo de controles refuerza el concepto de que el personaje es lento y torpe, sobre todo en los combates, pues primero se deberá apuntar y después golpear. Esto significa que hay que apretar un botón (apuntar) y después jalar el gatillo (golpear o disparar). Se obliga al jugador a medir tiempos y distancias para que cuando el avatar lance un golpe, éste sea certero o para que esquivar al enemigo

El manejo del protagonista hace que la frustración del jugador se eleve al saber que éste es vulnerable en comparación a otros videojuegos, debiendo decidir si pelear o huir del combate. Nos recuerda que James es humano: tiene cero experiencia con las armas y el miedo hace que sea inepto ante la amenaza, aumentando la posibilidad de que James muera antes de derrotar a su rival.

Desde el punto de vista de la estética del videojuego, con este abanico de movimientos y el limitado número de impactos que podemos recibir antes de fallecer se enfatiza la sensación de debilidad y vulnerabilidad. Un escenario idóneo para una saga de terror psicológico (Lozano, 2015, p. 80)

Los movimientos que puede hacer James son limitados; el personaje sólo puede caminar, correr, apuntar y atacar. *Silent Hill 2* no utiliza el heads-up display<sup>40</sup>; para comprobar la salud de James, su ubicación y los artículos que lleva, el jugador debe-

---

40 Es una herramienta que sirve para saber cuál es el estado de nuestro personaje, aparece de manera transparente en la pantalla para que no haya necesidad de mover la cabeza. (Visualización head-up, s/f)

rá entrar en el menú de pausa del juego para revisar su estado y el inventario. A lo largo del juego, James recoge mapas, que solo se pueden leer si hay suficiente luz o cuando su linterna está encendida. Él también actualiza los mapas pertinentes para reflejar las puertas cerradas, pistas y obstrucciones y anota el contenido de todos los documentos para futuras consultas.

Las cámaras están colocadas de forma que aumente la tensión en el jugador; tomas en tercera persona, en picada y dirigida hacia el rostro de James harán que la experiencia del jugador sea estresante, pues de esta manera se impide la visibilidad de saber que hay enfrente al personaje. Pascal Bonitzer (citado por Ramírez) para acentuar la importancia de la incertidumbre en los videojuegos de terror:

Mientras el cine implica que lo que está ocurriendo en la contigüidad del espacio fuera del plano tiene tanta importancia desde un punto de vista dramático –y a veces incluso más– que lo que transcurre dentro del plano, el campo visual completo del videojuego está mucho más dramatizado porque podemos y debemos caminar a través de este fuera de campo. De hecho, el arte videolúdico de asustar gira en gran parte en torno al espacio ciego (Ramírez, 2015, p.52)

El jugador no tendrá idea de si hay peligro cerca, lo que hace que se cree tensión, pues el manejo de los ángulos de la cámara se encuentra fuera del control del jugador, orillándolo a manipular el personaje para la cámara se sitúe en otro enfoque. Siguiendo a Lifante (2018) “la cámara tampoco colabora con el jugador, ofreciendo ángulos difíciles y movimientos lentos que en ocasiones resultaran mas frustrantes de lo que sus diseñadores probablemente querían” (p. 48).

En la vida, cuando no tenemos control de alguna situación o aspecto de nuestra existencia nos crea tensión y estrés. Este es un elemento que aparece insistentemente en *Silent Hill* para crear angustia. Metz (citado en Ramírez, 2015) nos dice “es con la cámara con la que el espectador se identifica antes que nada” (p. 53). Es a través de la cámara que el *Team Silent* crea *suspense*, enfocando y encuadrando la imagen que quieren mostrar al jugador, de forma que persistentemente se tema por aquello que está fuera del campo visual. Este es un recordatorio para el sujeto de que la cámara está fuera de su alcance, no puede moverla y esto obstaculiza la visión de los peligros que están fuera del lente, limitándose a apoyarse en otros recursos como los sonidos de pasos o el aviso de la radio que nos avisa del peligro próximo.

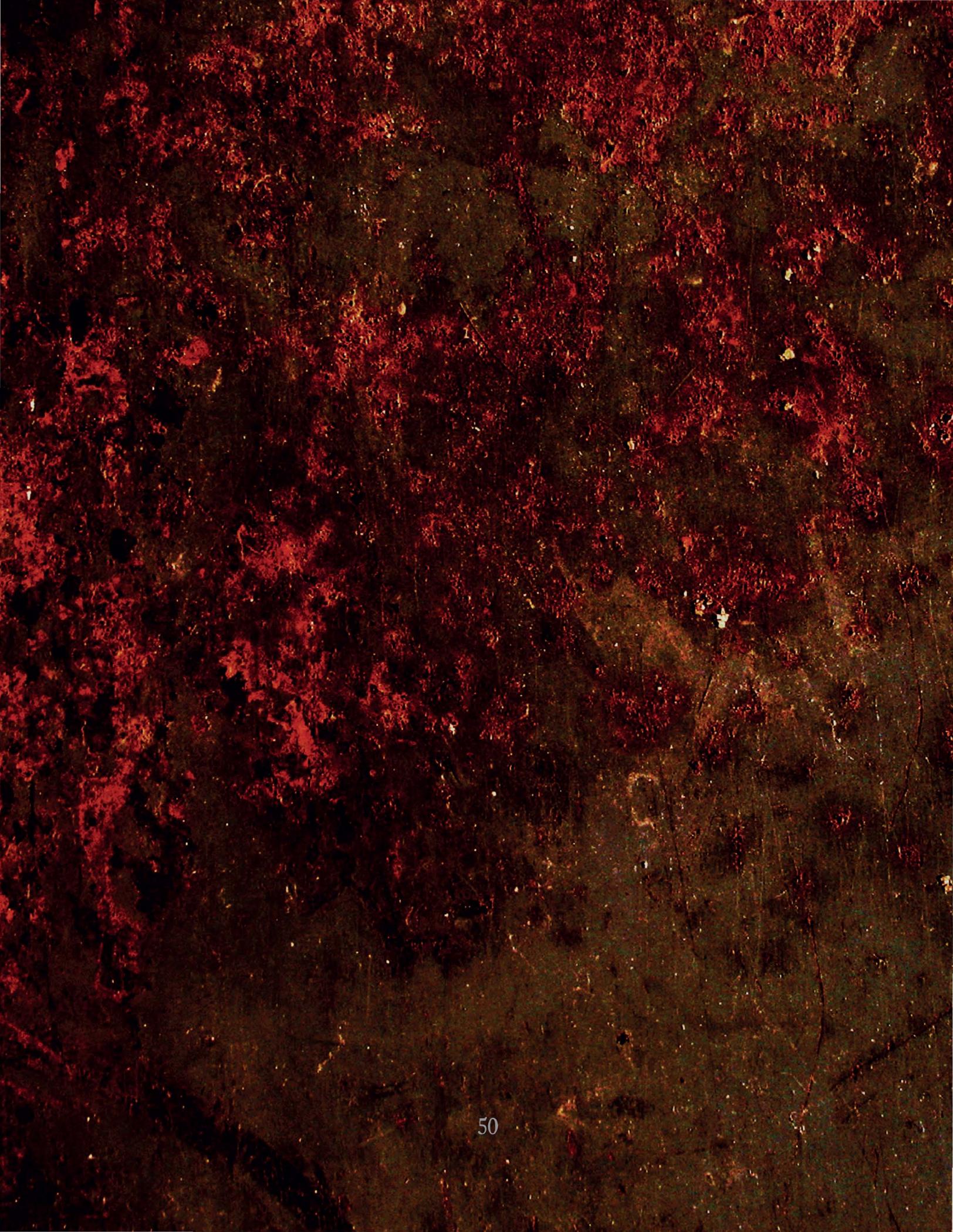
Los movimientos de los monstruos, en especial con *Figura Mentirosa* y *Maniquí* es predecible y repetitiva, lo que hace fácil evitar el combate. En cambio con las peleas con jefes, lo único que se puede hacer es que el James corra en círculos para que no apresen mientras intenta disparar, esperando que alguna bala haga efecto y derrumbe al monstruo.

Gran parte del juego consiste en navegar por la ciudad y resolver los puzzles para encontrar las llaves u otros elementos que auxilien a abrir las puertas y seguir el camino. James cuenta con objetos que son de ayuda cuando está explorando el lugar, la primera es la linterna que le ayuda a ver en lugares oscuros y también para ver el mapa, la segunda es la radio que lleva con él, que le avisa de la cercanía de los mons-

truos emitiendo estática, lo que le permite detectarlas incluso a través de la espesa niebla. Cuando hay objetos próximos a James y que le son de utilidad, éste gira la cabeza en dirección de donde se encuentra dicho objeto.

Se ha explicado lo que es el survival horror, así como delimitado qué videojuego entra o no a esta clasificación, estudiando su temática y la intención que tiene cada uno para con el público. Las características más importantes del género giran en torno a aspectos visuales (personajes, monstruos y escenarios), sonoros (ambientación musical, efectos de sonidos) y de interacción (resolución de puzzles) que son importantes para conseguir de forma exitosa una inmersión por parte del jugador. En la elaboración del videojuego que se estudia interfirieron personajes que, sin su talento y dedicación no hubieran logrado crear un título tan memorable y que aprovecharon las desventajas que tenían en tecnología para ocuparlas a favor de la narración. El trabajo de Team Silent dejó una huella en la historia del *survival horror*, pero ¿realmente estas son las propiedades necesarias para poder enunciarlo como un medio de expresión artística o hay algo más profundo? En el siguiente capítulo se expondrán las respuestas a esta pregunta.





# Capítulo 2

El *survival horror* se caracteriza por colocar al jugador en situaciones en las cuales tiene que sobrevivir a los peligros que le amenazan con salud y munición limitada. Las batallas con las bestias serán complicadas, pues el avatar es débil e incompetente para defenderse aunque, en este tipo de videojuegos, los enfrentamientos con los monstruos no son lo más importante sino la resolución de los puzzles. Será necesario que el jugador encuentre los objetos y pistas que le ayuden a avanzar tanto en la historia como en la partida. Lo anterior tiene relación con un aspecto que, de no existir, el jugador perdería todo interés en el título, se hace referencia a la ambientación que posee *Silent Hill 2*. Elementos como el audiovisual y la narrativa son factores importantes que dirigen al jugador a tener una experiencia de terror. En este capítulo se profundizará en los conceptos más importantes de *Silent Hill 2*, desmenuzando cada elemento y relacionándolo con aspectos de lo siniestro. También se estudiará el diálogo que existe y se lleva a cabo entre el jugador y el videojuego, señalando esta actividad como una de las más importantes en el momento de enunciarlo como medio de expresión artística.

## Freud presente en *Silent Hill 2*

El equipo de desarrolladores, el *Team Silent*, creó un universo que refleja los deseos escondidos y miedos más profundos del jugador. Muestra todo lo que teme, lo que le paraliza y no le deja dormir. Este título consigue mostrar la versión más horrible del infierno: muestra el mundo interior de quién lo juega, manchado de sangre y sombras, donde la identidad se rompe frente al sujeto. Coloca al jugador en un mundo donde se encuentra solo, confundido y sediento de verdad, cuestionándose “¿quién soy realidad?”. Este es la reflexión más importante y la cual se abordará en este apartado. No sólo se analizará que es lo que da miedo, también se estudiará las razones.

*Silent Hill 2* refleja lo que todo ser humano puede vivir en algún momento: ser el protagonista de una historia de terror. En todos reside un miedo fundamental a la muerte y este título lo muestra ante el sujeto. Es un aspecto difícil de presenciar pero también es lo que lo vuelve atrayente, puesto que aunque el jugador se sienta incómodo, también se siente fascinado por lo siguiente que puede suceder.

El mayor referente que tuvo *Silent Hill 2* es Sigmund Freud. La estética freudiana se ve reflejada en los elementos visuales que componen dicho título. Freud expone que en la sociedad los actos que realiza cada individuo están gobernados por el inconsciente; “sostenía la teoría de que todas nuestras acciones están guiadas por el subconsciente, y que el litigio entre nuestros impulsos violentos y sexuales y las reglas de la sociedad producen las tensiones internas que nos conducen a la neurosis” (Lifante, 2018, p. 202). Estos pleitos se ven reflejados en los personajes y monstruos de *Silent Hill*; los

personajes están en un dilema en el cual el eros y el thanatos están luchando por el poder, mientras que las bestias son la representación de dichas peleas.

El hilo conductor de la trama en esta creación es la constante sensación de terror, miedo y de lo siniestro o como lo llamaría Freud “Unheimlich”. Nadie ha logrado explicar de manera tan concisa el sentimiento que provoca el *Unheimlich* como lo hace Freud. Ligado a lo anterior y acentuando la aflicción se encuentra el *doppelgänger*; el terror de encontrar algo conocido pero al mismo tiempo ajeno y la repetición de los eventos; es el impulso inconsciente de realizar la misma acción o evento una y otra vez. Todos estos conceptos se manifiestan en *Silent Hill 2* y todos están conectados a los pensamientos estéticos que expone Freud.

### *Unheimlich*

El término no fue ocupado primeramente por Freud, pero fue él quien lo explicó de manera más extensa. Lo retoma del filósofo alemán Friedrich Schelling, quien en el siglo XVIII realizó un libro titulado *Libro de la Filosofía de la mitología*. En dicho libro escribió una definición acerca de lo siniestro y lo llamó *Unheimlich*: “Lo siniestro (*Das Unheimliche*) sería todo lo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado” (Schelling, citado en Trías, 2006, p. 1)

En 1919 Freud hizo un breve escrito titulado “*Das Unheimliche*”, en él analiza los resortes del miedo a partir del concepto de lo ominoso<sup>41</sup>. En dicho documento estudia y comparte la definición que Schelling hizo del *Unheimlich*, pero quiere saber de dónde proviene esta palabra. El término puede tener dos significados: en su idioma original, el alemán, se le puede relacionar con la palabra *heimlich* que trata de lo familiar, conocido, protector o confortable, mientras que por otro lado también hacer referencia a lo oculto, disimulado, secreto o misterioso. Son definiciones que si bien hacen alusión a definiciones diferentes no se encuentran muy alejadas entre sí. Freud (citado en Trías, 2006) describe que el “*heimlich* significa lo que es familiar, confortable, por un lado; y lo que es oculto, disimulado, por el otro. *Unheimlich* tan sólo sería empleado como antónimo del primero de estos sentidos y no como contrario del segundo” (p. 9). Es decir que “lo familiar es *Heimlich*. Lo *Unheimlich* es lo extraño que ocurre dentro de esta familiaridad” (Estañol, 2009, p. 89).

E. Jentsch (citado en Freud, 2001) señala que una dificultad al momento de estudiar lo siniestro obedece a la capacidad para experimentar esta cualidad sensitiva, puesto que en cada individuo se experimenta en diferente grado. Esta razón lleva a Freud a recopilar las impresiones sensoriales, anécdotas y vivencias de las personas que le hayan producido un sentimiento de lo siniestro para definirlo un poco más allá de su raíz alemana. Después de un análisis y de escoger los puntos que tenían en común dichos casos, Freud (2001) llegó a la conclusión de que: “lo siniestro sería de aquella parte espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (p. 12).

Parte del estudio de lo siniestro que lleva a cabo Freud se basa en el cuento “El hombre de Arena” del autor E. T. A. Hoffmann; relata la historia del joven Nathaniel y su trayecto hacia la locura desencadenado por una pesadilla infantil: un monstruo que

---

41 Que es abominable y merece ser condenado y aborrecido.

arranca los ojos. El protagonista relaciona este monstruo con Coppola, un vendedor de ojos mecánicos. Enfrente de la casa de Nathaniel vivía una joven hermosa y apática llamada Olimpia, se enamora perdidamente de ella pero al final resulta que es una autómatas, creación de Coppola. Olimpia representa una característica fundamental de lo siniestro, en el cual se cree que una persona es real cuando es una muñeca o al revés, provocando un sentimiento de terror. Ernst Jentsch (citado por Freud, 2001) lo explica como “la duda de que un ser aparentemente animado, sea en efecto viviente; y a la inversa: de que un objeto sin vida esté en alguna forma animado” (p. 18).

Por ejemplo las muñecas y maniqués, sabemos que son objetos sin vida, pero su apariencia cercana a la de un ser humano es lo que los hace perturbadores. Los detalles de los rostros, su ropa muy similar a la de una persona, los ojos que pueden seguir el caminar de una persona hacen que dé la impresión de que pueden cobrar vida en cualquier momento, que al darles la espalda o al apagar la luz cobren vida repentinamente. Lifante (2018) explica que si se entra en una habitación con un maniquí se podría pensar que es un simple muñeco, pero si se encuentran más maniqués y está mal iluminado el cuarto puede crear una sensación terriblemente ominosa.

Su sentido siniestro se basa en su ambigüedad, se encuentran entre la vida y la muerte, entre la verdad y la mentira. Resulta más siniestro si dichas figuras o maniqués se moviesen o llegasen a engañarnos con su realismo, haciéndonos sospechar de ellas por puro instinto de supervivencia. Como en el cuento “El hombre de Arena”, Nathaniel no sospechaba que Olimpia fuera un robot, impresión que le hace dudar de la verdadera existencia de Clara, su novia desde la infancia, llegando al extremo de empujarla desde lo alto de un edificio. El no encontrar diferencias entre un robot y un humano y el haber sido engañado, hace que dude de todo, dejándolo loco. Lo familiar, aquello con lo que Nathaniel estaba habituado se tornó extraño y ajeno, lo que podría ser real parece ilusorio y viceversa. Eugenio Trías (2006) describe que:

Es siniestro aquello, heimlich o unheimlich, que «habiendo de permanecer secreto, se ha revelado». Se trata, pues, de algo que acaso fue familiar y ha llegado a resultar extraño e inhóspito. Algo que, al revelarse, se muestra en su faz siniestra, pese a ser, o precisamente por ser, en realidad, en profundidad, muy familiar, lo más propiamente familiar, íntimo, reconocible (p. 9).

Así se debió de haber sentido James cuando se encontraba con diferentes monstruos de aspecto humano; para él era algo conocido, la forma de moverse era familiar, pero de igual forma le era ajeno y lo aborrecía pues emitían sonidos horribles y atacaban de formas que un humano no podría lograr (vomitar ácido). Una característica importante del *Unheimlich* es que algo debía de estar oculto, pero al final se ha mostrado. Tal es el caso del recuerdo que tiene James de la muerte de su esposa. Tras la muerte de Mary, él estaba convencido de que ella murió tres años atrás por causas naturales derivadas de la enfermedad que le atormentaba. Después de cruzar todo el pueblo en busca de Mary, se le ha revelado de que él fue quién en realidad la mató asfixiándola con su almohada y lo ha olvidado porque es demasiado tormentoso para vivir con ello. Pero *Silent Hill* no quiere que un crimen así sea enterrado en el subconsciente de James, es por eso que llama a este personaje al pueblo y lo hace recordar lo que ha hecho. El asesinato de su

esposa estaba oculto, pero *Silent Hill* se lo ha recordado, demostrando que James no la amaba tanto como él creía, no tuvo la paciencia ni la fuerza para cuidar de un ser amado y bajo la excusa de quitarle el dolor a la enferma decidió ponerle fin a su vida. Esa es la parte siniestra de su pensamiento: él creía que la amaba, pero detrás de eso, también quería una mujer completa y ser libre.

Lo siniestro hace que el sujeto se enfrente así mismo, con sus miedos, inseguridades y frustraciones. Toma base del miedo interno, de aquellos temores inconscientes de los cuales no es posible esconderse ni ocultarlos porque están ahí con la persona. El *Unheimlich* se le revela a James a través de los monstruos y del *Otro Mundo*, exponiéndole sus temores, inestabilidades, errores y su peor pesadilla: ser el verdugo de su querida esposa. Tales marcas no podrán ser olvidadas con facilidad, pareciera que James vivió una pesadilla y a ese nivel de terror y miedo nadie podría encontrarse bien después de ese tipo de situación. En un final optativo James sale del pueblo con Laura y esto es posible porque *Silent Hill* ha decidido dejarlo ir, puesto que ha cumplido con su misión: recordarle del delito que cometió con una fuerza tal que será difícil de digerir. Seguramente para el protagonista le tomará tiempo olvidar lo que ha vivido en el pueblo y menos aún la razón por la cual se encontraba en aquel espantoso lugar. El miedo seguirá en su mente, torturándolo, siguiéndolo cual sombra y no lo dejará dormir. El terror estará con él demostrando que el siniestro tiene un lazo estrecho con la psique humana; es sentimiento que oscila entre el miedo, el terror, la angustia, el delirio, el vértigo.

Otra situación que puede provocar el sentimiento de lo siniestro es el arraigamiento de creencias antiguas que supuestamente se han abandonado pero que se confirman las consecuencias de éstos en determinados momentos de la vida, haciendo que resurjan y que se dude por un momento de las creencias que se posee<sup>42</sup>. Tal es el caso de la resurrección de los muertos, que puede provocar la sensación de lo siniestro; en algún momento de la vida se ha aceptado la idea de la resurrección como una realidad, convenciéndose de que en verdad sucedía. Hoy ya no se cree en ella, se puede decir que se ha superado esa idea, pero aún se encuentra en el proceso de la superación y puede existir duda acerca de las nuevas concepciones y sintiendo el acecho de las viejas creencias en la espera de una confirmación. En consecuencia, cuando sucede algo en esta vida que confirma la vieja creencia, se experimenta la sensación de lo siniestro.

El *Unheimlich* se manifiesta en el pueblo de *Silent Hill*. James y Mary habían ido de vacaciones a esa localidad tres años atrás para pasar sus vacaciones. James recuerda que el pueblo era un centro turístico, por sus calles transitaban los habitantes y tenía una hermosa vista hacia el lago Toluca. Ahora que ha regresado el pueblo se torna triste y desolado. No hay ningún habitante que viva ahí, solo encuentra monstruos. Todo el pueblo está cubierto por una niebla densa, el resplandor de las casas

---

42 Desde la antigüedad hasta la actualidad se ha visto poco modificado el miedo y lo siniestro que representa lo relacionado con la muerte: cadáveres, fantasmas, espíritus, espectros, etc. Estos pensamientos no han tenido grandes modificaciones a lo largo del tiempo, lo que hace que pensemos que cualquier objeto o cosa que se relacione con la muerte pueda evocarlos. Es probable que algunas personas tengan aún la creencia de que los muertos, al pasar a otro estado de existencia, quieran llevarnos con ellos para acompañarlos. Lo angustiante de que también estemos muertos es lo que le da la cualidad de siniestro.

No sólo lo relacionado a los muertos puede decirse que es “siniestro” también lo puede ser un ser viviente cuando se le atribuye intenciones malévolas. El hecho de que una persona sea malvada no es suficiente, debe de existir en ella una intención de perjudicar a otros con la ayuda de fuerzas particulares.

y calles ha desaparecido y en su lugar se encuentran paredes sucias y desgastadas, calles sin salida y manchadas que sugieren que es sangre. Un lugar que era cómodo y confortable, un espacio que era para turistas se ha convertido en un espantoso lugar en el cual se siente el abandono y la desolación.

Un acontecimiento más terrible y siniestro es lo que encuentra James por las calles del pueblo. En varias ocasiones se tropieza con varios cadáveres que parece que fueron brutalmente asesinados por las criaturas que rondan por los alrededores. Todo parece “normal”, son cadáveres de personas que seguramente entraron al pueblo por curiosidad y no pudieron sobrevivir. Lo terrorífico está en que dichos muertos están ataviados con un ropaje muy familiar: tienen chaquetas verdes y pantalones grises, un vestuario parecido al que lleva puesto el protagonista. Pareciera que alguien o algo le está advirtiéndole lo que puede sucederle. Pero estas situaciones no serán las más siniestras que se le presenten a James.

### *Doppelgänger*

Un suceso diferente pero que provoca un sentimiento más profundo del *Unheimlich* es cuando el protagonista encuentra a María; una mujer que se encuentra en el puerto, esperando a alguien. Lo siniestro en ella es que tiene el mismo físico que el de Mary pero con actitudes y vestimenta muy diferentes. Incluso James cree que podría ser la gemela de su ex-esposa, dejándolo confundido, asombrado y temeroso de lo que tiene frente suyo, es algo que no puede creer que esté pasando, sobre todo porque en algunas conversaciones que tiene con María ella menciona recuerdos que sólo Mary podría tener con su esposo. Tiene la apariencia, las memorias, actitudes y algunos pensamientos que Mary tendría, pero está seguro de que no se trata de ella. Es alguien conocido y simultáneamente no lo es. Freud (2001) describe que el ser que tiene semejanza a otro en fisionomía, actitud, comportamiento, pensamientos y recuerdos se le puede considerar como el “doble” o el “otro yo” de dicha persona.

Con la aparición de personas que a causa de su figura igual deben ser consideradas idénticas; con el acrecentamiento de esta relación mediante la transmisión de los procesos anímicos de una persona a su “doble” –lo que nosotros llamaríamos telepatía–, de modo en que uno participa en lo que el otro sabe, piensa y experimenta; con la identificación de una persona con otra, de suerte que pierde el dominio sobre su propio yo y coloca el yo ajeno en lugar del propio, o sea: desdoblamiento del yo, partición del yo, sustitución del yo; finalmente con el constante retorno de lo semejante, con la repetición de los mismos rasgos faciales, caracteres, destinos, actos criminales, (...) (p. 23).

María tiene todas estas características de Mary, es decir, funciona como un recipiente en el cual se le depositó toda la esencia de una persona. Puede pensarse que María es simplemente eso, un contenedor el cual simula las actitudes de la esencia depositada, pero no es así del todo. Ella tiene o tenía su propia personalidad y ahora que posee la de

Mary le impide ser ella misma. En el episodio “*Nacida de un deseo*” sabemos que María no recuerda quién es o cómo llegó a *Silent Hill*. Sólo puede recordar algunas cosas cuando habla con Ernst; recuerda quién es James y rememora que éste último es un hombre malo, pero que en el fondo también es amable.

En varias ocasiones se corrobora que María posee recuerdos de Mary. Se acuerda de Laura cuando ella encuentra un oso de peluche y piensa que a la niña podría gustarle ese juguete. Sabe que el hombre que se le acerca en el Lago Toluca es James y aunque éste nunca se da cuenta, ella lo llama por su nombre a pesar de que en ningún momento él se lo haya dicho. Con sus memorias ayuda a James a recordar la cinta de vídeo que habían grabado en el Hotel Lakeview y también ocupa esos recuerdos para confundir a James y hacerle creer que es su esposa fallecida. Después de salir del papel de “Mary” vuelve a ser María y le asegura que ella no le gritará ni será mala como su mujer lo fue con él. El protagonista intentar convencerse de que es imposible de sea su esposa, aunque tenga su esencia sabe que no es posible que sea ella, en especial porque a veces María puede ser sarcástica, cruel y estar de mal humor, características que nunca poseyó Mary.

En el libro “*Des Doppelgänger*” Otto Rank (citado por Freud, 2001) escribe sobre el tema del doble o *Doppelgänger* (“del alemán, es la combinación de “doble” y “andante”). Se basa en el relato de H.H. Ewers: *Der Student von Prag* (El estudiante de Praga). El protagonista de este cuento ha prometido a su novia no matar a su rival en un duelo. Cuando éste se dirige al lugar donde se efectuará el enfrentamiento se encuentra con su doble, quién le hace saber que mató a su adversario. El doble realiza lo que realmente quiere hacer uno, aunque vaya en contra de las reglas y de las propias ideas conscientes.

Todas las posibilidades de nuestra existencia que no han hallado realización y que la imaginación no se resigna a abandonar, todas las aspiraciones del yo que no pudieron cumplirse a causa de adversas circunstancias exteriores, así como todas las decisiones volitivas coartadas que han producido la ilusión del libre albedrío (Freud, 2001, p. 24)

A pesar de que María sea muy parecida a Mary, tiene varios aspectos agregados que hacen que James se sienta atraído hacia ella. Es mucho más atrevida, viste de manera sexy y seduce al protagonista con frases cautivadoras. En las ocasiones en que James duda sobre quién es María, ella le recuerda que es real, hace que la toque para que verifique su calor y le manifiesta que no importa quién sea ella, que sólo existe para él. Pueden existir dos posibilidades si se toma en cuenta la definición de Rank; la primera es que María fue creada a partir de las ilusiones y deseos de James siendo el resultado de su incapacidad de soportar el peso de haber asesinado a su esposa (Lost Memories, 2013); la segunda es que María fue creada a partir de las frustraciones y aspiraciones que Mary no pudo realizar por llevar el papel de esposa conservadora. Una peculiaridad de María es que James es el único que la puede ver y esta teoría se confirma porque en ningún momento del juego se le ve a ella interactuar con otro personaje. Cuando James está con otros personajes, nunca está presente María. Esto podría aclarar porque cuando llegan a la bolera ella prefiere esperar afuera, evitando a Eddie y a Laura. Este planteamiento puede fundamentar que María existe por y para James.

En el final alternativo de *Silent Hill 2* titulado “María”, James sube las escaleras y encuentra en la cama a Mary. Ella no le perdona que la haya matado y le reprocha a su esposo por la necesidad y el interés que éste tiene por María. Se puede entender que Mary se siente celosa por lo que su “doble” representa: es perfecta, sexy, atrevida, tiene salud, etc. personifica todo lo que ella podría haber sido para James. Se siente frustrada y traicionada por James, pues éste se siente irremediabilmente atraído por María, haciendo que Mary sienta odio hacia su “doble”

Lo contemplamos la mayoría de las veces con odio, otras con perplejidad y pocas veces con felicidad o ternura. El otro puede ser una alimaña persecutoria a quien tratamos de enterrar o puede ser aquél que fuimos y odiamos, o lo que nos gustaría haber sido, con aquellas virtudes que nadie tiene. En otras ocasiones nos damos cuenta de que el otro tiene un doble: que la persona que creíamos que era no lo es más, o inclusive que ha cambiado de un modo sutil, física o mentalmente (Estañol, 2009, p. 90)

El pensar que su esposo no la quisiera tal cual ella era, que se la imaginaba con actitudes y vestimenta diferente y que además esté a su lado una mujer que materializa todas esas ideas, le hacen perder la cabeza, porque además de ser asesinada por su esposo se siente traicionada y olvidada.

Según Rank (citado por Freud, 2001), la creación del “doble” fue una medida de seguridad primitiva en contra de la destrucción del “yo”, teniendo presencia incluso después de la muerte. Por ejemplo, los antiguos egipcios tallaban la imagen de sus muertos en los ataúdes o en las paredes para que su presencia fuera duradera. Lejos de su sentido narcisista y de asegurar el recuerdo de la vida, ésta actividad se convierte en un siniestro mensajero de la muerte. Es la misma situación con María; James pudo haberla creado a partir de sus deseos pero fue después de la muerte de su esposa, mientras que Mary pudo concebirla a través de sus aspiraciones no realizadas momentos antes de morir. En ambos ejemplos María anuncia y recuerda la muerte representada en los múltiples asesinatos que vive a manos de Cabeza de Pirámide.

Se experimenta el *Unheimlich* cuando algo que presiente, se teme o que se desea en secreto, se realiza, de manera extraordinaria y se convierte en realidad. La realización de estos deseos prohibidos e íntimos nos provoca un efecto siniestro. Se forma a partir de las fantasías inconscientes y de deseo que de igual forma es temida, pues son pensamientos que además de ser deseados por el sujeto son autocensurados por el mismo. El espacio entre el deseo y el temor se encuentra el siniestro potencial. Cuando se torna real se le conoce como siniestro efectivo (Trías, 2006, p.11). Con lo anterior han emergido las siguientes preguntas: ¿Quién hubiera seguido investigando acerca del pasado de María? ¿Quién soportaría la verdad de su existencia? ¿Quién podría soportar un proceso en el cual, muy probablemente, después de arrojar respuestas se hubiese preferido no conocerlas nunca? Estas preguntas son las que se prefiere ignorar y olvidar. Son cuestionamientos que se quiere evitar, porque al hacerlas, al ejecutarlas, es enfrentarse a uno mismo y a veces, uno mismo es el peor demonio y juez que puede existir.

