



1859



Universidad
Nacional
de Loja

Universidad Nacional de Loja

Facultad de la Educación, el Arte y la Comunicación

Carrera de Pedagogía de la Lengua y la Literatura

La configuración narrativa de *Silent Hill*, *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3* desde la intertextualidad: análisis del videojuego como texto multimodal.

Trabajo de Integración Curricular, previo a la obtención del título de Licenciado en Pedagogía de la Lengua y la Literatura.

AUTOR:

Dayana Pamela Riofrio Simancas

DIRECTOR:

Lic. Lenin Vladimir Paladines Paredes, Mgs. Sc.

Loja - Ecuador

2024

Certificación

Loja, 23 de octubre de 2023

Lic. Lenin Vladimir Paladines Paredes, Mgs. Sc.
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICO:

Que he revisado y orientado todo el proceso de elaboración del Trabajo de Integración Curricular: **La configuración narrativa de *Silent Hill*, *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3* desde la intertextualidad: análisis del videojuego como texto multimodal**, de la autoría del estudiante **Dayana Pamela Riofrio Simancas**, con cédula de ciudadanía Nro. **1106057233**, previa a la obtención del título de **Licenciada en Pedagogía de la Lengua y la Literatura**, una vez que el trabajo cumple con todos los requisitos exigidos por la Universidad Nacional de Loja para el efecto, autorizo la presentación para su respectiva sustentación y defensa.



Lic. Lenin Vladimir Paladines Paredes, Mgs. Sc.
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Autoría

Yo, **Dayana Pamela Riofrio Simancas**, declaro ser autora del presente Trabajo de Integración Curricular y eximo expresamente a la Universidad Nacional de Loja y a sus representantes jurídicos de posibles reclamos y acciones legales, por el contenido de este. Adicionalmente acepto y autorizo a la Universidad Nacional de Loja la publicación de mi Trabajo de Integración Curricular en el Repositorio Digital Institucional – Biblioteca Virtual



Firma:

Cedula de identidad: 1106057233

Fecha: 15 de enero de 2024.

Correo electrónico: dayana.riofrio@unl.edu.ec

Teléfono: 0985849464

Carta de autorización por parte de la autora, para, consulta reproducción parcial o total y/o publicación electrónica de texto completo, del Trabajo de Integración Curricular

Yo, **Dayana Pamela Riofrio Simancas** declaro ser autora del Trabajo de Integración Curricular denominado: **La configuración narrativa de *Silent Hill*, *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3* desde la intertextualidad: análisis del videojuego como texto multimodal**, como requisito para optar el título de **Licenciada en Pedagogía de la Lengua y la Literatura**, autorizo al sistema Bibliotecario de la Universidad Nacional de Loja para que con fines académicos muestre la producción intelectual de la Universidad, a través de la visibilidad de su contenido de la siguiente manera en el Repositorio Digital Institucional.

Los usuarios pueden consultar el contenido de este trabajo en el Repositorio Digital Institucional, en las redes de información del país y del exterior con las cuales tenga convenio la Universidad.

La Universidad Nacional de Loja, no se responsabiliza por el plagio o copia del Trabajo de Integración Curricular que realice un tercero.

Para constancia de esta autorización, suscribo, en la ciudad de Loja, a los quince días del mes de enero de dos mil veinticuatro.



Firma:

Autora: Dayana Pamela Riofrio Simancas

Cédula: 1106057233

Dirección: Loja, Eugenio Espejo y Aztecas

Correo electrónico: dayana.riofrio@unl.edu.ec

Teléfono: 0985849464

DATOS COPLEMENTARIOS:

Director del Trabajo de Integración Curricular: Lic. Lenin Vladimir Paladines Paredes, Mgs. Sc.

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a mis padres, quienes me han apoyado durante el transcurso de esta etapa académica, por recalcar me la importancia del esfuerzo, enseñarme a no depender de los demás y que todo aquello que deseo conseguir depende únicamente de mis manos. Así también a mis hermanos, quienes me han acompañado durante toda la travesía y que espero que también logren emprender la suya. A mis amigas, que siempre estuvieron a mi lado y a Auron, por su compañía en todas las noches de desvelos.

Dayana Pamela Ríofrío Simancas

Agradecimiento

Agradezco profundamente el apoyo que he recibido por parte de mis padres, hermanos y amigos, quienes me han apoyado durante estos cuatro años. Así también, agradezco al docente Lenin Paladines, por contribuir en este trabajo y guiar las ideas que conforman al mismo, a los docentes de la carrera, ya que gracias a ellos he adquirido valiosos conocimientos que me acompañaran durante toda mi vida y a la Universidad Nacional de Loja por abrirme las puertas para poder desarrollarme como profesional.

Dayana Pamela Riofrio Simancas

Índice de contenidos

Portada	i
Certificación	ii
Autoría	iii
Carta de autorización	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
Índice de figuras	ix
Índice de anexos	x
1. Título	1
2. Resumen	2
Abstract	3
3. Introducción	4
4. Marco teórico	9
4.1. Del dialogismo a la intertextualidad	9
4.2. Transposición-adaptación	12
4.3. Texto multimodal	12
4.4. Videojuego y la ficción digital	13
4.5. El survival horror	15
4.6. Literatura oral y escrita	16
4.7. Elementos narratológicos	17
5. Metodología	19
5.1. Enfoque de la investigación	19
5.2. Diseño metodológico	19
5.3. Corpus	20
5.4. Método de análisis	21

6. Resultados	22
6.1. Intertextualidad	22
6.1.1. <i>Intertextualidad en los personajes de Silent Hill</i>	22
6.1.1.1. Mito: Orfeo y Eurídice	22
6.1.1.2. Novela: Carrie.....	27
6.1.2. <i>Intertextualidad en los espacios de Silent Hill</i>	30
6.1.2.1. Mito: mitología azteca.....	30
6.1.2.2. Silent Hill, un pueblo intertextual.....	35
6.2. Multimodalidad	43
6.2.1. <i>Componente sonoro en Silent Hill: la radio y los diálogos</i>	43
6.2.2. <i>Componente visual en Silent Hill: espacios liminales y claustrofóbicos.</i>	46
6.2.3. <i>Componente ludo-narrativo en Silent Hill: survival horror</i>	51
6.2.3.1. Survival horror: mecánicas y ambientación.	51
6.2.3.1. Personajes: verosimilitud y psicología.	54
7. Discusión	56
8. Conclusiones	59
9. Recomendaciones	61
10. Bibliografía	62
11. Anexos	67

Índice de figuras

Figura 1. Clasificación tipológica de la intertextualidad.	11
Figura 2. Escenario inicial del juego	24
Figura 3. Frase final de la carta de Mary	24
Figura 4. Conversación con María.....	25
Figura 5. James se lleva el cuerpo de Mary.	26
Figura 6. Carta final de Mary.....	27
Figura 7. Escritorio de Alessa.....	28
Figura 8. Block de notas de K. Gordon parte 1.	28
Figura 9. Block de notas de K. Gordon parte 2.	28
Figura 10. Tablilla del “cerdo glotón”	30
Figura 11. Tlahuizcalpantecuhtli.....	31
Figura 12. Tablilla de la “seductora”	32
Figura 13. Mayáhuel	32
Figura 14. Segundo encuentro con Angela.	33
Figura 15. Escena final de Angela.	33
Figura 16. Tablilla del “opresor”.	34
Figura 17. Tlazoltéotl montando una serpiente.	34
Figura 18. Azteca frente a una planta de maíz.	34
Figura 19. James recorriendo el bosque de Silent Hill	38
Figura 20. Funeral de Harry Mason.....	39
Figura 21. Final de Silent Hill, Harry adopta a Heather	42
Figura 22. Final de Silent Hill 2, James adopta a Laura.....	42
Figura 23. Final de Silent Hill 3, Heather acepta su nombre.....	42
Figura 24. Café 5to2.	43
Figura 25. Harry recorre Midwich Street.....	44
Figura 26. Lying figure arrastrándose por un callejón.....	45
Figura 27. Discusión de James y Mary.....	46
Figura 28. Heather recorriendo un callejón.	47
Figura 29. Heather ingresa al centro comercial.	48
Figura 30. Heather recorriendo el centro comercial.	48

Figura 31. Closer ataca a Heather.	48
Figura 32. Harry entra al callejón.	50
Figura 33. Cuerpo crucificado.	50
Figura 34. Murmuradores atacan a Harry.	51

Índice de anexos

Anexo 1. Tabla para el análisis intertextual de personajes	67
Anexo 2. Tabla para el análisis intertextual de espacios.....	68
Anexo 3. Tabla para el análisis multimodal.....	72
Anexo 4. Certificación de traducción	77

1. Título

La configuración narrativa de *Silent Hill*, *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3* desde la intertextualidad: análisis del videojuego como texto multimodal.

2. Resumen

Esta investigación se centró en el análisis intertextual y multimodal de tres videojuegos de la saga *Silent Hill*. La investigación posee un diseño cualitativo de tipo documental, tomando en cuenta los personajes, espacios, componentes visuales, sonoros y lúdico-narrativo que conforman estos videojuegos. Los resultados de la investigación indicaron la estrecha relación intertextual que existe entre los personajes de *Silent Hill* y personajes mitológicos, además de personajes contemporáneos. En relación con los espacios se encontraron diferentes referencias mitológicas dentro del pueblo, en el que se retrata espacios liminales similares a los de la tradición judeocristiana, lugares y ritos pertenecientes a la mitología egipcia, así también como la representación de la mitología azteca en los personajes y objetos. Respecto a la multimodalidad del videojuego, se destacaron tres componentes importantes que diferencian a estos videojuegos como textos multimodales. El componente sonoro tomó en cuenta los diálogos de los personajes y la música de ambientación, en la que se destaca el sonido de la radio que acompaña todas las entregas. El componente visual desarrolló la importancia de espacio, analizando los espacios liminales y claustrofóbicos que se representan dentro del videojuego y reafirman la atmósfera de terror. Finalmente, el componente ludo-narrativo identificó las mecánicas, ambientación y los personajes que constituyen un mensaje en sí mismo y resignifican a la obra con sus acciones y las del jugador. Se concluye que el análisis que la intertextualidad y multimodalidad del videojuego es una investigación necesaria para entender al videojuego como un fenómeno cultural, similar al cine y la literatura, por lo que debe ser estudiado a profundidad y evaluado desde sus diferentes aristas, ya sean literarias, cinematográficas o lúdico-narrativas.

Palabras Clave: Silent Hill, intertextualidad, multimodalidad, videojuego, ficción digital.

Abstract

This research focused on the intertextual and multimodal analysis of three video games from the Silent Hill series. The study employed a qualitative documentary design, considering characters, spaces, visual, auditory, and ludo narrative components that constitute these video games. The research findings indicated a close intertextual relationship between Silent Hill characters and mythological as well as contemporary characters. Regarding the spaces, various mythological references were found within the town, depicting liminal spaces similar to Judeo-Christian tradition, places and rituals belonging to Egyptian mythology, as well as the representation of Aztec mythology in characters and objects. Concerning the multimodality of the video game, three crucial components differentiating these video games as multimodal texts were highlighted. The auditory component considered character dialogues and ambient music, with emphasis on the radio sound accompanying all installments. The visual component emphasized the importance of space, analyzing the liminal and claustrophobic spaces depicted in the video game, reinforcing the atmosphere of terror. Finally, the ludo narrative component identified the mechanics, setting, and characters that constitute a message in themselves, reinterpreting the work through its actions and player actions. It is concluded that the analysis of intertextuality and multimodality in video games is a necessary investigation to comprehend video games as cultural phenomena, similar to cinema and literature. Therefore, it should be thoroughly studied and evaluated from various perspectives, whether literary, cinematic, or ludo narrative.

Keywords: Silent Hill, intertextuality, multimodality, video game, digital fiction.

3. Introducción

El videojuego supone una nueva forma de comunicación y entretenimiento que emerge durante los cincuenta y que ha contemplado una gran evolución durante los últimos 30 años, en el que han cambiado las formas de entretenimiento y se han consolidado como un fenómeno cultural (Armijo, 2017). Inicialmente, los videojuegos suponían simplemente formas lúdicas de entretenimiento que sólo admitían mecánicas que mantenían al jugador concentrado con el juego. Sin embargo, los formatos han evolucionado y con ellos la implementación de historias más elaboradas que contribuyen a generar una construcción narrativa que se complementa con la jugabilidad y que lleva al juego a convertirse en una obra más compleja. La complejidad que surge con estos nuevos formatos suscita la necesidad de realizar estudios sobre el fenómeno que supone el videojuego en la sociedad, la jugabilidad que es la base de este, las historias que edifican los nuevos géneros, las nuevas perspectivas que ha brindado a otras áreas y el impacto que puede generar en otros espacios (Pereira y Alonzo, 2017).

El videojuego supone parte de la cultura popular, especialmente desde los ochenta, cuando el videojuego empieza a complejizarse, el mercado de las consolas se afianza y facilita la accesibilidad a los videojuegos. Durante la siguiente década no solo surge un boom en cuanto a la distribución de videojuegos, sino también en el subgénero del *survival horror* cuando la industria da el salto al 3D. En 1996, Capcom desarrolla *Resident Evil*, una entrega que afianzó el lugar del videojuego y marcaría el género del horror, al popularizar el *survival horror* y generar una huella indeleble en la historia de los videojuegos (Albarrán, 2021).

El videojuego se consolida como parte de la cultura y, como menciona Calvo (2020), este no puede ir desligado del discurso:

Los investigadores fueron advirtiendo que el videojuego tampoco podía entenderse solo como un soporte de entretenimiento, sino también discursivo, vinculado a la narratividad, la expresión de historias y, por tanto, también de ideas. De tal modo, si el videojuego poseía una trascendencia comunicativa, requería de una amplitud de estudio que pudiera comprender de manera óptima esas posibles implicaciones culturales. (p. 276)

Partiendo de esto, se debe saber que el videojuego, como un producto cultural, está ligado a un discurso por lo que su construcción está cimentada en estas ideas, las historias que nos cuentan y la simbología que presenta es producto de un discurso que se quiere transmitir. Así que, cuando se habla de videojuegos, es necesario considerarlos como una nueva forma

discursiva, productos culturales de gran alcance, un reflejo de la realidad social y el vínculo necesario para producir, naturalizar y reproducir diferentes discursos (López, 2013). El discurso no puede estar exento de cualquier forma de comunicación, por lo que dentro de estos se encuentra la intervención de diferentes voces que se complementan dentro de su narrativa para crear mensajes que se apoyaran en todos los recursos que ofrece el videojuego.

Ahondando en la narrativa, el videojuego se consolida como una nueva forma de narración que implementa la multimodalidad para poder crear espacios inmersivos para el lector-jugador. El uso de diferentes sistemas semióticos es fundamental dentro de toda la experiencia que suscita el videojuego, como menciona Pereira y Alonso (2017), “Es importante señalar que desde una perspectiva discursiva y multimodal, los videojuegos son discursos unificados y coherentes en los que interactúa una serie de modos o recursos semióticos” (p. 58). Esta mezcla de modos y recursos permite al videojuego generar espacios que al igual que el cine, confiere una experiencia audiovisual y narrativa, que, sumada a su parte lúdica, lo diferencia de otras formas de comunicación y entretenimiento.

Como tal, el videojuego se convierte en una forma de ficción digital, que aprovecha un espacio informático y creativo para desarrollar obras. La ficción digital es una nueva forma de literatura, en la que el medio digital es la base sobre la cual se genera una historia y que, apoyada por los diferentes sistemas semióticos que ofrece la misma, lleva a la literatura a un espacio mayormente inmersivo e interactivo para el lector-jugador (Ramada, 2017). Esta dinámica que establece la ficción digital es algo evidente cuando se habla de videojuegos, que, en su composición narrativa y lúdica, ofrecen todos los elementos necesarios para contar historias interactivas, con reglas preestablecidas y en las que se involucra al jugador, para generar una experiencia ficcional, en el que se conjugan aspectos del videojuego y la realidad (Maina y Basel, 2023).