A James se le materializa su deseo de tener a una mujer como su esposa pero con todas las aptitudes que quería en ella; más arriesgada, sensual, seductora, atrevida, con buena salud y, sobre todo, viva. Es probable que cuando su mujer estaba viva hubiera deseado que tuviera estas características, pero nunca se vieron reflejadas en ella. A partir de ese deseo, que se intensificó a través de la frustración sexual que James padecía, después del asesinato de Mary y a partir de la culpa que tiene por haber asfixiado a su mujer, María viene al mundo y aparece en *Silent Hill*. Trías (2006) lo resume en la siguiente oración: “podría definirse lo siniestro como la realización absoluta de un deseo (en esencia siempre oculto, prohibido, semi-censurado)” (p. 11).

En el tiempo que pasa María con James, éste se acostumbra a su presencia y le es agradable estar en compañía de ella. No tiene idea del porqué de la existencia de ella y menos aún sospecha de porqué aparece viva ante él a pesar de que ha sido asesinada a manos de la bestia *Cabeza de Pirámide*. Cuando María es aniquilada por tercera ocasión por dicho monstruo, James recuerda su crimen, entiende por qué existe el *doppengänger* de Mary y las Cabezas de Pirámide. Se quitó el velo del olvido y frente a él se le derrumba la imagen que tenía de él mismo. No era una persona amorosa y paciente, como se había convencido; era una persona repugnante que asfixió a su propia esposa y tuvo la osadía de reprimir sus actos. Se convirtió en lo que más temía, se volvió un criminal.

Pero de pronto eso tan familiar, tan armónico respecto a nuestro propio límite, se muestra revelador y portador de misterios y secretos que hemos olvidado por represión, sin ser en absoluto ajenos a las fantasías primeras urdidas por nuestro deseo; deseo bañado de temores primordiales (Trías, 2006, p. 14).

James se sentía el esposo perfecto y piadoso que ayudó a su esposa a terminar el dolor de su enfermedad y que por fin pudiera estar ella en paz, pero bajo esa excusa se escondía el peor de los secretos: en realidad él quería librarse de ella, no la soportaba y no quería terminar con el sufrimiento de ella, sino el de él.

Con María es con quién llega a tener una conexión más fuerte, ella le atrae pero también le teme por lo que pueda representar. Es extraño y perturbador encontrarse a un doble de un ser querido que ha fallecido y es mucho más aterrador que esa persona esté obsesionada con ser “una buena mujer” para el protagonista. En varias situaciones María intenta intervenir entre James y la búsqueda de Mary, insinuándosele, seduciéndole y exponiéndole que sólo ella existe para él, pero ¿quién es realmente María y que hace en *Silent Hill*? María fue creada por el Dios Carmesí (Lifante, 2018) para recordarle a James su crimen y su reprensión sexual, situaciones que él ha olvidado y que el pueblo de *Silent Hill* está dispuesto a recordarle a través de los monstruos y personajes que interactúan con el protagonista. Ramírez (2015) agrega al *doppengänger* otra peculiaridad, el conflicto que éste representa:

No solo aliena al sujeto con su influencia diabólica, sino que de algún modo manifiesta el lado oscuro de su alma. No es una fuente de conflicto externo, sino el espejo de un conflicto interno que el personaje ignora: una obsesión, un temor, una ansiedad... (p. 50).

## Repetición compulsiva

En el final alternativo titulado “María”, después de que James acabase con el jefe final, el protagonista tiene consciencia de que es lo que quiere. Se dirige al puerto y espera en el mismo lugar donde se encontró por primera vez a María. Para su sorpresa ella se encuentra ahí. James le pide que se vayan juntos, le expresa los sentimientos que tiene hacia su persona y aclara que no necesita de Mary. María acepta gustosa a irse con James. Justo antes de subir al auto, comenzó a toser de la misma forma en que tocía Mary, lo que nos sugiere que James está condenado a repetir de nuevo el ciclo infernal, que no ha aprendido nada de la aventura que vivió en *Silent Hill* y que en poco tiempo estará de nuevo en el pueblo, viéndose en el espejo de los baños, con amnesia de haber matado a Mary. Trías (2006) lo enuncia como “se repite, pues, algo familiar e íntimo, pero olvidado por medio de la censura, superado y refutado por la conciencia del sujeto” (p. 13). Así aunque James se vaya de *Silent Hill* con María lo perseguirá la maldición del asesinato de Mary, ya que ella le recordará su pecado y de algún modo se repetirá el ciclo de tristeza y tortura para James quién regresará inevitablemente al pueblo.

Este tipo de actitudes en las cuales se vuelve a desarrollar un mismo evento se le conoce como *repetición compulsiva*, que es “la actividad psíquica inconsciente (que) está dominada por un automatismo o impulso de repetición” (Freud, 2001, p. 26). Cuando María se encuentra en el hospital, toma las mismas pastillas que Mary ingería y tose de la misma forma que ella lo hacía cuando estaba enferma, nos sugiere que también tiene la misma dolencia que la difunta mujer de James. Esto lo condena a repetir los mismos sucesos que vivió al lado de Mary cuando estaba en el hospital, pasando por insulto, groserías, cambios de humor y al final un asesinato que olvidará.

La *repetición compulsiva* también se puede observar cuando James está lanzándose una y otra vez hacia el vacío ¿acaso no teme por su vida? Sus acciones dicen lo contrario. Esto puede ser una metáfora de la situación mental de James; si se hace daño o muere en el intento de encontrar a su esposa, no importará, su vida ya no tiene sentido después de que ella falleció, pero entonces ¿por qué no lo intentó antes? ¿por qué no se muere en *Silent Hill*? El deseo de morir no lo encontró antes porque en realidad ha pasado muy poco tiempo desde que Mary falleció, lo cual confirma la disociación de la realidad, aunque él crea que lleva tres años muerta en realidad lleva tres días de haber fallecido, sólo que sus acciones pesan tanta culpa que ha decidido reprimirlo para poder sobrellevarlo. En *Silent Hill* no puede morir porque el lugar lo ha decidido así; no quiere que el protagonista muera antes de que recuerde la verdad, no quiere darle el confort de desprenderse de este mundo sin antes haber pagado por el delito que cometió.

Observamos nuevamente la *repetición compulsiva* en los asesinatos que sufre María a manos de *Cabeza de Pirámide*; ella muere tres veces, recordándole a James la muerte de Mary y el pesar de haberla perdido. Para James es un ciclo de dolor, arrepentimiento y frustración por no poder hacer nada para salvarla.

## *Eros y Thanatos*

En la mayoría de los aspectos visuales de *Silent Hill 2* (personajes, monstruos, objetos) hacen referencia al *eros* y *thanatos*. En la entrevista hecha para el *Making Of Silent Hill*<sup>43</sup> (2007) del juego, Takayoshi Sato recalcó dos palabras: *eros* y *thanatos*, el amor y la muerte. Los diseños de los monstruos sin duda tienen una carga muy fuerte de estos dos conceptos y Masahiro Ito logró representarlas de manera excepcional.

Fue Sigmund Freud quién utilizó los nombres de los dioses griegos, Eros y Thanatos para hacer referencia a dos de los instintos básicos del ser humano. Eros se refiere a la punción de vida, aquella que posee la singularidad y la tendencia de preservar la vida, la unión y la integridad, es decir, a tener unido todo lo animado. En su instinto de mantener la unión y la vida, acepta el sexo como placentero y como generador de nueva vida. En cambio, Thanatos se refiere a la punción de muerte, a la tendencia hacia la autodestrucción con el único fin de que el ser retorne a su estado inanimado, a la desintegración, hacia la muerte. En otras palabras era el deseo de abandonar la lucha por la vida.

Freud tomó sus nombres de la mitología griega por lo que cada dios representa. Eros era el dios del amor, el sexo y la pasión. También era el dios que se encargaba de la uniones de los dioses con los seres humanos y que mantenía todo unido (el amor une). Thanatos era el dios de la muerte y hermano gemelo de Hipnos, dios del sueño. Tanto Thanatos como Hipnos tocaban de manera suave a las criaturas vivientes, haciendo una analogía y simbolismo entre la acción de morir y de dormir. El instinto de muerte hace retornar la vida orgánica a un estado inanimado y entre las diferentes maneras de manifestarse están la agresividad y la violencia.

En cada uno de los individuos (y también en los colectivos) se puede contemplar cada uno de estas punctiones. Cuando se experimenta sentimientos “bajos” como el odio, envidia, malos deseos, crueldad, descalificación, morbosidad, etc. es porque en la persona está trabajando Thanatos. Si se realiza actividades “elevadas” que conlleven amor, compasión, caridad, tolerancia, solidaridad, crecer y desarrollarse, desear hijos, etc. es porque está presente Eros. Eros significa unión y construcción; Thanatos simboliza separación y destrucción.

Tanto Eros como Thanatos forman parte de todos los seres vivos y están presentes desde el momento en que cada individuo nace. Entre ellos existirá una lucha permanente que creará tensión tanto en el individuo como también en la sociedad humana, llegando a dominar uno más que otro. Un individuo puede pasar por ciclos en el que Eros sea superior, como el inicio de una relación amorosa, formar una familia, el crecimiento laboral, etc. pero también dicho individuo atravesará por etapas en la que domine Thanatos, como el fracaso en un proyecto, la pérdida de un ser querido, un rompimiento amoroso, etc. y se verá reflejado en depresión, el odio intenso o deseos de morir.

El medio que vincula estos personajes es el cuerpo; un cuerpo erotizado aspira a la vida, a la creación; mientras que un cuerpo deserotizado, en sufrimiento procura la

---

43 Un documental sobre la realización del videojuego “Silent Hill2, “Silent Hill 2” y “Silent Hill 3” lanzado el 2001. En él se recopilan los aspectos más importantes acerca de la realización de los primeros tres videojuegos. (Beuglet, 2001).

muerte; de esta forma las sensaciones de dicha o sufrimiento son estados psíquicos que nuestro aparato anímico permite (Serrano, Salmerón y Serrano, 2010, p. 328)

En *Silent Hill 2* se puede observar que los personajes, objetos y monstruos evocan al eros y el thanatos. Algunos personajes tendrán un pasado más ligado a Eros, otros al Thanatos y unos más evocarán a ambos. Determinadas cosas harán referencia a acciones criminales o eróticas mientras que en las bestias se sugerirá la sensualidad a través de las formas y movimientos a la vez que la muerte se representa en el material de lo que están hechos (carne putrefacta). Tienen un poder atrayente y repulsivo a la vez.

Lo característico de *Silent Hill* es que los enemigos no son zombis o mutantes biológicos, sino criaturas de pesadilla cuya morfología varía en cada una de las entregas de la saga, pero que comparten una estética del cuerpo que subraya la abyección e incluye, en numerosas ocasiones, matices sexuales (Lozano, 2015a, p. 77).

En cada uno de los monstruos se puede encontrar y explicar la presencia de Eros y Thanatos, no sólo a nivel visual sino también por lo que cada uno simboliza. Comenzaremos con la bestia más memorable de este título: *Cabeza de Pirámide*. El diseño de *Cabeza de Pirámide* es efectivo a todos los niveles, ya que no sólo infunde miedo. Es una criatura de andar torpe, enferma y perturbadora. Este monstruo tiene un propósito en *Silent Hill* y más específicamente en James: su misión es atormentar a James arrastrando el cuchillo como un suplicio, anunciándole que se está aproximando. Materializa los deseos reprimidos y las peores pesadillas de Sunderland, recordándole el crimen que cometió, torturándolo, recreando las acciones horribles que realizó. Un ejemplo claro es la violación en la cocina, la manera en que somete a las otras bestias para cumplir una satisfacción sexual hasta el punto de matarlas, es una escena que probablemente retrataba el libido contenido en James.

*Cabeza de Pirámide* no da miedo por su cuchillo, sino por su aspecto y sus gestos. Es la encarnación de la peor de las tinieblas, ese remordimiento que carcome a James pero que él es incapaz de aceptar. La amnesia de James es el reflejo del casco piramidal: una pantalla frente a los ojos que le hace incapaz de saber quién es en realidad (Lifante, 2018, p. 72).

Para el vestuario de esta bestia, Masahiro decidió que llevaría ropa hecha de lino sucio (parecido a una bata que fue dañada con el tiempo) y un par de guantes de látex blancos y brillantes, lo que lo hace contrastante a lo percutido de su vestuario. Decir que los guantes son blancos es hacer referencia a las manos de James apretando la almohada blanca para asfixiar a Mary. La hoja del cuchillo, fállica y mortal, es la misma con la que atraviesa a María una y otra vez. Es una representación de la carga que James lleva en su camino, la culpabilidad que lleva arrastrando por las calles de toda la ciudad, pero que ha olvidado a causa del casco de amnesia.

El aspecto de *Figura Mentirosa* es más humanoide, parece que es una persona atrapada en una camisa de fuerza que intenta liberarse (Lost Memories, 2013). Repre-

senta el sufrimiento que James ocultaba en el hospital, al ver a su esposa tan enferma. También puede representar a los enfermos mentales del Hospital Brookhaven o la inmovilidad y la represión de Mary que la enfermedad le causaba, viéndose a ella misma como un monstruo. Su vomito puede referirse al deplorable estado de salud de su esposa, incapaz de hacer nada.

De acuerdo con el libro *Lost Memories*<sup>44</sup>, los *Maniquí* personifica los impulsos e inclinaciones naturales de James, manifestando la frustración que derivó de la enfermedad de su esposa. En una de las escenas dos *Maniquíes* son brutalmente violadas por *Cabeza de Pirámide*, lo cual puede hacer alusión que esta criatura representa la inocencia y la impotencia de ser abusada y destruida por una fuerza masculina opresiva.

Decir que simbolizan la frustración sexual de James sería quedarse corto: estos monstruos también aparecen en el capítulo especial “Born from a Wish” [Nacida de un deseo] demostrando su conexión con Mary. Ambos son, esencialmente, representaciones del mismo principio, y en cierto modo podríamos decir que el maniquí y María comparten una terrible hermandad (Lifante, 2018, p. 72).

En el caso de las *Enfermeras* se caracterizan más por ser eróticas que monstruosas. Sus faldas cortas, zapatos de tacón alto, el uniforme ceñido y blanco y el escote amplio hace que la criatura se perciba erótica, sin olvidar el horror que representa su boca afilada, lo extraño de su caminar y los ataques letales que lanza hacia el jugador. Las *Enfermeras* simbolizan la ansiedad por el estado terminal de Mary y la abstinencia sexual que con ello derivaba (*Lost Memories*, 2013). James fantaseaba con las enfermeras que cuidaban de su esposa “James visitó a su mujer muchas veces en el hospital, y en su celibato sexual debió mirar con deseo a las enfermeras. Debió soñar con ellas. Silent Hill le devuelve el deseo con ironía” (Lifante, 2018, p. 73).

El *Mandarín* personifica la ansiedad y vulnerabilidad de James ante el crimen que cometió (*Lost Memories*, 2013). Son criaturas que nacen desde lo profundo del subconsciente de James donde la culpabilidad permanece sometida, por eso están ocultas debajo del suelo de *Silent Hill* en la oscuridad. También puede simbolizar la relación que tuvo con Mary cuando estaba enferma, ya que en este tiempo se fue alejando emocional y sentimentalmente.

Recordemos que en el Hospital Brookhaven aparece Labios de Carne. Es una criatura que cuelga del techo y trata de atrapar a James con sus piernas para asfixiarlo y acercarlo a su “vagina” que emite fuertes sonidos, haciéndole daño a James. El monstruo representa a Mary postrada en la cama, pues éste está en una jaula de metal sin poder ser libre. Además los gritos que emite hacen referencia a las palabras crueles que Mary le decía a James. Lifante (2018) relata que “Según el diseñador de personajes Masahiro Ito, estos labios vaginales representan la boca de Mary, que vomitaba crueldades durante los días previos a su muerte. La jaula representa el lecho matrimonial de James, brutalmente retorcido por la culpabilidad” (p. 73).

---

44 Originalmente fue un texto publicado en japonés, después se hizo la traducción al inglés. Fue lanzado en el 2003 junto con la guía del Silent Hill 3, siendo impreso al revés de las últimas páginas de dicha guía. El texto aborda con profundidad la mayoría de los elementos de los primeros tres juegos de la serie. (Libro *Lost Memories*, s/f)

*Papá abstracto* es el segundo monstruo masculino (junto con *Cabeza de Pirámide*) que aparece en *Silent Hill*. Ambos comparten una característica fundamental: la violencia hacia las mujeres. Esta es la única bestia que representa el inconsciente de Ángela, pues el engendro está relacionado con el padre de ella, Thomas Orosco. También puede interpretarse la figura masculina como el hermano de ella. Refleja los abusos sexuales que sufrió ella a manos de su padre y de su hermano (aparentemente también de otros hombres que han pasado por su vida) (Abstract Daddy, s/f). “Por eso, la primera vez que lo encontramos (Labios de Carne) está intentando atacar a Ángela: sí, Papá Abstracto es un monstruo de Ángela que refleja sus abusos” (Lifante, 2018, p. 73).

La habitación donde se encuentra Ángela y *Papá Abstracto* también tiene un significado. Las paredes, hechas de carne putrefacta, tienen agujeros que son penetrados por cilindros de metal con un sugerente ritmo sexual, siendo en total veintitrés agujeros los que rodean a Ángela. Se puede interpretar como los movimientos del acto sexual, las violaciones que sufre Ángela.

En los personajes que encontramos en el pueblo tienen elementos y características que simbolizan el Eros y el Thanatos. Para poder entender las acciones y la presencia de cada uno de las punciones es necesario hacer un breve recorrido por el pasado de cada individuo y así poder estudiar mejor sus comportamientos. El videojuego se centra en la historia del protagonista James Sunderland quién busca a su esposa en *Silent Hill*. James y Mary estaban felizmente casados hasta que ella adquirió una enfermedad terminal que hizo que el matrimonio y su unión se fueran cuesta abajo. Mary tenía cambios de humor muy violentos, lo que hizo que James la visitara menos y recurriera al alcohol para alejarse de aquel escenario y olvidar la imagen de su esposa sufriendo pero era imposible. Con el tiempo la frustración sexual de James es más evidente, llegando a tener resentimiento hacia Mary porque le representaba una carga, le atormentaba verla sufrir tanto. La ausencia de su mujer alegre y el vacío que dejaba fue haciendo que James entrara en depresión y frustración, lo que hizo que tomará la decisión de asfixiarla con la almohada, diciéndose así mismo que fue un acto de amor y piedad. La pregunta es inevitable ¿realmente privar de la vida a tu esposa es un acto de amor o es más un acto de Thanatos? James se convenció de que lo hacía para liberarla del sufrimiento y en consecuencia también él sería libre.

Su personalidad y actitudes son cuestionables, pues hace cosas que no las llevaría a cabo una persona normal. En una habitación de los Apartamentos Wood Side se encuentra una pared con un agujero estrecho y oscuro. James alumbró con la linterna el interior y alcanza a ver un objeto. A pesar de que la primera vez que metió la mano, algo lo picó, vuelve a introducirla para sacar una llave. En otra ocasión sumerge el brazo en un retrete sucio y no se lava las manos después. Salta varias veces por agujeros que se encuentran en la Prisión Toluca sin pensarlo dos veces, acentuando que tiene una actitud suicida, pues no le importa nada más que encontrar a Mary aunque en eso se le vaya la vida, en esas situaciones está presente Thanatos. El poco o nulo cuidado que tiene hacia su persona le adjudica acciones suicidas explicando su comportamiento ilógico e imprudente.

Thanatos le hace revelaciones a James acerca de su futuro. En los Apartamentos Wood Side el protagonista se encuentra a un hombre muerto que está situado frente a la televisión y en ésta sólo hay estética. El sujeto lleva la misma ropa que viste James. Masashi Tsuboyama ha declarado que el individuo que está sentado en realidad

es el propio James, siendo un presagio de lo que podría sucederle al protagonista si es que todo va mal. La televisión es también un aviso de cómo James se enterará de la verdad sobre Mary (San, 2017).

En el enfrentamiento que tiene con los dos Cabezas de Pirámide, James entiende por qué éstos están atormentándolo y deduce por qué matan tan brutalmente a María frente suyo. *Cabeza de Pirámide* reproduce el asesinato de Mary, llegando a la conclusión de que este monstruo representa al mismo James.

Se ha llegado a teorizar que en realidad James está muerto y que *Silent Hill* es el purgatorio en donde debe expiar sus culpas. Aunque no es una interpretación oficial, se sostiene porque este juego gira en torno a la muerte, de acuerdo con la interpretación de Lifante (2018) “el pecado y la búsqueda de la redención son los aspectos que guían la acción, pero la muerte sostiene el telón de fondo con la completa extensión de su guadaña” (p. 77). En otras palabras, el poeta Omar Khayyam (citado por Lifante) nos dice que “la vida no es más que un juego monótono/ en el que con certeza encontrarás dos premios: / El dolor y la muerte” (p. 77). Verdades que son inherentes a nosotros, todos sufrimos y todos vamos a morir, cualidades que aparecen en el videojuego y que hacen que nos sintamos más identificados con James

Mary Shepherd-Sunderland fue la esposa de James. En ella el Eros predominaba en su vida antes de que la enfermedad y Thanatos interrumpieran su felicidad, haciendo que en ella exista una lucha entre estas dos punciones. Poco a poco la enfermedad va dominando su ser, despreciándose a sí misma y enojándose con sus allegados, en especial con James. Se miraba al espejo y veía la rapidez con la que decaía, su piel se marchitaba y la luz que alguna vez estaba en su rostro se ha desvanecido. Thanatos la recibía lentamente en sus brazos. Mary sabía que no le quedaba mucho tiempo de vida y eso le angustiaba y molestaba. Su ira la expulsaba contra su esposo, gritándole cosas horribles, pero después se calmaba y Eros se presentaba ante ella para consolarla, sembrándole la esperanza de que no se moriría. Era normal, ella tenía miedo ante la situación. Finalmente James adelanta el terrible final.

No sólo la punción de vida se le presentaba en forma de esperanza, también se le presentó con Laura, una niña que era paciente del mismo hospital. Entablaron un fuerte lazo y Mary le expresa, a través de una carta, que si las cosas hubieran sido diferentes, le hubiera gustado adoptarla como su hija.

María, otros de los personajes importantes dentro de la narrativa, es la personificación tanto de Eros como de Thanatos. Eros está presente en sus actitudes, palabras y en su forma de vestir. Es la parte reinventada de Mary, una creación del deseo de James. Es el reflejo de los deseos de James por ver a una Mary más sexy y extravagante y en el episodio “Nacida de un deseo” se confirma esta teoría.

La significación del personaje de María es la más obvia. Actúa como manifestación de los deseos carnales de James. Mientras que Mary encarna al prototipo de “good wife” o esposa ejemplar, recatada, sumisa y conservadora, María revela todo aquello que Mary negó a James durante los años de su enfermedad (Ramírez, 2015, p. 136).

Su porción de Thanatos surge cuando ella es creada a partir del deseo de James y justo después de que Mary fallece. También cuando *Cabeza de Pirámide* recrea con ella la muerte de Mary, asesinandola tres veces. Al final del juego, cuando James enfrenta a María convertida en el jefe final podemos observar que su aspecto es parecido al de un muerto, con la piel grisácea y en estado de putrefacción. María se encuentra encerrada en una jaula de la cual está levitando. Si recordamos que María es el *doppelgänger* de Mary, la jaula simbolizaría el sentimiento que tuvo Mary por el confinamiento que vivió en el hospital y a la cama en la que estuvo postrada durante meses a causa de su enfermedad. Ella trata de atrapar a James con sus tentáculos y vomita polillas contra James. Las polillas tienen un gran significado en este juego y aparecen en varias escenas. María tiene el tatuaje de una mariposa (lo que representa el renacimiento en Japón), James metió el brazo dentro de una pared rodeado por polillas y hay una cita bíblica en el observatorio que refiere a Job 13:28 “Mientras me deshago como cosa podrida, como vestido de polilla”. La polilla representa enfermedad y muerte en la cultura japonesa. Al momento de que este jefe vomita polillas, está vomitando crueles palabras que atormentan a James, de la misma forma que Mary lo hizo. El tentáculo simboliza una venganza irónica de alguien que ha muerto asfixiado, María quiere asfixiar a James así como éste asfixió a Mary con la almohada. En base al Libro Lost Memories María representa los sentimientos conflictivos que tiene James hacia su esposa en sus últimos momentos de vida.

De igual manera los personajes secundarios tienen elementos que los atormentan y por tanto los definen. En el caso de Angela, desde pequeña tuvo una infancia difícil, convenciéndose de que nunca sería feliz. Su padre Thomas Orosco, un leñador alcohólico, había violado a Angela cuando era niña. Además de recibir golpes y abusos sexuales de su padre, probablemente también los sufrió por parte de su hermano<sup>45</sup>. La madre de Angela le recordaba que ella merecía esos abusos y a pesar de que estaba al tanto de la situación, nunca intervino. Esto sólo hizo que creciera su odio hacia los hombres y sus pensamientos suicidas. Tiempo después su madre la había abandonado dejándola a cargo de su padre y su hermano. Ya no soportaba la situación que vivía en su familia, así que acuchilló a su padre y hermano. Confundida por lo que había hecho, fue a *Silent Hill* con la intención de encontrar a su madre desaparecida. Cuando llegó al pueblo estaba buscando también a su hermano y a su padre, sucediéndole lo mismo que a James, ella había olvidado el crimen que había cometido.

Parte de estos abusos se refleja en su vestimenta, lleva un jersey blanco con cuello de tortuga y unos pantalones marrón rojizo. Su ropa cubre todo su cuerpo buscando esconder sus características sexuales y evitar la sensación de estar expuesta, que es común entre las víctimas de abuso sexual. Eros se le presentó de una manera cruel, a través de los múltiples abusos sexuales que vivió a manos de su papá, hermano y al parecer de otros hombres que cruzaron en su vida. Fastidiada de la situación quiere hacer justicia por su propia mano, manifestándose la punción de muerte, asesinando a sus violadores, pensando posteriormente en atentar contra su vida, denotando que el thanatos es aquél que esta dominando su psique.

En el personaje de Eddie se muestra que a falta de Eros se exteriorizó Thanatos a través de los asesinatos que cometió. El bullying que vivió a manos de sus compañeros generó un odio incontrolable hacia casi cualquier persona, pues pensaba que todos se burlaban y reían de él a sus espaldas. Su ira se manifestó primero matando al perrito

de su bully, después le disparó a éste en la pierna arruinándole su carrera de futbolista. Eddie está dispuesto a asesinar a todo aquel que le mire de manera equivocada o le haga comentarios acerca de su aspecto físico sin sentir remordimiento o culpa alguna, manifestando su eros en el dominio sobre la supervivencia o la fatalidad de los otros, sintiendo placer en este poder.

Al contrario que Eddie, en Laura está presente, con mayor fuerza, la punción de vida. Su misión está guiada por Eros; su amor y el sólido lazo que hizo con Mary es la que la motiva a buscarla en el pueblo del que tanto le habló. Laura es una niña que está libre de pecado, es limpia y pura. Es por esta razón que no ve monstruos en *Silent Hill*, ni puede mirar al pueblo en estado de decrepitud, al contrario, lo observa como una localidad tranquila.

## Inmersión

Parte de la intención del *survival horror* radica en los elementos que toma del terror gótico<sup>46</sup> provocando miedo, angustia y terror. Los sentimientos que son llamados “negativos” son lo que más utiliza el género para hacer un vínculo con el jugador a través de los personajes del videojuego, pues dichas sensaciones son más fuertes y duraderas dentro de la mente humana en comparación a aquellos felices y placenteros. Los malos recuerdos y experiencias nocivas vienen a la mente de las personas más rápido que las memorias felices y estas sensaciones se acentúan cuando está acompañado de lo desconocido o de lo que escapa a la comprensión de la mente. En esta etapa el ser humano vuelve a sus primeros instintos que es sentirse amenazado ante lo que desconoce, sintiendo repulsión hacia el suceso pero a la vez se despliega la curiosidad por conocer, haciéndose un vaivén entre lo extraño y el querer comprender. La ambientación de este videojuego está elaborada a tal punto que se puede jugar sin que interfiera realmente en la experiencia que pueda tener el jugador. En opinión de Lifante (2018) “en un juego de terror no hay nada más importante que la ambientación, y la dirección artística es tan buena que cualquiera puede volver a jugar hoy en día sin que la tecnología desfasada sea un impedimento” (p. 77)

Los personajes y los monstruos provocan dichos sentimientos, pero no son los únicos, también lo hacen los escenarios y cada uno de los elementos que en ellos se encuentran, envolviendo al jugador en una atmósfera de misterio. Esto es posible gracias a la espacialidad que el 3D brinda; agregan complejidad a la concepción habitual del espacio, además permite la modificación de las texturas, reglas del juego, los objetos, etc. en determinados momentos para desorientar al jugador y así sembrar intriga y confusión. Si el videojuego tiene un ambiente contundente, no sufrirá el paso del tiempo, como es en el caso de *Silent Hill 2*, que no sólo en cada paisaje retiene el suspenso sino que además están relacionados entre sí y con los personajes.

El pueblo se ve sometido a una constante alteración del ambiente y del espacio; en la transición del *Mundo de Niebla* al *Otro Mundo*, los paisajes sufren una modificación de iluminación y los edificios se muestran deteriorados; las calles cambian según en el

---

46 El desarrollo de los acontecimientos en un ambiente de misterio o suspenso, en un lugar donde existe alguna profecía de maldición, los personajes tienen sentimientos muy fuertes, sucesos de eventos de difícil explicación

mundo en que se encuentre el protagonista y cuando James baja hacia donde está el gran refrigerador, el pasillo sufre una transformación: en un principio está hecho de concreto y después, conforme el jugador avance se torna sangriento, rojizo y carnoso.

En *Silent Hill 2* el ambiente que predomina es el claustrofóbico y logra esta sensación tanto en espacios abiertos como en los cerrados. Las calles son anchas y muy largas, el protagonista las puede recorrer con cierta libertad hasta que se encuentra con el fin de una calle, ya sea que esté bloqueada o que sin razón aparente dicho camino lleve a un barranco lo que hace que busque en varias ocasiones una salida o un camino en el cual seguir. La impresión también se encuentra en las viviendas. A pesar de tener muchos locales y casas es imposible entrar a ellas; sólo aquellas que sean útiles para la misión el jugador podrá acceder. Si el personaje se encuentra dentro de un edificio se encontrará con habitaciones parecidas y pasillos estrechos dando la sensación de estar perdido en un laberinto. La niebla y la oscuridad del exterior son particularidades importantes que enfatizan el sentimiento de encierro. Impiden que el jugador pueda ver que hay más allá de unos metros de donde se encuentra el personaje principal. Para Martínez (2013) es “en esta poética del espacio del horror la claustrofobia es un elemento clave, y de hecho la tradición literaria gótica emplea con profusión escenarios cerrados, sellados al aire o a la organización social o a la cultura” (p. 95)

El aislamiento es otro componente presente en *Silent Hill 2*. El pueblo se encuentra alejado de la civilización, reforzando esta sensación por el camino que James tiene que transitar desde el estacionamiento hasta llegar a la entrada del panteón. En palabras del director: “Es tan largo que no sientes ganas de darte la vuelta y regresar, pero te hace darte cuenta de lo aislada que está la ciudad y lo solo que estás tú. Es arriesgado en términos jugables, pero quisimos intentarlo” (San, 2017). La lejanía del lugar no es el único elemento que utilizan. Para evocar la soledad se apoya también de otros componentes más constantes y presentes dentro del pueblo: el frío del ambiente, la neblina, monstruos en lugar de habitantes, casas deplorables, calles que llevan al jugador hacia un barranco, etc. Ramírez (2015) explica que “en realidad no es (tan) necesario que la mansión se encuentre físicamente aislada de la civilización porque su mera presencia inunda de soledad a quien pase cerca o se adentre en sus habitaciones” (p. 50). El que el pueblo se encuentre deshabitado y que siempre tenga una iluminación fría evoca la sensación de abandono y tristeza.

Se cree que la creación del Mundo de Niebla fue a través de Alessa Gillespie<sup>47</sup> para dar una visión limitada, aunque también puede estar relacionado con su recuerdo que tiene ella del humo del incendio cuando estaba siendo quemada. En dos momentos del videojuego suenan unas sirenas<sup>48</sup>, este sonido puede estar relacionado con el estruendo de las sirenas de ambulancias y bomberos que se escuchaban cuando corrían al auxilio del incendio de la casa Gillespie. Existe otra teoría en la que la niebla representa la memoria y es una metáfora a lo que la mente y los ojos no quieren ver: James había olvidado el crimen que había cometido, reflejando que no podía ver más allá.