El videojuego se encuentra en la encrucijada del estudio lúdico y el narrativo; ambos aspectos se han enfrentado tratando de desestimar a su contraparte y su visión respecto al videojuego (Navarrete y Gómez, 2015). Los *game studies* establecen una mirada conciliadora en cuanto a estos dos aspectos, ya que el videojuego no puede estar desligado de estas partes, debido a que estas lo diferencian de otros medios de entretenimiento. Es importante abordar el lado lúdico del videojuego para entender la particularidad de este medio ya que, simplemente estudiado desde la narratología, se limita a su estudio simplemente como un discurso, cuando en

realidad es un texto híbrido, compuesto de medios visuales, sistemas informáticos y digitales que lo convierten en un medio diferente (Soler, 2012). La aleación de todos estos campos confiere características que lo convierten en un producto único con grandes posibilidades que no solo se limitan al juego, sino que se extienden hasta el consumidor o jugador.

Un punto que favorece al videojuego, a parte de su multimodalidad, es la interactividad que ofrece al jugador, puesto que él se convierte en parte activa de este medio, ya que, sin él la historia no avanza, por lo que esta no es independiente a él. Esta interactividad que establece la relación del jugador y videojuego no ha estado exenta de la mirada pedagógica, que ha encontrado en el videojuego un medio particular en el que se conjugan diferentes sistemas y pueden desarrollar destrezas entre sus usuarios:

La educación es otro campo en donde los videojuegos han mostrado muchas posibilidades para la promoción de aprendizajes significativos, pues en el proceso de jugar videojuegos, no solo la información brindada es absorbida por el jugador, debido a que los elementos interactivos son imprescindibles, logrando así una mayor cercanía entre contenidos y jugador; esto distingue positivamente a los videojuegos de otros dispositivos de didácticos. (Acevedo y Chaux, 2021, p. 2953)

El potencial de los videojuegos se extrapola a otras áreas que no son el entretenimiento debido que permite, como se menciona en la cita, un aprendizaje significativo, en el que el jugador se apropia de la “realidad”, ya que interactúa con el medio, con el universo narrativo que conforma a un videojuego. Desde el lado pedagógico, y teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece el videojuego, se han diseñado juegos con un enfoque formativo y no exclusivamente orientados al entretenimiento, lo que se denomina como *serious games*, orientados a cumplir objetivos educativos y de diversión (Gómez, 2014).

Los recursos que ofrece el videojuego confieren grandes posibilidades a nivel lúdico y narrativo, desde su composición narrativa es importante el mencionar que al ser un discurso en sí mismo, se nutre de otras obras para generar espacios creíbles, simbólicos y complejos que generan impacto en el jugador. Esta relación con otras obras es a lo que se llama intertextualidad, donde obras se constituyen a partir de otras, formando un mosaico en el que dialogan diferentes discursos y se transforman en uno nuevo (Kristeva, 1997).

La intertextualidad no es algo nuevo, es un fenómeno que ya se ha analizado en diferentes medios discursivos; partiendo desde la literatura tradicional, es innegable la relación

que esta tiene con otras obras y como esta se ha nutrido de otras para crear nuevos textos. Genette (1989) explica tres categorías en las que clasifica la intertextualidad: cita, alusión y plagio. Sirviéndose de estas categorías, establece un análisis de cómo estas obras se han usado estas formas para poder representar, mencionar y conmemorar otras obras que han marcado un precedente en nuevas historias. Como ya se mencionó, la intertextualidad está cimentada en la trascendencia de las obras sobre otras, por lo que es de suponer que, al ser el videojuego una obra que cuenta una historia, también sea intertextual, no sólo en relación con otras literaturas, sino a productos culturales y tradiciones.

Con relación al estudio de la intertextualidad en videojuego, se encuentra el trabajo de Moreira (2016), en el que se realiza una revisión sobre la narrativa de *Fallout 3*, a través de la intertextualidad. En esta investigación, no solo se realiza una comparación con obra literarias como *1984* y *2001: A space odyssey*, sino que también se evidencian referencias al cine con *Mad Max* e *Indiana Jones*, además de intertextualidad con otros elementos culturales, como en *Nuka-Cola*, una parodia a *Coca-Cola*. Este trabajo se fundamenta en la realización de un análisis intertextual entre diferentes elementos culturales y literatura, comparando marcas, espacios, escenarios y personajes que se construyen a partir de la intertextualidad de esta obra.

Armijo (2017) aborda la literaridad en los videojuegos *Shadow of the Colossus*, *Resident Evil 1, 2, 3* y *Mass Effect 1, 2 y 3*. Para determinar esto, se basa en el análisis de elementos narrativos, habla sobre la hipertextualidad, transmediatización, la intertextualidad entre textos y videojuegos, los mundos ficcionales y la dinámica de lecto-jugador que se establece en este medio. Su tesis analiza diferentes aspectos que confieren a estos juegos una relación directa con otras expresiones artísticas, sino que, basándose en el trabajo de Genette, clasifica en tres categorías las relaciones que encuentra dentro de estos videojuegos.

Finalmente, el trabajo de Rodríguez (2021) se enmarca en las relaciones intertextuales que se establecen en los juegos *Dante's Inferno* y *Devil May Cry 3*, con relación a la Divina Comedia. Rodríguez centra su trabajo en un estudio narratológico, en el que emplea el análisis de personajes, la comparativa de espacios y símbolos, además del diagrama de Greimas como un medio para poder realizar una revisión entre los paralelismos de estos videojuegos con un clásico de la literatura.

Estos trabajos brindaron las pautas necesarias para realizar el análisis del videojuego desde la intertextualidad ya que establecen una revisión e identificación del intertexto a partir de

sus elementos narratológicos en el que los personajes, espacios, acciones, símbolos y acontecimientos son construcciones polifónicas. Partiendo de las pautas que brindan estos autores, se pueden establecer ciertos aspectos que se analizan y comparan en esta investigación con respecto a las categorías son las necesarias para indagar en la intertextualidad.

Es por ello por lo que surge esta investigación centrada en el análisis de la relación entre la literatura y la narrativa de los videojuegos, en el que se pretende abordar las tres primeras entregas de la saga *Silent Hill*, una de las sagas más importantes del *survival horror*, pero que no se ha estudiado desde la intertextualidad. En relación con esto, se pretende analizar desde la intertextualidad los aspectos narrativos dentro del videojuego y cómo estos han sido inspirados en la literatura oral y escrita. El objetivo de esta investigación se enmarca en el análisis de las relaciones intertextuales que configuran la narrativa dentro de los videojuegos *Silent Hill*, *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3*. Así también, se abordan los diferentes aportes de la literatura oral y escrita y los elementos narratológicos a la construcción del videojuego como texto multimodal. Finalmente, se espera identificar la intertextualidad que contribuye a la construcción de la narrativa del videojuego.

4. Marco teórico

4.1. Del dialogismo a la intertextualidad

Durante el siglo XX, la crítica literaria empieza a florecer a través de diversas escuelas que evalúan y analizan las múltiples expresiones literarias desde diferentes perspectivas. Dentro de esta evolución se establece Bajtín (1989), que nos habla del lenguaje desde un lado polifónico, en el que no solo convive una voz, sino varias que construyen discursos:

Para la conciencia que vive en él, el lenguaje no es un sistema abstracto de formas normativas, sino una opinión plurilingüe concreta acerca del mundo. Todas las palabras tienen el aroma de una profesión, de un género, de una corriente, de un partido, de una cierta obra, de una cierta persona, de una generación, de una edad, de un día, de una hora (p. 110).

Para Bajtín, el lenguaje no se constituye solamente por el sistema que lo rige, sino por significados que adquiere dependiendo de diversos factores y que van construyendo ideas que pasan a convertirse en discursos. Cada parte del lenguaje se encuentra relacionada entre sí, porque está inmersa en diferentes espacios, “el lenguaje como realidad social-ideológica viva, como opinión plurilingüe, se halla en la frontera entre lo propio y lo ajeno. La palabra del lenguaje es una palabra semiajena” (p. 110). Con esto se evidencia las relaciones existentes dentro del lenguaje, que se constituye como una red en la que se conjugan varias voces.

En relación con el lenguaje, Bajtín habla del dialogismo para referirse a todas estas relaciones entre los discursos y el lenguaje. El término dialogismo aparece por primera vez en su texto *Problema de la poética de Dostoievski*, en el que relaciona la novela de este autor como una novela polifónica, en la que su escritura y la forma de estructuración de sus héroes están influenciados por algo externo:

La conciencia en Dostoievski nunca es autosuficiente sino que se vincula intensamente a otra. Cada vivencia, cada pensamiento del héroe son internamente dialógicos, polémicamente matizados, resistentes o, por el contrario, abiertos a la influencia ajena, y en todo caso no se concentran simplemente en su objeto sino que se orientan siempre al otro hombre (2005, p. 54).

Kristeva emplea estos términos para desarrollar la intertextualidad y referirse a las relaciones entre diferentes discursos, en la que uno de ellos se apropia de otras voces para generar un texto:

En Bajtín, por lo demás, esos dos ejes que él llama respectivamente *diálogo* y *ambivalencia*, no están distinguidos con claridad. Pero esa falta de rigor es más bien un descubrimiento que Bajtín es el primero en introducir en la teoría literaria: todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En el lugar de la noción de la intersubjetividad se instala la *intertextualidad*, y el lenguaje poético se lee, por lo menos, como doble (1997, p. 3).

Estas relaciones dialógicas de las que habla Bajtín son la base para el estudio de la intertextualidad, ya que como se menciona en la cita de Kristeva, el texto está constituido por un mosaico de citas, en el que no solo participa una voz, sino varias para crear un nuevo discurso. En este se presenta la ambivalencia del discurso, que no solamente está dispuesto por la voz del autor, sino por voces que responden a la cultura y que contribuyen en la construcción de los textos.

Desde la perspectiva de Zavala (1999), la intertextualidad se convirtió en un fenómeno cultural, en el que cualquier producto que pueda ser denominado discurso está entretejido por elementos pertenecientes a elementos significativos de la cultura. En este contexto, la intertextualidad trasciende más allá del espacio literario, a un espacio discursivo e interdisciplinario, en el que se conjugan diferentes especialidades y forman significados. Bajo esta perspectiva, se hace hincapié en que la construcción de significados dependerá no solo del producto en sí, ni del autor de este, sino de otras miradas que reaccionan al texto y establecen una red de significados.

Este pensamiento es algo que respalda Ramada (2017), ya que menciona la importancia de la intertextualidad y el reconocimiento de esta por parte de los lectores para la elaboración del sentido. El autor hace hincapié en el refuerzo de las experiencias lectoras a través de la vinculación de una obra con predecesoras, de manera en que los lectores sean conscientes de que la mayoría de los textos se encuentran entrelazados, no solo con literatura, sino con otro sin fin de obras artísticas. De esta forma, la lectura de una obra artística, no solo se queda en desifrar la obra, sino en todas las obras que forman parte de ella, ya sea literatura u otras formas de expresión de la tradición cultural.

La intertextualidad se extiende por otros autores como Martínez, quien establece un esquema para abarcar el concepto y sus ramificaciones:

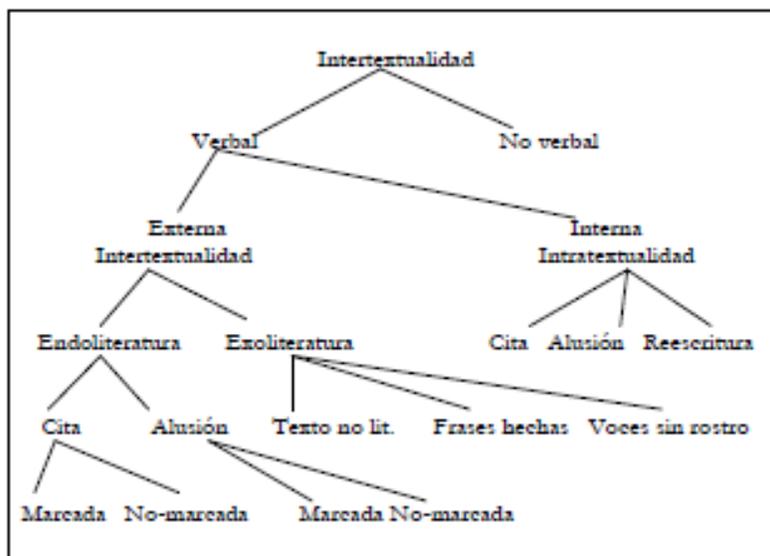


Figura 1. Clasificación tipológica de la intertextualidad.

Es así como se establecen más relaciones dentro del concepto de la intertextualidad, en el que se da cabida a más interpretaciones y a diversas expresiones. En la intertextualidad verbal, observamos una bifurcación, la intertextualidad e intratextualidad. La intertextualidad establece relaciones entre diferentes autores y la intratextualidad sugiere las referencias entre los textos del mismo autor a través de diferentes mecanismos. Así mismo, se establecen intertextualidad endoliteraria, en la que las referencias vienen de la literatura, mientras que en la exoliteratura las referencias se relacionan con textos no literarios y elementos culturales.

Genette, crítico literario de origen francés, también se adentra al entramado de la intertextualidad en su libro *Palimpsestos*. En este texto se toma a la transtextualidad como eje principal y lo define como la “transcendencia textual del texto” (p. 9). A partir de este término, el crítico desarrolla cinco categorías que abarcan las relaciones transexuales: intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad, hipertextualidad y architextualidad. A través de estas categorías, brinda un espectro más amplio sobre las relaciones entre textos y la trascendencia de estos, partiendo desde lo planteado por Kristeva. Retomando nuevamente al término que supone este apartado, la descripción de este autor al fenómeno intertextual es la siguiente:

Por mi parte, defino la intertextualidad, de manera restrictiva, como una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro. Su forma más explícita y literal es la práctica tradicional de la cita (con comillas, con o sin referencia precisa); en una forma menos explícita y menos canónica, el plagio (en Lautréaumont, por ejemplo), que es una copia

no declarada pero literal; en forma todavía menos explícita y menos literal, la alusión, es decir, un enunciado cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones, no perceptible de otro modo(Genette, 1989, p.10)

De esta manera Genette restringe la intertextualidad al medio lingüístico, por lo que su horizonte se sitúa en la relación de enunciados a partir de la escritura del autor y su relación con otros autores previos a este. Así también se delimita tres categorías, cita, plagio y alusión, para describir los grados y formas de intertextualidad que se pueden evidenciar dentro de los textos.

4.2. Transposición-adaptación

La transposición es fundamental para generar relaciones intertextuales entre diferentes obras y discursos. Bermúdez (2008, p. 2), establece un concepto que describe este mecanismo, “Se podría definir a la transposición semiótica como la operación social por el cual una obra o un género cambian de soporte y/o de sistema de signos”. Esta definición nos lleva a entender este concepto como “adaptaciones” que tienen obras a nuevos formatos, como el paso de la literatura al cine. La transposición de la literatura supone la reinención de formatos, en el que se mantienen los temas originales de una obra, pero se experimenta con el estilo y los formatos en los que llega al público.

Esta transposición tiene una ventaja importantísima y es que permite el enriquecimiento y la difusión del contenido literario presentado desde diferentes aristas que enriquecen las producciones digitales del siglo XX. Al hablar de nuevos formatos vale mencionar que la transposición ya no estará presente en un sentido estrictamente textual, sino que también será la base de construcción de universos narrativos, personajes y otros elementos en distintos soportes.

4.3. Texto multimodal

Para hablar de multimodalidad tenemos que acercarnos a Kress y Van Lewen (2001), ambos mencionan que la multimodalidad es la implementación de diferentes medios semióticos para facilitar la comunicación de un discurso. Un texto multimodal se centra en que no solamente ocupará el código lingüístico, sino empleará otros modos de comunicación para presentar un mensaje y que este pueda ser claro para el receptor.