---

47 De acuerdo con la historia del primer Silent Hill, Alessa (personaje del primer Silent Hill quién posee poderes psíquicos) se ve involucrada en un ritual para dar a luz a Dios y que éste trajera consigo el paraíso. El ritual sale mal y Alessa queda envuelta en llamas. Es hospitalizada inmediatamente en el sótano del Hospital Alchemilla.

48 Cuando James está encerrado con Cabeza de Pirámide en un departamento de los Apartamentos Wood Side y también después de derrotar a Labios de Carne en el Hospital Brookhaven.

En la segunda entrega de *Silent Hill*, el *Otro Mundo* ya no es controlado por un solo personaje<sup>49</sup>, sino que le muestra a cada uno de sus visitantes su propia visión. Para James, se le presenta con un aspecto deprimente y sombrío rodeado de colores grises y azules, encontrará goteras, humedad en las paredes, los objetos en estado putrefacción, camillas ensangrentadas, etc. Todo esto es el reflejo de la mente de James; le recuerda la enfermedad y la muerte de Mary. Para Ángela Orosco, se le muestra con un ambiente más sexualizado con colores cálidos que van del rojo al amarillo. Las paredes se le muestran cubiertas de carne, en una de ellas hay agujeros siendo penetrados por unos cilindros de metal, así como alusión a los abusos sexuales que vivió. Eddie Dombrowski ve el *Otro Mundo* como un lugar frío y nublado, donde predominan los colores fríos. El congelador representa los elementos que tiene Eddie en la mente; todo es frialdad a su alrededor, está rodeado de cadáveres que alguna vez le hicieron burla. En este caso, este mundo le muestra su inseguridad por su físico.

Otros escenarios hacen referencia a las características de algunos personajes, por ejemplo el *Heaven's Night* está relacionado con María que, además de ser el lugar donde “despertó”, manifestando la actitud de ella: en el interior del lugar hay música sensual y luces neón, refleja lo atrevida y alegre que puede llegar a ser. En cambio, el *Hospital Brookhaven* se encuentra vinculado a Mary; en un hospital fue donde pasó sus peores días, además de que de la transición del Mundo de Niebla al Otro Mundo, el lugar se deteriora, plasmando el cambio de actitud, de físico y de ánimo que Mary pasó durante la enfermedad.

El color es un elemento visual que se aprovecha para transmitir y/o reforzar un mensaje que se encuentra en relación con un sujeto u objeto. En *Silent Hill 2* los colores de los personajes, monstruos, objetos y escenarios tendrán un sentido, un significado y funcionaran para representar sentimientos y personalidades ocultas. Es importante saber que simboliza cada uno de los colores, pues un color puede figurar más de un sentimiento, siendo diferentes y a veces contradictorios.

Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable, o venenoso, o tranquilizante. Esto se produce porque ningún color aparece aislado; cada color está rodeado de otros colores (Diez, 2017, p. 12).

En nuestro personaje principal el color que más sobresale es el verde de su chaqueta, que significa naturaleza, libertad, salud, juventud, esperanza y la promesa, así como la vida y la resurrección. Es un color que simboliza todo lo que puede prosperar, crecer y desarrollarse. No se le puede considerar que sea bueno o malo, depende mucho de con qué colores esté acompañado, pudiendo significar venenoso y pasivo, aquél que no se mueve en ninguna dirección, no es apasionado. Se le relaciona con personas que no pueden estar solas, como James, que necesita María para consolarse e irse del pueblo. Mary lo describe en una de sus cartas como alguien que no es muy activo y carece de energía. El verde es el color de la esperanza: el protagonista intenta salvar a Ángela o Eddie de su tragedia y que vivan; tiene la ilusión de encontrarse con su esposa, que haya “resucitado” por eso la busca en el pueblo; esperaba una vida plena con Mary.

---

49 Originalmente estaba controlado por la mente de Alessa pero después de que fue destruida, esta dimensión queda libre y va llamando a ciertas personas a que lo visite.

El complementario<sup>50</sup> del verde es el rojo: el complementario de James es María. Ella está invadida por el carmesí, color que lleva en la vestimenta.

Estos colores se refuerzan mutuamente, de manera que un mismo color parece más vibrante e intenso cuando se halla asociado a su complementario. Estos contrastes son, pues, idóneos para llamar la atención y para proyectos donde se requiere un fuerte impacto a través del color (Diez, 2017, p. 63).

El carmesí representa el otro, lo diferente, la amenaza. Es el color de la sangre, del peligro, la ira, la agresividad, la crueldad y el martirio, aunque también simboliza la belleza, el amor, el valor y la felicidad. El rojo es contradictorio, puede simbolizar el amor pero también el odio, es el color de la guerra, de las pasiones (tanto buenas como malas) y de lo prohibido. María se muestra con James a veces apasionada y amorosa pero también se revela como alguien cruel y agresiva pues ella está celosa de que James no pueda valorarla como alguien mejor que su esposa o también porque no olvida lo que hizo con Mary (es su *doppengänger*)

Encontrar elementos en el videojuego que lleven el color rojo simboliza que el peligro está cerca, como la sangre de las paredes o en los cuadros rojos<sup>51</sup>; son puntos de guardado que se encuentran en ciertos lugares del pueblo. Es un espacio que ofrece el juego para que el jugador descansa, procese todo lo que ha hecho, se aprovisione de recursos, cure al protagonista y se prepare para el peligro que se aproxima, pues generalmente en los videojuegos se regala un momento de tranquilidad al jugador antes de la tempestad.

Esta costumbre está tan interiorizada entre los jugadores que generalmente un nuevo punto de guardado ubicado tras un largo recorrido suele servir como advertencia de que justo a continuación va a suceder un evento importante, generalmente una batalla contra algún enemigo final (Lozano, 2015a, p. 81).

El rojo también se localiza en la vestimenta de los personajes significando un pasado agresivo (Ángela), la ira (Eddie) o el amor (Laura).

El color café representa lo desagradable, lo antipático y anti-erótico. Se puede observar en cada uno de los monstruos, así como en las baldosas y rejas de la cárcel, que causan repulsión por que simboliza lo añejado, sucio, desgastado u oxidado. Está relacionado a objetos que ya perdieron valor y brillo.

En la ciudad como en la neblina se puede observar mayoritariamente un ambiente grisáceo. Es un color sin energía y desagradable, representa lo mediocre, aburrido, resignación y pasividad. Simboliza la penitencia de los sentimientos sombríos y tristes,

---

50 Los colores complementarios son aquellos que estando juntos crean un mayor contraste con respecto a otro color. Se les llama así porque al mezclar estos colores se crean colores neutros. En el círculo cromático dichos colores se localizan exactamente enfrente uno del otro, en una posición opuesta.

51 . Cuando se quiere archivar la partida, aparece de fondo la cara de James, inexpresiva, con un filtro rojo. Esto podría representar la ira o el asesinato que cometió. Su cara aparece borroso, como si se estuviera ocultando en agua o detrás de un vidrio. Lo mismo sucede en el episodio de "Nacida de un deseo", María parece con un filtro rojo, demostrando que ella no es una mujer normal, es peligrosa.

la soledad y el vacío. Personifica las miserias de la vida; no hay sentimientos y trae el recuerdo de los olores feos y de la basura. La niebla simboliza el olvido que tuvo James de su crimen, así como lo miserable que es su vida ahora que su esposa ya no está con él.

Es neutro y pasivo, simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía. Es una fusión de penas y alegrías, del bien y del mal (...) Es el color sin carácter. Es encerrarse en sí mismo, es ausencia de compromiso (Diez, 2017, p. 23).

La labor del *Team Silent* fue más allá del camino interminable a través del bosque y la neblina, pues en todo el videojuego se encuentran detalles perturbadores que sirven de refuerzo para el terror psicológico. Masahiro ocasiona el miedo a través de los escenarios decadentes y casi enfermizos; evocan los miedos más profundos, juegan con la mente, exponen pasiones y temores y no se conoce qué es real. Esto es parte del terror psicológico, Takayoshi dice que:

El terror psicológico debe de agitar el corazón de los seres humanos (...) y eso implica desvelar las emociones y motivaciones básicas de la vida. A todo el mundo le preocupa el sexo y la muerte. Todo gira en torno a eso, y si queremos asustar a los jugadores debemos pensar en el sexo y la muerte en profundidad (San, 2017).

El suicida de los apartamentos y los cadáveres tienen la vestimenta de James, la desaparición lenta y constante de la carta, la voz de una mujer que dice “¿Por qué me mataste?” cuando James intenta escuchar la radio por primera vez, etc., todos ellos son elementos que cuestionarán la cordura del personaje y del jugador. James lleva la carta en su bolsillo y el jugador puede consultar su contenido en cualquier momento de la partida, pero cuando esté en un punto avanzado del juego se podrá dar cuenta que el escrito se va desvaneciendo gradualmente, como si nunca hubiera sido escrito el mensaje. Al final James se quedará con una hoja en blanco en la mano ¿Acaso James imaginó la carta o en verdad fue desapareciendo? La respuesta de cualquiera de las dos preguntas es igual de siniestra. Si James creyó tener en sus manos una carta de su esposa que además está muerta, es porque está perdiendo la cabeza y se está volviendo loco, si en el otro caso, el escrito fue desapareciendo ¿cómo fue eso posible? No hay manera racional en la cual se explique que se haya desvanecido tan rápidamente. Al no haber respuesta lógica y estar fuera de la comprensión de la mente su reacción es de temor hacia lo que ha sucedido y aun más a una explicación que queda siempre oculta.

El juego tiene elementos extraños (...) acontecimientos inexplicados que pueden suceder sin razón aparente. Ejemplos dentro del juego son cosas como la existencia de cuadros rojos, las circunstancias en que recibes la pistola, los semáforos que se encienden dentro de un pueblo desierto, los monstruos que merodean por el mundo real, edificios con estructuras irreales (aunque parezcan realistas en la superficie), etc. (...) Por favor fíjense en la extrañeza que hemos integrado al juego... añade una cualidad distinta al miedo opresivo que ya es prevalente (San, 2017).

Los objetos que se utilizan para resolver los puzzles tienen un doble objetivo: además de ayudar a resolver los problemas que se presentan, cada uno tiene un mensaje oculto que hace referencia a críticas del *modus vivendi* que se tiene en E.U.A.<sup>52</sup> o cuentan el pasado de los personajes adultos. James<sup>53</sup>, Mary<sup>54</sup>, María<sup>55</sup>, Ángela<sup>56</sup> y Eddie<sup>57</sup> aparecen representados en dichos elementos o imágenes que los acompañan.

De igual forma en los escenarios se puede hallar sugerencias acerca de la vida pasada o presente de cada personaje. Un ejemplo es cuando James aparca su coche en el estacionamiento y deja su puerta abierta, ya no le importa nada, su esposa está muerta. James se encuentra tan afectado por éste último que no puede ver que en realidad el cuerpo de Mary estaba escondido en el maletero del coche. El *Lost Memories* da una sugerencia de que así es, mientras que la novela afirma esta teoría con el final “En Agua”. Masahiro Ito (Twitter, 2012) escribió que él cree que el cadáver de Mary se encuentra en el asiento trasero, pero no se había dado cuenta James porque había reprimido el recuerdo del asesinato (Ito, twitter, 2018).

Cuando James está investigando en el Hospital Brookhaven, encuentra registros de tres pacientes: Jack Davis, Joseph Barkin y Joshua Lewis. Es probable que no sea coincidencias que todos tenga la inicial de James, haciendo referencia a que cada uno representa un problema o una situación que James tiene. Jack representa la parte amable y cordial, aunque tiene pensamientos y sentimientos suicidas. Joseph representa la culpa que siente James y el remordimiento de haber matado a Mary. Joshua simboliza la parte que siente James de ser perseguido y también representa su propia violencia, es decir, el acto de haber asesinado.

En Ángela se manifiesta en las diferentes habitaciones que cruza (el cuarto de los pistones) Cuando ella se encuentra en las escaleras ardiendo en llamas, James comenta “hace un calor infernal”, Ángela le responde que siempre ha sido así su vida; desde que tiene memoria su vida ha sido un total infierno a causa de los abusos que vivió. En las paredes alledañas de las escaleras se encuentran dos cuerpos expuestos como pieles de animales y están manchados de sangre seca en la entrepierna de

---

52 Se hace una sátira al fácil acceso de las armas en E. A. U. colocando la primera arma de fuego en un carrito de compras.

53 La tablilla del “Opresor” representa a James y a sus pecados. En la imagen se pueden observar las figuras de dioses aztecas que representan a James como el pecador y a Mary como la que perdona.

54 El vestido que está en un maniquí de los Apartamentos de WoodSide, es el mismo que lleva puesto Mary en la foto.

55 En la Prisión de Toluca hay una plataforma con tres orcas, hay dos Cabezas de Pirámide rodeando a una persona que esta medio colgada de una sogá, puede ser tomado como una predicción de la muerte de María, cuando es asesinada por las Cabezas de Pirámide.

56 La tablilla de la “Seductora” hace referencia a Ángela. Este objeto es encontrado en la ducha. Las personas que han sufrido una violación, tienden a darse un baño después del acto, pues sienten la suciedad causada por el abuso sexual que sufrieron.

57 Cuando James entra al *Otro Mundo*, Eddie se encuentra dentro de un gran refrigerador, de esos en donde se guardan las carnes congeladas. Del techo cuelgan grandes trozos de carne ataviados con una especie de pantalones. Puede ser la representación de cómo Eddie se veía a sí mismo. El frío de la habitación representa el distanciamiento que tiene Eddie de la realidad y la falta de sensibilidad y remordimiento por haber matado gente. Se puede suponer que al momento de que James mató a Eddie se creó otro Cabeza de Pirámide, para recordarle el nuevo crimen que había cometido. La tablilla del “Cerdo Glotón” representa a Eddie. Se encuentra la imagen de un cerdo comiendo, personificando a Eddie y/o la manera en que lo ven los demás. En una de las habitaciones del apartamento en donde conoce a Eddie, hay carteles de fútbol pegados en la pared, haciendo alusión al jugador al que le había disparado.

cada uno. Cada piel desollada representa a un individuo: el padre y el hermano que han abusado de ella (Angela Orósco, s/f)

### **Clave de la experiencia del terror: el monstruo.**

Uno de los componentes más importantes dentro de los videojuegos de terror es la presencia del monstruo, pues éste dicta el ritmo de la tensión y de las emociones que provoque en el jugador. La existencia del monstruo es de vital importancia para tener una experiencia videolúdica del miedo (Ramírez, 2015). Éste representa el miedo en tres niveles: a nivel narrativo, cognitivo e imaginativo. A nivel narrativo el monstruo intenta destruir el orden moral y social del mundo del protagonista, infundiéndole temor al sujeto por su físico (tiene la capacidad de arrebatarse la vida), obligando al sujeto a que actúe ya sea escondiéndose o enfrentándolo directamente. A nivel cognitivo, el sujeto al encontrarse con el monstruo queda horrorizado por su impureza, deformación, movilidad y su tamaño. A nivel imaginativo, el sujeto piensa en dónde es probable que puedan encontrarse y reflexiona acerca de cuáles será sus puntos débiles para derribarlo. El miedo es uno de los pilares más importantes en la interactividad del juego, para Perron (citado en Ramírez, 2015):

El miedo no es lo mismo que el horror. El miedo posee una cualidad orientada a la acción (...). Mientras que el impulso de quedarse estupefacto por el horror nos conduce a la contemplación o a la fijación (en el monstruo), hay una necesidad inherente de actuar cuando estamos asustados (Schneider, 2004: 140). El miedo es, en líneas generales, manifestado por el impulso de moverse, de huir. El miedo posee una fuerte tendencia a la acción porque está orientado claramente por un objetivo (p. 30).

El sujeto será víctima, a lo largo de la partida, de grandes cantidades de sustos, sobresaltos, tendrá temor infundido por lo terrorífico del entorno y pasará por dificultades en la resolución de puzzles para avanzar, pero nada podrá compararse al conflicto de enfrentarse al monstruo. Frecuentemente éste aparece como un puzzle siendo todo un reto tanto intelectual como emocional. El jugador tiene algunas opciones sobre qué hacer frente al monstruo, puede esconderse o huir, pero sabe que tarde o temprano tendrá que hacerle frente, si es que quiere avanzar en el juego o en todo caso, concluir el juego.

El monstruo tiene dos cualidades básicas que son necesarias para que pueda provocar temor y repulsión: que sea amenazadora e impura (Ramírez, 2015). Si la criatura fuese visto solo como amenazador, provocaría en el sujeto la emoción de miedo, si se ve como alguien impuro, la sensación sería de repulsión. La combinación de ambas dará como resultado las emociones que los desarrolladores quieren provocar en el jugador, son características necesarias para el *art horror*.

La cualidad del monstruo de ser amenazador, ya se ha mencionado anteriormente. El monstruo es amenazador a nivel narrativo, cognitivo e imaginativo. En cuanto a la segunda característica se refiere a que el monstruo tiene que ser impuro, algo creado

por accidente, será incongruente, obsceno y antinatural. El engendro debe presentarse como algo erróneo, incompleto, impuro o deforme. Es un ser que no está completo, su naturaleza baila entre dos realidades, entre dos mundos: humano y animal, persona y demonio, vivo o muerto. Con la impureza de su ser viene a menudo acompañado de poderes supernaturales y extraordinarios, como el que puedan regenerarse, tengan una fuerza brutal, algunos pueden tomar otras formas e incluso pueden ser inmortales. Para Ramírez (2015) “la impureza conduce a la aversión, un sentimiento que aflora cuando el ser humano se encuentra con aquello que yace fuera de los límites de lo social, cultural y científicamente aceptado. Es decir, con lo desconocido” (p. 31).

Ahora, hay que diferenciar el miedo del terror, el miedo como ya lo hemos dicho da el impulso de actuar ante una posible amenaza, mientras que el terror se tomaría como un temor anticipado, sin que haya una causa real. Podemos entender que el terror es un antecedente al peligro y va ligado al *suspense*. Este sentimiento de terror se basa en algo irracional, aún no hay una causa objetiva y manifiesta que lo provoque.

Ver una sombra pasar, una casa embrujada y abandonada, un pueblo dominado por la niebla, ruidos alrededor, una tormenta, etc. son situaciones que provocan temores al espectador.

Para Burke (citado por Ramírez, 2015) el terror es el sentimiento que induce en nosotros la idea de lo sublime y está relacionado con nuestra capacidad de razonar y de actuar. Para hacer mayor énfasis a este sentimiento, el terror viene acompañado de la presencia de lo velado, impidiendo que no podamos ver más allá, haciéndonos ignorantes de las cosas siendo ésta una causa de admiración, asombro y excitación de nuestras pasiones, en cambio, si se llega a saber la relevancia del peligro, el terror se disipa.

Para poder traer al espectador el sentimiento de amenaza y de pavor, no es suficiente presentar ante ellos un mundo lo bastante realista para que se sumerjan en la trama, también debe existir un estilo y creatividad en la orquestación de la obra:

Evocar un sentimiento siniestro y terrorífico no depende tan solo de que el mundo de ficción sea realista y contenga elementos fantásticos y sobrenaturales, sino de las destrezas creativas del poeta, que en quien establece el tono de la obra (Ramírez, 2015, p. 32)

El monstruo es pensado como algo anormal, como una violación de la naturaleza, situaciones que altera las reacciones del protagonista, pues no sólo temen a la bestia por ser asombroso o imposible sino que les parecen repulsivos, repugnantes y asquerosos por ser antinaturales. Su condición de monstruos irá en proporción a que tan anormal sea visto.

La monstruosidad o anormalidad sólo tiene sentido en función de lo que se considera normal o corriente; y la naturaleza del choque producido por un determinado espectador o destinatario es diferente según la anormalidad se viva o simplemente se mire, acepte o sufra (Martínez, 2013, p. 148).

Al terror que provoca el survival horror se agrega otro elemento que hará que cada cierto tiempo aumente el nivel de horror en el jugador; nos referimos a la *teoría del efecto del sobresalto*. El *Team Silent* dispuso en casi todo el mapa monstruos que atacan y sorprenden al jugador, además de utilizar otros elementos, como las apariencias u otra acción que inquiete al sujeto, que refuerzan el efecto del sobresalto. Según Robert Baird (citado por Martínez, 2013)

Los juegos tienen los elementos fundamentales del efecto de sobresalto, en la escena amenazante de una película existe una disposición a: (1) la presencia de personajes, (2) una implícita amenaza fuera de la pantalla y (3) una intrusión perturbadora (a menudo acentuada por una explosión de sonido en el espacio inmediato del personaje) (p. 90).

Uno de los muchos ejemplos que podemos encontrar en el videojuego de *Silent Hill 2* es cuando James entra a uno de los departamentos de los Apartamentos Wood Side y se encuentra frente a una figura que le alumbra con una lámpara. El jugador se mostrará asustado por un momento, ya que la disposición de la cámara y la iluminación no le permitirán saber desde el primer momento que se trata de un maniquí. El protagonista recogerá la linterna de ésta y comenzará a iluminar el resto de la habitación. El jugador creerá que los maniquíes que se alumbran son igual de estáticos, pero en cuanto sienten la luz empiezan a moverse y a atacar a James.

Otro caso se nos presenta en el Hospital Brookhaven cuando el personaje principal está bajando por las escaleras rumbo al sótano. Se escucharán chillidos de un bebé pero no se sabrá de dónde provienen, puede ser de alguna puerta cercana o de alguna pared. Mientras más avance el jugador, más fuertes serán los chillidos. El sonido es infernal y transmite mucho sufrimiento, llegando hasta lo más profundo del ser provocando escalofríos con la sensación de no querer volver a pasar por el lugar. De acuerdo con Martínez (2013) “en el mundo de *Silent Hill* uno es perseguido por ruidos repentinos, aquí y allá que no tienen una fuente visible identificable” (p. 92).

La ansiedad en *Silent Hill 2* se administra al jugador gota a gota, dejando el grifo del terror en la medida perfecta para que el miedo gotee, poco a poco en la mente del jugador (Lifante, 2018). Apoyado por los sonidos, el ambiente, las imágenes, los elementos en escena, etc. son componentes que incomodan al jugador, que alteran su estado de bienestar a uno de preocupación constante. Tiene miedo y no juega a gusto pero aguanta esta tortura pues le satisface la maestría del videojuego. El director dosifica los momentos de intensidad, para que el jugador no se acostumbre al terror, combinando pasajes del *Otro Mundo* con los del *Mundo de Niebla* gradualmente, dando una experiencia de falsa tranquilidad; “debajo de la apariencia cotidiana del mundo, presumiblemente armónico y ordenado, palpita el infame caos donde habitan seres espantosos y existen misterios insondables que es peligroso revelar” (Martínez, 2013, p. 98).

El miedo es un sentimiento tan poderoso que puede robar la energía de la mente, la capacidad de actuar y razonar ante una situación. El miedo tiene tanta presencia que puede hacernos creer que lo que vemos y sentimos es real como la muerte y el dolor y en consecuencia es imposible mirar algo que es peligroso como algo sin importancia. Es un sentimiento nato en nosotros y entre más desconocido sea el objeto, forma o ser, más miedo provocará.

El ambiente sonoro hace que el jugador se desoriente entre la niebla; los ecos de las tuberías, máquinas, susurros o pasos que le siguen por detrás lo colocan en un estado de mucha tensión. Son sonidos que parecen extraídos desde el *Otro Mundo*, trayendo ante la audiencia su decrepitud. Estos efectos de sonido son un pilar importante a la hora de crear y llevar terror hacia el público. Se elaboraron para construir un estado de ánimo a partir de la musicalización, que fuera acompañando al jugador durante la aventura sin ser un distractor pero tampoco sin pasar desapercibida, siempre en busca de la armonía entre el sonido y la acción.

En este videojuego existen elementos auditivos que ayudan al jugador para saber si había peligro próximo, esto lo sabía con la ayuda de una radio que emitía interferencia cuando un monstruo estaba cerca. Se puede considerar este elemento como ayuda para el jugador, también como un recurso que aumenta la ansiedad y la incertidumbre del jugador ante la presencia de un monstruo. Pero no todo es ayuda para el jugador, pues de la misma forma la radio delata la ubicación del avatar siendo imposible pasar desapercibido ante los monstruos.

En este análisis no se pretende decir que *Silent Hill 2* fuera el primero o el único en representar los elementos que contiene el *art-horror* lo se quiere demostrar en esta investigación es que este título logra representar con fidelidad cada uno de los elementos del *art-horror*.

## El art-horror en un nuevo medio.

De acuerdo a notas recaudadas el videojuego tenía dos propósitos: ser un producto comercial y también ser diferente a todo lo que ya se había creado, teniendo el Team Silent una mayor inclinación por el segundo. Querían arriesgarse a elaborar un producto el cual fuera distinto y artístico, sin embargo, no sólo lo consiguieron sino que también influyeron en lo que se conoce hoy en día como *art-games* (Ramírez, 2015):

(Es un) concepto acuñado en 2002 para referirse a aquellos juegos cuya intención sea producir un tipo de reacción en el público, apostando por una belleza estética, una narrativa más profunda o un diseño de reglas que favorece el discurso del autor (p.134).

La intención de *Silent Hill 2* se encuentra presente, producir reacciones en el público, la narrativa es profunda y coherente, las reglas y los puzles apoyan y tienen relación con el discurso, pero ¿realmente usa belleza estética? Siendo crítico, realmente en este videojuego no se puede hablar de una belleza pero si de una estética del terror. La evocativa más fuerte que puede sentir un ser humano no es lo bello y lo armonioso, sino su contrario, lo horripilante y desagradable. Las huellas que dejan estas sensaciones son más duraderas que la de la belleza. Esto ocurre porque el público prefiere las sensaciones de felicidad y alegría que son placenteros que las del terror y miedo que son incómodas. Conforme a lo que expone Burke (2005) “Es de esta manera que aquellas pasiones que no nos llevan a la sutileza de lo bello, sino que nos llevan a la tensión entre la vida y la muerte, son las más poderosas de todas ellas.” (p. 92).

Parte de estas sensaciones se ven representadas en elementos como es el camino que tiene que hacer James del estacionamiento hacia el pueblo. El propio director Masashi reconoce cierto grado de vanguardismo al crear un camino tan largo entre el bosque con el fin de que el jugador pensara en el aislamiento y lo lejano que se encuentre el pueblo. Todo es pacífico, no hay monstruos o ruidos extraños, simplemente es un descenso calmado a través del bosque con dirección al pueblo. Este descenso (junto con otros) cobrará un sentido más profundo que el de su literalidad, sugerirá una semejanza con el *Infierno* de Dante Alighieri:

Conviene señalar que *Silent Hill 2* no plantea una metáfora del infierno sino del purgatorio, el lugar al que van los pecadores que se arrepintieron de sus actos y oran, por lo que es un estado de expiación y salvación. El pecador atraviesa los mismos tormentos que en el infierno, pero no eternamente ya que su fin último es la purificación (Ramírez, 2015, p.133)

Esta interpretación está apoyada por varias razones. La más importante es el sentimiento que mueve a James durante la aventura: la culpa. Es por eso que busca inconscientemente el castigo, personificado en *Cabeza de Pirámide*. Al final cuando platica con Mary y admite su crimen ella le dice “si de verdad me odiabas, ¿entonces por qué estás tan triste? James se expone arrepentido ante su esposa.

Siguiendo en la línea de los *art games*, el primer *Silent Hill* trajo consigo cambios en el paradigma del *art horror*, conceptos que cambiaron la forma de hacer y ver el *survival horror*. *Silent Hill* trajo consigo modificaciones que serían utilizadas en videojuegos posteriores, servirían de guía y base.

En *Silent Hill 2* existe una perturbación violenta del mundo cotidiano, lo que hace referencia a que *Silent Hill* no es un pueblo cotidiano como cualquier otro pueblo. En primer lugar porque ningún lugar la neblina es una constante en la visión, en segundo lugar porque está invadido por fuerzas originarias del *Otro Mundo*, que sin embargo permanecen veladas gracias a la niebla manteniendo el la tensión de lo oculto. Estos intrusos son las reflexiones de los invitados que visitan *Silent Hill*, son las proyecciones de sus temores y miedos, personalizándolos en monstruos de pesadilla. Los monstruos que aparecen en *Silent Hill* causan temor y confusión por su extraña apariencia. Cuando se les ve a lo lejos se llega a creer que son habitantes del lugar pero cuando se aproximan la percepción cambia. Son criaturas que parecen humanas pero tienen deformidades y están hechas de un material asqueroso y pútrido que causa repulsión. Cuando se mata a estas criaturas no se sabe si en el fondo eran personas atrapadas en cuerpos horribles y mal deformes o si eran bestias con apariencia humana que intentan engañar al jugador, haciendo que éste se quede pensando si sentirse culpable por haber asesinado a alguien o hallarse aliviado por haber eliminado el peligro que representaba.

Este videojuego rompe y elimina los límites que existían entre lo bueno y lo malo, la vida y la muerte, la realidad y la pesadilla, teniendo esta temática un papel protagonista. Estas bestias no provienen de un accidente biológico o de un ritual pagano, son producto del inconsciente de los personajes.

Se cuestiona lo que lo se considera real y lo que es ilusorio. El protagonista no sabe exactamente si lo que sucede en el pueblo es real o parte de su imaginación. Quiere creer que su esposa está viva pero también sabe que lleva muerta tres años atrás, siendo imposible que ella le haya escrito la carta. Deposita lo último de esperanza que le queda en el viaje que realiza al pueblo para hallarla. No sabe porque los monstruos se le aparecen e intentan atacarle. No puede creer que María sea real. La mente de James como la del jugador danzan entre lo real y lo ilusorio; cuando ambos creen que María es alguien que puede ser real, viene la revelación de que ella es creación de los deseos reprimidos de James. Ambos se dan un golpe de realidad. Ambos se cuestionan si realmente conocen al personaje.

Lo que hace el autor es volver cómplice al jugador del crimen del asesinato de Mary, obligándolo a ponerse en el lugar de James para comprender mejor el drama. Aunque nunca quedará claro si el asesinato fue en el fondo un acto piadoso o un impulso provocado por el resentimiento, odio, frustración, repulsión y el deseo sexual insatisfecho, eso al final no importará. James fue el asesino y Mary la víctima. Cuando los dos *Cabeza de Pirámide* se clavan sus lanzas, James encuentra en cada uno de ellos un huevo que deberá colocar en cada una de las dos puertas. Da igual que puerta se elija para salir, llevan al mismo camino: el enfrentamiento con Mary-María. Lo mismo sucede con James: da igual lo que pienses de James al final deberá pagar por su crimen. Dependiendo de las elecciones del jugador la historia tendrá un final diferente, dejando que el sujeto elija la mejor opción de lo que le suceda al protagonista.

Las decisiones que tome el jugador afectarán directamente al tipo de desenlace que se le presente; *Silent Hill 2* no tiene un final definitivo y dependiendo de las interacciones que tenga el protagonista durante la partida se aproximará a uno de los seis finales que están disponibles. Cada vez que el jugador juegue *Silent Hill 2*, tiene la posibilidad de cambiar el desenlace, modificando la obra con ella la percepción de la misma. No se tendrá una misma apreciación de una conclusión con la otra. El *Team Silent* no especificó qué final es el bueno, el malo, el feliz o el triste, esa decisión se la deja enteramente al jugador; él decidirá con cual final quiere quedarse, con cuál se siente más cómodo o identificado. La elección que tome reflejará la forma que quiere asimilar el videojuego y la manera en que, en su juicio, es el mejor final para el protagonista. El jugador, a lo largo de la partida, tendrá un diálogo profundo con el videojuego, (como lo tendría como con una pieza artística) y llegará a una conclusión (que lo deje satisfecho o no). La posibilidad de decidir qué final se prefiere es una cualidad del *art-horror* que se desarrolla en *Silent Hill* y *Silent Hill 2*. Aunque existan juegos antecesores en el *survival horror* como lo es *Sweet Home*, *Alone in the Dark* o *Resident Evil*, en ninguno existe esta opción como lo hace *Silent Hill*. Tampoco existe en otro medio como lo es el cine o la literatura. El jugador se convierte en un sujeto activo y participativo; tomando decisiones y llevando el ritmo de la partida. En ningún otro medio digital existe tal posibilidad.

Cuando el jugador personifica al protagonista, se vuelve uno con él o ella. Vuelve suya su historia, sus peleas, sus emociones, absolutamente todo. Parte de encarnar a personaje principal conlleva a que en verdad sienta el ambiente en que se encuentra, produciendo en el jugador los mismos sentimientos que podría sentir el protagonista. Una de las características que tiene el *art-horror* es recrear situaciones en un mundo ficticio con la finalidad de que las reacciones y sentimientos que tenga la audiencia sean reales, es decir, que en verdad sientan miedo y temor por su integridad aunque sea falso el peligroso.

Cuando James tiene encuentros con Cabeza de Pirámide, el jugador tiene el impulso y la necesidad defenderse de un monstruo tan grande y temible que se le está acercando. El protagonista comienza a dispararle, pero las detonaciones no tienen efecto, no le hacen daño y tampoco detienen su andar, es como si fuera invencible. El jugador comienza a temer y a buscar la manera de huir y mantener a salvo a James. Pero ¿Por qué tememos por alguien que está detrás de la pantalla? Porque se siente una identificación con lo que el protagonista está viviendo y no se habla de que cada individuo tenga su propio infierno con monstruos paseando en las calles, se refiere más a los problemas que tiene. Vivir la enfermedad de un ser amado, perder a alguien importante, tener la esperanza de volver a verlo una vez más etc. son situaciones que conectan con la audiencia, porque son problemas humanos. Son dificultades que algunos han vivido, otros más pueden imaginarse estar en esa situación, es parte de la empatía, es habitar la piel del otro.

Cuando el público está viendo una película de terror puede llegar a sentir el peligro y el temor por la integridad del personaje principal pues, como se mencionó anteriormente, es alguien con el que la audiencia se siente identificada. La experiencia se torna terrorífica para el espectador pero sabe al final que es una situación de estrés, temor y miedo simulada, regresando a un estado de seguridad y placer al saberse que está a salvo. Cuando existe un cierto control de la situación y existe el convencimiento de que no hay situación real por la que temer, el estrés y la angustia se convierten en una sensación placentera: el miedo y el placer se combinan.

La diferencia que existe entre una película de terror y un videojuego de survival horror es que el jugador tiene la decisión en sus manos de qué va a hacer el protagonista. En una película el sujeto es un receptor que sólo se limita a recibir la información sin poder intervenir en el destino de los personajes, en cambio con el videojuego, el jugador tiene el poder de elegir si luchar contra el peligro, huir de él o esconderse. Un ejemplo es cuando James está explorando el pueblo a través de la neblina; el jugador puede escuchar ruidos venir detrás de la niebla, creándole incertidumbre y temor de lo que se oculta. El jugador toma control de la situación cuando al fin descubre que es lo que hace tan espantosos ruidos y decide que hacer: ahora que ya sabe que qué o quién estaba oculto puede hacerle frente o simplemente huir.

La acción artística se mantiene sobre un elemento fundamental que muchos videojuegos olvidan, una premisa que se mantiene a lo largo de la historia hasta desembocar en alguno de los seis finales. En la carrera de Artes Visuales se estudia el significado de los símbolos en las imágenes y este título contiene simbolismos desde el inicio del juego, por ejemplo, cuando James Sunderland contempla su reflejo en el espejo pareciendo que no puede reconocerse. Acompañado de esto, Yamaoka nos induce en un estado de ánimo decadente, haciendo que empaticemos con el protagonista. El objetivo del juego es sencillo pero contundente: encontrar el significado de una carta que recibió James de su esposa Mary, fallecida tres años atrás. Ella lo espera en su “lugar especial” en *Silent Hill*. Es en ese momento cuando la curiosidad de James se convierte en nuestra curiosidad.

Los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no solo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión (...) Los videojuegos como medio de

entretenimiento pero también como expresión están alcanzando la madurez. Como investigadores, nuestro deber es entender cómo se proyecta dicha madurez en forma de discursos complejos, al nivel de los que pueden transmitir la literatura o el cine (Pérez, 2012, p. 26)

## Bourriaud y la estética relacional.

Las pinturas, esculturas e incluso la arquitectura eran realizadas por encargo de la Iglesia, quién valuaba que era arte y que no, pues todo lo elaborado debía tener relación y conexión con lo divino. Este tipo de trabajos además de funcionar como imágenes religiosas actuaba también como un medio que adoctrinamiento de las masas; mucha gente no tenía acceso a la educación, no sabía leer o escribir y la Iglesia ocupó las imágenes para mandar un mensaje y enseñar acerca de Dios con técnicas y simbolismos concretos. El tiempo avanza y la historia con él. En las artes se cambiaron los convencionalismos que la Iglesia decretaba para mostrar al mundo otra visión. Los artistas se enfocaban en evidenciar al ser humano y las relaciones que tenía con su entorno a través de diferentes técnicas y modos de ver, como sucedió en el tiempo de las vanguardias. Luego los artistas, en su constante cambio y búsquedas de representación, dejaron aún lado los “itismos” para enfocarse en las interacciones y diálogos que tiene el público con sus quehaceres artísticos.

Para explicar el vínculo que se forma entre el espectador y la pieza artística, se tomará de base lo expuesto en el libro “Estética Relacional” de Nicolas Bourriaud. En dicho texto describe que el quehacer artístico actual está buscando liberarse del sistema de mercantilización, quién ha valorado y catalogado qué puede ser arte y que no dependiendo de su valor de comercialización. En consecuencia, el artista contemporáneo tiene un grado de responsabilidad al encontrar una salida del sistema capitalista impuesto, que regula, delimita, limita y mecaniza las funciones y relaciones sociales. El sistema comercial repudia toda intervención e interacción que el público pueda tener o hacer con la pieza artística, prefiere las piezas artísticas con significados cerrados y que permanecen “puras”, lejanas en relación con el espectador. Bourriaud lo observa de diferente manera. Él entiende y comprende que el arte que se realiza tiene otros objetivos e intenciones. Sabe que el arte que se realiza desde la década de los años 90’s tiene como intención ser un “intersticio social”, es decir, el arte ya no se puede concebir como un objeto cerrado sino que se da a partir de las relaciones que existen entre el artista, la pieza artística y el espectador.

Existe en la época actual un diálogo que enriquece la pieza artística, modifica la interpretación de la misma e incluso se llega un paso más allá, teniendo incluso una conversación con el propio artista. Relaciones entre el artista y el espectador, el espectador con la pieza y ésta con el artista son importantes para la interpretación y comprensión total de la pieza expuesta. Marcel Duchamp denominó “coeficiente del arte” al diálogo que se produce entre espectador y la obra, actividad que es imposible de predecir y de intervenir como artista, siendo que el discurso es una complicidad simbólica y de sentido con el otro.

La manera en que se desarrolla la actividad artística se ha visto sometida a modificaciones. Anteriormente era bien conocido que el artista era solitario, creando su obra desde el contacto con el sublime y en la espera de la aprobación de la sociedad capitalista. Ahora la actividad artística se ha vuelto a lo social para tener un contacto más cercano; el artista se apoya con el espectador para llevar a cabo su creación, siendo el vínculo que se forma entre la pieza con la audiencia lo que le da significado.

El espacio-tiempo en el que se lleva a cabo el quehacer artístico también ha cambiado. Se ha dejado aún lado el espacio cerrado de los museos y de exclusividad artística así como el tiempo en que estará expuestas las obras. Las obras tenían un carácter casi privado y en consecuencia los espacios de intercambio estaban basados en la experiencia sensible, donde el diálogo (y nula interacción) ocurre en un espacio-tiempo en específico. Ahora, en el arte contemporáneo, la obra cobra sentido cuando las personas generan relaciones con ésta. Así se van formando vínculos entre emisor/receptor – obra/espectador, reflexionando sobre estas relaciones en nuestro contexto y nuestro mundo. Esto es conocido como Estética Relacional, aquellas experiencias y reflexiones que son fruto de las interacciones con el objeto artístico, convirtiéndose así en objetos relacionales (Bourriaud, 2008,). También serán llamados con ese nombre a aquellas creaciones que estén basados en formatos que sean efímeros o intangibles como es el caso del performance, las intervenciones, etc.

El arte sólo podrá ser reconocido como tal cuando se esté llevando a cabo, en cierto tiempo y espacio (a pesar de estar fuera de museos, están en un espacio-tiempo determinado, es decir, ya no está establecido en un “tiempo monumental” y en consecuencia “ya no está abierto para un público universal, sino que se lleva a cabo en un momento dado, para una audiencia convocada por el artista” (Bourriaud, 2008, p. 32); el espacio se define por la actividad misma que se realiza, ella misma define y mantiene un sentido del acontecimiento artístico. El arte en estos términos opera como un “estado de encuentro”) y éstos no deben ser confundidos con sus registros (escritos sobre que aconteció, fotografías o videograbaciones de la actividad artística). Los registros son sólo eso, son las memorias de la actividad artística, pero no pueden ser consideradas como arte.

Las obras necesitan entrar en contacto con el público para dejar de ser sólo objetos en el espacio y éstas deben dar los suficientes elementos para que el mensaje sea claro y exista una retroalimentación. “El arte relacional le da al quien entra en contacto con él, las herramientas necesarias para crear una experiencia colectiva”

El papel del artista es conducir la experiencia que tendrá el espectador; es responsable de la interacción y la relación que se lleva a cabo entre obra-espectador, siendo éste último el medio y el mensaje. La participación del espectador es un elemento insistente en la práctica artística. Es una relación co-dependiente en donde uno no puede existir sin el otro. Es una relación mutua y vital para la producción de la obra como para su interpretación.

El arte precedente a éste mostraba de manera visual un mensaje en concreto y no tenía relación con la vida y pensar del artista, actualmente se busca establecer un bagaje cultural y un conocimiento acerca del artista y de su vida para poder entender mejor el significado y la relación de la creación que nos presenta. La obra ya no va dirigida ni digerida por un público en específico, sino que la reflexión la hacen varios individuos por separado, es la subjetividad de cada uno, así que recibe la obra de manera diferente al compañero, teniendo una riqueza y aporte más variado que cuando es sólo por un concepto y significado cerrado.

El arte que se produjo a partir de los años 90 abrió varias puertas; al diálogo, la crítica, las formas de expresión, el cambio en el espacio-tiempo y las relaciones entre obra-espectador. Bourriaud (2008) nos dice que “El arte relacional es el nacimiento de la observación del presente y de una reflexión sobre el destino de la actividad artística”. Es la valorización de las interacciones que se dan en ese mismo momento. Las creaciones artísticas de hoy no les interesan crear o representar un mundo futuro, más bien quieren aprender a habitarlo creando nuevos modelos de existencia. “Las obras ya no tienen como meta formar realidades imaginarias o utópicas, sino constituir modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real ya existente” (Bourriaud, 2008, p. 12).

Además de las características anteriores descritas, Bourriaud (2008) decreta que “es el arte el que hace el arte, no los artistas” (p. 29) frase con la cual se tiene una diferente opinión. El arte surge a través de las acciones que lleva a cabo el artista y, así como el autor lo describe a través de la estética relacional, existe por las relaciones que se crean entre artista-obra-espectador, es decir, debe de existir un ser “creador”, el que origine y posibilite la obra de arte, también debe haber alguien que contemple, un receptor de la obra de arte, la interprete y reinterprete, le dé un significado, todo esto a través de los vínculos que forman.

Algunas de las creaciones artísticas llegan a basar su valor en el concepto o en una buena técnica sin tener un mensaje más profundo sino se fundamentan en el espectáculo que provocan. Después del cambio del quehacer artístico en los años 90's los artistas pueden elaborar sus piezas a partir de materiales y soportes diversos, alcanzando relaciones e interacciones que en otros momentos ni siquiera se hubieran pensado, por ejemplo, cuando se proyecta la pieza artística en un soporte digital, siendo posible su reproducción en diferentes localidades y alcanzando otro tipo de audiencias. Las prácticas artísticas ya no están subordinadas ni calificadas por la técnica, materiales, dimensiones, etc. sino más bien de lo que logre provocar y producir en el espectador. Esto es posible gracias al resultado de la experimentación, en la participación entra en juego los sentidos del espectador, en algunos casos el arte es la acción e interacción misma (performances o instalaciones) entrando en juego la temática y la crítica de la pieza.

Lo que se busca con la estética relacional es recomponer la subjetividad que se ha perdido. El sistema capitalista ha impuesto un “subjetividad canónica”; se ha forzado la manera en que se ve y se recibe el arte, basando su validez en el valor monetario en lugar de estar fundamentado por las sensaciones y percepciones que la obra pueda arrojar. La estética relacional valora a la obra por lo que pueda significar en cada una de las personas que lo experimenta, “la única finalidad aceptable de las actividades humanas es la producción de una subjetividad que autoenriquece de manera continua su relación con el mundo” (Bourriaud, 2008, p. 31).

Es por esto que los límites de una creación ya no están dentro de un inmueble, puesto que las líneas de horizonte se están desdibujando, los límites lo colocan la subjetividad de cada ser humano. La cuestión no es el alejamiento de los límites, sino hasta dónde resistirán dichos límites dentro de la sociedad.

Además de estar en soportes tradicionales también se puede agregar a estas bases el digital. No se puede menospreciar esta herramienta que ha permeado tanto en la vida y relaciones de los seres humanos, incluso enriquece el quehacer artístico:

La disociación en la forma material de la obra respecto de su alcance simbólico, los soportes y las nuevas propuestas permiten que la actividad artística funcione como una comunidad interactiva, la producción y desarrollo es compartido, excediendo inclusive al autor (Bourriaud, 2008, p. 34).

Estos cambios que trajo la estética relacional han permitido modificar y hacer nuevos criterios en torno a la esfera performativa. Toda actividad puede convertirse en pieza artística y puede incorporarse institucionalmente como tal, lo que nos arroja la siguiente pregunta ¿toda actividad puede ser arte?

El trabajo del crítico será reconstruir el juego complejo de los problemas que enfrenta la época particular y examinar sus diferentes respuestas. No es permisible valorar y juzgar una obra artística desde la perspectiva, cánones o reglas de otros tiempos, diferentes al que se presenta en la obra artística. El deber del sujeto crítico es analizar la obra y evaluarla conforme a la temporalidad y espacialidad de la misma.

Las relaciones, en la vida real, funcionan al sujeto para conocer su entorno, para saber cómo comportarse frente al mundo y para entender cómo se vincula con el otro. En este caso de estudio, en el videojuego no es diferente, pues para que el jugador tenga experiencias de terror, miedo y angustia, éste deberá tener lazos con los personajes y con la historia a fin de comprender el título en su totalidad. Los nexos son actividades que son muy familiares para los seres humanos, se dan desde que tiene uso de conciencia y en la vida diaria, es por esto que, es normal y común que quiera estar vinculado a los objetos que se le presenta, incluyendo las piezas artísticas o los videojuegos. Siguiendo esta idea Andrew Darley (2003) explica que “la interacción no es un concepto tan nuevo como algunos querían hacernos creer. Se da en toda recepción estética, sea ésta perceptiva, cognitiva, psíquica o interpretativa” (p. 302).

La interactividad con el videojuego es una característica propia del medio, es la que lo diferencia de otras expresiones artísticas. En el cine la cámara es quién muestra lo que el director quiere que el espectador visualice, siendo un receptor pasivo, sólo recibiendo información. En cambio, con los videojuegos, el receptor pasivo ha sido desplazado y en su lugar está el receptor activo, quién ahora tiene la capacidad de interactuar con más libertad y decidir hacia dónde quiere dirigirse dentro del espacio del videojuego. Para Lozano (2015b) los videojuegos

Apunta(n) con claridad a elementos innovadores que invitan, desde la perspectiva del sujeto, a revisitar las teorías de la experiencia estética en un momento en el que el espectador se confirma definitivamente como un sujeto activo que no se limita a recibir impresiones, sino que determina de manera autónoma la experiencia final (p. 77).

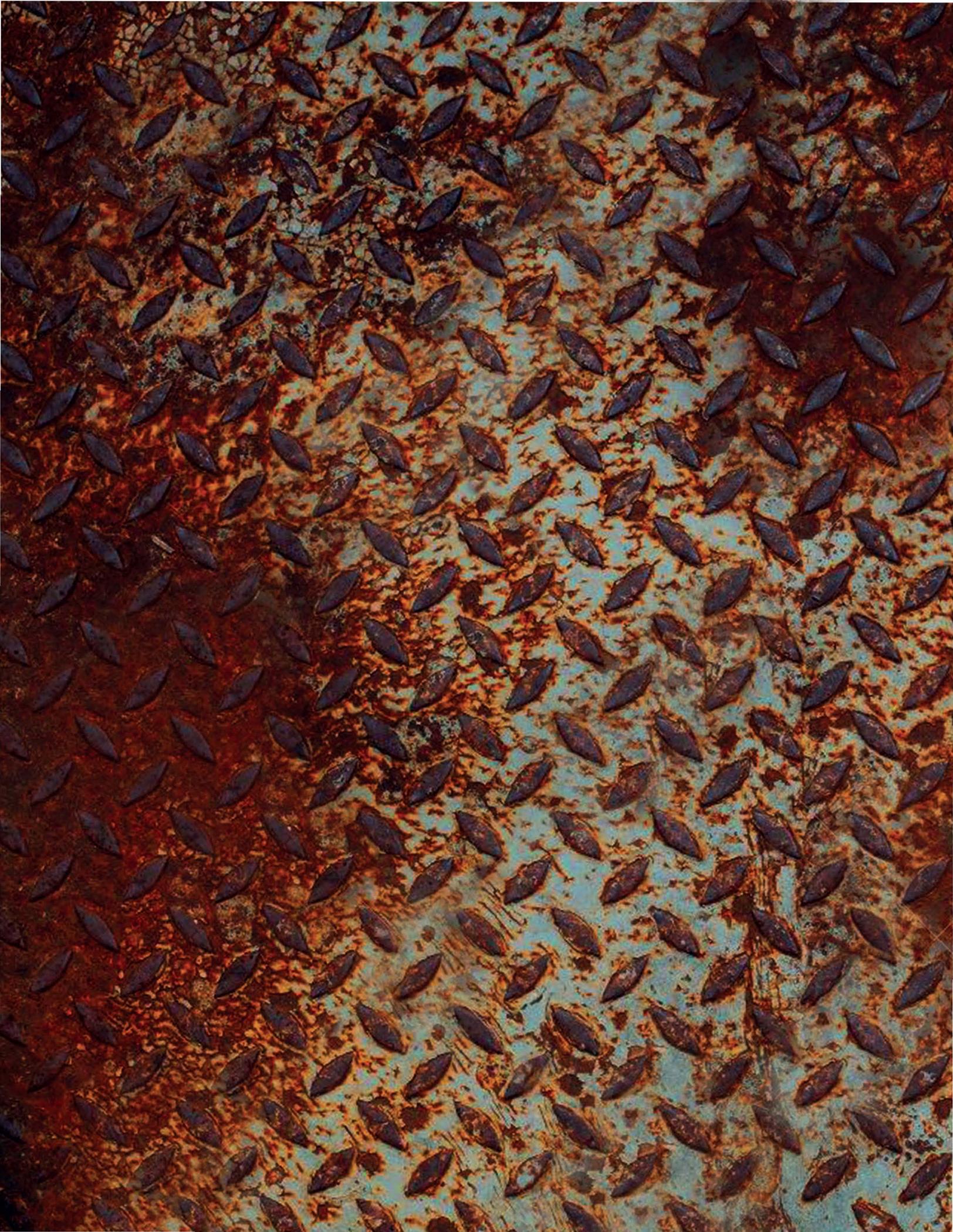
Es verdad que en este medio, el jugador tiene el control sobre el personaje y puede tomar decisiones por él, pero la realidad es que es una falsa libertad, pues si bien con el avatar se están permitidas ciertas acciones pero son muchas más las que permanecen prohibidas. Por ejemplo, el jugador puede hacer que James recoja distintos objetos para

desbloquear otros finales, pero por más que el jugador quiera salvar a Ángela de las llamas del infierno James no podrá subir las escaleras y hacerlo, son acontecimientos que tienen que suceder dentro de la historia y que no puede modificar el jugador.

Silent Hill 2 es un título que puede ser analizado desde la perspectiva que propone Bourriaud. Para su creación fue necesaria la colaboración de un equipo de más de 50 personas para que estuviera listo en tiempo y forma, abandonando la idea de que tiene que ser una creación de una sola persona. Para Konami lo más importante es que Silent Hill 2 fuera un título rentable, para sus creadores no fue así; lo más importante era que realmente evocara sentimientos de miedo y terror al jugador y que éste tuviera una conexión en James. El Team Silent le dio preferencia el sugerir lo siniestro antes que el valor mercantil que pudiera tener su creación.

El diálogo que se mantiene entre el jugador y el videojuego es de vital importancia no sólo para que se pueda entender la historia principal sino también como parte de la interacción que se pueda obtener. Las decisiones que se tomen durante la partida afectará en la manera en que se conozca la historia así como en el final que se desencadene. La manera en que James enfrente a ciertos monstruos funcionarán como experiencia para posteriores enfrentamientos. El nivel de dificultad del juego modificará la experiencia que se obtenga y por lo tanto también las relaciones. El formato en el cual está contenido este título es un formato el cual si bien es digital, es portable y se puede experimentar la actividad artística casi desde cualquier lugar y en cualquier momento, derribando la idea de que el arte debe estar contenido en espacios específicos para ello, afectando también al tipo de experiencia que tengan cada uno de los jugadores, teniendo un mayor abanico de experiencias. En cada jugador la experiencia que obtenga del título será diferente, dependiendo (en parte) de la edad que se tenga cuando se juegue, de su bagaje cultural hacia las referencias que se presentan y lo fácil que pueda impresionarse o asustarse (con las técnicas audiovisuales)

Este tipo de obras ofrece un gran número de experiencias y maneras de digerir el título y eso va ligado a las decisiones que tome el jugador, así como el tiempo y espacio en que decida llevar a cabo la actividad. Haciendo una relación con lo que nos dice Bourriaud, la estética relacional de esta obra lanza diferentes experiencias, desde el espacio como por el tiempo en que se experimente una interacción con dicho título. La creación de esta obra no fue hecha en solitario, fue llevada a cabo por un grupo de desarrolladores con un fin común, quiénes concibieron la obra más allá de la aprobación de una sociedad capitalista (irónicamente, su gran impacto hizo que fuera uno de los productos más vendidos en su época, sirviendo de difusión para que llegara a más receptores)



# Capítulo 3

Se ha descrito los aspectos más relevantes a nivel visual y sensible del Silent Hill 2 así como la relación que guarda con Freud para provocar miedo y terror a través del siniestro; el *unheimlich*, el doble o *doppelgänger*, la repetición compulsiva y las representaciones del eros y thanatos se encuentran presentes en dicho videojuego para mantener al jugador en constante tensión, pero ¿cómo se puede lograr que todas estas aflicciones sean transmitidas al sujeto? ¿A través de que herramienta lo experimenta? ¿Qué elementos son necesarios para tener la experiencia completa?, cuestionamientos que suponen analizar lo antes explorado.

## Jugador, interacción y emoción.

Una persona podrá conocer qué sucede en un videojuego, que acciones tomar y qué impresiones obtendrá cuando éste lleve a cabo la actividad de jugar, sin embargo ¿qué significa jugar? Se puede entonces, tratar de definir qué es y cuál es la distinción entre los juegos tradicionales y los virtuales.

El componente lúdico está relacionado a la actividad que se realiza en un juego, es decir, cuando se realiza la acción de jugar, siendo el entretenimiento y la diversión sus principales factores. Según Huizinga (2007) la actividad de jugar lo refiere como:

Una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual (p. 27).

Cuando un sujeto realiza la acción de jugar, se coloca en otro estado en el cual tiene que entrar en el sistema de juego que se le está presentando: tiene que asumir papeles, ejecutar reglas, usar la estrategia para conseguir el fin último del juego: ganar. Este tipo de dinámicas cautivan al jugador, separándolo del mundo real e introduciéndolo en el mundo que se plantea en el juego.

A diferencia de lo que enuncia Huizinga, de la actividad de jugar sí se puede tener provecho, pues no sólo es una actividad en la cual se ejecuten reglas y a través del azar o de una buena estrategia se logre ganar. El jugador saca provecho de la actividad al desarrollar su creatividad y aprendiendo de los errores que de ello surja; se aprende de estrategia y de paciencia para hacer movimientos importantes, se siente parte del progreso del personaje cuando éste supera sus dificultades, mostrándole al jugador que si

persevera y lucha cualquier objetivo es alcanzable y los miedos se pueden superar; siente empatía por lo que le sucede al protagonista, entendiendo las decisiones que lo llevaron a cruzar el destino que hoy lleva en sus hombros.

En el caso de *Silent Hill 2* el jugador va ejerciendo juicios y en base a ellos va dirigiendo el camino que, de estar en el lugar de James, tomaría, porque ambos desconocen el crimen que se ha cometido, porque ambos están en la misma situación en la cual emprenden una búsqueda para conocer la verdad y al saberla, comparten un mismo sentimiento: la culpa. James se siente culpable no sólo por haber asfixiado a su esposa, también porque tuvo la insolencia de olvidarlo. El jugador se sentirá culpable por ser cómplice del crimen.

Cuando Huazinga se refiere a la ejecución en un juego en determinado espacio y tiempo puede abarcar diferentes parámetros. El espacio en el que se desarrolle la actividad afectará directamente la experiencia que cada jugador obtenga. No se obtendrá la misma experiencia si el jugador está acompañado por amigos y está jugando a plena luz de día que si el mismo sujeto juega en su habitación a la media noche, solo con la luz de monitor iluminando el dormitorio, porque es posible que en la primera situación el jugador se distraiga con sus acompañantes y esto lo alejará de sumergirse en lo que sucede en el videojuego, en cambio, en la segunda circunstancia el sujeto está envuelto desde el exterior por un manto de misterio y oscuridad, podrá concentrar todos sus sentidos en lo que sucede en la partida.

De la misma forma sucede con la temporalidad; un mismo jugador no puede tener las mismas afecciones si pasa el juego por primera vez a cuando se ha jugado por quinta vez. La impresión de la “primera vez” será la más fuerte pero no siempre es la definitiva o la más profunda, es decir, el jugador puede sorprenderse y sentirse atemorizado la primera vez, pero cuando se vuelve a pasar la partida, podrá comprender mejor el título observando detenidamente algunos detalles y elementos que se le han pasado de largo la primera vez que se jugaba.

El tiempo en el que se juega también aplica a la edad del sujeto; un niño de 10 u 11 años tendrá un impacto diferente a una persona que ya esté en los 25 años, porque su bagaje cultural y temores son diferentes, en un niño el miedo a la oscuridad y a los monstruos es más intenso que el de una persona mayor, así como tampoco podrá entender algunas de las referencias que el juego arroje, ya que algunos datos culturales serán fuera de su tiempo (antes de que naciera) o por censuras de la edad (violencia, sexo, drogas, etc.)

La definición que describe Pérez (2012) funciona como refuerzo a la ganancia que se puede conseguir cuando se realiza la labor de jugar:

El juego se puede concebir como un discurso o “metáfora” sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno (a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo de juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas (p. 29).

Se juega para acceder a un conjunto de experiencias que se pueden relacionar con asuntos de la vida diaria, ayudando a resolver los problemas que los jugadores puedan presentar en determinados momentos de su existencia. Para Platón (citado en Martínez,

2013) el juego lo relaciona con el arte; la pintura o la escultura, por ser imitación de la naturaleza se le toma a manera de juego. El ser humano juega porque en ello encuentra placer, conocimiento acerca de la naturaleza del ser humano y olvido del dolor. Para él, dolor y placer van de la mano, no puede existir uno sin el otro. Esta dualidad se resuelve cuando el ser humano juega o se ejercita físicamente, pues de ello obtiene beneficios, ya sea en su entorno o en la actividad misma.

Johann F. Schiller (citado en Martínez, 2013) tiene una misma visión que la de Platón; él ve el arte, la teoría y la filosofía como un juego y como fuente de placer. No las considera como actividades para “pasar el tiempo” sino más bien como ocupaciones que son útiles para la excelencia de nuestra existencia. Pensaba que “El hombre con belleza sólo jugará y solo con la belleza” (Schiller, citado en Martínez, 2013, p. 57), o sea, que el jugar es el acto de recreo, fuente de arte, que contrasta con el trabajar y el ajetreo de la vida diaria.

Un sujeto se siente inmerso en la historia, en el ambiente y en el universo que el videojuego le presenta gracias al elemento de la interactividad, es decir, con lo que sucede en pantalla. La interactividad “describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, video u otro)” (Estebanell, 2013, p.25), es el diálogo que existe entre el ser humano y las máquinas. Al sujeto se le presenta un estímulo en la pantalla, éste responderá a través de la interfaz y el programa reaccionará presentando una nueva situación. El nivel de interactividad estará relacionado a las herramientas que permitan que el usuario establezca una conexión participativa y comunicativa con los materiales.

Después de la interactividad que realiza el sujeto, se abre camino las acciones de éste por la interfaz, es decir, después del diálogo que existió entre el sujeto y el hardware (un control, mouse, teclado, etc.) Ahora le toca a éste traducir las operaciones del jugador al sistema de juego. Por interfaz se entiende las herramientas que funcionan de extensión del cuerpo humano para poder interactuar con una máquina; el control funciona como difusión del jugador para el protagonista u otros elementos (diálogos, administración del inventario, etc.) actúen de cierta manera y así modificar paulatinamente el modo en que se desarrolla la partida.

La principal disparidad que existe entre los juegos tradicionales y los videojuegos radica en el soporte en que se ejecutan y las herramientas necesarias para jugar; los videojuegos están elaborados para un soporte electrónico que traslada las acciones del jugador a través de un dispositivo de interfaz y las proyecta en la pantalla. La manera en cómo se hace la relación y el diálogo entre el juego y el jugador se ha modificado; si bien la esencia de jugar se encuentra presente, sólo se ha modificado los instrumentos con los cuales se puede ejecutar.

En los videojuegos es necesaria la participación de un sujeto activo, pues éste le da el sentido y vida, siendo este elemento, la interactividad, la que lo diferencia de las otras artes, convirtiendo al individuo en alguien participativo.

A diferencia de otros medios audiovisuales, los videojuegos cuentan con una dimensión añadida, la lúdica o jugable, en la que se articulan las normas, objetivos y posibilidades de acción que debe observar el usuario para poder participar en el juego (Lozano, 2015b, p. 69).

Sin la existencia de esta propiedad el videojuego perdería toda cualidad, sería solamente una imagen estática o una serie de cinemáticas en las cuales el sujeto no sería participe ni podría modificar lo que se le está presentando en pantalla. De igual forma es imprescindible que la persona esté preparada para poder interactuar con la interfaz; debe conocer las abreviaturas y símbolos que le permitan mover al personaje y así poder recibir, analizar y apreciar este tipo de comunicación, de no estarlo, se corre el riesgo de que no pueda comprender y aprender todos los elementos que se le presenten y el mensaje sea interpretado incompleto o incorrectamente.

El resultado que se obtiene del diálogo que existe entre interactividad e interfaz es la experiencia. La que obtenga el jugador no será la misma que surjan en sus acompañantes, es decir, aquellas personas que son espectadores y no intervienen de manera directa en las acciones de la partida. Se llevan a cabo diferentes procesos de análisis; mientras que el jugador es participe de la acción y del diálogo que surgen a través del intercambio de operaciones con el videojuego, la audiencia permanecerá observando, juzgando y recibiendo la información sin modificar en absoluto lo que se lleve a cabo en el videojuego, teniendo similitud con el público que aprecia el cine, las pinturas, esculturas, etc.

En los museos y galerías a la audiencia no se le permite tocar o aproximarse a las piezas artísticas porque no quieren que tengan modificaciones que no sean parte del artista, en cambio en el videojuego se le presenta un material que está pensado para ser alterado, (dentro de los propios límites que los desarrolladores han impuesto) mostrando diferentes maneras de realizar la actividad y de los resultados que se pueden obtener.