La multimodalidad se centra más que nada en las posibilidades que ofrece la comunicación, en el que pueden integrar diferentes sistemas semióticos al sistema verbal. El descubrimiento de estas posibilidades no es reciente, sino que toma mayor representatividad por

los avances de este texto conjunto a la innovación tecnológica y comunicativa del siglo XX, que permite una mayor inclusión de medios que brindan las posibilidades de multimodalidad. El modo lingüístico pasa a compartir espacio con otros modos de comunicación, que no lo sustituyen, sino que trabajan en conjunto para crear significados (Gladic y Cautín, 2016).

Parodi (2010) para hablar de la multimodalidad emplea el término multisemiótico, y sostiene que la comunicación siempre ha estado ligada a esto, ya que los diferentes modelos semióticos han ayudado a crear discursos completos y complejos, y que estos a su vez deriven en nuevos géneros discursivos. Es innegable que el lenguaje está plagado de otros sistemas que facilitan su interpretación y a la vez complementan el texto, por lo que se atribuye que todo texto parte de una naturaleza multisemiótica y debe ser estudiado de acuerdo con ello.

Así también, hay que adentrarnos a las posibilidades actuales del texto multimodal, que, con el progreso social, ha alcanzado nuevos medios de comunicación, por lo que no solamente se ha extendido, sino también se ha estudiado como una posibilidad para la educación. Dentro de la educación se acerca más que nada a la ruptura de lo canónico, en el que se brinda nuevos textos que emplean sistemas diferentes y que ayuda a mejorar el factor de comprensión dentro de los estudiantes:

Además, por medio de los diversos sistemas semióticos el texto multimodal estimula y llama la atención del alumnado, es decir, el estudiante puede verse motivado e interesado por la lectura de este tipo de textos, incitado a interactuar con él, lo que favorece el aprendizaje (Calderón, 2022).

Esto ha contribuido al desarrollo de destrezas, en el que el alumno ya no está centrado en leer y comprender un texto, sino en interpretar conjuntamente al texto con otros medios como las imágenes y sonidos. La experiencia de aprendizaje varía, ya que no se limita a espacios formales de lectura, sino a espacios en los que pueden incluirse nuevos formatos, como el cómic y los videojuegos.

4.4. Videojuego y la ficción digital

Durante los años 50 se empieza a desarrollar una nueva forma de entretenimiento que emplea la tecnología para destacarse frente a otras formas más tradicionales. Conjunto al cine, esta industria evoluciona con las nuevas herramientas que ofrece el avance tecnológico y poco a poco se consolida dentro de la sociedad. En 1952 se desarrolla *Nought and crosses*, en 1958 *Tennis for Two* y en 1962 se crea *Spacewar!*, estos videojuegos si bien actualmente nos parecen

simples, para la época suponía una revolución en cuanto al uso de computadoras y las matemáticas para el entretenimiento, aunque estuvo centrada en espacios universitarios. La verdadera revolución del videojuego viene con *Pong* y *Space Invaders*, que se extendió a otros espacios gracias a Atari y Taito, que desarrollaron máquinas recreativas que permitieron su introducción a salones recreativos, a partir de esto el mercado doméstico del videojuego entraría en auge (Belli y López, 2008).

Como se evidencia, el videojuego cuenta con un historial de más de 70 años, por lo que es de suponer que con este tiempo no solo mejoraron aspectos relacionados con la jugabilidad y accesibilidad de estos, sino que también se incorporaron historias dentro de estos. El cambio que ha tenido el videojuego ha suscitado una necesidad de un estudio debido a su impacto social, no enfocado en lo positivo o negativo que resultan para los jugadores, sino el valor comunicacional que representan en esta nueva era:

Los videojuegos son un campo de creación cultural mucho más grande de lo que se ha querido hacer ver como para considerarlos una forma de comunicación unidireccional. En el mundo de los videojuegos se entretajan múltiples formas de relación que toman sentido en dimensiones diferentes de la realidad social (López, 2013, p. 16).

El videojuego ha dejado de lado el estigma social que lo limitaba a simple entretenimiento y se consolida como una nueva forma de comunicación, con un discurso propio que refleja realidades, similar a la literatura. Se tiene en cuenta que los medios tradicionales de comunicación están evolucionando, por lo que estas nuevas formas de comunicación suponen un espacio importante de investigación, no solo desde la parte narrativa, sino desde una perspectiva lúdica.

El videojuego evidencia un paralelismo entre la literatura y el juego, es ahí que se acerca a la ficción digital, en el que se conjugan estos dos aspectos:

Una de las cuestiones más interesantes es la relación entre el juego y la ficción: propone que la experiencia ficcional se realiza en un fingimiento lúdico compartido, que se relaciona con asumir roles (dentro del texto y en el juego) y aceptar las reglas (dentro del texto y en el juego) (Maina y Basel, 2023, p. 8).

La experiencia dentro del juego es esencial para la creación de las ficciones, el jugador a través de la digitalidad se adentra a la obra, a través de lo ficcional. Todos los elementos relacionados al videojuego son los que permiten la creación ficcional, ya que cada uno de los

componentes, personajes, espacios, narrativa, sonidos, etc., estructuran un sistema de ficción que cobra vida con la participación del jugador (López y García, 2023).

4.5. El survival horror

El horror se ha consolidado como uno de los géneros más importantes dentro de la industria de los videojuegos durante el final del siglo XX y los primeros años del siglo XXI. El *survival horror* fue el género que cimentó el terror dentro de los videojuegos, la representación de los miedos y la necesidad de supervivencia, entrelazadas con mecánicas que necesitan de inteligencia para poder continuar y permiten interactuar con el espacio, fueron claves para enganchar al jugador, que se recrea en la experiencia de lo sublime. Este tipo de videojuegos experimenta con sus jugadores al poner a prueba su autopreservación, juega con el miedo a la muerte, la pérdida y la incapacidad humana de poder superar poderes superiores a los suyos (García, 2008). Es por ello, que el *horror survival*, concentra sus esfuerzos en crear un espacio en el que ambas dimensiones puedan crear tensión en el jugador, que se enfrenta a entes más fuertes que él y que a la vez se ve limitado por su entorno que no le brinda más recursos que los esenciales. Es aquí cuanto el instinto de autopreservación deberá sobreponerse, ya que tendrá que gestionar sus recursos y evaluar las situaciones en búsqueda del mejor resultado posible dentro de un entorno que está constantemente acechándolo.

Ahora, adentrándonos nuevamente al horror, hay que hablar de cómo se consigue este efecto dentro del videojuego desde lo narrativo, aunque la mecánica siempre estará presente para sustentar la historia. El horror se constituye como el sentimiento intenso que impera ante la incertidumbre por objetos que no puede controlar y que no entiende, por lo que le resultan terroríficos, ya que son desconocidos, por lo que se convierten en una amenaza para su integridad. Con el concepto más explicado, podemos acercarnos a los elementos que producen este sentimiento en el jugador. Velasco (2014) en su artículo nos hace un acercamiento a los elementos que utilizan los videojuegos para generar horror, “los videojuegos recurren a elementos vinculados a lo macabro, a las pesadillas, a los miedos ocultos y al terror por lo desconocido, todos ellos dirigidos a gratificar al espectador con el placer de asustarse de manera controlada”. Todos estos elementos han consolidado el *survival horror* dentro de los videojuegos, por lo que aún se sigue replicando estos elementos en videojuegos más recientes como el *The Quarry* (2022), que incorpora nuevos aspectos para mantener presente el sentimiento que generaban los antiguos representantes del género.

4.6. Literatura oral y escrita

El lenguaje es esencial para la vida en comunidad, para el desarrollo de un pueblo y para la conexión entre otras comunidades, relaciones sociales, etc., por lo que no es de extrañar el desarrollo de la literatura dentro de cada pueblo, para mantener vivo un patrimonio y forma de vida:

El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos (Barthes, 2016, p. 9).

La necesidad de mantener presente una historia, e independientemente del registro escrito, se apoya en el uso del relato y la oralidad, para mantener vivas sus expresiones, para generar una identidad y compartirla entre los miembros de la comunidad. De esta forma se transmite una cultura y todas las tradiciones que devienen con ella y forman la identidad de un pueblo que comparte un pasado y que intenta mantener prácticas para compartir un presente.

Hablar de la literatura oral nos acerca a la tradición, en la que todas las expresiones de cultura son transmitidas a través de la oralidad y que se consideran patrimonio de una cultura. Villa (1989), establece las diferencias entre la literatura oral y escrita:

Se puede afirmar que la literatura oral constituye la suma de los conocimientos, valores y tradiciones que pasan de una generación a otra, verbalmente, utilizando diferentes estilos narrativos. La literatura oral se conserva en la memoria de los pueblos, es de creación colectiva, por lo tanto anónima; carece de autor, como no es el caso de la literatura escrita (p. 38).

Este tipo de literatura está estrechamente ligada con la tradición de un pueblo, que no necesariamente necesita transmitir su conocimiento a través de medios escritos, sino que utilizan el boca a boca para poder enseñar y preservar su cultura. Así también, la literatura oral como menciona Villa es una creación colectiva, que responde no solo a un individuo, sino a toda la comunidad epistémica, en la que se mantiene un discurso con sus creencias y representa el pensamiento conjunto. Tanto el mito, la leyenda, cuentos tradicionales, romances, música, corridos, refranes, pregones, edictos, sermones, discursos, etc., corresponden a una tradición oral.

El mito es una forma literaria fundamental en las sociedades humanas, estos funcionaron como una guía social, que explicaba la naturaleza, al hombre y las creencias que rigen la

cosmovisión de un pueblo. Los mitos se dividen en dos categorías, los culturales que obedecen a los rituales y creencia del pueblo, y los mitos literarios que son adaptaciones de los mitos culturales y que se convierten en parte del inconsciente colectivo de una comunidad (Martínez, 2013). Grève distingue a los mitos literarios por cuatro características, susceptible a la reformulación, relación con lo sobrenatural, desvela verdades ocultas y es resignificado por los lectores (1995, como se citó en Martínez, 2023). El mito no solo se vincula con la antigüedad, sino que tiene repercusión actualmente y forma parte del imaginario cultural actual, que ha evolucionado a otras artes.

A partir de la oralidad, se crea la escritura, el relato escrito sirve como un registro del discurso de un pueblo. El libro reemplaza a la memoria, es indispensable para un pueblo crear un registro que mantenga viva su cultura. Durante el siglo XV, se desarrolla la imprenta, esto favorece el desarrollo de la literatura escrita, aunque aún se mantienen espacios en los que predomina la oralidad. El relato escrito empieza a estar en auge, sin embargo, este se polariza a la clase alta, por lo que en la mayoría de los espacios populares aún se encuentran inmersos en la oralidad (Cerrillo, 2010).

El desarrollo de la escritura de textos se potencia con el desarrollo social, la vida en los pueblos se masifica, es imposible que todas las tradiciones se puedan transmitir oralmente, por lo que el registro escrito es primordial. Todos los mitos, héroes, historias, cuentos, leyendas y discursos se ciernen sobre los medios escritos como una forma de preservación e inscripción de la memoria colectiva (Chartier, 2006).

4.7. Elementos narratológicos

Durante el siglo XX se desarrolla el estructuralismo de la mano de Saussure, quien se interesa por la significación desde el fenómeno literario. A partir del enfoque de Saussure se crean ramas posteriores que darían lugar a una crítica literaria que se adentra a la estructura del relato y el significado detrás de esta. Es así como se instala la narratología, que analiza el discurso partiendo desde sus funciones, acciones y narración, que, aunado a la historia y discurso, brinda una corriente que permite analizar al relato desde la profundidad, sin aislar ninguno de sus componentes (Blume, 2006).

Dentro de los aspectos que aborda la narratología encontramos la historia del relato, que a su vez desprende categorías como los sucesos y personajes. Este último no ha tenido tanta relevancia dentro de la crítica literaria, por lo que se ha definido a breves rasgos como la persona

representada por escrito. Partiendo desde Aristóteles se menciona que los sucesos como tal, tienen mayor relevancia que la propia mano que los labra, si bien estos son secundarios, el filósofo mantiene la necesidad de establecer un rasgo que lo defina y que se mantenga por los sucesos, en el cual el personaje recae en dos categorías, noble o bajo (Chatman, 1990).

Desde el formalismo se brinda al personaje el estatus de funcional, en el que no se analiza al personaje en sí, sino su participación dentro de la obra. Tomashevsky lo describe como el hilo conductor, que no influye en la historia, sino que actúa como un auxiliar para clasificar y ordenar los sucesos, pero aun así es un agente prescindible para el desarrollo de esta. No es hasta Todorov que se empieza a brindar mayor importancia al personaje distinguiendo el tipo de relato, ya sea porque este tiene un enfoque psicológico y centrado en la trama o por el contrario es psicológico y tiene una visión introspectiva en el personaje. Este punto de vista psicológico está orientado a que los sucesos o acciones dentro de la obra son las expresiones de una personalidad, en el que el personaje actúa de acuerdo con sus rasgos y no es un subordinado de la acción, sino de su propia personalidad (Chatman, 1990).

Esta situación de abandono no solo ensombrecería al personaje, sino también el espacio, que también se limita a la consideración de funcional, en la que se llevan a cabo los sucesos. Sin embargo, también sus consideraciones han evolucionado como menciona Garrido (1996):

Además de un concepto, el espacio narrativo es ante todo una realidad textual, cuyas virtualidades dependen en primer término del poder del lenguaje y demás convenciones artísticas. Se trata, pues, de un espacio ficticio, cuyos índices den a crear la ilusión de realidad, aunque esto no ocurre siempre; determinados géneros, como el relato fantástico, renuncian con relativa frecuencia al espacio realista e incluso verosímil. (p. 208)

El espacio concierne a toda la narrativa que crea una zona capaz de brindar un ambiente propicio para el desarrollo de las acciones, pero que a su vez cuenta con un significado propio e ineludible, sin el cual no se desarrollaría la trama. En el siglo XX empieza a relacionarse el espacio con el tiempo, en el que este retrata el tiempo del relato para el lector. Así también se realiza un análisis más profundo del espacio como unidad particular al margen de la temporalidad, como un determinante de la estructura narrativa y no un soporte para la trama.

5. Metodología

5.1. Enfoque de la investigación

El presente estudio tuvo un enfoque cualitativo, debido a la tipología de los datos sobre intertextualidad dentro de los videojuegos de la saga *Silent Hill*. Este enfoque permitió la comparación entre los elementos narratológicos como personajes y espacios que conforman los juegos de la saga y el análisis intertextual del universo narrativo para generar la atmósfera de terror. Se consideró este enfoque basado en los trabajos de análisis intertextual de Moreira (2016), Armijo (2017), Ponce y Ávila (2020) y Rodríguez (2021), ya que en estos se aplica el enfoque cualitativo para analizar los datos que ofrece este juego y establecer comparaciones con aspectos culturales, simbólicos y literarios.

Este tipo de enfoque nos permite dar mayor importancia al contexto, los significados de acciones humanas, la realidad individual y la percepción de esta. Bajo este se da cabida a la interpretación, en el que, a través del análisis de un fenómeno y la recolección de datos descriptivos, como el comportamiento y las palabras habladas o escritas, se pretende entender una realidad o perspectiva discursiva (Taylor y Bogdan, 1987). Con este enfoque se da cabida a esta investigación, que evalúa ideas e interpretaciones que se hacen a las diferentes expresiones literarias y productos relacionados con estas.

5.2. Diseño metodológico

El diseño de esta investigación es del tipo documental, ya que esta se caracteriza por tener como fuente primaria todo tipo de documentación, en las que incluyen textos oficiales, testimonios, periódicos, revistas, tesis, páginas web, correos, cartas, documentación física, digital y audiovisual (Rizo, 2015). Este tipo de investigación está centrada en conseguir los datos a través de archivos y documentos, por lo que no implica a individuos para recolectar datos. La interpretación de los resultados se basa en la teoría que existe respecto a un tema y la comparación de esta con literatura existente sobre esta.

Esta investigación se basó en comparar la narrativa de la saga *Silent Hill*, centrándonos en esta como un tipo de texto multimodal, con diferentes literaturas, para indagar cómo estas han influenciado en la creación de estos videojuegos. Los videojuegos se constituyen como un registro audiovisual, que permite el análisis intertextual de este, a partir de las diferentes expresiones literarias. Es por ello por lo que se ha elegido el diseño documental para poder realizar la investigación sobre intertextualidad, similar a los trabajos de Moreira (2016), Armijo

(2017), Ponce y Ávila (2020) y Rodríguez (2021), que realizan el análisis a partir de comparaciones entre literatura y símbolos culturales.

5.3. Corpus

El corpus que se seleccionó para este trabajo son las primeras tres entregas de *Silent Hill*. Para la selección se partió desde diversos ejes temáticos e históricos, partiendo desde una revisión histórica del videojuego, en el que se destacaron los géneros más representativos y las sagas más importantes de la industria. Desde este punto también se tomó en cuenta un eje de contenidos, por lo que se examinaron los videojuegos que no solo tuvieran en cuenta la jugabilidad, sino que contaran con una historia, es así como se destacó el género del *survival horror*, como un género que emplea sus historias para generar el terror en el espectador y las mecánicas para desencadenar sensaciones de vulnerabilidad. Dentro de este género se hizo una revisión de los videojuegos y sagas más representativas fueron *Alone in the Dark* (1992), *Resident Evil* (1996) y *Silent Hill* (1999). De estos videojuegos se realizó una revisión documental sobre las investigaciones que han surgido sobre ellos, así que se descartaron las dos primeras sagas debido a los estudios realizados previamente.

Para la selección se realizó una revisión de la saga y sus diferentes partes, centrándonos en la repercusión de los juegos originales de esta y el grupo creativo que dirigió las primeras entregas, Team Silent¹. Se delimitó inicialmente a las primeras cuatro entregas de *Silent Hill*, debido a que están creados por Team Silent. Sin embargo, se redujo a *Silent Hill*, *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3*, debido a la estrecha relación que comparten en los espacios y su conexión narrativa respecto a la historia original del pueblo. Además, se realizó una revisión a trabajos relacionados a la intertextualidad dentro de los videojuegos, como el trabajo de Moreira (2016), Armijo (2017), Ponce y Ávila (2020) y Rodríguez (2021), en los que se abordan diferentes juegos y la intertextualidad con la literatura y cultura. El trabajo de Ponce y Ávila aborda la primera entrega de *Silent Hill*, pero no se establece la relación intertextual con otras literaturas, sino con términos concretos, por lo que se identificó la falta de un estudio de este campo.

Se tomó en cuenta la repercusión del Team Silent para poder definir las entregas que serán parte de este trabajo. Entre sus características están el uso del mismo estilo, no solo en

¹ Grupo creativo de *Silent Hill*, *Silent Hill 2*, *Silent Hill 3*, *Silent Hill 4: the room*. Este grupo fue conformado por desarrolladores y artistas, tanto músicos, diseñadores y escritores, quienes crearon el universo de Silent Hill. El grupo estuvo conformado por Keiichiro Toyama, Hiroyuki Owaku, Masahiro Ito, Masashi Tsuboyama y Akira Yamaoka. El Team Silent se disolvió en 2007 (Velasco, 2014).

cuanto a diseño de personajes, sino también respecto a las historias. El simbolismo y el empleo de recursos para generar terror psicológico es otro distintivo de la franquicia. El Team Silent fue el equipo creativo detrás de las primeras cuatro entregas de la saga bajo la dirección de Keiichiro Toyama y la financiación de la compañía japonesa Konami. Fue gracias al ingenio creativo de este grupo que se incorporaron todos los aspectos que diferencian la experiencia de *Silent Hill* a otros *survival horror*. La práctica diferencial del grupo fue el empleo del terror psicológico, el cual produce una experiencia bastante disímil en relación con otros juegos de la época que se encontraban dentro de este género.

Es importante mencionar que la parte fundamental del corpus para este trabajo son los personajes y espacios que se encuentran dentro de los tres primeros videojuegos de la saga. Partiendo de trabajos anteriormente mencionados, se destaca la importancia de estos elementos para la construcción narrativa del videojuego y analizan estos aspectos en relación con la literatura. Los personajes de estos videojuegos son uno de los ejes centrales dentro de la historia debido a que el componente psicológico de la franquicia reside en la construcción de estos elementos, puesto que los convierten en humanos que enfrentan la culpa, actúan bajo su egoísmo, temen la pérdida y la soledad los aterra. Así también, los espacios fueron fundamentales en las entregas, ya que se construyen de formas claustrofóbicas para crear tensión constante, se edifican a través de los recuerdos de los protagonistas y son invadidos por monstruos creados desde sus fobias.

5.4. Método de análisis

Para determinar la intertextualidad dentro de la saga *Silent Hill*, se partió desde los *games studies*, una disciplina enfocada en el estudio de los videojuegos desde perspectivas ludológicas y narratológicas (Maté, 2021). Este trabajo se centrará en la perspectiva narratológica del videojuego, ya que se aborda a este como una nueva forma de discurso, “Como ocurriera con el cine, la narración se ha apoderado muy pronto del videojuego, estableciendo no sólo traspasos y préstamos entre éste y otras artes narrativas, sino instaurando en el medio la vieja necesidad humana de contar historias” (Navarrete, Gómez y Pérez, 2014, p. 115). Partiendo de este punto, se analizó el videojuego como un texto multimodal, en el que no solo subyace el relato, sino diferentes sistemas semióticos y narratológicos que contribuyen a la creación de un universo narrativo dentro de este. Para análisis de la multimodalidad se tomaron en cuenta los elementos paralingüísticos que acompañan al videojuego. Se clasifican en 3 categorías que abarcan el

componente visual, ya sea, a través de cinemáticas que acompañan al juego, el ambiente que se recrea dentro del mismo y los personajes que mueven la historia.

Para el análisis de la intertextualidad se tomó en cuenta dos categorías principales, los personajes y los espacios. Esta decisión se basó en el trabajo de Armijo (2017) que analiza la influencia de la literatura, cultura popular y videojuegos sobre los personajes, escenarios y elementos de sagas como *Shadow of the Colossus*, *Resident Evil 1, 2, 3* y *Mass Effect 1, 2 y 3*. Es por ello que para facilitar el análisis se elaboraron tablas que facilitaron clasificar los personajes y espacios con sus respectivos referentes culturales y literarios y a partir de ellos elaborar un análisis que ayude a profundizar en su representación dentro del videojuego.

6. Resultados

Para analizar esta trilogía, se ha clasificado este trabajo en dos categorías, intertextualidad y multimodalidad. Si bien, estos dos grandes grupos coexisten simultáneamente y se encuentran relacionados, se partió desde una explicación por separado, es decir, que encasilló cada objeto de estudio en las subcategorías desglosadas de las categorías. Asimismo, es importante clarificar que cada grupo y subunidad están debidamente abordadas y conceptualizadas en el marco teórico, es por ello por lo que, a partir de estas categorías y subcategorías se analizarán estos videojuegos.

6.1. Intertextualidad

Como se ha mencionado a lo largo de este trabajo, la intertextualidad es un fenómeno presente en las diferentes expresiones del lenguaje, la polifonía de la lengua le permite tomar diferentes voces para crear nuevas expresiones y mantener presente una herencia literaria. La intertextualidad en este trabajo se ha servido de diferentes teóricos como Kristeva (1997) y Genette (1989), con su clasificación de cita, plagio y alusión. Sin embargo, es menester mencionar, que si bien, esas categorías fueron primordiales para encaminar este trabajo, la clasificación centrada en elementos narratológicos fue fundamental para definir los aspectos intertextuales de los videojuegos.

6.1.1. Intertextualidad en los personajes de *Silent Hill*

6.1.1.1. Mito: Orfeo y Eurídice

La intertextualidad dentro de la saga *Silent Hill* también se manifiesta en personajes que nacen de la inspiración de novelas y mitos clásicos que forman parte de la cultura popular. El mito de Orfeo y Eurídice es uno de los más populares dentro del medio artístico, ha inspirado

obras de teatro, música, cuadros y películas que retratan la desafortunada historia de amor de esta pareja. Esta trágica historia tiene origen griego, tal como menciona Grimal (1989):

El mito más célebre relativo a Orfeo es su descenso a los infiernos por el amor de su esposa Eurídice. Según parece, se desarrolló sobre todo como tema literario en la época alejandrina, y el libro IV de las Geórgicas, de Virgilio, nos da de él la versión más rica y acabada. (p. 420)

Si bien el origen del mito deviene de la cultura helenística, no es hasta Virgilio, poeta romano, que se adapta a un formato escrito y se ofrece una versión más completa de este mito. Retomando el mito que concierne a este apartado, es importante destacar la historia de esta pareja, que separados por la inevitable muerte desafían al destino al intentar traer a la vida a su ser amado. Ante la muerte de Eurídice, Orfeo desconsolado se adentra al inframundo con la esperanza de regresar a su esposa, a través de su música logra convencer a los dioses para devolverla a él, sin embargo, víctima de sus dudas la pierde cerca del final del viaje y Eurídice muere por segunda vez, perdiéndola definitivamente.

El segundo juego de la saga *Silent Hill*, nos coloca desde la perspectiva de James Sunderland, quién recibe una carta de su esposa, que falleció hace tres años, en la que lo invita a reunirse con ella en su “lugar especial” en el pueblo de Silent Hill. A partir de esta carta y la desesperación de James por reencontrarse con su esposa, parte a esa pequeña ciudad, en la que se enfrentará a la realidad de la muerte de su esposa y a su propia culpa que no lo deja avanzar en su duelo. El personaje viviendo en negación por la muerte de su esposa, Mary, se adentra al pueblo en la búsqueda de esta y creyendo en la posibilidad de poder regresarla a su lado y continuar la vida idílica que tenían.

Al igual que Orfeo, James se enfrenta al proceso de duelo y se encuentra estancado en la negación, ambos personajes se aferran al recuerdo de su esposa y bajo la posibilidad de reencontrarse con ellas, intentan traerlas nuevamente a su lado:

Orfeo, buscando el consuelo de su amor desgraciado en la cóncava lira, te cantaba a ti, dulce esposa, a solas en la playa solitaria, a ti te cantaba, cuando llegaba el día, a ti, cuando el día se marchaba. También penetró en las fauces del Ténaro, la boca profunda de Dite, y en el bosque neblinoso de sombrío terror; llegó hasta los manes y su rey escalofriante, hasta los corazones que no saben ablandarse ante las súplicas humanas. (Virgilio, 2012, p. 1)

Orfeo, en su anhelo de reencuentro se adentra al Hades y recorre este lugar buscando conmovir con su música a los dioses y que estos le permitan regresar con su esposa. Por su lado James, recibe la carta de Mary y el juego empieza con la pregunta introspectiva del protagonista que se muestra en la figura 2:



Figura 2. Escenario inicial del juego

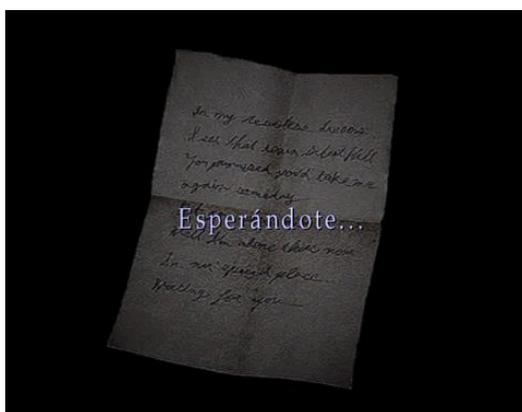


Figura 3. Frase final de la carta de Mary

A partir de esta pregunta y el “Esperándote”, de la carta de Mary, que se muestra en la figura 3, James se sumerge en el abandonado pueblo de Silent Hill, en la búsqueda de su difunta esposa. La palabra final de la carta le hace emprender su aventura por recuperar a su esposa, esta se convierte en la esperanza del reencuentro y la motivación para creer en que aún puede estar viva y regresar con él. El protagonista se adentra en el sendero que cruza el bosque que rodea a Silent Hill, “el bosque neblinoso de sombrío terror” (p. 1), desde este camino penetra en este lugar fantasma, un espacio liminal, invadido por la niebla, monstruos y recuerdos que obstaculizan su búsqueda.

Finalmente, el reencuentro con su amada se da brevemente, Orfeo recoge sus pasos para salir del inframundo bajo la promesa de no regresar la mirada a su esposa. En el trayecto víctima

de su propia ansiedad, rompe el pacto que realizó con Proserpina y contempla a su amada morir por segunda vez:

Y ya, volviendo sobre sus pasos, había superado todos los imprevistos, y Eurídice, a la que había recuperado, llegaba a las auras de arriba, siguiéndole detrás (pues Prosérpina le había puesto esta condición), cuando cogió al imprudente enamorado un acceso súbito de locura, perdonable ciertamente, si los manes supiesen perdonar. Se detuvo, y ya al borde mismo de la luz, sin acordarse, ay, y sin poderse contener, se volvió para mirar a su querida Eurídice. En ese instante, todo su esfuerzo se perdió, quedó roto el pacto del cruel tirano y por tres veces se oyó un fragor en las marismas del Averno. Ella gritó: "¿Qué locura, qué locura tan grande me ha perdido, desgraciada de mí, y te ha perdido, Orfeo? He aquí que por segunda vez los hados crueles me hacen volver y el sueño cierra mis ojos embriagados. Y ahora, adiós. (p. 2)

La muerte por segunda vez reafirma la premisa de inevitabilidad, en la que ni siquiera la voluntad de los mortales puede interferir, por lo que solo queda la breve despedida. De su parte James se encuentra en una situación similar. Contrario a sus esperanzas, Mary está muerta y es imposible recuperarla, si bien tiene la opción de regresar con María sabe que es imposible que ella sustituya a Mary (fig. 4), por lo que le da la espalda y acepta que no pueden reencontrarse en vida.

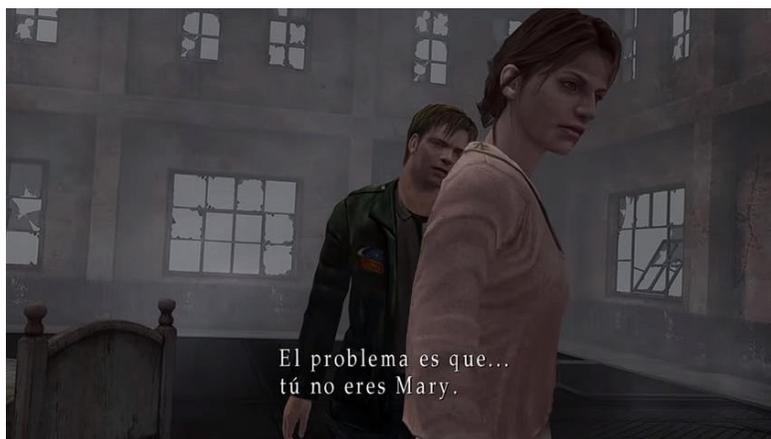


Figura 4. Conversación con María.

Posteriormente, James se vuelve a encontrar con su esposa postrada en su cama de hospital, en esta habitación pueden hablar por última vez y dejar en claro que fue lo que los llevó a tomar las decisiones que tomaron. James pide disculpas a Mary por no haber estado ahí para ella y acepta que desde su propio egoísmo tomó la decisión de aliviar el dolor de su esposa y liberarse de la carga. Después de esto, el protagonista de la historia contempla morir por segunda vez a su pareja. Contempla el cuerpo inerte de Mary, consecutivamente decide cargarlo y llevárselo (fig. 5). Tras esta escena solo se escucha la voz de James, en un monólogo en el que el jugador contempla la nada, se lo escuchar reflexionar sobre su razón de estar en ese pueblo y que, sin Mary su vida no tiene sentido, por lo que se suicida en búsqueda de una añorada reunión con su amada y dejando finalmente la frase “Ahora podemos estar juntos...”. Por último, en la figura 6, se contempla la carta completa que había escrito Mary, mientras se va narrando la carta, se contempla un fondo similar al agua y que poco a poco se va hundiendo, lo que da a suponer que James eligió el reencuentro con su esposa a través de la muerte en el lago de Silent Hill.