Es imposible que ambos disfruten y tengan las mismas sensaciones de una misma creación, puesto que el sujeto que tenga el control del personaje decidirá de qué forma avanzará a lo largo del videojuego, tomándose su tiempo para resolver acertijos y explorar el mapa, superar obstáculos, consultar el detector de monstruos y pausando en numerosas ocasiones para revisar el mapa y restaurar la salud del personaje. Estos problemas serán de poco o nulo interés para el acompañante, quien estará molesto de que interrumpen los momentos de acción, de hecho tendrá más interés por el desarrollo de los acontecimientos, permanecerá atento ante la aparición de alguna amenaza y si esto sucede llegará a cuestionar la manera en que el jugador se defienda.

La experiencia que vaya obteniendo el jugador hará que surjan en él varias emociones derivadas del mundo de ficción. Se exponen dos tipos de emociones: las *emociones testimoniales* (emociones T) y las *emociones artefactuales* (emociones A) (Perron citado en Ramírez, 2015). Las primeras describen las emociones que se producen en el lector o espectador cuando se sumerge en la historia. El sujeto establece una conexión con los personajes a través de la empatía, puesto que solo observa las situaciones que dichos personajes atraviesan, sin poder intervenir en las acciones o sucesos. Es una experiencia que comparte *con* ellos, no *como* ellos. Estas emociones también se encuentran en los videojuegos a través de técnicas narrativas como las cinemáticas, el texto y los diálogos y al mismo tiempo en la propia estructura dramática. Para que el espectador pueda tener estas *emociones testimoniales* y comprender la historia relatada su mente aceptará los hechos que recibe como posibles, creando imágenes en su pensamiento como representaciones reales. Esto es posible a través de la imaginación, que es la principal encargada de recrear imágenes, sensaciones y emociones que el sujeto pueda experimentar.

Tanto para Burke (citado en Ramírez, 2015) como para Vygotsky (1987) la imaginación es junto con los sentidos y los juicios un elemento fundamental para nuestra relación con el mundo exterior. De acuerdo con Vygotsky (1987), las primeras impresiones de los objetos pasan a ser imágenes en nuestra mente, para después mediante procesos de alteración, combinación y reordenación, crear nuevas representaciones muy similares a las que fueron tomadas del mundo real. Además de tener huella de sentimientos y sensaciones almacenados en la mente, mismos que pueden ser evocados a través de situaciones similares, siendo la imaginación una poderosa herramienta para evocar sensaciones tan fuertes como las reales. Es por esto que cuando al personaje le suceden acontecimientos importantes, el jugador puede sentirse identificado con él pues son situaciones que alguna vez ha vivido y sabe cómo se sienten o al menos puede imaginar la sensación siendo empático con el protagonista.

La segunda emoción son las *artefactuales*; es un tipo de conexión que nace del jugador cuando éste reconoce la destreza de la creación. El jugador admite que su asombro no viene del mundo virtual, sino del videojuego como producto del ser humano. Esta fascinación va de la mano con el avance tecnológico para alcanzar una inmersión total, siendo la búsqueda del fotorrealismo representado en el videojuego para dicho propósito. Este tipo de emociones provocan respuestas de terror en el cuerpo del jugador (aceleración del pulso, sobresaltos, aumento de los niveles de adrenalina, sudor), sabiendo que en realidad está en un entorno seguro, libre de peligro. Las reacciones del cuerpo son reales pero la amenaza no, por eso a las personas les es agradable ver una película de terror o subirse a la montaña rusa, porque pueden controlar esas emociones. Según Morreal (citado en Perron, 2012):

El control es más fácil de mantener cuando sencillamente estamos contemplando algo sin efectos prácticos sobre nosotros (...) Cuando tenemos la habilidad de iniciar, detener y dirigir la experiencia, podemos disfrutar de una amplia gama de ellas, incluso de las “desagradables (p. 66).

El sujeto tiene el control y la decisión de enfrentar el peligro o simplemente huir de él, actividades que no se pueden realizar en una película; el jugador intuye que puede evitar que el personaje muera en el intento de matar a una bestia, a diferencia de lo que sucede en una cinta, pues los sucesos ya están determinados y nada puede hacer el espectador, a lo mucho puede pausar la película y retomarla para sólo contemplar el destino del protagonista.

Cuando un jugador tiene la sensación de peligro pero sabe que se encuentra a salvo es porque puede conservar su distancia estética con el objeto amenazante. Sabe que la situación que lo altera es ilusoria y se puede re-incorporar a su vida real. La distancia estética hace referencia al espacio que existe entre el espectador y el mundo ficticio representado en una pieza de arte. Cuando los lectores se dejan zambullir en el mundo narrativo e ilusorio de un libro es porque el autor ha acertado la distancia estética, pero si éste rompe con esta distancia y este involucramiento al recordarle al lector que está leyendo un libro, se dice que el autor “violó la distancia estética”.

El término es usado por Edward Bullough (1979) para describir la imagen de un pasajero que se encuentra en una nave y va observando la niebla en el mar. Si el pasajero piensa que la niebla es peligrosa para la nave, no es una experiencia estética, pero al

considerarla como una escena asombrosa es tomada como una actitud estética legítima. Bullough (1979) escribe “la distancia se obtiene separando el objeto y su atractivo de sí mismos, poniéndolo fuera de servicio con necesidades y fines prácticos, por lo que la “contemplación” del objeto se hace posible”. El espectador debe sentir, pero no demasiado, de hacerlo así se eliminaría la distancia estética, pues las sensaciones se han llevado al plano de la realidad, asumiendo como verdadero y posible las causas que la originan.

Cabe distinguir que cuando es violada la distancia estética, si el fenómeno que se observa es real, el sujeto experimente en la carne o en su corporalidad la afección, dejando de lado la apreciación para pasar a un sobrecogimiento por el dolor o el terror. Si el fenómeno que se experimente es una ilusión como en el caso del videojuego (así como de otras artes), al violarse la distancia estética se vuelve ridículo, ya que se descubre la mentira. Un ejemplo de la eliminación de la distancia estética se expone en *Red Dead Redemption 2* (2018), el tiempo de partida del videojuego es tan extenso y las misiones secundarias son tantas y tan variadas en posibilidades, que se pierde el sentido de la historia principal y el jugador se aleja del sentimiento de tristeza cuando el personaje principal muere al final, dando la sensación de que la interactividad y el buscar acortar la distancia estética actúan en su contra.

El videojuego no sólo tiene las dos emociones descritas anteriormente, Tiene una tercera conocida como *emociones gameplay* o *emociones G* (Perron citado en Ramírez, 2015). Son las emociones resultado de las acciones del jugador y las consecuencias que éstas afectan al mundo del videojuego. Estas emociones vienen determinadas por dos factores: el primero se refiere al confort del jugador; en el videojuego tiene que existir situaciones que provoquen emoción y el segundo se refiere a las capacidades del jugador, valorando su poder de adaptación y de reacción ante una amenaza. En el *survival horror* la adaptación del jugador será moderada si siente miedo ante un monstruo, de desesperación si se cree que no existe posibilidad de derrotarle o de triunfo si se siente con la capacidad y tener la victoria.

Las *emociones gameplay* sirven como un elemento diferenciador entre el videojuego como interacción y otras formas de arte, donde el público es más pasivo. En el cine o televisión el espectador recibe las imágenes sin interactuar con ellas, mientras que en el videojuego se representan sucesos para que el sujeto pueda sentir lo siniestro, es decir:

Las emociones dependen de la valoración del jugador ante una situación de conflicto dada. A fin de cuentas, no es el avatar el que debe sentir miedo en un videojuego de terror, sino el jugador, una idea sencilla que conecta directamente con nuestra percepción del survival horror (Tan citado en Ramírez 2015, p. 27)

Las interacciones y emociones que tenga el jugador tienen directa relación con lo que expone Bourriaud. Las resoluciones que tome el jugador afectarán directamente tanto en el desarrollo de la historia como de la experiencia que tenga el sujeto, modificando constantemente el título. La creación no permanecerá inmóvil, al contrario, gracias a la intervención que tenga el sujeto con el videojuego, gracias al diálogo que establezca éste con la audiencia y las respuestas y mensajes que deriven de dicha conversación se alterará la creación, enriqueciendo al mismo tiempo al videojuego y al jugador. En parte esto va ligado a qué tan comprometido e involucrado se encuentre el jugador, dando un resultado y experiencia diferentes en cada uno de los que jueguen.

La interactividad es una cualidad que no posee ningún otro medio; en un película ya está dispuesta una historia, nada puede hacerse para modificarla, la creación en sí, permanece inmutable, solo se podrá alterar la línea de tiempo en la que se decida reproducir o pausar, pero estas acciones no alteraran el producto. En cambio en un videojuego es diferente; el jugador decide por qué lugares pasar, que acciones hacer, en que tiempo llevarlas a cabo, etc. y pueden ser operaciones muy diferentes a las resoluciones de otro jugador. Esto da como resultado el surgimiento del *espacio de posibilidades* en el cual cada sujeto puede interpretar el título de manera única, ya sea que el sujeto siga las reglas que se han impuesto en el videojuego, que las acate parcialmente o que niegue por completo de las normas y agregue nuevas.

El espacio de posibilidades aumenta la cantidad de lecturas que pueden existir en los jugadores; no sólo se pueden cuantificar aquellas partidas en las cuales se siguen las reglas al pie de la letra sino también cuentan las que son modificadas por los propios jugadores, alterando las experiencias de cada uno de ellos. Por ejemplo un sujeto puede pasar un videojuego sólo utilizando armas cuerpo a cuerpo, otro más querrá superarlo con la vida que tiene el personaje sin recurrir a restauradores de vida, algún otro intentará terminar la partida en el menor tiempo posible, etc., siendo en cada uno de ellos una experiencia diferente y dictada por el jugador, no por el videojuego.

Ahora, esto puede resultar un poco engañoso, pues los videojuegos están programados para hacer creer que el jugador puede hacer cualquier cosa en una situación virtual, pero no es así. Si bien pueden dar esa sensación pero siempre habrá un límite en las acciones y en la “libertad” que el jugador pueda tener. En el mismo *Silent Hill 2*, por más que el jugador quiera salvar a María de la muerte, las balas no causarán efecto en Cabeza de Pirámide o si se quiere salir del pueblo no habrá manera de hacerlo. Los programadores han dispuesto ciertas reglas que si bien pueden marcar una diferencia en la experiencia, no son totalmente libres las decisiones que puede ejecutar un jugador y es que éstas están sujetas a la historia.

Cuando un sujeto juega es para poder abstraerse del mundo que lo rodea y colocarse en el papel de otra persona; del protagonista. Asume sus características y situaciones del personaje como si fueran suyas, se las apropia y reacciona a los problemas como lo haría él mismo, el jugador. En *The Walking Dead: Season Two* (Telltale Games, 2013) el jugador no interpreta a Clementine sino juega la versión que él cree que es de ella; decide que va hacer, con quién va a dialogar, cuál será su respuesta y la manera en que abordará los problemas, cuestionándose si realmente lo que decidió son las resoluciones a las que hubiera llegado Clementine.

Los videojuegos pueden hacer que el sujeto se transforme en alguien o que interprete ese alguien; cuando el jugador se declina por el primero está poniendo a prueba su propio carácter, haciendo y diciendo lo que le plazca, mientras que en el segundo se refuerza su creatividad al poder ver la situación desde otra perspectiva distinta. En la transformación el jugador es él mismo, la esencia del protagonista no interviene en la jugabilidad, es decir, las decisiones del jugador se convierten en las del personaje y esto impide que el sujeto se coloque en el papel del héroe. En cambio con la interpretación el individuo se convierte en el protagonista y desde esa perspectiva puede tomar las decisiones.

Hay casos mixtos en los cuales se interpreta y se transforma, por ejemplo, en *Fallout: New Vegas* (Obsidian Entertainment, 2010); en este título el protagonista se halla en

una locación que está intentado sobrellevar la vida después de las explosiones de las bombas atómicas y se mide el karma del personaje a través de sus acciones. El jugador puede decidir qué tan bueno o malo sea su personaje y al mismo tiempo se convierte en aquél que debe sobrevivir a un mundo post-apocalíptico, consiguiendo recursos para sobrevivir y cumpliendo con las misiones que acepte, al final el jugador nunca deja de ser él o una interpretación de lo que es él.

## La narrativa

La narración es otro elemento importante para que el jugador se encuentre envuelto en el terror que el videojuego quiere evocar en él. Un videojuego no ocupa la misma manera de narrar que la literatura o el cine y no debería apoyarse exclusivamente de los diálogos, notas y cinemáticas. Cuando un título se apoya demasiado en las cinemáticas deja a un lado la participación del sujeto y es entonces cuando deja de ser un jugador y se convierte en un espectador. Se transforma en una especie de película ya que ha dispuesto que la interacción del sujeto no es necesaria para el desarrollo de la narrativa y esto mata la esencia del videojuego. La colaboración del sujeto es crucial en todo el tiempo en que se esté ejecutando un videojuego, siendo la narración otro elemento que debe ser interactivo. Para lograr integrar el jugador con la narración es necesario que el primero se encuentre participativo e implicado con el segundo.

El sujeto decide que tanto quiere conocer del universo que se le presenta; tiene a su disposición elementos y personajes a su alrededor que le pueden brindar información si él lo busca, decidiendo si quiere o no revelar los misterios que se le presentan. Una persona no tendrá la misma impresión y relato de un videojuego si ésta hace que el personaje vaya corriendo por el mundo virtual sin enterarse de que va la historia, importándole poco que tiene o puede hacer. En cambio, si otro sujeto se muestra curioso y se detiene a conversar con diferentes personajes, explorar el mapa y recuperar los ítems podrá obtener mayor información y así comprenderá mejor el entorno que le rodea, convirtiendo el viaje en parte de la historia también. En el caso de *Silent Hill 2*, si bien el jugador es involucrado en el videojuego y toma decisiones de cómo quiere recibir la historia, también le limitan la libertad con la que éste puede explorar y lo guían en exceso a través de las notas y cinemáticas, haciendo que el gameplay sea lineal. Pero no todos los videojuegos son así.

Existen títulos en los cuales las decisiones del sujeto son importantes para que el personaje se profile como bueno, neutral o malo según lo que va realizado. *Fallout: New Vegas* es uno de ellos; el jugador tiene la posibilidad de escoger entre las opciones que se le ofrece al momento de tener un diálogo con otro personaje y con esto inclina la balanza del karma, va ganando amigos y enemigos según su dictamen, decide que misiones quiere tomar y cuál será el rumbo del protagonista.

En algunos casos el medio se apoya en las cinemáticas para poder reforzar la idea que se está planteando o para mostrar una escena que de otro modo no tendría el mismo efecto ya que al dotarnos de control entra en juego la posibilidad de que por decisión se pierda el significado que busca evocar. También se utilizan como recurso para dar un cierto ritmo ya sea como momento de descanso o recompensa para ver la progresión de la historia. Son indispensables para cuando llega el fin del título, en el cual el personaje

es libre y puede marcharse, pues el jugador ya ha hecho lo que tenía que hacer, su participación ya no es necesaria. Lo que se quiere explicar es que las cinemáticas no son malas per se mientras no sean el medio principal, ya que esto pone el peso en un aspecto que no es propiamente el del videojuego.

Ahora bien, el lector podrá preguntarse qué narración seguir, si la historia que proporciona el título o los objetos que le ayudan a seguir en el progreso. Hay que aclarar la diferencia que existe entre *narración erotética* y *gameplay erotético*; según Perron (2005) el primero hace referencia a las preguntas que se hace el jugador alrededor de la trama, dichas preguntas serán contestadas cuando el sujeto preste atención a los detalles y completando la historia con su interpretación de los significados; el segundo expone los micro-objetivos que el jugador debe resolver para poder avanzar y alcanzar el objetivo principal, encontrando respuestas, tomando decisiones y solucionando los problemas. Ambas tiene importancia pero la que tiene mayor poder en la lógica de la trama es la *narración erotética* que, apoyada con los elementos del *gameplay erotético*, terminan por conformar la narración global del videojuego.

Si existe un conflicto entre la narrativa y elementos lúdicos dará lugar a lo que se conoce como *disonancia ludonarrativa*, expresión exclusiva de los videojuegos, pues hace referencia a la discordancia que hay entre la historia y lo que se puede hacer en un videojuego. Este término fue acuñado por primera vez por Clint Hocking<sup>58</sup> en 2007 para describir el conflicto que existe en el videojuego BioShock (2K Boston, 2007).

El título fomenta en el jugador un objetivismo randiano (decidir lo que más le conviene sin pensar en los demás), puede elegir si quiere cosechar a unas bestias llamadas “Little Sisters” o dejarlas vivir. Si se cosechan se puede conseguir más “Adam”, elemento que funciona para hacer más poderoso al personaje, en el caso contrario, si decide dejarlas vivir, escapan y no podrá obtener “Adam”, siendo contraproducente para el jugador. Esta acción lúdica se contraponen con la narración que se presenta. En un punto del juego el jugador es obligado a ayudar a un hombre llamado Atlas, debe realizar sus objetivos y metas que éste le pida con el único fin de avanzar en la partida.

Este título promueve dos acciones contrarias en el jugador. En un primer instante ofrece al jugador la posibilidad de ser egoísta y ver por su bien, después le quita la decisión sobre si ayudar a Atlas y al sujeto no le queda de otra más que auxiliarlo para poder progresar en el juego. Es aquí cuando existe la *disonancia ludonarrativa*, pues hay una diferencia entre lo que ofrece la historia y lo que puede hacer el jugador, enviando un mensaje diferente cada uno. Hocking (2007) llama *contrato lúdico* al interés y egoísmo del jugador que se puede expresar mediante la toma de “Adam” y nombra como *contrato narrativo* el ayudar a Atlas para seguir avanzando. Dichos contratos se contraponen.

Para aquellos jugadores más comprometidos, no sólo en experimentar el videojuego, sino, en entender las ideas que BioShock pretendía representar, hallaron las disonancias en un nivel más profundo, llevándolo a los conceptos que originaron el fenómeno. En una entrevista se conocen las intenciones de Ken Levine<sup>59</sup> tenía con BioShock y al ana-

---

58 Clint Hocking es un diseñador de videojuegos conocido por su trabajo en Splinter Cell: Chaos Theory (2005), Splinter Cell (2002) y Far Cry 2 (Clint Hocking, s/f)

59 Fue el director creativo y co-fundador de Irrational Games. Lideró la creación del juego BioShock, y también es conocido por su trabajo en Thief: The Dark Project y System Shock 2. Fue nombrado uno de los “Cuenta Cuentos de la Década” por Game Informer y en el 2007 fue la persona del año de acuerdo a 1UP Network's. Recibió el Golden

lizar las motivaciones se encuentran nuevos aspectos incongruentes, el cual no sólo priva a los jugadores de la experiencia sino también de los conceptos que se trataba de representar. Según su autor, BioShock intentaba hacer una alegoría al *objetivismo randiano*<sup>60</sup>, basado en la novela “La rebelión de Atlas” (1957) de Ayn Rand. El “egoísmo racional” (como también se le conoce) se fundamenta en la idea de que el héroe prototípico randiano debe tener total libertad de decisión, podrá solucionar los problemas mediante la compra de voluntades bajo un esquema de comercio dentro de un libre mercado absoluto y rechaza por completo la violencia. Conceptos que, aparecieron poco, nulamente o directamente se contradicen en el accionar, fallando en su intento de representar.

La *disonancia ludonarrativa* existe casi en cualquier videojuego que contenga una historia; en los títulos que se centran más en la jugabilidad será difícil que pueda existir una disparidad si no hay una narración con la cual compararla. La *disonancia ludonarrativa* puede presentarse de forma tan obvia como en el ejemplo anterior o en aquellos juegos en los cuales introducen al jugador a través de tutoriales, lo cual rompe con la idea de que está intentando el jugador tomar el papel del protagonista.

De la misma manera sucede en las cinemáticas; el protagonista parece ser invencible cuando el sujeto tiene el control de sus movimientos, pero cuando se pasa a una cinemática el protagonista repentinamente se vuelve vulnerable y destruye la idea que se estaba formando de que el personaje tenía más resistencia cuando el jugador tenía el mando. Estos ejemplos se pueden observar en cualquier título, el jugador está tan acostumbrado a ello desde que surgieron los videojuegos que los deja pasar, el problema está cuando hay una *disonancia ludonarrativa* tan poderosa como en el ejemplo de BioShock; títulos así destruyen la distancia estética y expulsan al jugador del ambiente y del videojuego. Es importante que la narración tenga congruencia con lo lúdico y la interactividad que ofrezca el videojuego, de otra manera el jugador perderá interés y credibilidad en la historia.

La integración entre la dimensión temático-narrativa (desarrollo del relato, progreso en la acción, universo audiovisual) y la lúdica (características y posibilidades del personaje adaptadas a la temática del relato, reglas y objetivos que favorezcan inmersión en la historia) es clave para la experiencia de juego (Lozano, 2015a, p. 72).

Si estas creaciones quieren en realidad comunicar algo que sea coherente deben buscar la *resonancia ludonarrativa*: el acoplamiento de la narración con la jugabilidad. Además de exponer lo mejor que saben hacer; la habilidad de la simulación. Es inherente al

---

Joystick inaugural “Lifetime Achievement Award” por su trabajo en System Shock 2 y BioShock. (Ken Levine, s/f)

60 El objetivismo es un sistema filosófico desarrollado por la escritora y filósofa ruso-estadounidense de origen judío Ayn Rand que presenta posturas propias en metafísica, epistemología, ética, política y estética. Sostiene que existe una realidad independiente de la mente del ser humano, que éste está en contacto con dicha realidad a través de la percepción de los sentidos y que adquiere conocimiento procesando los datos de dicha percepción por medio de la razón (o la «identificación no-contradictoria»). Afirma que a la realidad (naturaleza de las cosas) solo se le domina obedeciéndola, que el propósito moral de la vida es la búsqueda de la propia felicidad o el «interés propio racional»; que el único sistema social acorde con este fin es el capitalismo puro y que el papel del arte en la vida humana es la transformación de las ideas metafísicas en una forma física (obra de arte) que se pueda comprender y a la que se pueda responder emocionalmente. (Objetivismo, s/f)

videojuego capturar la atención del jugador a través de retos interesantes y equilibrados, recompensando al final al sujeto subiéndolo de nivel y premiando su esfuerzo de manera progresiva. Tiene que existir una congruencia no solamente a nivel de los gráficos y representaciones visuales y sonoras, también debe de existir realismo en la narración, la actuación de los personajes y en las posibilidades de jugabilidad.

## El futuro de los videojuegos como medios de expresión artística.

Paulatinamente los videojuegos han ido cobrando importancia desde hace un tiempo. En base a lo que dice Lozano (2015a), los videojuegos comenzaron a tener un verdadero interés teórico a comienzos del año 2000. Las publicaciones científicas de esa época comienzan a abordar el fenómeno vídeolúdico desde una perspectiva multidisciplinar. A partir de ese momento ha ido creciendo el número de investigaciones y estudios que giran alrededor de los videojuegos, encontrándose escritos de obras en específico así como estudios generales con un enfoque teórico que ayudan a estudiar con mejor precisión la metodología de este medio.

Alrededor del mundo se han realizado mesas redondas, muestras e incluso exposiciones acerca del videojuego como forma artística. Con lentitud pero con paso seguro van tomando mayor fuerza. En España se llevaron a cabo las Jornadas Expresiones Artísticas del Horror, en donde se le dio prioridad a los videojuegos, siendo una jugada atrevida y arriesgada pero que tuvo muy buena recepción entre el público. En México se encuentran foros y espacios como el Centro de Cultura Digital que abre las puertas a organizaciones como DEVHR y Mermelada Juegos que funcionan como difusores de actividades relacionadas con los videojuegos, así como conferencias, talleres y máster class.

Con este tipo de actividades en donde el videojuego se toma más en serio, se empieza a dejar de ver al medio como algo de “entretenimiento” y se comienza a considerar como un medio de expresión propio, además de exigir a las compañías videojuegos de calidad, que tengan un mayor sentido y significado.

Poco a poco los videojuegos van formando su propio lenguaje y casi se le puede comparar con el trayecto que siguió el cine. Aún es un medio joven y se le puede ir estudiando desde diferentes puntos de vista, situación que en épocas anteriores no se podía hacer por la falta de investigaciones que le apoyaran. Lozano (2015a) expone que “sin embargo, es ya posible encontrar investigaciones influyentes cuyos modelos sirven de pautas para orientar el estudio de los videojuegos desde múltiples puntos de vista” (p. 70).

Actualmente se desarrollan videojuegos para el mercado, otros más son destinados para la educación y algunos son pensados y desarrollados con un sentido más artístico y estético. *Silent Hill 2* no tiene los mejores gráficos debido a las limitaciones de la época, pero eso no fue impedimento para desarrollar un videojuego que ha perdurado a través del tiempo.

Las expectativas para este videojuego eran bajas, incluso para sus creadores, el *Team Silent*, quienes consideraban y condenaban su propia creación como un fracaso, incluso desde antes de que viera la luz en el mercado. Para su sorpresa no fue así, todo gracias al trabajo que presentaron; la parte audiovisual, narrativa y de interacción que la obra

ofrece fueron lo suficientemente buenos para que trascendiera más allá de su época. Lifante (2018) expresa que “si a estas alturas del siglo podemos decir que los videojuegos son un arte, es gracias a obras como esta; juegos que han osado desafiar las expectativas y ponernos a prueba como público” (p. 12).

En un principio, cuando los videojuegos estaban en sus etapas tempranas, no se les tomaba en serio, puesto que las gráficas y la manera de narración eran precarias. Ahora se les puede dar un lugar, un espacio en mesas de discusión, puesto que su lenguaje y formas de representación han evolucionado hasta mostrar obras más complejas, con escenarios, personajes, monstruos e historias más interesantes. Dicho de otra manera, Sicart (citado por Pérez, 2012) expone que:

Los videojuegos son poderosos medios de representación. Aquello que representan y el modo en que lo hacen debe ser analizado con la finalidad de contribuir a su comprensión y desarrollo no solo como máquinas de entretenimiento sino también como formas de expresión (...) Los videojuegos como medio de entretenimiento, pero también de expresión están alcanzando la madurez. Como investigadores, nuestro deber es entender cómo se proyecta dicha madurez en forma de discursos complejos, al nivel de los que pueden transmitir la literatura o el cine (p. 26).

En las últimas décadas el diseño de los videojuegos ha logrado que exista un diálogo más profundo entre el medio audiovisual, la narrativa y la interactividad, abriendo puertas también para un análisis de este medio como obra comunicativa. Hoy en día aparecen más títulos en el mercado que se les puede considerar medios de expresión o de discurso.

No se puede tomar todo lo que refiere a un género cultural y encasillarlo en el calificativo de “entretenimiento”, de hacerlo así, se estaría haciendo un consumo del mismo sin ninguna crítica al respecto. Es un error creer que el videojuego tiene y debe dar todas las herramientas para interpretarlo. También como consumidores deben capacitarse para aprender a “leer” y a descifrar los elementos que se está presentando para así re-significar el videojuego como elemento evocativo y motor de crítica. Es un diálogo, y como tal debe existir un mismo nivel de entendimiento.

Es un error pensar que depende sólo del trabajo de los creadores, los diseñadores de videojuegos. También nosotros, como público (o como investigadores), debemos aprender a “leer” el contenido discursivo del juego, a descodificar en toda su extensión el mensaje del videojuego (...) (Pérez, 2012, p. 27).

Existen críticos que sostienen que los videojuegos nunca podrán ser artísticos. Este escrito no pretende ir en contra de dichas ideas, pero sí de defender y fundamentar la idea de que sí pueden ser arte. Roger Ebert (2010) sustenta que los videojuegos nunca podrán ser considerados como artísticos por una serie de razones: no pueden enriquecer la vida de las personas, dependen de la victoria o la derrota para existir y por último,

dependen del control del jugador limitado por el del autor. Son posturas que se pueden refutar de acuerdo a lo que se ha analizado en este escrito.

Los videojuegos pueden enseñar a los jugadores sobre la paciencia, estrategia, la perseverancia a través de lo que le sucede al protagonista durante la partida, así como aspectos de la vida. Los videojuegos ya no condicionan al jugador sobre si es ganador o perdedor, estos términos ya no son el fin de un videojuego; se convierte en un camino para conseguir información sobre la trama, los personajes, etc. En los videojuegos si existirá una limitación del control que tendrá el jugador, pero a pesar de eso existe variedad dentro de ese limitado espacio de posibilidades. Existirán algunas situaciones que serán imposibles de cambiar, algunos personajes morirán y el jugador no podrá hacer nada, pero, por el otro lado los finales que obtenga cada uno de los jugadores serán distintos, así como la manera en que desarrollen la partida. Esto da como resultado experiencias diferentes.

Además, como se ha descrito anteriormente, el videojuego tiene otros elementos con los cuáles se apoya para ser un medio de expresión artístico. En un principio se basó y copió elementos propios de la literatura, el cine e incluso del teatro, pero, con el paso de los años, este medio joven estuvo y está desarrollando su propio lenguaje. Con esto se quiere decir que no basta con basarse y apoyarse de las otras artes, es imprescindible que el medio vaya evolucionando las maneras en que quiere comunicarse para tener características propias y que las diferencie de las otras artes.

En *Silent Hill 2* se puede explicar perfectamente como esta evolución a ayudado a que este título sea de los más memorables entre la serie. Las tomas cinematográficas, los movimientos de la cámara y que ésta está colocada en picada enfatizaron, sobre todo en el *survival horror*, la sensación de vulnerabilidad que posee el personaje y el poco control que tiene el sujeto sobre éste elemento. Cuando el sujeto se encuentre en un momento de batalla contra alguna de las bestias que merodean en el pueblo, se encontrará con la situación de que la cámara le “juega” en su contra. La cámara en varias ocasiones estará enfocando al personaje y no al monstruo lo que hará que el jugador note el peligro cuando su personaje ya está siendo atacado.

La iluminación tenue y la atmósfera de neblina omnipresente es ideal para provocar miedo y terror en el jugador, pues no lograba ver más allá de unos cuantos metros. Lo mismo sucede cuando James se encuentra en el *Otro Mundo*, la oscuridad lo cubre todo. Los detalles que se encuentran en cada uno de los escenarios enfatizan la sensación de soledad y abandono de toda vida rural del pueblo. Las paredes, calles y habitaciones se encuentran completamente abandonadas; están sucias, manchadas de sangre, en desorden, con filtraciones de agua y moho. A nivel visual puede que existan repeticiones en las pinturas de las paredes o en lo descuidado de las calles, pero tienen un propósito: tener un aspecto laberíntico.

La banda sonora y los ruidos fuera de pantalla ayudaban a mantener y sugerir un peligro próximo. A veces el sonido era una alarma para que el jugador estuviera atento a que se acercaba una amenaza, en otras ocasiones sólo era un medio de provocación de pánico. El miedo era dosificado durante toda la partida para que el jugador no perdiera el interés en el juego. Era una constante que siempre estaba presente y que a veces era más intensa y otras más ausente.

En la historia de *Silent Hill 2* es posible que exista un poco de *disonancia ludonarrativa*, en especial cuando al jugador quiere defender a María de Cabeza de Pirámide, pero

en general este título incorpora la narración con la interacción y hace que sean coherentes uno con el otro. Los objetos para resolver acertijos y que hacen que el jugador avance en la partida tienen un sentido dentro de la historia, ya sea que esté relacionada con la trama principal o con la historia de alguno de los personajes secundarios.

El título enuncia el misterio que existe en ese pueblo; la soledad y el frío que habitan en ese lugar, lo sobrenatural nunca antes pensado o imaginado. El inicio del raeto tiene relación en todo momento con la historia y es clave fundamental para entender el final, el porqué James se encuentra en dicho lugar, todo para recordar su pecado del cuál ahora será más difícil de olvidar. Toda la trama gira en torno en porqué se encuentra ahí, ya sea por un interés de encontrar a Mary viva o por el simple impulso de que no importa qué es lo que le pase, si es que termina lesionado o si se muere; nada importa porque su esposa ya no se encuentra con él.

El relato se apoya de elementos como los objetos (arrojan información de los personajes), las notas que el personaje encuentra por el pueblo y por las cinemáticas. Ayudan a que el jugador vaya completando la información y llenando los huecos con sus propias suposiciones. Al final el jugador se vuelve complice de lo que James ha hecho, no lo puede evitar, se acompañaron juntos a lo largo de la partida para descubrir la aterradora verdad.