Figura 5. James se lleva el cuerpo de Mary.



Figura 6. Carta final de Mary.

En este caso la intertextualidad se identifica en la adaptación del clásico mito de Orfeo y Eurídice, en el que se retrata en James y Mary la tragedia que supone la muerte del ser amado. En este caso la adaptación del mito parte desde la reestructuración e intertextualidad, en el que se se descontextualiza y recontextualiza los arquetipos, por lo que el mito se convierte en una referencia y se reescribe para generar formas más actualizadas de lecturas (Martínez, 2013). Así mismo sucede con este videojuego, en el que no solo se utilizan a personajes clásicos como Orfeo y Eurídice, sino que se emplea una reescritura de travesía de Orfeo y se adapta al viaje de reencuentro de James y su esposa, que enfrentan el mismo destino de separación que la obra original.

6.1.1.2. Novela: Carrie

El primer videojuego de la saga nos encamina a la historia de un padre que viaja a un pequeño pueblo de Maine junto a su hija adoptiva. Durante este trayecto sufren un accidente que deja inconsciente al protagonista, Harry Mason, para despertar y descubrir que su pequeña Cheryl ha desaparecido, por lo que emprende una búsqueda desesperada por el pueblo de Silent Hill. A lo largo de su travesía por el pueblo se irá desentrañando los secretos que esconde la pequeña comunidad de Silent Hill y el verdadero origen de Cheryl, que parece estar conectado a un culto religioso. A través de la búsqueda de Cheryl el jugador se entera que en realidad la niña es producto del alma dividida de Alessa Gillespie, quien víctima de sus poderes y la obsesión de su madre, es obligada a ser el recipiente de una entidad divina. Como una forma de evitar su destino divide su alma para detener los planes de su madre Dahlia y el culto del pueblo.

Alessa desde su nacimiento vive sometida al maltrato y abuso por las obsesiones de su madre, quien la convierte en el objeto de sus rituales, hechizos y posterior sacrificio. La pequeña Alessa desde temprana edad demuestra contar con poderes sobrenaturales, lo que no solo la convierte en víctima de aislamiento y acoso por parte de sus compañeros, sino en el sacrificio perfecto para la secta a la que pertenece su madre. Para indagar más en este personaje es importante remitirse al tercer juego de la saga, que recoge notas y se observan algunos objetos que nos refieren a la vida escolar de Alessa y los maltratos de los que era víctima.

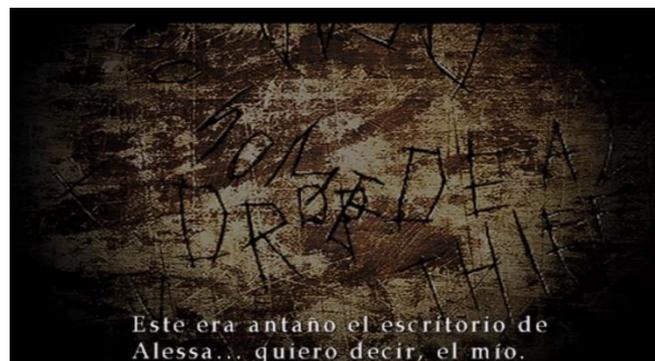


Figura 7. Escritorio de Alessa.

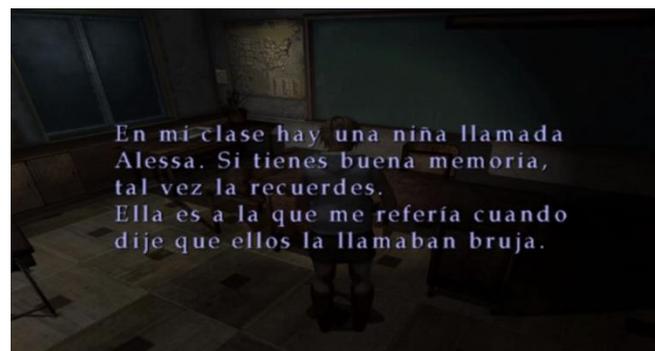


Figura 8. Block de notas de K. Gordon parte 1.

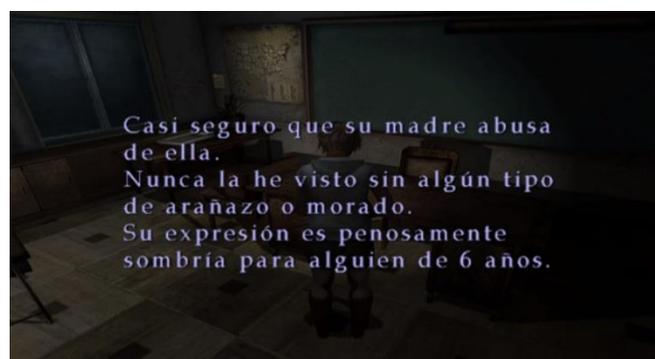


Figura 9. Block de notas de K. Gordon parte 2.

Todas estas imágenes que se muestran en las figuras 7, 8 y 9, describen y retratan el abuso al que se somete a la protagonista, así mismo, desde estas imágenes se entrelaza a Alessa

con uno de los personajes escritos por Stephen King. El primer libro publicado por este autor fue *Carrie*, una breve novela de estructura epistolar que recoge el desastre que provocó Carrietta White y que conllevó la destrucción del Chamberlain, un pueblo del estado de Maine. Durante la obra se presenta a Carrieta o Carrie como el personaje principal de la obra, que enfrenta situaciones límites que hacen florecer sus habilidades y tomar venganza contra sus agresores. La adolescente, al haber crecido bajo la estricta mirada de su madre y sus creencias, vive ignorante al mundo exterior y la vida social, lo que la convierte en el objeto de burlas por parte de sus compañeros. King (2003) retrata el acoso que sufre Carrie en diferentes acciones, como los rayones en las bancas, “Inscripción tallada en un banco de la escuela primaria de la calle Barker, en Chamberlain: *Carrie White come mierda*” (p. 4). Así también con burlas constantes por parte de sus compañeros:

Sin embargo, ahí estaban todos esos años de «acortemos las sábanas de la cama de Carrie» en el campamento de la Juventud Cristiana y encontré esta carta de amor de Carrie para Flash Bobby Pickett, hagamos copias y repartámoslas» y «escóndele las bragas en alguna parte» y «ponle esta culebra en el zapato» y «zambúllela otra vez, zambúllela otra vez». (p. 5)

Carrie se convierte en una víctima recurrente del abuso, no solo por parte de sus compañeros, sino también de su propia madre. Su madre la somete durante toda su vida a la presión física y psicológica de una fe católica extremista.

Yo apagué la radio y pude oírla. Cogía algunas palabras, pero no todas. Pero no necesitaba entender todas las palabras para saber qué estaba sucediendo. Oraciones, llantos, chirridos, sonidos estrafalarios. Y Margaret que le decía a la pequeña que se metiera en el armario y rezara. La pobre lloraba y gritaba que se arrepentía, que se había olvidado. Y luego nada. (p. 16)

Una de la característica que recupera el Team Silent, es la relación abusiva de madre e hija que tiene Carrie, en el que Alessa vive bajo la constante tortura de una madre negligente y cegada por su propia fe. Otro aspecto por considerar es el abuso escolar al que están sometidas ambas partes, que no pueden encontrar un lugar de paz ni en su hogar, ni fuera de este, ya que son segregadas por sus compañeros, a una de ellas por considerarla una bruja y a otra por ser una inadaptada social. Finalmente, el poder sobrenatural de ellas es un punto clave dentro de la

historia, ya que cansadas del abuso y decididas a no dejar vencer a sus agresores, hacen uso de su poder para frenar y vengarse de aquellos quienes las lastimaron.

La intertextualidad de estos personajes se encuentra en el modelo que siguen a lo largo de la historia. El Team Silent no solo se centra en la creación de personajes que puedan transmitir la sensación de realismo a través de su sufrimiento y pensamientos, sino en hacerlos reconocibles desde personajes e historias que ya han sido contadas. Esta forma de brindar personajes complejos que parten de una base común y conocida facilita la interpretación del lecto-jugador, ya que reconoce textos que han sido parte de su vida, así como elementos con una tradición cultural, por lo que los ayuda a interiorizar la obra para crear significados (Ramada, 2017). Desde esta perspectiva el jugador, no solo se relaciona con la particular relación madre-hija que Alessa y Dahlia, o las vivencias de Alessa, sino que interioriza la obra desde la relación que existe entre estos personajes y los escritos por Stephen King.

6.1.2. *Intertextualidad en los espacios de Silent Hill*

6.1.2.1. Mito: mitología azteca

Durante el transcurso del segundo videojuego el personaje principal se adentrará a la Prisión Toluca, bajo la Sociedad Histórica de Silent Hill. Durante este nivel James explora las celdas y comedor de la prisión, en el que irá encontrando tablillas metálicas que representan a las personas que fueron atraídas por el pueblo: tablilla del “cerdo glotón”, tablilla de la “seductora” y tablilla del “opresor”. La tablilla del “cerdo glotón” (fig. 10) se encuentra después de la conversación de James y Eddie, sobre un carrito en el comedor de la prisión. Esta tablilla metálica tiene grabada a una adaptación de una divinidad de la cultura azteca, Tlahuizcalpantecuhli (fig. 11), representación de venus y el señor de la aurora.



Figura 10. Tablilla del “cerdo glotón”



Figura 11. Tlahuizcalpantecuhtli

En el videojuego se modifica la imagen de este dios y se cambia su cabeza por la de un cerdo. A Tlahuizcalpantecuhtli se lo suele representar con un dardo en su mano, ya que con este intentó herir al sol, sin embargo, falla en su lanzamiento y es herido en la frente por Nanahuatzin, a partir de esto se convertiría en el dios del frío, nieve y hielo (Šprajc, 1996). El nombre de la tablilla realiza una alusión directa a Eddie, quien fue víctima de acoso escolar y era constantemente llamado “cerdo”. Así también, la representación con dardos nos acerca a la historia de Eddie, quien mató al perro de su agresor y lo amenazó con un arma, algo que repetiría después con James. En el encuentro con James, Eddie intenta dispararle creyendo que se estaba burlando de él, el protagonista defendiéndose termina con la vida de Eddie, ya que era la única forma salvarse frente a la locura de Eddie. El cuerpo de Eddie se queda tendido en un frigorífico gigante a la espera de congelarse y permanecer ahí para siempre.

Retomando el escenario de la Prisión Toluca, el personaje principal mientras recorre el escenario encontrará la tablilla de la “seductora”, la cual se visualiza en la figura 12. Esta tablilla permanece en el suelo del baño de la prisión y tiene representada a la diosa Mayáhuel (fig.13), diosa del maguey y la embriaguez.



Figura 12. Tablilla de la “seductora”



Figura 13. Mayáhuél

Mayahuél es la diosa del maguey, en la figura 13 se la representa rodeada por la planta, mientras en una de sus manos sostiene las espigas que nacen de la penca y en la otra la vasija de barro con la bebida que se extrae del maguey. Esta diosa femenina era una diosa virgen que fue llevada al mundo Ehécatl para satisfacer la necesidad de ebriedad de los dioses, esto bajo la supervisión de su abuela Cicimitl. Tiempo después Cicimitl se arrepiente de su decisión, así que va a buscarla, por lo que Ehécatl y Mayáhuél se convierten en las ramas de un árbol. Mayáhuél es descubierta por Cicimitl y esta, en forma de castigo devora a la diosa, los restos de esta son rescatados por Ehécatl quien los siembra en el suelo, de este florecería el metl o maguey (Barjau, 2006).

La representación de la diosa Mayáhuél nos remite a Angela Orosco, no solo por la representación femenina, sino por la propia ubicación en la que se encuentra la tablilla, en el suelo de las duchas de la prisión. Primero hay que recordar el segundo encuentro de James y Angela, en el que él se adentra a la habitación 109 de Blue Creek y encuentra a Angela acostada en el suelo y sosteniendo un cuchillo (fig. 14), esta imagen será recurrente el resto del juego, ya que ella siempre aparecerá a la defensiva con esa arma. Otra de las similitudes que podemos encontrar se encuentra en la propia historia de Mayáhuél, la figura materna de la diosa es quien otorga el permiso a Ehécatl para llevársela, sin embargo, es también quien la juzga y la lastima.



Figura 14. Segundo encuentro con Angela.



Figura 15. Escena final de Angela.

Angela habla constantemente de su madre, la razón que la llevó a Silent Hill, sin embargo, también menciona el abuso del cual fue víctima y como su madre la juzgó y le recriminó “por ser seductora”, por lo que se merecía ese destino. Esto se refleja en los diálogos de Angela, como se ve en la figura 15, en la que esta menciona que su madre dijo que se lo merecía lo que le ocurrió. Cicimitl al igual que la madre de Angela no defienden a su hija, no encarnan una función protectora, sino que las juzgan por acciones que ellas encaminaron y consintieron, para luego abandonarlas a su suerte.

Por último, encontramos la tablilla del “opresor” en una de las celdas de la Prisión Toluca. En esta tabla se encuentra a dos personajes, un hombre azteca (fig. 18) y a Tlazoltéotl (fig. 17), la diosa de la lujuria y los placeres carnales. La tablilla en la figura 16, nos muestra a la diosa apartando a un azteca que intenta tocar su pecho y someterla.



suele visitar a los moribundos para expiar los pecados de estos. Al igual que Mary, dependiendo del final, esta se reencontrará con James, después de una conversación ella elige perdonarlo para que este pueda continuar y brindarle la vida que le había prometido a la pequeña Laura.

En este caso los mitos repercuten en los personajes, ya que son una representación de ellos, sin embargo, estos mitos no solo se retratan en los personajes, sino que afectan al propio espacio que los contiene y crea significados en conjunto a estos elementos. El espacio es más que el área en el que se desarrollan los sucesos, guarda un significado propio, y debe estar estructurada para generar una relación con la realidad (Garrido, 1996). Esto es algo que se evidencia en estos ejemplos, en el que el espacio es parte de la narrativa, ya que tanto las tablillas como su ubicación en la que se encuentran ayudan a construir la historia y reflejan los traumas. En el caso de Eddie, la ubicación de su tablilla en un comedor solo nos adentra a sus problemas con la comida y el acoso escolar, que se verá reflejado en su tablilla con la representación de Tlahuizcalpantecuhtli con la cabeza de cerdo. Por otro lado, la tablilla de Angela también nos remite a su pasado, la ubicación de la tablilla en las duchas rememora el abuso sexual al que estuvo sometida durante su infancia, así mismo, su representación con Mayáhuél hace hincapié en el dolor y abandono al que fue sometida por su propia familia. La tablilla de James está compuesta por una representación de él y su esposa, esta se encuentra en una celda recordando la propia prisión mental a la que se encuentra sometido y a su vez con la representación de Tlazoltéotl y el azteca, se realiza una aproximación más clara al componente psicológico del personaje, preso por la culpa y la lujuria.

6.1.2.2. Silent Hill, un pueblo intertextual

Silent Hill es una pequeña comunidad rural de condado de Toluca en Maine. El pueblo se encuentra dividido en dos partes, sección norte y sur. La sección norte abarca el viejo Silent Hill con las residencias y la escuela Midwich, su centro está lleno de comercios para el público y la parte turística que abarca a los hoteles con vistas al lago Toluca. Por otro lado, la parte sur cuenta con lugares como la Sociedad Histórica de Silent Hill, la antigua prisión, el cementerio del pueblo, el parque Rosewater y la plataforma de observación que también ofrece una maravillosa vista del lago Toluca. Silent Hill fue un antiguo pueblo minero, sin embargo, se está modernizando para convertirse en un lugar de ocio al que pueden acceder parejas y familias para disfrutar de los hermosos paisajes que ofrece el norte estadounidense.

Silent Hill anterior a los eventos del juego se vende como una potencia turística en ascenso, un pueblo que está dejando atrás la industria minera y que pretende modernizarse para beneficiar su economía. No obstante, a lo largo de los videojuegos nos encontramos con una realidad completamente diferente, en la que un pequeño pueblo en vías de modernización decayó en el fanatismo y una red de drogas, algo que poco a poco lo convirtió en un pueblo abandonado. El Silent Hill presente en el videojuego es los restos de una población azotada por una mala administración y una maldición que envuelve a la zona sobre la cual emergió el pueblo.

Mientras el jugador se adentra a Silent Hill se enfrenta a una ciudad envuelta en una densa niebla, las paredes que se logran ver están en deterioro por el desuso, sus calles albergan algunos rastros de sangre y los cuerpos de quienes fueron sus habitantes. El mapa de la ciudad que se otorga al jugador al inicio del juego sirve como guía para la travesía y a su vez representa parte de la esencia del juego. Las calles que se muestran tienen asignados los nombres de autores del género de horror, suspenso, fantasía y ciencia ficción, como Richard Bachman, Ira Levin, James Ellroy, Ray Bradbury, Michael Crichton, Carl Sagan, Dean Kootz, etc. Algunos de estos autores fueron la inspiración para crear el universo de Silent Hill y la mitología que lo envuelve.

Todos los sucesos que han acontecido en Silent Hill lo convirtieron en un pueblo maldito, que ahuyentó a sus habitantes y que únicamente acoge a forasteros perdidos en sus delirios de culpa. El pequeño pueblo de Silent Hill desde la perspectiva del jugador es un pueblo fantasmagórico envuelto por una niebla espesa que imposibilita la visibilidad. Este pueblo se convierte en un infierno simbólico, que rodeado por la penumbra, es capaz de materializar monstruos que surgen del inconsciente de los protagonistas de cada videojuego y a través de esto encaminar la redención o muerte de estos personajes.

La mayoría de las culturas han generado ritos funerarios con los que se brinda explicación a la muerte, el más allá y la vida eterna. Por lo que temas como el infierno, cielo y resurrección son recurrentes dentro de la literatura oral de estos pueblos y también se han trasladado a la tradición escrita, desde toda esta tradición literaria se han creado historias en la que se trasladan a héroes para explorar estos límites entre la vida y la muerte (González, 1999). Generalmente se separa el más allá en dos espacios, uno al que van los justos y puros, mientras que otro está destinado a los pecadores, en la tradición griega están los Campos Elíseos y el Hades (inframundo), dentro de la tradición cristiana el Cielo y *Sheol* (infierno), este último sería complementado en el renacentismo con la obra de Dante. Estos espacios han sido explorados por

diferentes héroes de la literatura, como Orfeo, Ulises, Eneas, Cristo, Lázaro y el propio Dante, quienes adentrándose al más allá atraviesan el proceso de catábasis (descenso al infierno) y anábasis (resurrección).

La construcción del pequeño pueblo de Silent Hill toma referencias de la tradición ritualista funeraria de diferentes pueblos y los agrupa para crear el intrigante mundo que se eleva frente al jugador. Dentro de la tradición egipcia existía el Duat, una especie de inframundo, a este inframundo deben acceder todas las almas egipcias que quieren alcanzar el más allá, para ello deben atravesar diferentes obstáculos:

No, yo no olvidaré jamás que un día he abierto una puerta detrás de la que he visto agitarse los monstruos enemigos de la luz, y después otras puertas tras las que vi a los Justificados de las nuevas resurrecciones; los faraones recibiendo millones de años de jubileos acordados por los dioses hieracocéfalos; escarabajos haciendo rodar enormes soles entre sus finas patas... (Champtdor, 1982, p. 55)

Para adentrarse al Duat las almas debían recorrer este camino colapsado por monstruos que entorpecían su llegada al juicio de Osiris, quien determinaría si el alma era apta para acceder a los campos de Ialu. Así también, se les presentaba la esperanza de resurrección al poder contemplar a los Justificados y faraones recibiendo la gracia de los dioses.

Dentro de la literatura griega y romana, retomando el ejemplo de Orfeo y Eúridice, se relata el descenso al Hades y se describe el espacio al que se está adentrando el héroe:

También penetró en las fauces del Ténaro, la boca profunda de Dite, y en el bosque neblinoso de sombrío terror; llegó hasta los manes y su rey escalofriante, hasta los corazones que no saben ablandarse ante las súplicas humanas. Sin embargo, movidas por tu canto, de los profundos aposentos del Ereó, iban las sombras sutiles y los espectros de los seres privados de la luz, tan numerosos como los miles de aves que se meten en las hojas cuando Véspero o la lluvia del invierno los echa de los montes: madres, varones, cuerpos de héroes magnánimos que acabaron la vida, niños y niñas sin casar, y jóvenes puestos en las piras ante los ojos de sus padres. A su alrededor, el barrizal negro y las cañas horribles del Cocito, y una laguna odiosa de agua casi inmóvil los cerca, y la Estige, dividida en nueve círculos, los aprisiona. Incluso quedaron atónitas las propias mansiones de la Muerte, la parte más recóndita del Tártaro, y las Euménides que cogen sus cabellos con culebras azulencas. (Virgilio, 2012, p. 1)

Dite es una de las formas romanas de Hades, al adentrarse por este camino se enfrenta a contratiempos que son superados por los espectros, quienes, embelesados por su música, lo acompañan y respaldan en su travesía. Desde esta perspectiva se describe todo el mundo de los muertos, primeramente, se muestra a todas las almas que se encontraban estancados en el río Cocito y que vivían en eternos lamentos, por otro lado, estaba la Estigia, que se dividía y encargaba de contener a las almas corruptas y que no podían acceder a los campos Elisios. Mas profundo en el Hades se encontraba el Tártaro custodiado por las Euménides quienes sometían a los criminales de este lugar.

Similar al Hades se presenta al más allá de la religión judeocristiana, descrito por Dante Alighieri en la *Divina Comedia*. Este mundo de los muertos se divide en tres partes fundamentales, Infierno, Purgatorio y Paraíso, que a su vez se subdividen en más partes en las que se clasifican las almas. Acerca del inframundo este se encuentra dividido en nueve círculos: limbo, lujuria, gula, avaricia y pródigos, ira y pereza, herejía, violencia, fraude y finalmente el de traición. Todos estos círculos se ajustaban a la moralidad preestablecida durante la época renacentista y explicaban las acciones que habían llevado a las almas hasta ese círculo y los castigos a los que estaban sometidos, así también esta travesía para Dante se convierte en una forma de expiar sus propios pecados y redimirse ante Dios (López, 2022).

Retomando al pueblo de Silent Hill, es preciso mostrar su composición visual para poder relacionar la estructura mitológica sobre la cual se construye (fig. 19)



Figura 19. James recorriendo el bosque de Silent Hill

Durante Silent Hill 2 el juego inicia con James en la plataforma de observación del lago Toluca, desde aquí se adentraría al pueblo a través de un bosque cubierto de niebla. Como ya se mostró en la intertextualidad del personaje de James, este y su historia se encuentran interrelacionados con el mito de Orfeo y Eurídice, lo que a su vez lleva a retomar el proceso de

catábisis que realizan los personajes principales de estas historias. Durante la catábisis de Orfeo se describe el su camino al Hades y una de las frases iniciales que emplea Virgilio (2012) para la narración del recorrido es “También penetró en las fauces del Ténaro, la boca profunda de Dite, y en el bosque neblinoso de sombrío terror” (p.1). La catábisis de James empieza desde este punto, adentrándose a un paso lento a la espesa neblina que invade el bosque que rodea al pueblo, una niebla que dificulta su camino y que se encuentra perturbada por los lamentos y gruñidos desconocidos, pero que para el protagonista es la única forma de penetrar al abandonado pueblo de Silent Hill.

En *Silent Hill* el proceso de catábisis de Heather Mason es diferente al de sus predecesores, ya que no inicia cerca de Silent Hill. Este juego empieza en un centro comercial de la ciudad en la que vive con su padre, en este lugar ella empezará a enfrentar a los primeros monstruos que quieren evitar que ella logre encontrarse con su padre. Después de a travesar estas dificultades regresa a su hogar en dónde encuentra el cuerpo de su padre, a quién luego colocaría en su cama como una forma de rito funerario y así despedirse del hombre que la cuidó durante diecisiete años, tal como se ve en la figura 20. Después de esta escena Heather parte a Silent Hill para encontrar al culpable del asesinato de su padre y tomar venganza, además de desentrañar su propio origen.

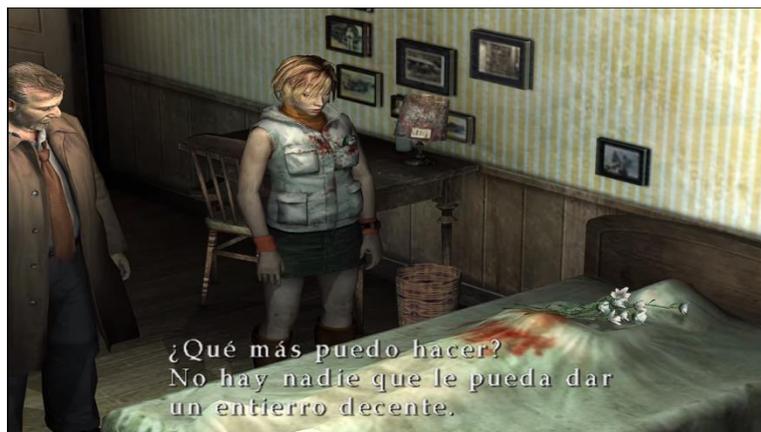


Figura 20. Funeral de Harry Mason.

En la tradición egipcia para adentrarse al Duat primero se deben pasar por “los monstruos enemigos de la luz”, quienes obstaculizan el paso de un alma a las puertas de los dioses y al juicio de Osiris. Este camino previo al rito funerario que le permite al alma llegar a ser juzgada es indispensable, ya que es una de las primeras pruebas de mundo de los muertos para demostrar la determinación del espíritu para poder alcanzar la vida eterna. Posteriormente a este primer paso,

se deberán cruzar las puertas de los jueces y rezar las inscripciones para demostrar su compromiso y atravesar a salvo frente a los dioses, finalmente se llega al juicio de Osiris, en el que se recitan las “confesiones negativas” y se suplica el perdón de sus culpas, para poder adentrarse a los campos Ialu (Champdor, 1982).

Heather en su descenso a Silent Hill supera la primera prueba que demuestra su determinación para encontrarse con su padre. Después de la muerte de este, entiende que es necesario adentrarse al propio infierno de Silent Hill para encontrar respuestas y cumplir su venganza, es importante mencionar que todo su camino, previo a Silent Hill y durante su viaje por el pueblo se encuentra plagado por monstruos que son parte de Otro Mundo. Este mundo es una realidad deteriorada a la que la luz no llega y en la que residen criaturas hostiles que representan los peores miedos de los personajes. Ya en Silent Hill el Otro Mundo se convierte en un espacio aún más presente, en el que Heather debe transitar y hallar pistas que le ayuden a enfrentarse a estos monstruos y a descubrir su propia naturaleza. Antes del juicio de Osiris las almas deben traspasar veintidós puertas resguardadas por dioses armados y que solo serán aplacados por los respectivos cantos ceremoniales. El pueblo egipcio al enterrar a sus muertos incluía con ellos las inscripciones con los cantos ceremoniales para poder enfrentar a estas deidades, estas inscripciones se realizaban en el sepulcro o en las propias vestimentas del muerto. Heather durante su travesía por Silent Hill se encontrará con diferentes jefes que intentan detener su viaje y que solo pueden ser derrotados desde el ingenio de la protagonista, ya que estos seres no tienen una naturaleza mortal. Para poder llegar a estos jefes monstruosos primero debe resolver *puzzles*² con las pistas repartidas en el propio escenario del videojuego y que a su vez ofrecen datos para completar la historia de la protagonista.

Posteriormente a la catábisis, se encuentra la anábisis, este término se describe como el proceso de resurrección. Generalmente estos dos términos se han empleado en conjunto para representar la evolución del héroe, quien primero desciende al inframundo en búsqueda de respuestas o su ser amado y que posteriormente, aceptando la pérdida y habiendo aprendido de ella “resucita” y se convierte en una persona más sabia, que ha explorado la complejidad de la vida y la muerte. El proceso de anábisis ha estado presente en diferentes héroes y dioses, como Osiris, Cristo, Teseo, Orfeo y el propio Dante. En la *Divina Comedia*, Dante emprende un viaje a lo largo del mundo de los muertos de la tradición cristiana, empieza por adentrarse al infierno en

² Esta palabra se emplea para referir a los desafíos y acertijos que se presentan en el juego.

el que visualiza a los condenados por sus pecados y que viven una agonía eterna, posteriormente recorre el purgatorio, en el que contempla a las almas que están expiando sus culpas para poder acceder al paraíso, y finalmente el paraíso prometido, en el que se reencuentra con Beatriz. Por último, Dante debe regresar y colmado por la sabiduría que le ha sido otorgada, alcanza el momento de plenitud de su alma, “Aquí se extendió el vigor sublime de mi fantasía; pero ya era impulsado mi deseo y mi voluntad” (2019, p. 334).

Todos los protagonistas de la saga Silent Hill viven el proceso de catábisis y anábisis. Los protagonistas al inicio del juego se enfrentan a la decisión de adentrarse a ese pueblo maldito similar al inframundo o huir de él, sin embargo, se ven motivados por la búsqueda de sus seres amados o la búsqueda de sí mismos. Al adentrarse a este lugar, Harry por su hija, James por su esposa y Heather por su padre, acceden a enfrentarse a los horrores que suponen ese infierno y enfrentarlos con tal de conseguir su propósito. No es hasta el final del videojuego, cuando alcanzan o pierden su objeto de deseo, que alcanza una evolución de personaje, mucho más sabio al comprender su verdadera naturaleza y la de sus seres amados. Estos procesos llevan a los personajes a un aprendizaje, en el que se conocen a ellos mismos y son conscientes de sus propias deficiencias, pero que también, después de todas las adversidades, son capaces de alcanzar el perdón y resucitar. Harry después de reencontrarse con Cheryl es consciente del origen de su hija y comprende que su amor por ella va más allá de la propia naturaleza sobrenatural de esta, por lo que acepta a Heather y entiende que la pequeña Cheryl reside ahí, por lo que puede continuar su vida con ella y ser la figura paterna que necesita (fig. 21). Por su lado, James en el transcurso de su búsqueda comprende su propia historia y expía sus pecados frente a Mary, es responsable sobre sus acciones y acepta la culpa que lo llevó a ese lugar, lo que le permite entender la complejidad de sus sentimientos y su propio egoísmo, sabiendo esto se redime ofreciendo a Laura la familia que le había prometido Mary y rehaciendo su vida (fig. 22). Por último está Heather, que inicialmente se describe como una adolescente rebelde e inmadura, pero con la muerte de Harry y su búsqueda de respuestas, poco a poco va cambiando y acepta que su venganza no le va a devolver a su padre, sino que la estancaría en una espiral de odio, por lo que al final decide vivir como su padre lo habría querido y se marcha de ese pueblo para siempre (fig. 23).



Figura 21. Final de Silent Hill, Harry adopta a Heather



Figura 22. Final de Silent Hill 2, James adopta a Laura.



Figura 23. Final de Silent Hill 3, Heather acepta su nombre.

Todos estos personajes alcanzan la anátesis al final de su viaje, aceptan su realidad, se redimen frente a sus pecados y son conscientes de su propio pasado, por lo que deciden emprender un nuevo camino. Con la sabiduría que alcanza en este viaje prometen no cometer los errores de su pasado y aceptarse como son, con sus virtudes y defectos, pero que aun así, pueden dar una mejor versión de sí mismos.