Cada uno de los personajes tiene en su esencia las dos pulsiones; *eros* y *thanatos*. Existirán algunos que tengan más *eros* que *thanatos* o al revés pero siempre estarán presentes en sus historias. También se encuentran presente en las bestias que habitan el pueblo de Silent Hill. En su mayoría son reflejo de la mente del protagonista y aunque sólo una es el espejo de Angela (Papá abstracto), en todas ellas se encuentran las dos pulsiones. María es un personaje muy peculiar, es el doble de Mary, su *doppelgänger*. Ella tiene la seducción y anuncia su existencia tras la muerte de la esposa. Es todo el *eros* que quiso James en Mary pero también es el *thanatos* que ha olvidado.

Cabeza de Pirámide y los múltiples asesinatos a María es la metáfora de lo que James hizo con su esposa para “liberarse” y terminar con el “sufrimiento” de ella. Las otras bestias (excepto Papá Abstracto) son las proyecciones de James; todo lo malo que vivió con la enfermedad de Mary y toda la frustración sexual que tuvo. Los lugares también hace referencia a los personajes, sobre todo se puede observar en el Hospital Brookhaven que se refiere a Mary y en el Heaven’s Night, que se encuentra relacionado con María.

Existen repeticiones en las acciones del protagonista y en los lugares por los cuales pasa, demostrando que cada vez que se le presentan tiene un objetivo: recordarle el asesinato de su esposa. Además para los otros personajes su estancia tiene un objetivo parecido; ellos tienen que recordar sus crímenes y no sólo eso, sentirse arrepentidos, de lo contrario el pueblo nunca los liberará de la tortura.

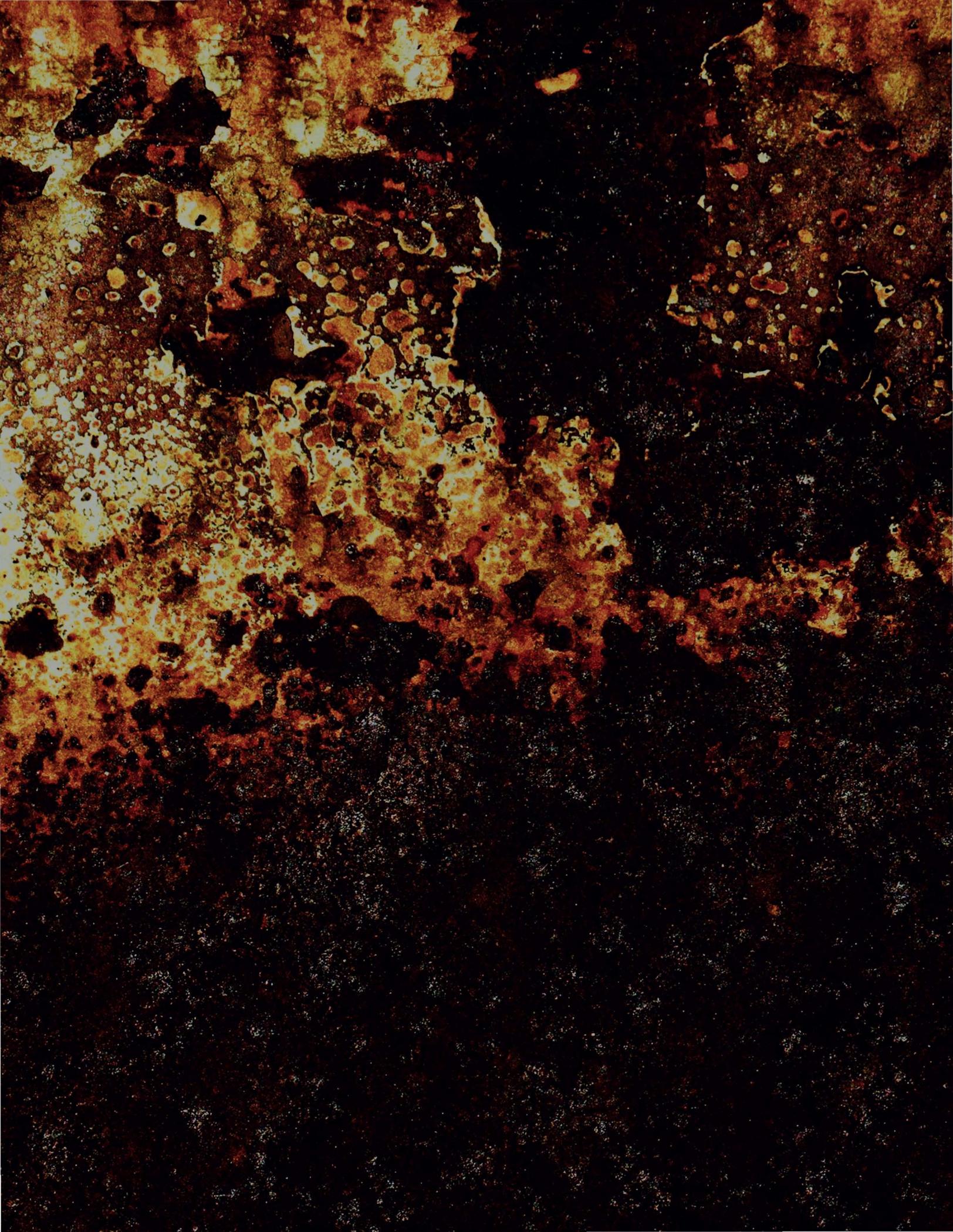
Para Ángela siempre su entorno estará envuelto entre las llamas, como si fuera su propio infierno, haciendo una alegoría de cómo fue su vida con su papá y posiblemente con su hermano y otros hombres. Para Eddie lo colocará en situaciones en las cuales no olvide su aberración de su físico y de todas las burlas y humillaciones que vivió por ello. Él lo recuerda pero no se siente arrepentido por nada, hasta se siente orgulloso de haberse defendido de su bully, pero no puede o no quiere salir del pueblo, si lo hace iría a la cárcel.

A pesar de que en un final alternativo a James se le da la oportunidad de arrepentirse, no lo hace. Busca a María e intenta empezar una nueva vida con ella, pero es muy probable que termine siendo la misma historia y es que ella tiene la misma enfermedad de tuvo Mary. El ciclo vuelve a empezar y James tendrá que regresar al pueblo.

El lugar donde suceden los hechos es muy importante, pues solía ser un lugar turístico donde las familias y parejas pasaban el tiempo en actividades alrededor del Lago Toluca. Ahora que regresa James, el lugar se ha convertido en un espacio solitario y lúgubre, donde ocurren situaciones muy extrañas, improbables y terribles. Todo ese lugar pareciera que estuviera maldito, pero todo tiene una razón de ser, todo ha sido colocado para James. El espacio se modifica conforme el jugador va avanzando en la trama, primero se encontraba en el *Mundo Real*, después cuando llega James se transforma al *Mundo de Niebla* y cuando se ha avanzado en la partida se convierte en el *Otro Mundo*. Son metáforas del estado mental que tiene James.

No se puede decir que exista un final único. El videojuego tiene la opción de seis finales. Cada jugador decidirá cual es el mejor final para James, interviniendo la decisión que tome para el protagonista.

*Silent Hill 2* incorpora cada elemento en su lugar, haciendo que el jugador vaya relacionando elementos que encuentra con personajes, historias de los mismos o con la trama principal. Ningún componente está colocado gratuitamente. Todos los componentes de alguna u otra forma están relacionados, ya sea narrativamente, audiovisualmente, en avance y apoyo a la trama o en la ambientación. Si bien Freud es uno de los pilares más importantes en la estructura de esta obra, no se puede declarar que sea el único, sin embargo es el más relevante dentro de este estudio. Para Ramírez (2015) “*Silent Hill* demuestra que se puede promover un espíritu crítico mientras se mantiene al jugador enganchado gracias a unas mecánicas atractivas y significativas y a una estética repleta de referencias culturales” (p.122)



# Conclusiones

El problema original de este texto es si se podía enunciar a un videojuego como un medio de expresión artística y qué elementos se necesitaban para que se le pudiera considerar parte de ellos. Toda esta investigación se hizo a través del estudio y análisis del videojuego *Silent Hill 2*, estudiando cada uno de los elementos visuales, sonoros, de interacción y narración.

En un primer momento se pretendía realizar este escrito teniendo como premisa que los videojuegos podían ser un medio de expresión artística, sin importar si eran divertidos y/o entretenidos. Después de la investigación, se puede concluir que los videojuegos pueden ser un medio de expresión artística y a la vez entretener; uno no es excluyente con lo otro, ambos se complementan y arrojan un mejor resultado en conjunto que si cada uno estuviera por su cuenta. Si un videojuego sólo fuera entretenido, quedaría en eso; en un título que fue divertido y que hizo pasar al jugador agradables momentos, pero sólo el jugador se quedaría con la historia o las mecánicas que se deben tener para terminar la partida. Si un videojuego fuera sólo un medio de expresión y no fuera lúdico, no sería diferente a una película; se le negaría la cualidad que la diferencia de otras artes; la interactividad como herramienta para que el jugador sea participe y esté sumergido en la historia y el ambiente.

Después de lo estudiado se puede enunciar y afirmar que un videojuego puede ser un medio de expresión artística si es que se lo propone, si es que es uno de los principales objetivos como videojuego. Esta idea se apoya desde el análisis que se hizo a nivel visual, narrativo e interactivo de *Silent Hill 2*, confirmando que si hay un diálogo entre estos tres elementos se puede dar una comunicación efectiva y que sin ellos se quebrantaría la inmersión del jugador. Todo esto desde una visión objetiva sin desdeñarlo o rebajarlo a un medio de entretenimiento, entendiendo que puede arrojar un mensaje más profundo si se le analiza cuidadosamente.

Se vuelve primordial que todos los elementos estéticos, sean lo más evocativos que se puedan para que el jugador pueda sumergirse en el ambiente al que le están presentado. Si el videojuego tiene personajes poco creíbles, monstruos que en lugar de dar miedo dan risa por lo mal hechos que están, el audio no va de acuerdo a lo que está sucediendo en la historia, etc. el jugador será expulsado sensiblemente de la experiencia, no se hallará dentro del escenario y el propósito de un videojuego que busque evocar se pierde automáticamente.

Las obras artísticas ya no sólo se limitan a estar en formatos y espacios definidos. Éstos se van modificando, pues ya no son exclusivos de museos o galerías, las actividades artísticas llegan a un punto que pueden ser admirados desde la comodidad de la casa; se ha traspasado la barrera en la cual los objetos y acciones artísticas se realizaban exclusivamente en los museos y galerías siendo dependientes de una curaduría, ahora se

pueden llevar a lugares comunes como lo son los hogares de los mismos consumidores. El videojuego rompe con esta pared invisible al llevar su trabajo artístico en un formato portable y que además de ser portable es manipulable por el sujeto, pasando de ser espectador a ser alguien activo y participativo; un jugador.

Actualmente, se requiere un estudio serio acerca de la significación y el impacto que puede tener el videojuego en la vida diaria del público. Se debe dejar a un lado la estigmatización de que los videojuegos son solo recursos de entretenimiento, medios cuya única función es hacer “pasar el tiempo” o que van en alineamiento con el jugador. No todos los videojuegos pueden ser considerados como expresiones artísticas, pero no por eso hay que menospreciar a aquellos títulos que han sido pensados y desarrollados como un medio de expresión.

Así mismo es necesario que exista el compromiso del usuario el cual esté predispuesto a recibir, interpretar y apreciar los códigos que se le proponen, además de estar familiarizado con el lenguaje que se maneja en este medio. De esta manera se asegura la fascinación del jugador y que todas las evocativas que pretende el videojuego puedan surgir del sujeto

Se necesita un jugador comprometido así como una obra comprometida.





# Anexo

## Argumento de Silent Hill 2

James levantó la mirada para verse en el espejo. Acarició su rostro, como si no reconociera a la persona que está enfrente de él. Suspiró profundamente. Aquel baño era mísero: el piso estaba polvoriento, los azulejos estaban cayéndose, las paredes estaban llenas de grafitis, los orinales estaban sucios... el lugar parecía abandonado. Sacó la foto de su esposa y la miró. Era de cuando todavía estaba sana, llevaba una blusa blanca y un suéter rosado y sonreía frente al lago Toluca. Con la foto venía una carta, escrita a mano por Mary, su esposa.

Salió y afuera estaba el aparcamiento, localizado en la zona alta del valle. Frente a él se podía ver el lago, el camino de árboles que rodeaba la ciudad y la niebla que se encontraba más abajo. En su mente, la voz de su mujer leía la carta:

“En mis sueños más inquietos, veo esa ciudad... Silent Hill. Prometiste volver a llevarme allí algún día, pero nunca lo hiciste. Y ahora estoy allí sola en nuestro “lugar especial”, esperándote”

Miró más de una vez la carta. No podía ser verdad. Parecía una maldita broma. “Es ridículo” “Es totalmente imposible” se repetía una y otra vez. “Los muertos no pueden escribir cartas”, pero ahí estaba él, había conducido desde muy lejos y se preguntaba continuamente si Mary estaría en Silent Hill, viva y esperándolo.

Ella había fallecido tres años atrás a causa de una enfermedad y le parecía extraño recibir una carta de ella después de tanto tiempo. Pero estaba decidido a encontrarse con ella. Tomó un mapa del pueblo y comenzó a descender por el camino neblinoso que llevaba a Silent Hill. En un inicio le parecía ridículo la carta, la niebla, el viaje hasta ese pueblo... pero conforme avanzaba por el camino sinuoso, comenzó a sentirse atraído hacia las tinieblas.

Silent Hill le llamaba y James obedecía a cada paso que daba. Avanzó entre aquella niebla densa hasta llegar a un pozo y detrás de él se encontraba la entrada del cementerio. Qué ironía. Buscaba a su mujer muerta y el primer lugar de Silent Hill en el que puso un pie fue el camposanto. Mientras lo cruzaba se encontró con una muchacha pálida de jersey blanco y pantalón rojizo. Su cabello, que era largo y negro, enmarcaba un rostro de mandíbula dura y ojos negros tristes. Ella estaba observando una lápida cuando James se acercó. Intentó no espantarla pero no lo logró. La mujer le explicó que también estaba ahí buscando a alguien, a su madre. Con desconfianza le señaló el camino que conducía al pueblo, pero le recalcó: “No te recomiendo ir, algo sucede en Silent Hill. No puedo explicarlo, pero no es solo la niebla, es algo más...”

A pesar de la advertencia, James continuó andando hacia la ciudad por un camino que hacía sonar sus pasos, a través de una niebla que no dejaba espacio para ver. Poco a poco, los árboles dejaban ver la urbanización: aquello debía ser el pueblo pero por más que lo recorría parecía desierto. A pesar de lo denso de la niebla, logró ver en una de las calles un rastro de sangre y más adelante figuraba una criatura humanoide que caminaba coja. La siguió hasta llegar a un camino de tierra que daba a un túnel vallado. Escuchó dentro del túnel un sonido, parecía ser una radio y se abrió paso entre los tabloncillos para alcanzarla. Cuando estaba examinando la radio, que ya emitía sonidos agudos, se percató que en el fondo algo se movía: una figura que se erguía formando una figura de humana, no tenía rostro y parecía que estaba atrapada en una camisa de fuerza hecha de su propia piel grisácea. El engendro caminaba de forma torpe, cojeando su torso deforme. James se echó para atrás, arrancó uno de los tabloncillos de madera y golpeó al monstruo varias veces hasta tirarlo al suelo. La criatura se retorció y él la remató de un leñazo. Al salir se llevó la radio y de este murmuraba una voz entre el ruido, pero la señal se cortó antes de que pudiera entender algo.

En su exploración por la ciudad encontró la llave de los apartamentos Wood Side un cadáver abandonado. Era un edificio grande, en lo que parecía que existían muchos departamentos. Apenas entró y la oscuridad lo había envuelto, no veía casi nada pero parecía que ese edificio era la única manera de seguir avanzando. En su camino el silencio se interrumpía con el ruido de la radio, era el aviso de que se acercaban criaturas peligrosas, algunas logró evadirlas otras más fue inevitable el combate. Llegó hasta una habitación iluminada de por una linterna. La fuente de luz estaba en un maniquí, éste vestía la ropa de Mary. Cuando James tomó la linterna e iluminó la habitación, despertó en él el terror, pues vio como un monstruo de cuatro piernas de mujer unidas por la cintura se acercaba hacia donde estaba. Dos de las extremidades le servían para caminar, el resto, invertidas, las usaban como si fueran brazos, para patear lo que estuviera enfrente suyo. Eran piernas bellas, pero la deformación que habían sufrido hacia que fueran horribles, como si se tratase de parodiar a la belleza. James salió huyendo de la habitación, la buena noticia es que ahora podía ver hacia donde iba y el mapa que recogió en la recepción.

A través de los largos pasillos logró ver detrás de unas rejas el destello de una llave. James se inclinó para intentar agarrarla, pero unos zapatos pequeños y rojos le pisaron la mano y pateó la llave. Una niña le hizo la malvada travesura, mientras se burlaba y se perdía entre las tinieblas.

Siguió explorando los departamentos y por lo menos encontrar algo que le fuera útil. Halló medicamentos y municiones, pero su mejor descubrimiento fue una pistola, al menos se podría defender desde cierta distancia.

Desde un pasillo cerrado por barrotes divisó el monstruo más espeluznante que había visto jamás. Era grande, rodeado de un aura roja, vestía un delantal de cuero y en su cabeza llevaba un casco en forma piramidal, lo que hacía que todo su aspecto fuera horripilante. La radio sonaba escandalosamente, mientras el monstruo observaba a James, éste prefirió alejarse de los barrotes por temor. Pero no duraría mucho tiempo su tranquilidad, al entrar a la habitación 307, volvió a encontrarse con Cabeza de Pirámide (así decidió llamarlo) en una escena espantosa. En la cocina se aprovechaba de dos monstruos cuadrúpedos. Las piernas femeninas de las criaturas se agitaban y trataban de defenderse mientras el engendro piramidal les propinaba fuertes investidas contra su pelvis. Al notar que nadie lo había visto entrar, James se escondió en un armario. Entre las persianas podía ver la salvaje violación a la que la bestia las sometía. Al terminar, satisfecho, los arrastró por el cuarto, parecía que no habían sobrevivido a tal brutalidad. Cabeza de Pirámide escuchaba la respiración de James detrás de las puertas y se le acercó. Él entró en pánico y comenzó a dispararle pero las balas no conseguían ningún efecto. Pensó que era el fin, que abriría la puerta y terminaría con él, pero tuvo piedad y se marchó. Cuando estuvo seguro de que se había ido, salió del armario jadeando.

Con miedo pero decidido a su misión, siguió con el recorrido por los departamentos. En el baño de algún apartamento, escuchó a un joven gorgoteando. Al otro extremo, en la cocina, se encontraba un muerto metido en la nevera, sólo se asomaban una piernas esqueléticas. Se dispuso a entrar al baño y al entrar encontró a un joven gordo vomitando, vestido con un polo a rayas blancas y azules y una gorra de béisbol con la visera invertida. Él se giró para mirarle pero tuvo que volver para seguir con su actividad. Cuando tuvo la oportunidad de hablar, se hizo llamar Eddie. Aclaraba una y otra vez que cuando llegó al departamento la persona de la nevera ya estaba muerta, aseguraba ser inocente aunque su tono era de culpabilidad. Parecía estar confundido, no sabía qué hacía en Silent Hill y no sabía nada de Cabeza de Pirámide. Todo lo que pudo aclarar es que alguna fuerza lo había atraído ahí.

-¿Así que a ti también te atrajo algo, no? Bueno, sea lo que sea, mejor será que salgas de aquí. Ten cuidado.

James se retiró. Se sentía incómodo con ese joven, tenía la mirada ciega y eso lo ponía inquieto.

Después de estar perdido por horas en lo que parecía un laberinto de pasillos casi iguales, descubrió una puerta blanca que lo llevó a un cuarto con un enorme espejo en la pared. Estaba la chica del cementerio viéndose en el espejo, blandiendo un cuchillo afilado, tenía la mirada triste pero estaba decidida a suicidarse. Se presentó como Ángela.

-Ángela, por favor deja ese cuchillo, siempre hay otra manera- dijo James.

Parecía que ella estaba perdida. Hablaba con un tono triste, vacío, mientras actualizaba a James de como iba la búsqueda de su querida mamá. Tenía el cuchillo entre sus manos temblorosas y pálidas. Se lo dio a James, confiándole.

-¿Podrías guardármelo? –susurró-. Si me lo quedara, no estoy segura de qué podría hacer...

James se acercó para tomar el cuchillo, pero Ángela se sintió amenazada y le apuntó con la navaja. Él levantó las manos y le mostró que no había peligro. La chica comenzó a temblar.

-Lo siento... he sido mala-lloró-. Por favor no... ¡No!

Dejó el cuchillo en una mesita y salió corriendo, aparentemente asustada por James.

Él siguió su camino en aquel horrible lugar hasta que llegó a una habitación que parecía era la salida. Pero el cuarto de paredes sucias no estaba solo, en el fondo estaba Cabeza de Pirámide frotándose lascivamente contra la cabeza de una de las criaturas con camisa de fuerza, que cayó muerta al suelo en cuanto el monstruo vio a James. Él intentó abrir la puerta pero se quedó trabada y las escaleras por las que podía escapar estaban inundadas. James tuvo que correr de un lado a otro de la habitación, intentando esquivar el enorme cuchillo que llevaba la bestia. Por más que disparaba, parecía que no le hacía ningún daño al monstruo, lo que perturbaba más a James, pues no era una criatura cualquiera, era como si aquella monstruosidad viniese desde lo más perturbador de sus pesadillas. Desde algún punto del pueblo, sonaron las alarmas de bombardeo, era una señal para Cabeza de Pirámide, que bajó por las escaleras y desapareció entre el agua turbia y sucia. El agua bajó y James pudo salir de aquella espantosa estancia.

Al fin, logró salir del edificio. Retomó su búsqueda de Mary y corrió por las calles neblinosas hasta encontrar a una niña sentada en el muro de lo que parecía ser una escuela, cantando inocentemente.

-Tú, fuiste tú ¿verdad? –le dijo desafiante-. Tú me pisaste la mano.

-No lo sé... tal vez lo hice- contestó la niña con desagrado

-¿Qué hace una niña como tú en un lugar como este?.

-¿Eh? ¿Estás ciego o algo parecido?

-¿Qué es esa carta?- expresó James cuando se fijó que tenía una carta.

-Nada que te importe... ¡Tú no amabas a Mary!- Dicho esto desapareció tras el muro.

-¡Espera!- imploró James-. ¿Cómo sabes el nombre de Mary?- pero no obtuvo respuesta.

El paso por la zona de departamentos había abierto el camino hacia el lugar que Mary habría nombrado “su lugar especial”. Pensó en la probabilidad de que ese sitio sea el parque Rosewater, con su monumento al soldado Patrick Chester y la estatua de Jennifer Carroll. Mary gustaba de pasear por esa zona mientras miraba el lago Toluca, con su niebla y sus leyendas fantasmagóricas. Llegando al malecón vio la silueta de su esposa. Se veía hermosa, apoyada sobre el barandal. Llevaba una falda corta con estampado de leopardo, un suéter rojo y el cabello lo llevaba teñido de rubio.

-¿Mary?- gritó James con sorpresa.

La chica le lanzó una mirada seductora y se dio la vuelta.

-No... no eres tú- dijo desilusionado.

Tenía el rostro y el cuerpo de Mary, pero actuaba diferente: se veía más segura de sí misma, pero más vulgar. James la vio atractiva, como si su mujer se hubiese vestido y maquillado para satisfacer sus fantasías sexuales.

-¿Me parezco a tu chica?-. Le preguntó con tono sensual

-No... a mi esposa fallecida. No puedo creerlo... podrías ser su hermana gemela. Tu rostro, tu voz... sólo tu pelo y tu ropa son diferentes—Le dijo James impresionado por la similitud.

-Me llamo María. No tengo aspecto de fantasma, ¿Oh si?-. Interrumpiendo a James, se acercó lentamente, tomó su mano y la llevó a su pecho.

-¿Ves? Estoy calentita-. Pero James retiró rápidamente la mano.

-¿Re-realmente no eres Mary?-. Preguntaba de nuevo con la esperanza de que fuera ella.

-Ya te lo he dicho... soy María.

-Lo siento, me he confundido.

-¿Adónde vas?

-Estoy buscando a Mary. ¿La has visto?

-¿No dijiste que murió?

-Oh, si... hace tres años. Pero recibí una carta suya. Decía que me esperaba en nuestro “lugar especial”

-¿Y eso es aquí? En fin, que no la he visto. ¿Este es vuestro único lugar especial?

James se quedó un momento pensando y recordó el Hotel Lakeview. Ahí había grabado un vídeo de Mary viendo por la ventana. Eran tiempos felices. Probablemente ahí estaba Mary.

James reanudó la búsqueda de Mary y se encaminó hacia el Hotel Lakeview, María se le uniría, ella tenía miedo de los monstruos que merodeaban por ahí. Ambos vagaron por las calles de Silent Hill hasta llegar a una bolera. María no quiso entrar y escogió esperar afuera. Adentro sonaba una música un poco erótica, el lugar estaba sucio y olía mal. En una mesa estaba Eddie devorando una pizza y a su lado estaba la niña de los zapatos rojos. La niña estaba husmeando en la vida de Eddie, tenía curiosidad acerca de lo que pudo haber hecho mal para que estuviera vagando por Silent Hill. Eddie se defendía diciendo que no había hecho nada y ella lo condenó diciéndole que era un gordo cobarde, por huir de la policía. Se levantó de la mesa y salió corriendo. James le pidió ayuda para buscarla, pero a él no le importó mucho la búsqueda de Laura, ese es el nombre con el que la conocía.

Dejando a Eddie con su tragazón, salió tras de Laura. Al salir, María le explicó que no pudo atrapar a la niña y que debían buscarla. Buscándola entre callejones, logró ver que Laura se escabullía por una pared estrecha. María propuso alcanzarla cruzando el local de striptease, pues guardaba las llaves de aquel lugar. Sacó una llave de su falda, otra de sus botas y una más en su escote. Le mostró una sonrisa pícaro a James indicándole que podía abrir la puerta.

Entraron al Heaven’s Night, se veía que era un lugar asqueroso, con luces neón y baile en la barra. ¿Ahí trabajaba María? No había tiempo para las preguntas, se dirigieron a la puerta principal y salieron a una calle. Vieron que la niña se escondía en el hospital psiquiátrico Brookhaven y fueron tras ella.

El sanatorio parecía abandonado, sus paredes que alguna vez fueron limpias y blancas ahora lucían sucias y descarpadas por la humedad. El suelo estaba polvoriento y descuidado. El lugar le traía desagradables recuerdos a James y eso lo incomodaba, pero encontrar a Laura lo motivaba a seguir adelante.

El inmueble era siniestro: camillas abandonadas, papeles desperdigados, elevadores sin funcionar. Entraron a un consultorio y encontró el informe de un doctor, hablaba de una enfermedad donde la gente llegaba a creer que “estaba en otro mundo (...) entre lo cercano y lo lejano entre la realidad y la irrealidad” James se preguntaba qué había sucedido en aquel lugar y porque había otros informes tan perturbadores como el anterior.

Siguió recorriendo el hospital con María. Todo estaba oscuro y la linterna apenas iluminaba el lugar... en la lejanía se dibujó una forma humana, parecía una mujer de caderas abundantes y pronunciado escote. Entre más se acercaba más horrible era la criatura. Era una enfermera que caminaba inclinada y cojeante, arrastrando una tubería de acero, no tenía rostro y su cabeza se agitaba a una velocidad antinatural, como si tuviera un defecto maquina. Se acercaba amenazante hacia donde estaban y James no dudó en dispararle un par de veces. Cuando la bestia cayó, la remató con un pisotón en la cabeza. Aquel monstruo le producía asco e inquietud, la sensualidad con la que mostraba sus piernas y su prominente pecho chocaba con lo repulsivo de su rostro, su caminar, su actitud...

A lo largo y ancho del hospital James y María aprendieron a defenderse de las enfermeras. Querían salir pero no podían irse sin Laura. En una de las habitaciones María se sentó en la cama, estaba cansada. James notó que sacaba de su bolsa

un frasco con pastillas y rápidamente trago unas, muy parecidas a las que Mary tomaba. Le dijo que mejor se quedara descansando, que regresaría por ella después.

De nuevo se encontró con Cabeza de Pirámide en la azotea del hospital. James estaba desprevenido y salió volando desde lo alto. Cuando despertó estaba en las celdas de aislamiento, un lugar cubierto por el óxido, polvo y sangre. Por aquella área estaba la sala de operaciones donde encontraría a Laura. Le asombró como ella podía estar jugando con ositos de peluches entre camillas sucias y sábanas enmohecidas. Sin embargo, James se sintió aliviado al verla. Le preguntó cómo es que sabía el nombre de Mary. Ella respondió que la había conocido en el hospital hace un año atrás, lo que molestó mucho a James llamándola mentirosa. No tenía sentido, su mujer llevaba ya tres años de estar muerta. Pero hizo a un lado ese pensamiento y se llevó a Laura.

Apenas habían comenzado el recorrido para regresar, Laura jaló del brazo de James. Decía que tenía que ir por un objeto que estaba olvidando en otra habitación, insistía en que era una carta de Mary. Despertando el interés de James fueron a buscarla. Laura abrió la puerta y le indicó donde estaba la carta, se encontraba al fondo. Mientras James se adentraba a las penumbras, la niña cerró la puerta.

-Laura, ¿Qué estás haciendo? ¡Abre!

James comenzó a golpear la puerta. Detrás de él se escuchaba la respiración de un monstruo. La niña seguía negándose a abrir la puerta, lo estaba castigando por haberla llamado mentirosa y lo abandonó en ese lugar. Más ruidos se escucharon y sus quejidos hicieron que él volteara. Del techo colgaban monstruos de aspecto abominable. Estaba suspendido en una jaula de metal, de ella salía una malformada masa de carne y piel, en el extremo inferior tenía dos piernas que trataban de atrapar a James. Cuando lograban su propósito, lo estrangulaban y de entre sus piernas se escuchaban rugidos emitidos por una boca que parecía más bien una vagina furiosa. Consiguió soltarse de aquella criatura, comenzó a dispararle con la escopeta hasta destrozarla. Hizo lo mismo con las otras dos que flotaban encima de él. Al terminar James cayó al suelo, agotado por la batalla y se desmayó. Despertó en el jardín del hospital.

-¿Cómo llegué aquí?-. Se preguntaba cuando revisaba el mapa para ubicarse en el hospital.

Comenzó la exploración de esa zona del sanatorio. En su camino miraba lo decrepito del lugar y combatía a criaturas que deambulaban con sed de sangre. Era un sitio horrible. La mayoría de las puertas están cerradas, lo que hace que James baje al sótano. Abrió la puerta y escuchó una dulce voz, era María. Ella estaba feliz de encontrarlo, él pensó en un principio que era Mary y no le dio importancia su presencia, lo que hizo que María se enfureciera.

-No pareces muy contento de verme-. Le reprochó – ¡Ahí casi me matan! ¿Por qué no intentaste salvarme? ¡Lo único que te importa es tu esposa muerta! ¡Nunca había estado tan asustada en toda mi vida!...- y con tristeza exclamó – No te importo en lo más mínimo ¿no es cierto?

El chantaje emocional funcionó, James ahora cuidaría más de ella a partir de ese momento. Ahora que iban juntos pudieron abrir una nevera, en su interior encontraron un anillo. James sabía lo que tenía que hacer. En el tercer piso se encontraba una puerta con un aspecto muy inquietante, tenía la imagen de una mujer pero la parte de los brazos sobresalían de la puerta, como si fueran extremidades reales de un humano. James colocó el anillo en el dedo de la mujer, la puerta se abrió y detrás de ella se exponían unas escaleras que no parecían tener fin.

Recorrían los pasillos con una luz roja que provenía de alguna parte del techo. A James no le importó continuar así, estaba seguro que estaban cerca de la salida y tenía a salvo a María. Detrás de ellos se escuchó el chillido de un metal pesado arrastrándose, cuando salió a la luz vieron a Cabeza de Pirámide. Corrieron por los pasadizos huyendo de la bestia y lograron ver al final un ascensor. James fue el primero en llegar, lo que provocó que las puertas del ascensor comenzaran a cerrarse. María fue alcanzada por el monstruo justo antes de que pudiera abordar el transporte. Ella rogaba y chillaba por su vida, mientras James trataba de subirla al ascensor, pero fue en balde: tras un sonido brutal y sangriento, las manos de María dejaron de moverse y las puertas se cerraron, dejando a James solo en el ascensor.

El ascensor llegó al piso designado y las puertas abrieron, todo estaba tranquilo y solitario. James seguía en shock, no

creía lo que había pasado con María, se sentía culpable. Se levantó lentamente y buscó la manera de salir del hospital. En un consultorio encontró las llaves de la puerta principal, un mapa y una carta. Mientras leía la carta notó que Laura salía del hospital pero no alcanzó a detenerla. Sólo tenía la esperanza de encontrar a Mary y estaba decidido a reunirse con ella.

Cuando al fin salió del hospital, algo extraño pasaba, ya no había neblina pero ahora todo estaba cubierto por las tinieblas. Sin saberlo James ya estaba en el Otro Mundo. Con la débil luz de su linterna caminó por calles que ahora estaban hechas de rejas, como coladeras. Desde lo profundo del piso se asomaban criaturas con grandes brazos que le hacían daño a sus piernas desde el abismo, se abrió paso hasta llegar a un museo El edificio llevaba por nombre “La Sociedad Histórica de Silent Hill” y resguardaba objetos y pinturas históricas del pueblo. Parecía un museo normal, hasta que James se percató de un cuadro que lo dejó paralizado. La obra llevaba por título “Día de neblina, los restos del juicio”, en él aparecía Cabeza de Pirámide como principal protagonista de la imagen. ¿Por qué alguien retrataría a semejante monstruo?

En una de las paredes se encontraban unas escaleras subterráneas que James bajó. Al llegar al final abrió una puerta que daba a la vieja prisión de Toluca, que llevaba cerrada desde principios del siglo XX. La cárcel estaba en ruinas. Al transitar por el lugar, se podían escuchar aún los gritos y quejidos que alguna vez emitieron los prisioneros. Las habitaciones y lavabos estaban en las peores condiciones, con mucha humedad y moho. En el lugar había varios monstruos de camisa de fuerza, a veces luchaba otras los evadía. En uno de los pasillos existía un agujero en el piso que James saltó sin pensarlo. Cuando aterrizó, alumbró con su lámpara los alrededores, estaba dentro de un pozo. Como pudo encontró una salida y dio hacia una red de pasillos y escaleras que lo hacían perderse, entre monstruos y laberintos descubrió un segundo agujero en el piso. James de nuevo saltó, algo lo atraía hacia esas profundidades.

Después de descender, encontró un cadáver y a lado suyo estaba Eddie. Estaba sentado y parecía estar fuera de sí, llevándose una pistola a la sien.

-Matar a alguien no es tan difícil. Le pones la pistola en la cabeza y... ¡pum!-. expresó con la mirada fría y vacía.

-¿Tú... tú le has matado?-. le preguntó James

-P-pero... no fue culpa mía... ¡Él, él me obligó a hacerlo!-. respondió con voz nerviosa

-Tranquilízate, Eddie-. Trató de calmarlo – Dime lo que ocurrió.

-Ese tipo... ¡se, se lo merecía! Yo no hice nada ¡Era él el que me seguía! Además, ¡se burlaba de mí con su mirada! Como aquel otro... o como el perro... -. Decía entre recuerdos

James trataba de explicarle que no era razón suficiente para matar a alguien, no podía eliminar a una persona por cómo le miran, pero Eddie comenzó a alterarse. Finalmente le dijo que era solo una broma, que cuando llegó ya estaba muerto. No quiso escuchar otra palabra de James y salió del cuarto.

Merodeó por horas por aquella deslucida prisión subterránea. Como era de esperarse, había en cada pasaje monstruos que trataban de hacerle daño. Realmente no sabía que pasaba, pero tenía la necesidad de llegar hasta el corazón de la cárcel. Descendió por otros tres agujeros oscuros y un elevador que lo llevaría aún más profundo. Parecía que todavía estaba en el reclusorio pero, ¿cómo saberlo? Había descendido mucho para estar seguro. En una de las habitaciones se encontró con una agradable sorpresa. Detrás de unos barrotes y con vida estaba María observándolo. James estaba atónito ante tal imagen.

-¡Estás viva!-. Dijo con sorpresa – María... ¡pensé que aquella cosa te había matado...! ¿Estás malherida?

-No lo estoy, tonto-. Respondió burlonamente.

-¿María...? Esa cosa... te apuñaló. Había sangre por todas partes

-¿Apuñalarme? ¿A qué te refieres?

-Nos persiguió hasta el ascensor y entonces...

-James, ¿de qué demonios estás hablando?-. María parecía que no recordaba que había pasado

-¡Hace un rato! ¿No te acuerdas?

-James, encanto... ¿Te ha ocurrido algo desde que nos separamos en aquel largo vestíbulo?- hizo una pausa-. ¿Acaso me confundes con otra persona?- suspiró sonriendo-. Siempre fuiste un olvidadizo... Acuérdate de aquella vez en el hotel...

-¿María...?- James estaba confundido.

-Dijiste que lo habías cogido todo pero habías olvidado aquella cinta de vídeo que grabamos... me pregunto si seguirá ahí...

-¿Cómo sabes todo eso? ¿No eres María?-le reprochó, lanzándole una mirada a través de los barrotes.

-No soy tu Mary...-respondió con firmeza

-Entonces, ¿eres María?

-Lo soy... si quieres que lo sea- dijo con gesto coqueto. Esa respuesta no le gustó a James.

-¡Todo lo que quiero es que me des una respuesta!

Ella se levantó de su silla lentamente y con seguridad. Con gesto sensual se le acercó

-No importa quién soy... Estoy aquí para ti, James. ¿Lo ves? Soy real-. Le dijo mientras tocaba el rostro de James - ¿No quieres tocarme?

-No sé...-. Musitó James nervioso

-Ven a buscarme. No puedo hacer nada a través de estos barrotes-. Volvió a su asiento seductoramente.

-Bien... quédate dónde estás. Pronto estaré ahí.- prometió antes de marcharse.

Encerrado en esa penitenciaría subterránea y con el agua hasta los tobillos fue en busca de la puerta que lo llevara hasta donde estaba María. Esquivó monstruos con camisa de fuerza para que no le dañaran con su vómito de bilis. Tras mucho caminar por esa maraña de pasadizos encontró una escalera que lo llevaría a una habitación de madera. En el piso encontró un trozo de periódico manchado con sangre y apenas legible. Hablaba de un leñador de 39 años: “El cuerpo de Thomas Orosco fue descubierto con múltiples puñaladas en el cuello y la zona izquierda del torso. Murió entre las once y la medianoche. Había signos de lucha y el arma del crimen no ha sido hallada, por lo que la policía ha abierto una investigación. El hecho de que no se sustrajera dinero y la historia de alcoholemia de la víctima hace sospechar un móvil pasional”

Siguió avanzando por los corredores hasta que escuchó los gritos de Ángela. “¡No papá, por favor, no!”. Corrió hasta la habitación de donde provenían los sollozos. Al abrir la puerta encontró a Ángela siendo acosada por un monstruo con forma de puerta flotante. Parecía que sobre la madera se retorcían dos figuras humanoides, parecía una violación. Estaban hechas de carne putrefacta y en la parte inferior se asomaban unos labios hambrientos, retorcidos y temblorosos. Las paredes no eran menos asquerosas. También estaban hechas de carne necrótica y tenían agujeros de los que emergían cilindros metálicos con rítmica sexual.

Era una escena terrible y no había tiempo para contemplarla. El monstruo se lanzó directamente contra James, que apenas logró esquivarlo. Sacó la escopeta y comenzó a descargar todas sus municiones en contra de aquella criatura flotante. Cayó al suelo después de una larga lucha y se arrastró hasta el final de la sala, falleciendo. James intentó consolar a Ángela pero ella se levantó sollozando a patear al monstruo, tomó una tele próxima y la estrelló contra el deforme. De nuevo intentó calmarla pero Ángela le tenía miedo y asco, como se lo tenía a todos los hombres. Explicó que durante su vida vivía a base de golpes y abusos y estaba segura de que James no era diferente a todos los hombres que habían abusado de ella.

-Todos buscan lo mismo... usted ya no quería estar con su esposa y seguramente encontró a otra persona-. Le gritó mientras salía de la habitación.

James se preguntaba si ese cuarto era la mente de Ángela y si ella fue quién mató a su padre. Ángela había crecido con el dolor de vivir entre abusadores violentos y desde aquella visión interpretaba el mundo. James se sintió mal e impotente por no poder hacer nada por ella.

Se acordó de María y siguió la exploración hasta que por fin encontró la puerta que lo llevaría hasta ella. Dentro del dormitorio frío encontró el cuerpo de María recostado sobre un colchón sucio. Por más que James decía su nombre, ella no respondía. Tenía la mitad de la cara golpeada y estaba manchada de sangre. ¿Qué le había pasado? ¿Por qué? Se preguntaba sin cesar al ver a María tan desfigurada. No soportó el dolor de perder de nuevo a María y la dejó en la cama.

Se encontró caminando de nuevo por los pasillos inundados, buscando una salida. Se topó con una escalera que llevaba a un lugar parecido a un cementerio, se podía sentir la lluvia. La cara de James cambió de gesto cuando leyó los nombres de las lápidas: Eddie Dombrowki, Ángela Orosco y James Sunderland ¿Era una broma? En las tumbas de Eddie y Ángela estaban los orificios pero estaban vacías, en cambio, la de James su tumba era más profunda, por lo que decidió dar otro salto de fe en pos de encontrar una salida.

Cayó en un descanso que daba a unas escaleras, que parecían ser el único camino. Bajó y continuó por un pasillo que se pasó de ser gris del concreto a estar teñidas de sangre, el cemento había dejado lugar para una plasta de carne y flujos. Al final del pasillo había una puerta que llevó a James a un refrigerador de carnicería, en el piso estaban apilados cuerpos masacrados, aparentaban tener poco tiempo de estar muertos. El congelador estaba iluminado por una luz verde que contrastaba con los ríos de sangre que emanaban de los cuerpos. Entre los vapores de enfriamiento se encontraba Eddie observando la escena.

-¡Eddie! ¿Qué estás haciendo?- preguntó James con incredulidad.

-¿Usted qué cree? Me tenía hasta los cojones. “¡Gordo, pedazo de mierda!”, “¡Me das asco!”- gritaba Eddie, estaba furioso-. “¡Bola de sebo, sólo eres un desperdicio inmundo!”, “¡Eres tan feo, que ni siquiera te quiere tu madre!”- hizo una pausa-. Puede que tuviese razón, puede que no sea más que un gordo seboso de mierda pero, ¿sabe qué? Que no importa si uno es listo, tonto, feo, guapo... ¡Una vez muerto, da igual!- le gritó al cuerpo más próximo-. Y un cadáver no puede reírse, a partir de ahora, si alguien se burla de mí -movió su revólver de un lado al otro-. Me lo cargo. Así de fácil.

James le preguntó si había perdido la razón, lo que hizo que Eddie enfureciera más, comenzó a insultarlo y a decirle que era igual que los demás, que se burlaba de él desde el momento en que se conocieron y comenzó a dispararle. Comenzaron los disparos y James logró ahuyentar a Eddie hacia la habitación contigua.

En la próxima estancia se encontraba un refrigerador aún más grande que el anterior. Del techo colgaban trozos de carne congelada y estaban vestidos con una especie de pantalones. Los cuerpos eran una mezcla entre un bovino y un humano, algo grotesco. James no podía ver nada, sólo escuchaba la voz de Eddie, que aún quería pelea. Siguieron con el intercambio de disparos, pero Eddie ocupaba las carnes suspendidas como escudo, así que le fue difícil a James. Después de surcar los bultos carnosos logró darle un tiro a Eddie, quién cayó abatido al suelo. Por más que James decía su nombre, éste ya no respondía, lo había matado y eso le carcomía la mente a nuestro protagonista. Por primera vez había matado a un ser humano y se sentía terrible, pero sabía que no tenía otra opción. Se acordó de Mary. ¿Realmente murió hace tres años?

Después de salir del refrigerador se encontró frente al muelle que daba al lago Toluca. Caminó por la orilla hasta que halló una lancha, pensó que ésta sería de mucha ayuda para llegar hasta el hotel, aquel lugar donde pasó alegres momentos con Mary. Subió a la lancha y se encaminó hacia una luz que parecía un faro, al menos ahí sabía que había tierra. Tenía la corazonada de que Mary estaría en aquella habitación donde grabaron la cinta de vídeo.

Remando con gran esfuerzo llegó hasta el muelle del hotel. Estaba feliz, faltaba poco para reencontrarse con su esposa. Revisó una vez más la carta de Mary pero no había nada escrito ¿cómo es que se había borrado? ¿O es que jamás hubo tal carta? Reconfortándose con la idea de que estaría de nuevo a su lado, anduvo hacia la entrada del hotel. Observó que el lugar no había cambiado en tres años... y ahí estaba de nuevo, regresando a “su lugar especial”, iba hacia la verdad y se hallaba ahí.

Accedió al edificio por la entrada principal. Adentro movió el interruptor de arriba hacia abajo, pero no encendían las luces, así que su lámpara le ayudó a iluminar el lugar. Cuando la encendió vio que en la pared estaba colgando un mapa del lugar. En el croquis venían todas las salas y habitaciones del hotel, James se detuvo a leer algo que estaba escrito en el espacio donde se encontraba la habitación 312 “Esperando por ti”, parecía la letra de Mary ¿Estará esperándome realmente?

Cuando subió hasta el tercer piso, estaba cerrada la reja. Escuchaba la voz de su mujer que repetía suplicante “James... James”, repetía varias veces. Tenía que encontrar alguna forma de abrirla y poder llegar a la habitación 312. Buscando alguna herramienta o la llave para abrir aquella reja, escuchó en el comedor las teclas del piano. Se espantó muchísimo, creyó que era otro monstruo, afortunadamente era Laura que saltó del banquillo y le exigió a James que le indicara donde estaba Mary. Estaba cansada de andar y de andar. Laura decidió entregarle una carta a James, la había robado del cajón de Rachel, su enfermera:

“Mi querida Laura, le dejo esta carta a Rachel para que te la dé cuando yo me haya ido. Ahora estoy muy lejos, en un lugar bello y tranquilo. Por favor, perdóname por no haberme despedido. Cuidate Laura. No seas my dura con las monjitas. Laura, con respecto a James... Sé que le odias porque piensas que no me trata bien, pero por favor, dale una oportunidad. Es cierto que a veces puede ser un poco tosco y que no se ríe mucho. Pero en el fondo es realmente una buena persona. Laura... te quiero como si fueras mi propia hija. Si las cosas hubieran sido distintas, esperaba poder adoptarte.

Feliz octavo cumpleaños Laura.

Tu amiga para siempre, Mary”

James alzó la vista. Laura estaba dibujando algo en las ventanas del comedor.

-Laura... ¿cuántos años tienes?

-Mmm... cumplí otro la semana pasada

-Entonces Mary no pudo haber muerto... hace tres años... -estaba muy confundido y reflexivo-. ¿Estará de verdad aquí? ¿Es ese el “lugar bello y tranquilo” al que se refería?

-Mary y yo hablamos mucho acerca de Silent Hill.- afirmó después de que terminó de dibujar una gatito en la ventana-. Incluso me enseñó todas sus fotografías. Realmente ella quería volver. Por eso estoy aquí. Quizás lo entiendas cuando veas la otra carta-. Laura buscó entre sus bolsillos otra carta. Al saber que la había perdido, decidió ir a buscarla y salió corriendo del comedor.

James fue tras de ella por los pasillos oscuros del hotel. En el camino se encontró con más monstruos de camisa de fuerza, la criatura cuadrúpeda de piernas y otros más que había enfrentado anteriormente. En una de las salas, se ubicaba una extraña caja de música, que al activarla, giraba un mecanismo que le entregaba la llave de la reja del tercer piso. Corrió hasta el tercer piso y abrió la reja. De dirigió directamente a la habitación donde había estado con Mary hacía años. Cuando entró no había nadie. La habitación lucía igual que las demás, con una luz que provenía del exterior y una cama matrimonial. Se aproximó a las ventanas, en una mesita se encontraba una televisión con videocasetera. James encontró aquella cinta VHS del vídeo que hizo en sus vacaciones, la que había olvidado la última vez que visitaron Silent Hill, por alguna extraña razón seguía ahí. La introdujo en el reproductor y le dio play.

Al principio sólo había ruido blanco, pero después apareció en pantalla Mary y con su dulce voz le preguntó:

-¿Estás grabando otra vez? ¡Vamos...! –suspiró, sentándose en una silla que estaba frente a la ventana, se quedó viendo el paisaje neblinoso-. No sé por qué, pero me encanta este sitio. Es tan tranquilo –Mary continuó-. ¿Sabes lo que he oído? Esta zona fue antaño un lugar sagrado. Creo que entiendo por qué... es una pena que debamos marcharnos –Mary se levantó rápidamente de su asiento y se dirigió a James-. Por favor, prométeme que me traerás otra vez, James –comenzó a toser copiosamente y Mary no pudo decir nada más.

La grabación continuó pero James no recordaba haber grabado nada más. Comenzó a verse en la pantalla una mezcla de la imagen de Mary en el hotel con la imagen de James, cuando la cuidaba. No reconocía que es lo que estaba viendo.

Se podía observar a Mary muy enferma recostada en una cama y él mismo estaba contemplándola con gesto serio. Tomó una almohada y se abalanzó sobre ella. Se intercalaba esta grabación con imágenes de su mujer en la habitación, cada vez más confusos hasta que terminó el vídeo con ruido blanco.

Fue entonces cuando James recordó lo que había hecho. De pronto todo volvió a su mente. Se quedó inmóvil en el sillón, pensativo. Se escuchó el ruido de la puerta abriéndose, era Laura que entraba a la habitación y corría hacia donde estaba James.

-Por fin te encuentro, James –como no hubo respuesta de James, Laura insistió-. ¿Recibiste la carta? ¿Has encontrado a Mary? Si no, pongámonos en marcha ¿De acuerdo? –le sacudió el hombro.

-Laura... -levantó la cabeza lentamente-. Mary se ha ido. Ella esta muerta –dijo tristemente.

-Mentiroso ¡Eso es mentira! –Laura no quería creer en la horrible noticia

-No, es verdad –dijo con firmeza

-¿Ella... murió porque estaba enferma? –preguntó Laura entre lágrimas

James desvió la mirada de Laura y la clavó en el piso

-No... yo la maté –ambos se quedaron en silencio largo

-¡Asesino! –Comenzó a gritarle a James-. ¡¿Por qué lo harías?! ¡Te odio! –Manoteaba en el aire, estaba muy enojada-. ¡Quiero que vuelva! ¡Devuélvemela! –Exigió a James mientras lo golpeaba con sus pequeñas manos-. ¡Lo sabía! ¡Ella no te importaba nada! ¡Te odio, James! ¡Te odio! ¡Te odio! ¡Te odio!

James no respondía ni se defendía de los golpes de Laura, sentía que merecía eso y más.

-Ella siempre te estuvo esperando... por qué... por qué... -dijo con tono triste Laura

-Lo siento... -respondió con voz débil-. La Mary que conoces no está aquí...

La niña se fue de la habitación en silencio, no había más que decir.

James se sentía culpable por lo que había hecho. ¿Cómo pude haber matado a mi propia esposa? Pero estos pensamientos se interrumpieron por el sonido de la radio, que recibía una transmisión. Una voz femenina provenía del aparato.

-James ¿Dónde estás? Te estoy esperando. Por favor, ven a mí ¿Me odias? ¿Es esa la razón de que no vengas?

-¿Esa voz...? –se preguntaba James

-Por favor, date prisa ¿Acaso estás perdido? Yo estoy cerca. Te espero cerca de aquí, James... -la voz se disolvió con el ruido de la interferencia.

Tenía que encontrar a Mary, en donde quiera que este ella. Se marchó de la habitación, estaba decidido a recorrer todo el hotel si era necesario para encontrarla, pero al salir todo era más horrible de lo que recordaba. Las paredes estaban enmohecidas, se les caían pedazos de pintura, en el techo había goteras, todo era muy húmedo y más lúgubre.

A James ya no le importaba morir, aceptaría cualquier castigo que la ciudad le estuviera preparando para pagar por su crimen. Poseído por el impulso de encontrarse con Mary, anduvo recorriendo todas las habitaciones del hotel. Llegó hasta unas escaleras que estaban en pleno incendio, a los lados estaban dos pieles extendidas y expuestas que representaban al padre y al hermano de una mujer herida. Al frente de una de las pieles, estaba Ángela con un rostro triste. Al ver a James pensó que era su mamá, pero al acercarse y tocar su rostro notó que se había confundido de persona. Se apartó rápidamente y se disculpó por lo sucedido.

-Gracias por salvarme... pero ojalá no lo hubiera hecho. Incluso mamá lo dijo... me merecí lo que ocurrió –lo decía con tono de culpabilidad, estaba perdiendo la razón.

James trababa de explicarle que no merecía nada malo, pero Ángela estaba demasiada perdida en su culpabilidad como para escucharlo. Le pidió que le regresase el cuchillo, pero James se negó.

-¿Lo quieres para ti? –Ángela se resignó y comenzó a subir las escaleras, donde el fuego era mayor.

-Aquí hace un calor terrible –se quejó James

-Oh, ¿usted también lo nota? –Murmuró Ángela-. Para mí, siempre es así. –Siguió subiendo y desapareció entre las llamas. James no pudo alcanzarla.

James continuó caminando por los pasillos inundados hasta llegar a una pared con un extraño símbolo que no había visto antes. Era el mismo cuadro rojo, que había notado en otros lugares pero ahora estaba multiplicado por nueve y asemejaba las rejas de una prisión. A su lado, se abrió una puerta la cual cruzó. Ahora se hallaba en un enorme salón y desde lo alto estaba María suspendida boca abajo en una prisión de hierro, gritándole despavorida.

-¡James! –sollozaba

Al lado de María se encontraban dos Cabezas de Pirámide. Uno de ellos fastidiado por los ruegos de ella, terminó clavándole su enorme cuchillo. James cayó de rodillas.

-Era débil, por eso te necesitaba –le dijo a las Cabezas de Pirámide-. Necesitaba que alguien me castigase por mis pecados... pero ahora todo ha acabado – las dos monstruos ya estaba a su lado-. Sé toda la verdad... ha llegado el momento de poner fin a todo esto –se puso de pie para encarar a las bestias.

Se enfrentó a los dos Cabezas de Pirámide. Ambos le rodeaban amenazadoramente e intentaban matarle con sus enormes y pesados cuchillos. James corría de un extremo de la estancia al otro para poder dispararles con la seguridad de que no le harían daño. Después de unos cuantos disparos de escopeta, las bestias clavaron sus lanzas en el piso y se empalaron la cabeza contra ellas. Los Cabeza de Pirámide se habían suicidado. Su función ya no era necesaria. James salió del salón.

Regresó a los pasillos húmedos y grises que antes ya había recorrido con su mujer. En su mente recordó a Mary cuando estaba enferma. Oía su voz con claridad y le traía tristes memorias del pasado. Se acordó de cuando le llevó flores a Mary, ella estaba de muy mal humor. Estaba enojada por lo que estaba pasando, no quería que James estuviera ahí, viéndola tan mal. Sabía que no iba a mejorar y que pronto moriría.

-Sería más fácil que me mataran –dijo con tono frío a James, eso le hirió-. ¿Sigues ahí todavía? ¡Te he dicho que te vayas! ¡¿Estás sordo o qué?! ¡Y no vuelvas! –le gritaba Mary a todo pulmón-. James... espera. Por favor, no te vayas –suplicaba ella-. Quédate conmigo. No me dejes sola. No quise decir lo que dije –murmuraba entre sollozos-. Por favor James, dime que todo irá bien, dime que no me voy a morir... ayúdame –balbuceó.

En la mente de James estaba la imagen de la almohada y sus ganas de terminar con ese dolor. Con una simple acción ambos serían libres. Sin más quejidos, sin más sufrimiento, el blanco cojín sellaba el trágico destino de una redención. Pensaba que ese era el final, pero Silent Hill le demostró lo contrario.

Subió al ático por unas escaleras oxidadas. El lugar estaba en ruinas, el suelo era de rejas, las ventanas estaba destruidas y el tejado estaba destrozado, lo que daba paso libre a la lluvia de aquel día. El sitio era enorme, en el centro había un solo mueble: la cama en la que murió su mujer. Junto a una de las ventanas y ataviada con ese vestido color rosa con la que la recordaba, estaba Mary, contemplando el paisaje lluvioso del lago. Pensó que era Mary y dijo su nombre, pero cuando se giró ella había un gesto serio en su rostro.

-¡Cuando dejarás de cometer el mismo error! –dijo contundente-. Mary está muerta, tú la mataste

Fue entonces cuando supo que era María, entendía que no podía seguir con ella porque era una criatura falsa, le explicó que ya no la necesitaba más

-Pero puedo ser tuya... siempre me tendrás –tenía un falso gesto humilde- Y nunca te gritaré ni te haré sentir mal. –María pasó a un tono acusador-. Eso es lo que querías ¿Cómo puedes rechazarme?

-Ahora lo entiendo y ha llegado el momento de poner punto final a esta pesadilla –dijo James firmemente

Ella enfureció, se sintió traicionada.

-¡No! ¡No te dejaré! Tú también mereces morir, James.

Acto seguido María se convirtió en una horrible criatura. Su cara se había podrido, un velo negro se abrió en torno a sus brazos en cruz y una jaula se materializó alrededor de su cuerpo. Tenía aspecto de ser una monja con una gracia oscura y torturada. María colgaba boca abajo vomitando polillas que atacaban a James mientras intentaba apuntar. Él disparaba con su escopeta contra el monstruo, mientras éste levitaba sobre él tratando de estrangularlo con uno tentáculo. Tras varios disparos, la bestia comenzó a escupir sangre y cayó su jaula de metal al suelo, haciendo un gran estruendo. En su agonía, la mujer podía repetir su nombre: “James, James, James” Él apuntó con su escopeta hacia la cara triste de María y despertó con el estruendo de un disparo.

Se hallaba en la habitación del hospital. Su esposa, postrada en la cama yacía agonizante:

-Mary...

-James... -ella comenzó a toser

-Perdóname... -suplicó

-Te dije que quería morir, James. Que quería acabar con el dolor

-Por eso lo hice, cariño. No soportaba verte sufrir... -comenzó a llorar- ¡No! Eso no es cierto... también dijiste que no querías morir. La verdad es que te odiaba. Quería deshacerme de ti. Quería recuperar mi vida...

-James... si eso fuese cierto, ¿por qué pareces tan triste?

-Mary...

-James... por favor... por favor, haz algo por mí... -Mary sacó una carta de un costado de su cuerpo-. Continúa con tu vida

James consiguió romper el círculo infernal por el que estaba pasando y escapó de una vez por todas de la maldición. Se marchó junto con Laura y mientras caminan sobre el césped del cementerio de Silent Hill, se puede escuchar la voz de Mary leyendo su triste carta:

“En mis sueños más inquietos, veo esa ciudad. Silent Hill. Prometiste volver a llevarme allí algún día. Pero nunca lo hiciste. Y ahora estoy aquí sola... En nuestro “lugar especial”

Esperándote...

Esperando que vengas a verme. Pero nunca lo haces. Y yo espero, envuelta en mi capullo de dolor y soledad.

Sé que te hice algo terrible. Algo por lo que nunca me perdonarás. Quisiera poder cambiarlo, pero es imposible. Me siento tan patética y horrible aquí tumbada, esperándote...

Cada día contemplo las grietas que hay en el techo y todo lo que puedo pensar es lo injusto que es todo esto...

El médico ha venido hoy. Me ha dicho que podía volver a casa unos cuantos días. No es que mejore. Sólo que esta es quizás mi última oportunidad...

Creo que sabes a lo que me refiero...

A pesar de ello, estoy contenta de volver a casa. Te he echado muchos de menos. Pero tengo miedo, James. Miedo de que realmente no quieras que vuelva a casa.

Siempre que vienes a verme, veo lo duro que es para ti... No sé si me odias o me compadeces... O tal vez sólo te repugne...

Lo siento, lo siento mucho.

Cuando me enteré de que iba a morirme, me negué a aceptarlo. Siempre estaba enfadada y atacaba a aquellos que más

me querían. Sobre todo a ti, James. Por eso entendería que me odies. Pero quiero que lo sepas, James. Siempre te amaré.

Incluso si nuestra vida en pareja tuvo el final que tuvo, no la cambiaría por nada del mundo. Juntos, pasamos años maravillosos.

Esta carta se está alargando mucho, y voy a despedirme. Le he dicho a la enfermera que te la dé cuando yo ya no esté. Eso significa que cuando la leas, ya estaré muerta. No puedo pedirte que me recuerdes, pero no soporto la idea de que me olvides.

Estos últimos años desde que me enfermé... lamento tanto lo que te hice, a ti y a los dos... Tú me has dado tanto, y yo he sido incapaz de devolverte nada. Por eso quiero que ahora vivas tu vida. Haz lo que sea mejor para ti, James.

James...

Me hiciste muy feliz.”

(Lifante, 2018, pp. 57-70)

## Otros finales

Al terminar el juego existe la posibilidad de que el sujeto vuelva a jugar el título para desbloquear otros finales, para esto será necesario que desbloquee y encuentre ciertos objetos o ítems.

María:

James sube las escaleras de ático y se encuentra con Mary. Él está feliz de verla aunque sea una ilusión. Está arrepentido de lo que hizo, pero para Mary no es suficiente, se siente traicionada por la relación que ha tenido con María. A continuación se desarrolla el combate y Mary muere. James sale del hotel y va hacia el mismo lugar donde se encontró por primera vez a María, en dicho sitio se encuentra ella. “¿Has matado a Mary?” pregunta María. James se sorprende de verla ahí y le pide que se vayan juntos, le expresa que la quiere a su lado, que la quiere y que no necesita de Mary. María acepta de inmediato. Un momento antes de subir al auto ella comenzó a toser de la misma forma que Mary lo hacía, condenando a James a repetir de nuevo el ciclo infernal.

Suicidio:

Al finalizar la batalla contra María, James despierta en la habitación del hospital donde su esposa está internada. Él le pide perdón por su crimen a lo que Mary responde: “me mataste y sufres por ello. Es suficiente, James”. Después tomó un instante la mano de James antes de fallecer. Él levantó el cuerpo de su esposa con sus brazos y la llevó hasta su coche que estaba aparcado afuera del hospital. Ahora entendía por qué había ido a Silent Hill. Condujo el vehículo hasta el Lago Toluca. “No tengo nada sin ti, Mary” dijo antes de hundir el coche en el agua. La muerte le dio la paz que nunca pudo obtener en vida. “Ahora, podemos estar juntos, Mary”

Resurrección:

Este final sólo puede conseguirse en una segunda partida. Al final del combate James toma el cuerpo de Mary y lo deposita en la barca. Juntos se aventuran a través del lago Toluca. Casi llegando a una isla James dice “Disculpa por despertarte, pero sin ti no po-

dría seguir. Los Antiguos Dioses no han abandonado este lugar y dan el poder a los que los veneran, poder incluso contra la muerte”

Perro:

Este final sólo se puede desbloquear en una tercera partida. James encuentra una llave en la casa de un perro. La usa en el observatorio del “Lake View Hotel”. James entra al observatorio y ve que un perro de raza shiba con auriculares juguetea con unos mandos de un comando de control. El perro había estado controlando todo este tiempo la pesadilla de James. Éste cae de rodillas ante tal noticia y el perro le lame la frente. En los créditos sale una tonada cómica acompañada de ladridos digitales. En las imágenes finales salen fotomontajes ridículos de los personajes. Como si todo hubiera sido una broma para el jugador.