6.2. Multimodalidad

La multimodalidad se entiende como la conjunción de diferentes sistemas semióticos para facilitar al lector en la construcción de un mensaje. Los diferentes sistemas semióticos, ya sean visuales, sonoros o lingüísticos, contribuyen a generar un mensaje claro, en el que el lector puede asociar ideas y entender mejor el contexto sobre el cual se está dando una acción. Ramada (2017) menciona la importancia de la multimodalidad en la construcción del mensaje, en el que dependiendo de los lenguajes que se empleen y el enfoque de este lenguaje o género, el mensaje está sujeto al cambio, ya que todo su contexto se modifica.

6.2.1. Componente sonoro en *Silent Hill: la radio y los diálogos*

Uno de los objetos más representativos dentro de la saga de Silent Hill es la radio que se le entrega al jugador al inicio de cada uno de los videojuegos. Este objeto será el acompañante del personaje durante toda su aventura y eventualmente brindará pistas al jugador respecto al videojuego. La radio a lo largo del juego emitirá estática cuando se aproxime un enemigo y en algunas escenas transmitirá pequeños diálogos que remiten a la historia del videojuego. Durante el primer videojuego se encontrará la radio de bolsillo en la cafetería (fig. 24), inicialmente Harry la descartará como un objeto dañado, sin embargo, esta empieza a emitir estática antes de que aparezca un monstruo volador.



Figura 24. Café 5to2.

Esta radio funciona como una guía para los personajes, ya que estos la mayor parte del videojuego se encuentran limitados por el rango de visión, ya que el pueblo se encuentra infestado por una niebla densa o los edificios con poca luz que solo permiten ver objetos cercanos. Este objeto a lo largo del juego transmitirá al jugador la sensación de peligro, ya que en espacios con poca iluminación recordará al jugador que cada parte de Silent Hill hay algo dispuesto a matarlo. Esto se presenta constantemente mientras el personaje recorre las calles o los pasillos de los edificios y la estática es la premisa al ataque de un monstruo, por lo que funciona como una alerta que no permite al jugador relajarse. Así también se presenta como un objeto que genera estrés dentro del videojuego y que afianza el terror psicológico de la saga. Esto es debido a los momentos en los que la visibilidad es casi nula, como se visualiza en la figura 25, y la radio no deja de sonar, advirtiendo el enemigo invisible a los ojos del jugador y que lo está acechando constantemente y del que solo puede huir. Durante estos momentos solo se recalca el peligro constante que vive el jugador y que no hay ninguna zona segura, ya que la amenaza siempre se cierne sobre los incautos que visitan Silent Hill



Figura 25. Harry recorre Midwich Street.

La mayor parte de cada uno de los juegos apenas y se verá interrumpido por música, ya que para brindar la sensación de peligro Akira Yamaoka, compositor de la banda sonora de la saga, se centra en los efectos de sonido, por lo que se destaca el silencio y los pasos del personaje, además de dotar de sonidos característicos a los monstruos como gemidos y aleteos. De esta manera se brinda al jugador la sensación de constante soledad, antes de que la radio advierta el peligro, y distingue a monstruos reflejando la presencia de estos. Durante el segundo videojuego encontraremos un tipo de monstruo llamado *lying figure* (fig. 26), que se suele arrastrar rápidamente por las superficies y emite al moverse un sonido metálico o los *mannequin* que se encuentran estáticos y solo emiten gruñidos cuando el jugador se acerca.



Figura 26. Lying figure arrastrándose por un callejón.

Otro de los efectos de sonido que más escuchará el jugador es el de los pasos de los personajes. En la mayor parte del juego será el sonido que siempre estará presente e irrumpirá la silenciosa Silent Hill. Pero este efecto también suele estar acompañado de otros componentes sonoros como los diálogos, ya sean pensamientos de los personajes o recuerdos de estos. En ejemplo claro es la parte final del segundo videojuego, en el que James después de aceptar su culpa en la muerte de Mary, se adentra a un pasillo para enfrentarla por última vez. Durante su caminata por el silencioso pasillo solo se escuchan las pisadas de James hasta que se empieza a reproducir una pelea entre él y Mary. En esta discusión que mantienen, Mary le exige que la deje porque ahora es horrible y está enojada con el mundo, por lo que James se marcha y no logra escuchar los verdaderos sentimientos de su esposa:

¿Sigues ahí todavía? ¡Te he dicho que te vayas! ¡¿Estás sordo o qué?! ¡Y no vuelvas!
¡James!... Espera... ¡Por favor, no te vayas! Quédate conmigo. No me dejas sola. No quise decir lo que dije. Por favor, James... Dime que todo irá bien. Dime que no me voy a morir. Ayúdame... (Toyama, 2001)

En este momento James se vuelve consciente de la falta que le hizo a su esposa, de su poca insistencia y de la falta de comunicación entre ellos, así también, reflexiona sobre su propia cobardía al huir de ella para no enfrentar la enfermedad que había destruido su vida. Esta caminata por el pasillo ayuda al jugador a reconstruir la historia y descubrir la difícil relación en la que se encontraban James y Mary, entender su complicada situación como personas desbordadas por sus emociones y encerradas en sí mismos. Todo esto, se acompaña de las voces de los personajes que transmiten al jugador frustración y enojo, una sensación que no se consigue simplemente en diálogos, sino en las voces que complementan sus conversaciones y que

rememoran el miedo de James y Mary por la soledad. En esta escena no hay necesidad de imágenes para evidenciar el recuerdo, sino que las voces que acompañan la caminata son suficientes para demostrar todos los sentimientos que se ciernen en esta discusión y como enfrentan la enfermedad estos personajes (fig. 27).

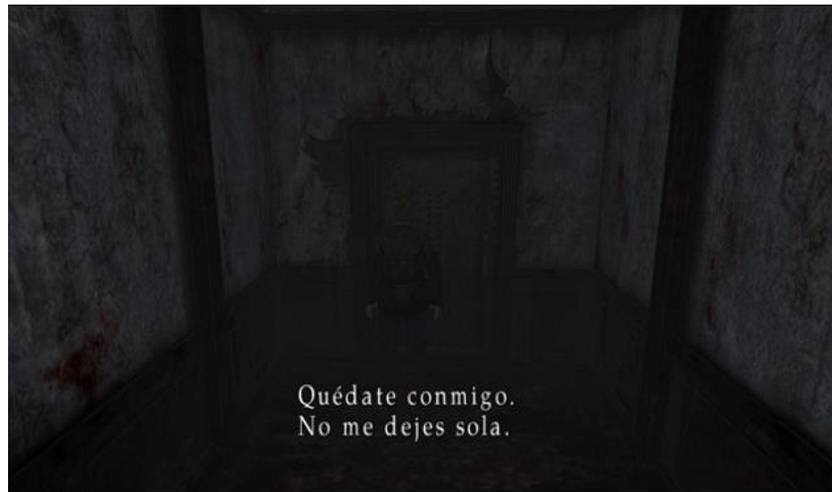


Figura 27. Discusión de James y Mary.

El componente sonoro juega un papel fundamental dentro de la saga, ya que los efectos de sonido, la música y las voces de los personajes, están ahí para consolidar la narrativa y generar el ambiente sentimental y terrorífico que caracteriza a estos videojuegos. En este caso, la composición sonora de Silent Hill constituye una fuente de significados, en la que los sonidos inesperados, las constantes advertencias y las entonaciones de los personajes en sus diálogos construyen la historia, brindan al jugador la sensación de terror, transmite el horror constante durante el juego y los sentimientos que invaden a los personajes y que guían sus acciones. Ramada (2017), habla sobre la importancia de los diferentes sistemas semióticos para resemantizar un mensaje, además de destacar la importancia del componente sonoro al momento de generar significados, ya que, dependiendo del tono, el tipo de música y el momento en el que se emplee, esto transmitirá un mensaje diferente al lecto-jugador y logrará la inmersión de este en la trama o generará disonancia.

6.2.2. *Componente visual en Silent Hill: espacios liminales y claustrofóbicos.*

Los espacios liminales refieren a zonas de transición, zonas de paso que a primera vista resultan comunes, pero que después de un tiempo en el que el espectador convive con este espacio, adquieren un trasfondo siniestro al reconocer que la apariencia de estos lugares está alterada y no cumplen con el contexto para el que fueron creados, por lo que para la mente

humana adquiere una connotación de peligro e inquietud (Heft, 2021). Este tipo de espacios son los que abundan por la saga *Silent Hill*, en el que las calles del pueblo se encuentran desoladas, los hospitales solo cuentan con pasillos interminables, los departamentos no albergan a personas y el único sonido de vida son las pisadas de los personajes, y algunos monstruos, recorriendo estos espacios.

La primera y segunda entrega de la saga nos introduce directamente en el pueblo, las primeras impresiones que tiene el jugador es el pueblo fantasma que se cierne sobre ellos, mientras que la tercera entrega empezará en una ciudad alejada de Silent Hill. Harry despierta dentro de Silent Hill, un pueblo turístico lleno de tiendas y parques, pero que se encuentra en completo abandono, solo una densa niebla es lo que recorre las calles y edificios de este pequeño lugar. Para James es similar, Silent Hill apenas se vislumbra desde el mirador, solo se logra ver el lago Toluca y la niebla que esconde el pueblo a orillas del lago. El tercer juego nos muestra a Heather en otra ciudad, sin embargo, todo a su alrededor resulta extraño, el restaurante en el que está se encuentra vacío, las calles desiertas y el espacio que más recae en lo liminal es el centro comercial, que se ha convertido en un lugar solitario (fig. 29).



Figura 28. Heather recorriendo un callejón.



Figura 29. Heather ingresa al centro comercial.



Figura 30. Heather recorriendo el centro comercial.

Mientras el jugador recorre el centro comercial con Heather, se percata de la soledad que invade ese lugar que generalmente suele estar abarrotado de gente. Contrario a sus recuerdos este espacio se encuentra deteriorado, las paredes rotas, las baldosas sucias, las puertas cerradas y llenas de polvo, como si el edificio desde hace tiempo no tuviera presencia humana (fig. 30). La perspectiva de este edificio desolado advierte al jugador sobre que hay algo siniestro que envuelve al lugar, la sensación de inseguridad se intensifica, ya que mientras Heather intenta abrir las tiendas se percata que prácticamente está encerrada en ese lugar, y lo puede retroceder. Después de intentar con todas las puertas logra abrir una y adentrarse a un local, desde aquí partirá una cinemática que nos muestra brevemente el interior de la tienda y un arma tirada en el piso que luego será recogida por la protagonista. La parte final de la cinemática, como se muestra en la figura 31, se visualiza el otro extremo del local, en el que se encuentra a un monstruo devorando un cuerpo y que posteriormente intentará atacar a Heather.



Figura 31. *Closer* ataca a Heather.

Todo este nivel, desde la introducción al centro comercial y la cinemática, están enfocadas en generar la sensación de inquietud en el espectador. Desde el primer momento se nos muestra un lugar común, sin embargo, en el jugador surge la sensación de extrañeza al contemplarlo durante mucho tiempo y verlo completamente despojado de vida. Generalmente se relacionan estos lugares con espacios concurridos y de tránsito antes de entrar en las tiendas, sin embargo, Heather se encuentra imposibilitada de avanzar, por lo que primero tiene que evaluar detenidamente el panorama y encontrar sus opciones. Ese momento en el que se explora el nivel es cuando se detallan las cosas raras alrededor del escenario, las manchas, el óxido y la sangre que invaden el espacio, es entonces cuando la sensación de peligro se intensifica.

La cinemática es similar, la visión que tenemos es solamente de una parte de la tienda y el arma que sugiere que en algún punto se necesitará defender el personaje. No hay ningún ruido que acompañe la escena, solo los pasos de Heather que se aproxima al arma y se familiariza con esta, poco después se escuchan unos gruñidos que sugieren que hay alguien más en la tienda. Poco a poco la cámara gira y se muestra la amenaza de ese lugar, un monstruo antropomórfico devora un cadáver y se percata de la presencia de Heather, por lo que intenta acercarse a ella.

Durante esta escena se termina por romper la falsa sensación de seguridad que tenía Heather al refugiarse en el centro comercial. Aquí es cuando se enfrenta al primer monstruo y descubre que lo que la persigue es algo sobrehumano, por lo que deberá enfrentarlos para poder regresar con su padre. Esta parte solo será la introducción para todo el nivel del centro comercial y los peligros que se esconden en este.

Uno de los elementos característicos de Silent Hill es el uso de espacios pequeños y oscuros que transmitan una sensación claustrofóbica al espectador, un ejemplo de esto se denota en la figura 28. Sin embargo, durante *Silent Hill 1* en una de sus primeras escenas se establecerá el escenario que caracterizará a la saga. Harry al despertar del accidente sigue a su hija por las calles del pueblo, esto hasta que se adentra a un callejón, que poco a poco se va oscureciendo, pero desesperado por su hija decide continuar (fig. 32).



Figura 32. Harry entra al callejón.

Mientras se adentra a este espacio la música se intensifica a su vez se empieza a oscurecer el camino. Cuando ya casi es imposible ver, se sirve de un pequeño encendedor para continuar y poco a poco las paredes van cambiando después de cada sección, el camino es más estrecho, las paredes y el suelo está lleno de sangre, hasta que empieza un ruido metálico y la escena se vuelve más siniestra. Ahora las paredes con rejas oxidadas y cubiertas de sangre, cuerpos de monstruos se encuentran destrozados en el suelo y uno se encuentra crucificado en una pared (fig. 33). El espacio es claustrofóbico por el pasillo estrecho y la poca luz, sin embargo, hay otra amenaza que se cierne sobre él. En ese instante mientras contempla al cuerpo crucificado por su espalda aparecen unos monstruos que lo orillan en una esquina del callejón y lo atacan, es aquí donde el jugador se enfrenta al verdadero Silent Hill (fig. 34).

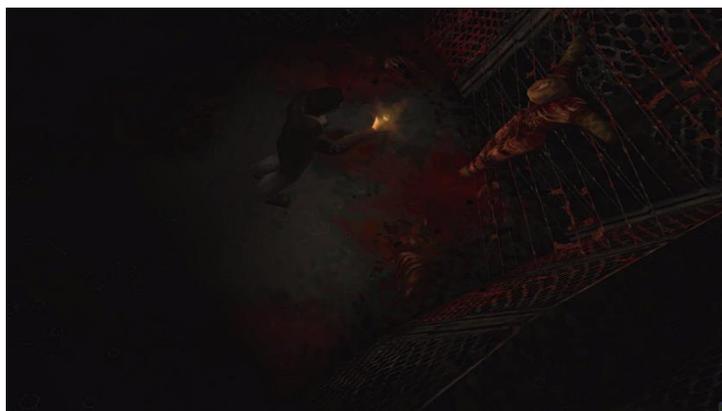


Figura 33. Cuerpo crucificado.



Figura 34. Murmuradores atacan a Harry.

Este tipo de escenarios se repite en todas las entregas de *Silent Hill*, ya sea en el segundo juego en el que se James recorre espacios como la prisión de Toluca o el edificio de apartamentos Wood Side o en la tercera entrega, en la que Heather transita las escuela Midwich y el hospital Achemilla. A través de su tránsito por ellos el jugador poco a poco va reconstruyendo la historia detrás de los personajes y el simbolismo que encierra este lugar. Los espacios estrechos y laberínticos que conforma cada edificio que visitan los personajes solo reproduce un hecho innegable del pueblo y es que una vez te adentras a él, es casi imposible salir.

Todos estos lugares se emplean para generar en los espectadores la sensación de inseguridad, en el que se encuentran en espacios cerrados y oscuros, al igual que espacios grandes pero surrealistas que generan sensaciones de encierro, en los que solamente se escucharán los pasos de los personajes y alaridos de los monstruos que los residen. Todas estas sensaciones de inseguridad se emplean de tal forma que se recuerde al jugador de se encuentra atrapado en Silent Hill y que solo sus decisiones son las que le ayudarán a abandonar ese lugar o perecer en ese pueblo maldito junto a los demás.