OVNI:

Este final es exclusivo para la edición El corte del director. Antes de que James vea la cinta en el hotel, recibe la visita de unos platillos voladores. Harry aparece preguntándole por una niña de pelo negro. James no sabía nada de la niña y cuando estaba a punto de explicarle que estaba buscando a su esposa un alienígena le dispara en la espalda con un rayo aturridor. Harry y el alien toman a James y lo suben a la nave, en el fondo suena una música vintage en una secuencia de créditos que emula al estilo de Ed Wood (Lifante, 2018)

## Episodio: Born from a Wish (Nacida de un deseo)

Es un subescenario de introducción para María dentro de Silent Hill. Se explica que fue de María antes de encontrarse con James.

María se despierta sola y asustada en una de las habitaciones del club “Heaven’s Night”. El cuarto estaba oscuro y sólo contaba con una pequeña arma.

-Todos se han ido... ¿será a causa de los monstruos?... ¿y ahora que hago yo? Lucho y sobrevivo o esos monstruos me atrapan. No tengo ninguna razón para seguir viviendo pero me asusta morir. Le tengo mucho miedo al dolor...

Después de pensar en lo que debe hacer, decide tratar de encontrar a alguien más en el pueblo. Comienza a explorar por las calles de Silent Hill hasta que entra a la mansión Baldwin, un área que se encuentra fuera de los límites en el juego principal. En este lugar, cuando intenta entrar a una de las habitaciones, María se encuentra con Ernest Baldwin, quién le cierra la puerta, A pesar de la insistencia de María por querer verle él sólo se limita a hablar con ella a través de la puerta.

Explorando la mansión, María encuentra una tarjeta de cumpleaños de la hija de Ernest y se la deja debajo de la puerta. Éste le pide que le encuentre el “líquido blanco” para ayudar a traer de vuelta a la vida a su hija muerta. Aunque María cree que es una causa imposible, acepta ayudarlo. En su búsqueda halla un oso de peluche y ella comenta que a Laura le encantaría ese juguete. Cuando regresa con el “líquido blanco”, Ernest le muestra un poco más de ella misma. Le dice que los dioses estaban en Silent Hill pero que ella ya lo sabía pues había nacido ahí. Al final le advierte sobre James:

-James, es un hombre malo-. dijo Ernest detrás de la puerta

-¿James...? –María se quedó pensando-. Si, lo sé –dijo contundente

-Está buscándote, pero no eres tú...

-Porque es bueno. ¿Tú... sabes algo? –preguntó temerosa

-Sí...María, tú eres...

-Da igual, eso es lo que tú piensas, pero en realidad no sabes nada –interrumpió María

Fue entonces cuando María abrió la puerta, pero la habitación donde se encontraba Ernest estaba vacía. Confundida y decepcionada al no encontrar a otro ser humano, María sale de la mansión Baldwin y piensa en suicidarse, pero al final avienta el arma atrás de una pared. Ella entonces decide buscar a James, con la esperanza de que la acepte como es.

# Sinopsis

**Alien, el octavo pasajero:** De regreso a la Tierra, la nave de carga Nostromo interrumpe su viaje y despierta a sus siete tripulantes. El ordenador central, MADRE, ha detectado la misteriosa transmisión de una forma de vida desconocida, procedente de un planeta cercano aparentemente deshabitado. La nave se dirige entonces al extraño planeta para investigar el origen de la comunicación. (Alien, el octavo pasajero, s/f).

**Alone in the Dark:** La historia está basada en los escritos de H. P. Lovecraft, aunque en las secuelas del primer juego se aprecian influencias de otras fuentes como el vudú, el Salvaje Oeste (Wild West) americano o la obra de H. R. Giger. El jugador tiene al principio la posibilidad de elegir a su personaje de entre dos opciones: un hombre (Edward Carnby) o una mujer (Emily Hartwood). A continuación, el personaje se ve atrapado en una mansión encantada. El jugador debe explorar la mansión para encontrar una salida, mientras se enfrenta a enemigos sobrenaturales y resuelve enigmas. (Alone in the Dark, s/f)

**BioShock:** Mientras explora la ciudad de Rapture en el fondo del océano Atlántico, el jugador se verá obligado a luchar contra seres humanos mutados debido a la adicción a una sustancia genética llamada ADAM. El protagonista tendrá a su favor productos desarrollados a partir de dicha sustancia, conocidos como plásmidos, mejorando e ideando nuevas armas, y experimentando con diferentes técnicas de batalla con todas las posibilidades que ello conlleva. La filosofía, arquitectura y sociedad están basadas en la ideología del magnate Andrew Ryan, fundador de Rapture y propietario de Ryan Industries. El juego goza de gran cantidad de críticas positivas, numerosos premios y nominaciones a estos, además de ocupar el tercer puesto en la escala de clasificación de videojuegos para Xbox 360, y el cuarto para PC. (BioShock, s/f)

**Destino final:** Un joven estudiante tiene una premonición al subirse al avión en el que se dispone a ir a París con sus compañeros. Presintiendo que algo grave va a pasar, él y sus amigos desembarcan antes del despegue. Efectivamente, el avión sufre un trágico accidente, y los jóvenes piensan que se han librado de una muerte segura gracias a la premonición de su amigo. Pero el destino no ha sido vencido todavía (Destino final, s/f)

**Doom:** El juego consiste en comandar a un marine, que se encuentra de misión rutinaria en una estación en Fobos (una de las lunas de Marte), cuando de repente se produce un fallo en un experimento de teleportación que se llevaba a cabo allí, abriéndose así las puertas del infierno y dejando libres a un sinnúmero de demonios, y espíritus malignos que se apoderan de los cuerpos de los marines caídos, transformándolos en zombis, infestando rápidamente todas las instalaciones. Como protagonista, el jugador es el único ser humano sobreviviente en la estación y su misión es abrirse paso entre los enemigos nivel a nivel, muy al estilo de Wolfenstein 3D, que fue el primer videojuego de este género desarrollado por ID Software. No obstante, el perfeccionamiento tecnológico permitió que Doom fuera una obra con muchos elementos nuevos y mayor profundidad jugabilística que su predecesor. (Doom (videojuego de 1993) s/f).

**El silencio de los corderos:** El FBI busca a “Buffalo Bill”, un asesino en serie que mata a sus víctimas, todas adolescentes, después de prepararlas minuciosamente y arrancarles la piel. Para poder atraparlo recurren a Clarice Starling, una brillante licenciada universitaria, experta en conductas psicópatas, que aspira a formar parte del FBI. Siguiendo las instrucciones de su jefe, Jack Crawford, Clarice visita la cárcel de alta seguridad donde el gobierno mantiene encerrado al Dr. Hannibal Lecter, antiguo psicoanalista y asesino, dotado de una inteligencia superior a la normal. Su misión será intentar sacarle información sobre los patrones de conducta del asesino que están buscando. (El silencio de los inocentes, s/f)

**Frankenstein o el moderno Prometeo:** Frankenstein es una historia macabra en la que Víctor, un joven ávido de conocimientos científicos, se obsesiona por lograr el mayor reto posible en el mundo científico: dar vida a un cuerpo muerto. Su éxito será su condena, la creación de un monstruo estremecedor que, en respuesta a su rechazo por todos se entrega por completo a saciar una sed de venganza hacia su creador, culpable de su desgracia, y hacia todo lo que éste ama, tornando en muerte todo alrededor de Víctor. El monstruo, enfermo de soledad, solicita una compañera a su creador a cambio de desaparecer para siempre, pero Víctor se niega a ello, provocando así que la única salida hacia la paz y el descanso sea el fin de uno de los dos. (Frankenstein o el moderno Prometeo, 2004)

**Nosferatu, eine Symphonie des Grauens:** Es el año 1838. En la ciudad de Wisborg viven felices el joven Hutter y su mujer Ellen, hasta que el oscuro agente inmobiliario Knock decide enviar a Hutter a Transilvania para cerrar un negocio con el conde Orlok. Se trata de la venta de una finca de Wisborg, que linda con la casa de Hutter. Durante el largo viaje, Hutter pernocta en una posada, donde ojea un viejo tratado sobre vampiros que encuentra en su habitación. Una vez en el castillo, es recibido por el siniestro conde. Al día siguiente, Hutter amanece con dos pequeñas marcas en el cuello, que interpreta como picaduras de mosquito. Una vez firmado el contrato, descubre que el conde es, en realidad, un vampiro. Al verle partir hacia su nuevo hogar, Hutter teme por Ellen. (Nosferatu, s/f)

**Psicosis:** Marion Crane, una joven secretaria, tras cometer el robo de un dinero en su empresa, huye de la ciudad y, después de conducir durante horas, decide descansar en un pequeño y apartado motel de carretera regentado por un tímido joven llamado Norman Bates, que vive en la casa de al lado con su madre. (Psicosis, s/f)

**Red Dead Redemption 2:** Es la secuela de la aventura de acción Red Dead Redemption a cargo de Rockstar Games para PlayStation 4 y Xbox One que nos trae una historia épica sobre la vida en el despiadado corazón de América. Su vasto y evocador mundo sentará, a su vez, los cimientos para una experiencia multijugador online totalmente nueva. América, 1899. Con los representantes de la ley dando caza a las últimas bandas de forajidos, el fin del Salvaje Oeste es ya una realidad. Aquellos que no se rinden o sucumben son eliminados. Después de que un atraco se vaya al traste en la ciudad de Blackwater, Arthur Morgan y la banda de Van der Linde se ven obligados a huir. Con los agentes federales y los mejores cazarrecompensas de la nación pisándoles los talones, deberán atracar, robar y abrirse camino a la fuerza por el implacable corazón de América para poder sobrevivir. (González, 2018)

**Resident Evil:** Extrañas muertes han estado ocurriendo en las montañas cercanas a Raccoon City (montañas Arkley), y el equipo Bravo de S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squadron) es enviado a investigar los sucesos, pero un fallo en el helicóptero donde viajaba el grupo hace perder toda comunicación con los miembros del equipo Bravo. Como consecuencia se decide enviar al equipo Alpha para averiguar que había ocurrido con el equipo anterior. Al descender el helicóptero para investigar una extraña humareda, el equipo Alpha es atacado por un grupo de feroces perros. Fruto de este ataque el piloto del helicóptero huye despavorido, por lo que los miembros del equipo corren hasta refugiarse en una mansión cercana. Pronto descubrirán que en ella se han llevado a cabo oscuros experimentos y que un virus letal que convierte a las personas en muertos vivientes ha sido liberado. (Resident Evil World, s/f).

**Ringu:** En una pequeña y apacible localidad japonesa, entre los estudiantes circula una leyenda en torno a unos videos malditos cuya visión provoca la muerte. Tras la muerte de su sobrina Tomoko, una periodista, Reiko, investigará el origen de dichos videos. (Ringu: el aro, s/f).

**Seven, los siete pecados capitales:** El veterano teniente Somerset (Morgan Freeman), del departamento de homicidios, está a punto de jubilarse y ser reemplazado por el ambicioso e impulsivo detective David Mills (Brad Pitt). Ambos tendrán que colaborar en la resolución de una serie de asesinatos cometidos por un psicópata que toma como base la relación de los siete pecados capitales: gula, pereza, soberbia, avaricia, envidia, lujuria e ira. Los cuerpos de las víctimas, sobre los que el asesino se ensaña de manera impúdica, se convertirán para los policías en un enigma que les obligará a viajar al horror y la barbarie más absoluta. (Seven, los siete pecados capitales, s/f)

**Shiryou Sensen: War of the Dead:** Un juego de rol que manipula a la heroína Lila y resuelve el misterio que golpeó una ciudad mientras lucha contra las criaturas. Chunnys Hill era una tranquila ciudad rural, hasta que un día algo misterioso sucede y envían a la policía, un equipo de investigación, tropas, pero nadie que entró regresó. La ciudad fue invadida por una criatura que venía de un mundo diferente llamado "Camino del infierno". (Shiryou Sensen: War of the Dead, s/f)

**Silent Hill:** Es un videojuego de survival horror publicado por Konami y desarrollado por Team Silent, un grupo de Konami Computer Entertainment Tokyo. El juego sigue a Harry Mason mientras busca a su hija en el pueblo de Silent Hill. Al avanzar la trama, Harry descubrirá la verdad acerca de la ciudad y de un culto que desea llevar a cabo un ritual para traer a una deidad a la tierra. El juego posee cinco finales, que se obtienen según las acciones tomadas por el jugador, incluyendo un final de broma. (Silent Hill (videojuego), s/f).

**The Ring:** Rachel Keller es una periodista de investigación que no da mucho crédito a lo que considera una especie de leyenda urbana: al parecer, circula por ahí una cinta de vídeo con imágenes aterradoras, que va acompañada de una llamada telefónica en la que se predice, con una semana de antelación, la muerte de quien las ha visto. Sin embargo, cuando cuatro adolescentes encuentran la muerte exactamente una semana después de ver el vídeo, la curiosidad se apodera de ella y no parará hasta encontrar la cinta y verla (El aro, s/f)

# Bibliografía

*¿Qué fue el Grand Guignol?* (s.f.). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Muy Historia: <https://www.muyhistoria.es/curiosidades/preguntas-respuestas/ique-fue-el-grand-guignol>

*Abstract Daddy*. (s/f). Recuperado el 18 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Abstract\\_Daddy](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Abstract_Daddy)

*Alien, el octavo pasajero*. (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film708792.html>

*Alone in the Dark*, [videojuego], Frédéric Raynal, Infogrames, PC, Francia, 1992.

----- (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de [https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Alone\\_in\\_the\\_Dark](https://videojuegos.fandom.com/es/wiki/Alone_in_the_Dark)

*Angela Orosco*. (s/f). Recuperado el 4 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Angela\\_Orosco](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Angela_Orosco)

*Angelo Badalamenti*. (s/f). Recuperado el 22 de Enero de 2019 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Angelo\\_Badalamenti](https://es.wikipedia.org/wiki/Angelo_Badalamenti)

*Arcade*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Arcade>

*Beat 'em up*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Beat\\_%27em\\_up](https://es.wikipedia.org/wiki/Beat_%27em_up)

Belli, S., & López Raventós, C. (Octubre de 2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*. Recuperado de <https://atheneadigital.net/article/download/n14-belli-lopez/570-pdf-es>

Beuglet, N. (2001) *La fabricación de Silent Hill* [Blog]. Recuperado el 6 de Enero de 2019 de <https://letterboxd.com/film/the-making-of-silent-hill-2/>

*BioShock*, [videojuego], Ken Levine, 2K Boston, Xbox 360, Estados Unidos, 2007.

----- (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://bioshock.fandom.com/es/wiki/BioShock>

Bonilla, E. (2011) *Narrativa gótica o de terror*. [Blog]. Recuperado de <http://narrativagotica.blogspot.com/2011/07/narrativa-gotica-o-de-terror.html>

Bourriaud, N. (2008). *Estética Relacional*. (C. Beceyro, & S. Delgado, Trads.) Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.

Brass, A. L. (s.f.). Patrimonio Cultural. Chile: *Eros y Thanatos, una tensión inevitable*. Recuperado de [http://www.dibam.cl/dinamicas/exp\\_it\\_asoc\\_2.pdf](http://www.dibam.cl/dinamicas/exp_it_asoc_2.pdf)

Bullough, E. (1979) "Psychical Distance" as a Factor in Art and as an Aesthetic Principle. Nueva York. G. S. Dickie, Ed.

Burke, E. (2005). *Indagaciones filosóficas sobre el origen de nuestras ideas de lo sublime y de lo bello*. (M. G. Balaguer, Trad.) Madrid: Alianza Editorial.

*Captura de movimiento*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Captura\\_de\\_movimiento](https://es.wikipedia.org/wiki/Captura_de_movimiento)

*Castlevania*, [videojuego], s/a, Konami, FDS, Japón, 1986.

*Cine B*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_B](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_B)

*Cine gore*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Cine\\_gore](https://es.wikipedia.org/wiki/Cine_gore)

*Clint Hocking*. (s/f). Recuperado el 16 de Junio de 2019, de IMDb: <https://www.imdb.com/name/nm1021629/>

Darley, A. (2003). *Cultura Visual Digital: Espectaculo y nuevos géneros en los Medios de Comunicación*. (E. Herrado Pérez, & F.

López Martín, Trads.) Barcelona: Paidós Iberica.

*Destino Final*. (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film924698.html>

Diez, G. (22 de Marzo de 2017). *Color. Sensación, significado, psicología y aplicación*. Recuperado de [https://issuu.com/gabriela-diez/docs/color\\_final](https://issuu.com/gabriela-diez/docs/color_final)

*Doom (videojuego de 1993)*. (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Doom\\_\(videojuego\\_de\\_1993\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Doom_(videojuego_de_1993))

Ebert, R. (16 de Abril de 2010). *Video Games Can Never Be Art*. [Blog]. Recuperado el 13 de Junio de 2019 de <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

Ebert, R. (1 de Julio de 2010). *Okay, kids, play on my lawn*. [Blog] Recuperado el 13 de Junio de 2019 de <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/okay-kids-play-on-my-lawn>

*Eddie Dombrowski*. (s/f). Recuperado el 4 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Eddie\\_Dombrowski](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Eddie_Dombrowski)

*El aro*. (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film463599.html>

*El silencio de los inocentes* (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film768790.html>

Emukazzo. (s/f) . [Artículo] *Mecánicas jugables olvidadas: "Movilidad de Tanque"*. [Blog] Recuperado el 15 de Abril de 2019 de <https://www.3djuegos.com/foros/tema/40451780/0/articulo-mecanicas-jugables-olvidadas-movilidad-de-tanque/>

*Enfermera*. (s/f). Recuperado el 18 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Enfermera>

Escribano, F. (2012). Videojuegos y juventud. *Revista de Estudios de Juventud*, 181.

Estañol, B. (Julio de 2009). El doble. *Revista de la Universidad de México*. Recuperado el 4 de Diciembre de 2018, de <http://www.revistadelauniversidad.unam.mx/6509/pdfs/65estanol.pdf>

Estebanell Minguell, M. (2013). Interactividad e interacción. *Revista Latinoamericana de Tecnología educativa*. Recuperado el 12 de Junio de 2019 de <https://relatec.unex.es/article/view/2/1>

*Fallout: New Vegas*, [videojuego], Josh Sawyer, Obsidian Entertainment, Xbox 360, Estados Unidos, 2010

*Flesh Lips*. (s/f). Recuperado el 20 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Flesh\\_Lips](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Flesh_Lips)

*Frankenstein o el moderno Prometeo*. (2004) Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <http://www.ub.edu/cdona/letradedona/es/frankenstein-o-el-moderno-prometeo>

*Frédéric Raynal*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Fr%C3%A9d%C3%A9rick\\_Raynal](https://es.wikipedia.org/wiki/Fr%C3%A9d%C3%A9rick_Raynal)

Freud, S. (2001). *El hombre de Arena / precedido de lo siniestro por Sigmund Freud*. Palma de Mallorca: Torre de viento.

*Gameplay*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Gamedic: <http://www.gamedic.es/termino/gameplay>

García Armas, D. (2015). Universidad de la Laguna. España: *Pulsión*. Recuperado el 27 de Noviembre de 2018 de <https://riull ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/1284/Pulsion..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Garrido, I. (10 de Noviembre de 2011). PlayStation.Blog. *Entrevista con Ken Levine: El mundo de BioShock desde Rapture a Columbia*. Recuperado el 13 de Junio de 2019 de: <https://blog.es.playstation.com/2011/11/10/entrevista-con-ken-levine-el-mundo-de-bioshock-desde-rapture-a-columbia/>

Garza Mireles, D. (2014). Videojuegos: un medio recreativo. *Ciencia UANL. Revista de divulgación científica y tecnológica de la Universidad Autónoma de Nuevo León*, 113.

González, D. (2015). *Diseño de videojugos. Da forma a tus sueños*. Madrid: Alfaomega Ra-Ma.

González, S. (2018). MeriStation. *Red Dead Redemption 2 revela su sinopsis oficial*. Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://>

as.com/meristation/2018/05/03/noticias/1525340940\_175337.html

Guzmán Galarza, M. (2011). *Teoría y práctica del color*. Cuenca: s.e.

Hocking, C. (7 de Octubre de 2007). Click Nothing. *Ludonarrative Dissonance in Bioshock*. Recuperado el 13 de Junio de 2019 de [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html)

Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. (E. Imaz, Trad.) Madrid: Alianza.

*Imagen generada por computadora*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen\\_generada\\_por\\_computadora](https://es.wikipedia.org/wiki/Imagen_generada_por_computadora)

Ito, M. [Masahiro Ito]. (30 de abril, 2012). The Mary's body is on the back seat of James's car, not in the trunk, if I remember correctly. #SilentHill2 [Mensaje de Twitter] Recuperado de <https://twitter.com/adsk4/status/196960739410460672>

Ito, M. [Masahiro Ito]. (10 de mayo, 2018) He didn't remember that he had killed his wife. [Actualización de estado en Twitter] Recuperado de <https://twitter.com/adsk4/status/994689495625678848>

J. P. Wolf, M., & Perron, B. (2009). *The videogame theory reader 2*. Recuperado de: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.470.8469&rep=rep1&type=pdf>

*James Sunderland*. (s/f). Recuperado el 7 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/James\\_Sunderland](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/James_Sunderland)

*Keiichiro Toyama*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Keiichiro\\_Toyama](https://es.wikipedia.org/wiki/Keiichiro_Toyama)

*Ken Levine*. (s/f). Recuperado el 13 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Ken\\_Levine](https://es.wikipedia.org/wiki/Ken_Levine)

*Laura*. (s/f). Recuperado el 4 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Laura>

*Libro Lost Memories*. (s/f). Silent Hill Fandom. Recuperado el 23 de Noviembre de 2018 de [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Libro\\_Lost\\_Memories](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Libro_Lost_Memories)

Lifante, S. (2018). *La ciudad doliente. Bienvenidos a Silent Hill*. Madrid: Héroes de papel.

Lloyd-Smith, A. (2005). *American Gothic Fiction: An Introduction*. Londres: The Continuum International Publishing Group Inc.

Lost Memories. (2013). *Survivalsh*. Recuperado el 6 de Noviembre de 2018, de: <http://survivalsh.blogspot.com/2012/01/silent-hill-lost-memories-espanol-pdf.html>

Lozano Muñoz, A. (2015). Jugar el horror. Construcción de lo fantástico en el videojuego. El caso de Silent Hill 4: The Room. *Revista de investigación sobre lo fantástico*. Recuperado el 6 de Noviembre de 2018 de <https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v3-n1-lozano/147-pdf-es>

Lozano Muñoz, A. (2015). Jugar, explorar, sufrir, Construcción del horror en la estética de los videojuegos. *Revista de Estética y Teorías de las Artes*.

Lucas, E. R. (2012). *Shadow of Colossus: La evocación del relato mítico a través del videojuego*. Ciudad de México: UNAM Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

*Lying Figure*. (s/f). Recuperado el 18 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Lying\\_Figure](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Lying_Figure)

*Mandarin*. (s/f). Recuperado el 18 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mandarin>

*Mannequin*. (s/f). Recuperado el 20 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mannequin>

*María*. (s/f). Recuperado el 4 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mar%C3%ADa>

Martínez Mendoza, E. (Febrero de 2013). *Criaturas digitales, estética de lo feo aplicada en los videojuegos del género terror de supervivencia en consolas de quinta generación*. (Tesis de maestría) UNAM Posgrado, Distrito Federal.

- Mary (jefe)*. (s/f). Recuperado el 18 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mary\\_\(jefe\)](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mary_(jefe))
- Mary Sheperd-Sunderland*. (s/f). Recuperado el 4 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mary\\_Shepherd-Sunderland](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mary_Shepherd-Sunderland)
- Masashi Tsuboyama*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Masashi\\_Tsuboyama](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Masashi_Tsuboyama)
- Muñoz, P. D. (2013). Acerca del fenómeno del doble. *Revista de filosofía y psicoanálisis*, 96.
- Navarrete, L. (14 de Julio de 2012). *Teoría y crítica del videojuego* [Mensaje en un blog]. El país. Recuperado el 27 de Octubre de 2018 de <https://blogs.elpais.com/aula-de-videojuegos/2012/07/teoria-y-critica-del-videojuego.html>
- Nazifpour, A. (17 de Agosto de 2012). Gaming Symmetry. *The Top 10 Games Which Have Shaped the Horror Genre. Part I, The Origins: from Haunted House to Resident Evil*. Recuperado el 28 de Octubre de 2018 de: <http://www.gamingsymmetry.com/the-top-10-games-which-have-shaped-the-horror-genre-part-i-the-origins-from-haunted-house-to-resident-evil/>
- Nosferatu*. (s/f) Recuperado el 30 de mayo de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film238028.html>
- Novela gótica estadounidense*. (s/f) Recuperado el 1 de Junio de 2019 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Novela\\_g%C3%B3tica\\_estadounidense](https://es.wikipedia.org/wiki/Novela_g%C3%B3tica_estadounidense)
- Objetivismo*. (s/f). Recuperado el 13 de Junio de 2019, de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Objetivismo>
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de a significación el videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectiva de estudio del discurso*. (Tesis de doctorado). Universitat Pompeu Fabra. Barcelona.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico*. Barcelona: Laertes.
- Perron, B. (2004). *Sign of a Threat : The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*. Recuperado de [https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron\\_Cosign\\_2004.pdf](https://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/Perron_Cosign_2004.pdf)
- Perron, B. (2005). *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*. Recuperado de <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download;jsessionid=637EC993BABC42F79050501DAF83908C?doi=10.1.1.94.5006&rep=rep1&type=pdf>
- Perron, B. (2006). *Silent Hill. The Terror Engine*. Recuperado el 25 de Octubre de 2018 de <https://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?cc=lvlg;c=lvlg;idno=11053908.0001.001;rgn=full%20text;view=toc;xc=1;g=dculture>
- Playstation*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019 de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/PlayStation>
- Point and click*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Clic\\_\(inform%C3%A1tica\)#Point\\_and\\_click](https://es.wikipedia.org/wiki/Clic_(inform%C3%A1tica)#Point_and_click)
- Psicosis*. (s/f) Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film363992.html>
- Puzzle*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Definición de: <https://definicion.de/puzzle/>
- Pyramid Head*. (s/f). Recuperado el 18 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Pyramid\\_Head](https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Pyramid_Head)
- Quick time event*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Quick\\_time\\_event](https://es.wikipedia.org/wiki/Quick_time_event)
- Rafaeli, S. (s/f). *Interactivity: From new media to communication*. Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Gsb: <http://gsb.haifa.ac.il/~sheizaf/interactivity/>
- Ramírez, C. M. (2015). *Maestros del terror interactivo*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Red Dead Redemption 2*, [videojuego], Marti, S. et. al., Rockstar Studios, Xbox One, Estados Unidos, 2018.
- Renderización*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Renderizaci%C3%B3n>

*Resident Evil*, [videojuego], Shinji Mikami, Capcom, PlayStation, Estados Unidos, 1996.

*Resident Evil World*. (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/1930573/0/historia-saga-resident-evil-completa/>

*Ringu: el aro*. (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film756516.html>

S/A. (31 de Agosto de 2009). Eros y Thanatos. *La Estrella de Iquique*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2018 de: [http://www.estrellaiquique.cl/prontus4\\_nots/site/artic/20090831/pags/20090831001019.html](http://www.estrellaiquique.cl/prontus4_nots/site/artic/20090831/pags/20090831001019.html)

S/A. (2014). *Sigmund Freud, CIX Lo siniestro*. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2014-02-23-Freud.LoSiniestro.pdf>

S/A. (s.f.). Sites Google. *Lost Memories. Silent hill Crónicas*. Recuperado el 25 de Octubre del 2018 de <https://sites.google.com/site/silenthilllostmemories/>

San, D. (27 de Mayo de 2017). *Making of Silent Hill | 1 | 2 | 3 Subtitulos - Español* [Archivo de vídeo] Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Yc4Ai70HnOQ&t=1308s>

Serrano Barquín, C., Salmerón Shánchez, F., & Serrano Barquín, H. (noviembre de 2010). *Eros, Thánatos y Psique: una complicidad triádica*. CIENCIA ergo sum, 17, 332.

*Seven, los siete pecados capitales*. (s/f) Recuperado el 30 de mayo e 2019 de <https://www.filmaffinity.com/mx/film575149.html>

Sheffield, B. (25 de Agosto de 2005). *Silence Is Golden: Takayoshi Sato's Occidental Journey* [Mensaje en blog] Gamasutra. The art & bussines of Making Games. Recuperado el 13 de Junio de 2018 de [http://gamasutra.com/view/feature/2382/silence\\_is\\_golden\\_takayoshi\\_php](http://gamasutra.com/view/feature/2382/silence_is_golden_takayoshi_php)

*Shinji Mikami*. (s/f). Recuperado el 4 de Noviembre de 2018, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Shinji\\_Mikami](https://es.wikipedia.org/wiki/Shinji_Mikami)

*Shiryuu Sensen: War of the Dead*, [videojuego], Katsuya Iwamoto, Nebulous Translations, MSX, Japón, 1987.

----- (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de [https://shiryuu-sensen-war-of-the-dead.fandom.com/wiki/Shiryuu\\_Sensen:\\_War\\_of\\_the\\_Dead](https://shiryuu-sensen-war-of-the-dead.fandom.com/wiki/Shiryuu_Sensen:_War_of_the_Dead)

*Silent Hill*, [videojuego], Keiichiro Toyama, Konami, PlayStation, Japón, 1999

*Silent Hill (videojuego)*. (s/f). Recuperado el 30 de Mayo de 2019 de [https://es.wikipedia.org/wiki/Silent\\_Hill\\_\(videojuego\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Silent_Hill_(videojuego))

*Silent Hill 2*, [videojuego], Masashi Tsuboyama, Konami, PlayStation 2, Japón, 2011

----- (s.f.). Recuperado el 4 de Noviembre de 2018, de Silent Hill Fandom: [http://es.silenthill.wikia.com/wiki/Silent\\_Hill\\_2](http://es.silenthill.wikia.com/wiki/Silent_Hill_2)

*Silent Hill 2 Una opinión diferente*. (s/f). Survivalsh. Recuperado el 18 de Noviembre de 2018 de: <http://survivalsh.blogspot.com/search/label/Silent%20Hill%202>

Slarek. (4 de Abril de 2006). Froms Eastern horror to Western dollar. *Cine Outsider*. Recuperado el 21 de Octubre de 2018 de: [http://cineoutsider.com/articles/stories/h/hollywood\\_plunders2\\_decline\\_of\\_western\\_horror.html](http://cineoutsider.com/articles/stories/h/hollywood_plunders2_decline_of_western_horror.html)

*Slasher*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Slasher>

*Splatterhouse*, [videojuego], s/a, Namco, Microsoft Windows, Japón, 1988.

Solares, I. (Mayo de 2011). Sigmund Freud: Violencia y/o civilización. *Revista de la Universidad de México*(87), 110.

*Sweet Home*, [videojuego], s/a, Capcom, Nintendo Entertainment System, Japón, 1989.

----- (s.f.). Recuperado el 4 de Diciembre de 2018, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Sweet\\_Home](https://es.wikipedia.org/wiki/Sweet_Home)

*Taquillazo (artes visuales)*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Taquillazo\\_\(artes\\_audiovisuales\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Taquillazo_(artes_audiovisuales))

*Terror psicológico*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Terror\\_psicol%C3%B3gico](https://es.wikipedia.org/wiki/Terror_psicol%C3%B3gico)

*The Walking Dead: Season Two*, [videojuego], Lenart et al., Telltale Games, Xbox 360, Estados Unidos, 2013.

Trias, E. (2006). *Lo bello y lo siniestro*. Recuperado de <http://www.xn--diseo-rta.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/LO-BELLO-Y-LO-SINIESTRO-Eugenio-Trias.pdf>

Velasco, P. (Febrero de 2014). La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill. *ResearchGate*. Recuperado el 14 de Noviembre de 2018 de [https://www.researchgate.net/publication/264236338\\_La\\_estetica\\_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](https://www.researchgate.net/publication/264236338_La_estetica_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)

*Videojuego de rol*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_de\\_rol](https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol)

*Visualización head-up*. (s/f). Recuperado el 1 de Junio de 2019, de Wikipedia: [https://es.wikipedia.org/wiki/Visualizaci%C3%B3n\\_head-up](https://es.wikipedia.org/wiki/Visualizaci%C3%B3n_head-up)

Vygotski, L. (1987). *La imaginación y el arte en la infancia : ensayo psicológico*. (D. A. Perez, Trad.) México: Hispánicas.

Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. Ciudad de México: UAM-Xochimilco.