6.2.3. Componente ludo-narrativo en *Silent Hill*: survival horror.

6.2.3.1. Survival horror: mecánicas y ambientación.

El género *survival horror* se distingue por las mecánicas y la ambientación que sugiere espacios de terror en los que se mezcla la aventura por sobrevivir y la acción (García, 2008). Si bien se pueden replicar las atmósferas de horror en videojuegos, el componente de acción y supervivencia que distingue a estos juegos de otros como *walking simulators* y aventuras gráficas de terror. El *survival horror* combina el terror y aislamiento, con mecánicas limitadas, intentando recrear una experiencia real de supervivencia, en el que los personajes se enfrentan a

seres superiores a ellos y deber a través de su ingenio sobrevivir con los pocos recursos que tienen disponibles.

Como se mencionó, la cantidad de recursos en los *survival horror* es esencial, ya que los juegos se caracterizan por brindar espacios pequeños o limitarlos para conservar los materiales que se recogen durante el transcurso del juego. Uno de los inventarios más representativos del género son los de *Resident Evil*, ya que nos muestra un maletín en el que se organizan los recursos, ya sean armas, pólvora o hierbas medicinales.

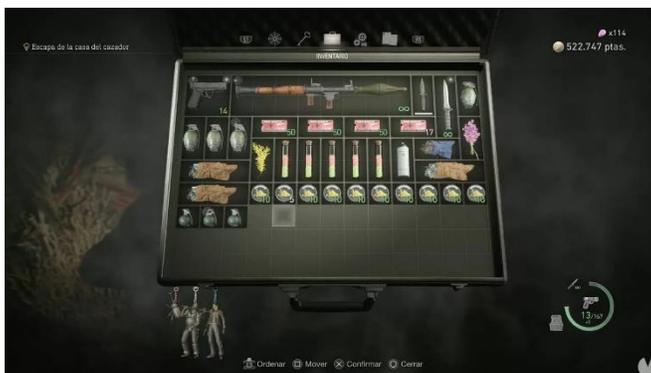


Figura 35. Inventario de *Resident Evil 4 Remake*.

Retomando *Silent Hill*, también encontramos un inventario, si bien, al contrario de *Resident Evil*, en estos juegos el inventario no limita al jugador, sino que se entorpece la aventura es a través de la escasez de recursos a lo largo del mapa. No es necesario que constantemente el jugador recurra al inventario para organizarlo, sino que este inventario contiene todos los objetos que se recolectan durante el mapa, bebidas isotónicas, medicinas, armas, municiones, partes de puzles y piezas coleccionables. El inventario generalmente no suele cumplir un objetivo más allá que conservar los recursos, sin embargo, en el juego también funciona como una guía, ya que describe todos los elementos que se encuentran en el inventario y permite examinarlos detenidamente. Esta función se enlazará con los puzles, ya que desde la opción de examinar se puede observar detenidamente los objetos y analizar sus particularidades para avanzar en los puzles, sin embargo, en el segundo juego cobra un papel más importante.

Silent Hill 2 tiene 6 finales posibles y estos dependerán de pequeñas acciones y decisiones que se tomen a lo largo del juego. Si bien estas acciones no son tan notorias como en los dramas interactivos, son las acciones claves las que desencadenan un final u otro. El final “Dejar” requiere que el jugador siempre esté al pendiente del inventario, ya que constantemente deberá estar curándose, así también deberá examinar cada cierto tiempo la fotografía de Mary y

la carta que le dejó, estas acciones desencadenan que James está más centrado en su búsqueda y que esta no sea autodestructiva, por lo que logrará descubrir la verdad y redimirse. A través de examinar la fotografía de Mary, James está mucho más consciente de su búsqueda, por lo que no se refugiará en María, ni olvidará el propósito que lo llevó ahí, por lo que tampoco huirá a la verdad que le es desvelada y aceptará su culpa, así como los propios errores que cometieron como pareja. El final “En el agua” también requiere la interacción con el inventario, ya que el jugador revisará constantemente el cuchillo que le fue otorgado por Angela, quien en su segundo encuentro pretendía suicidarse con este, además de revisar el cuchillo durante el juego se deberá llevar una actitud más destructiva durante la partida, ya que la curación debe ser mínima. De esta forma se muestra a un James más desapegado a la vida, ya que no teme por él y da a entender que su visita a Silent Hill no es para buscar a Mary y regresar, sino para terminar ahí su vida, algo que se concreta en este final cuando se sumerge al lago Toluca.



Figura 36. Inventario Silent Hill 2, foto de Mary.



Figura 37. Inventario Silent Hill 2, cuchillo de Angela.

6.2.3.1. Personajes: verosimilitud y psicología.

Otro de los aspectos que se destacan en el videojuego es la verosimilitud que adquiere el protagonista, ya que se nota como alguien real y se justifica a través de su jugabilidad. Retomando *Resident Evil*, los protagonistas de los videojuegos generalmente suelen ser militares o policías que cuentan con entrenamiento, lo que ayuda a justificar las escenas de acción, sin embargo, en *Silent Hill* encontramos a personas comunes, civiles que nunca tocaron un arma y que nunca han enfrentado situaciones de supervivencia. Todo esto se refleja en los personajes, ya que Harry, James y hasta la propia Heather, tienen momentos en los que necesitan descansar, ya que su estamina se termina rápidamente y no les permite continuar corriendo por el escenario. Como se mencionó, ninguno de los protagonistas ha enfrentado situaciones de supervivencia con anterioridad, por lo que es la primera vez que deben estar tan alertas y correr para salvar su vida de lo que los acecha en *Silent Hill*. Esto se nota en sus propias quejas y gemidos de cansancio mientras corren por el mapa intentando llegar a sus destinos y salvaguardar su vida.

También se debe hablar de la relación que se tiene con las armas, si bien el juego es un *survival horror* y se encuentra limitado por los recursos, también el jugador se verá limitado por el sistema de defensa. Ninguno de los protagonistas sostuvo con anterioridad un arma de fuego, por lo que se complica el que se pueda defender de los monstruos, por lo que la mejor opción la mayor parte de las veces es escapar o el combate con otro tipo de armas. Si bien las limitaciones sobre la mira y el apuntado son por las de la época y la cámara en tercera persona, estas se justifican en la inexperiencia de los personajes en el manejo de armas de fuego, por lo que es más eficiente utilizar el tablón de madera o la tubería y luego patear a los monstruos. Si bien el revólver, escopeta y rifle tienen un daño mayor que las otras armas, estas son más ineficientes en la pelea contra monstruos comunes, ya que son más pequeños y se mueven a mayor velocidad que los jefes, así que suele ser un desperdicio de recursos en el afán de querer deshacerse rápido de un enemigo. Es por ello por lo que los disparos de los protagonistas al no contar con una preparación previa suelen ser más erráticos y a veces las balas no impactan con los monstruos, ya que no se dispara de forma controlada, casi sin mirar al enemigo.

Así también, los personajes se encuentran sometidos por sus propios complejos y estos se ven reflejados en sus acciones y decisiones. El componente psicológico adquiere gran relevancia a lo largo de la saga, ya que, desde los miedos, las dudas y traumas se recrea toda la atmósfera del juego. Partiendo de los miedos de Alessa se crea el mundo de *Silent Hill 1*, las acciones se

justifican a partir de los traumas y el dolor al cual fue sometida durante años. El mundo florece desde la mente de una niña que contempló la maldad y obsesión de la gente a su alrededor, y que la única forma de bondad la encontró en la ficción de la literatura. Así mismo se desarrolla en las otras entregas, como *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3*, que se adentran a la psicología del trauma para desarrollar el mundo y la experiencia a la que se debe enfrentar el protagonista para su anátesis. *Silent Hill 2* recrea el dolor y culpa de James a través del recorrido que realiza por Silent Hill y las criaturas que constantemente lo amenazan, hasta la proyección de sí mismo en criaturas que están sedientas de venganza o buscando respuestas. El pueblo se convierte para James en su propia prisión mental, en su intento desesperado por enfrentar la realidad y obligarse a abrir los ojos para aceptar sus propias acciones y continuar. *Silent Hill 3* si bien emplea el trauma a lo largo del videojuego, se centra en representar las preocupaciones de una adolescente que ha vivido bajo la sombra de un fantasma y la angustia de transcurrir la etapa de transición y madurez completamente sola. El mundo que ve Heather refleja las expectativas que tienen las personas sobre ella, no solo como un ente divino, sino como una mujer adulta, que debe madurar repentinamente y afrontar los desafíos de un mundo que solo la ve como un medio.

Todas estas características específicas que plantea el juego construyen la historia alrededor y brinda un panorama más real, en el que los protagonistas de *Silent Hill* se diferencian de otros protagonistas del *survival horror*. Esta perspectiva de personajes vulnerables reaviva la sensación de inseguridad, en la que sus recursos no solo se encuentran limitados por el inventario y por el ambiente sobrenatural del pueblo, sino por su propia fisionomía y habilidades que le dificultan progresar. Esto se complementa con su propia debilidad mental, sometidos a situaciones de estrés constante en la lucha por sobrevivir y encontrarse con los suyos, son propensos a caer en la culpa y abandonar su propia vida en el pueblo. La jugabilidad dependerá mayormente de las acciones del jugador, quien toma las decisiones, distribuye sus recursos y selecciona sus propias batallas en la búsqueda del final.

7. Discusión

Este trabajo se centró en la búsqueda de referencias que construyen la narrativa de la trilogía *Silent Hill*, en la que se conjuga la mitología y la narrativa moderna en la construcción de un universo ficticio envuelto en el horror y misticismo. El videojuego en la modernidad se establece como una nueva forma de discurso, en este se consolidan diferentes lenguajes y confluyen otras voces para crear los videojuegos tal y como lo conocemos. La intertextualidad se observa en diferentes aspectos a lo largo de las tres entregas analizadas durante este trabajo. Durante los años en los que surgen estos juegos se vive una época convulsa para la comunidad aficionada, los géneros están evolucionando, las consolas se modernizan y se populariza el videojuego. En la búsqueda de generar historias complejas y que llamen la atención de los jugadores, se emplean dentro de los juegos de terror a referentes culturales como Stephen King, así también se hace uso de la mitología clásica para reinterpretar historias y establecer su simbolismo a partir de los mitos de las culturas. Desde las historias principales de cada juego y los objetos que intervienen en los puzzles, se reconstruye una narrativa en la que se representa a personajes como héroes que ya conocidos y se dota de una personalidad basada en su representación dentro de otras culturas.

Rodríguez (2021), realizó el análisis de la relación intertextual entre la *Divina Comedia* con *Devil May Cry 3* y *Dantes's Inferno*. Este trabajo se enfoca en la intertextualidad y reinenciones que surgen a partir de un clásico de la literatura, en el que se emplean símbolos y personajes de la Divina Comedia. Para el análisis de la intertextualidad emplea el modelo actancial, tanto en el libro como en ambos videojuegos, en los que se replican y adaptan a los personajes para que cumplan funciones similares durante el transcurso del videojuego y permanezca el objeto de deseo que motiva la obra. A través de esta investigación se habla de la resignificación que se les dan a obras y como a partir del modelo establecido por el clásico, se puede adaptar y crear nueva mitología que sigue conectada con un origen común.

En el ámbito de intertextualidad dentro de los videojuegos y acercándose al género de esta investigación, se encuentra el trabajo de Armijo (2017) en el que realiza un análisis de la literaturidad en siete videojuegos que exploran el género de aventura, acción y el *survival*. Respecto a la intertextualidad se emplea la clasificación de intertextualidad de Gennete y se estudia la relación entre videojuegos, la repercusión de eventos históricos, literatura y juegos para la creación de un género y su preservación a través de juegos futuros. Así también se

examina las formas de intertextualidad que resultan en la ósmosis de sagas y elementos de la cultura popular que representan a una generación e identificarán a la siguiente. Los sucesores espirituales suelen replicar los patrones narrativos de otras sagas o el estilo artístico de estos y brindan pequeñas alusiones a juegos que han tenido una gran repercusión dentro de esta industria.

Por otro la multimodalidad ya es un fenómeno presente dentro de la literatura, sin embargo, con el auge del videojuego ha escalado a la inclusión de otros sistemas semióticos y ha creado diferentes experiencias de resignificación para los lecto-jugadores. El videojuego ha explotado al máximo el uso de otros lenguajes como el visual y el sonora para poder concretar una historia y generar la atmósfera que requieren las situaciones que se enfrenta en la aventura. Silent Hill incorpora estos sistemas a su narrativa, en el que desde lo visual recrea espacios claustrofóbicos y extraños, acompañados de un componente sonoro que potencia la sensación de soledad e inseguridad a lo largo de la obra. Sin embargo, un componente para tener en cuenta y que diferencia la experiencia del videojuego a la del cine es la jugabilidad. Este aspecto define la experiencia diferencial, ya que este componente brinda una experiencia inmersiva, en la que el jugador toma las decisiones al interactuar con su entorno. La jugabilidad es determinante dentro del juego, en el que se los finales a conseguir dependen de las acciones previas del jugador y estas definirán la salvación o declive de los protagonistas.

El componente multimodalidad como se mencionó, es un tema ya tratado en diferentes investigaciones, sin embargo, la multimodalidad en los videojuegos es un tema tratado desde la generalidad, por lo que escasean estudios que analicen el componente multimodal de un videojuego en específico. Sin embargo, el artículo de Pereira y Alonzo (2017), aborda el videojuego como un discurso electrónico que emplea la multimodalidad para generar experiencias y significados diferentes a otros formatos. El avance de la comunicación y con esta la generación de formatos más entretenidos que representen cosas más allá de lo tradicional. Al igual que el cine en su tiempo, el videojuego supone una nueva forma de discurso que, al emplear diferentes recursos, sumado a la interactividad, rompe con la comunicación tradicional e involucra directamente al espectador en la creación de significados. Ramada (2017) hace una apreciación similar en su tesis doctoral, en el que esta forma de discurso por sus componentes se construye a si misma y tiene el poder de resignificar un videojuego dependiendo del jugador. Su apreciación se relaciona con la importancia que adquiere el jugador dentro del proceso de

comunicación que existe en el videojuego, ya que desde sus acciones determinan la historia que se está trazando en el juego y derivará en diferentes resultados.

8. Conclusiones

Esta investigación se centró en el análisis del componente multimodal e intertextual de los videojuegos, un campo poco explorado desde la literatura y el estudio del discurso. La intertextualidad está presente en diferentes formatos, y con esta investigación se logró encontrar que la intertextualidad trasciende de un discurso a otro y se moderniza en nuevos medios, como en los videojuegos. *Silent Hill* es una de las sagas más importantes en relación con la industria del videojuego, sin embargo, la repercusión que existe tras esta se relaciona con el mosaico que supone su composición narrativa y multimodal, que existe en la saga. La intertextualidad que construye esta saga y sienta las bases para cada una de las historias de la trilogía analizada, fue fundamental para constituir a *Silent Hill* como una saga de culto que recoge obras contemporáneas y antiguas para generar espacios memorables, personajes importantes e historias que permanecerán en la memoria de una generación.

Existen muchas referencias intertextuales que se conjugan en la construcción del universo narrativo de *Silent Hill*. Se debe entender que literatura y, en este caso, el videojuego toma mucha inspiración de la tradición oral y escrita para poder conseguir historias cautivadoras, pero que mantengan una familiaridad con el lecto-jugador. El caso de *Silent Hill* toma como referente a la narrativa de Stephen King para retratar a sus personajes y acciones a partir de una de sus obras más importantes. Por otro lado, encontramos la fuerte inspiración en diferentes mitologías, la tradición judeocristiana, egipcia, azteca y griega se ven reflejadas en la mitología que se construye alrededor del pueblo de *Silent Hill* y en la travesía que sigue el héroe para poder conseguir sus objetivos. El componente intertextual de la obra es inmenso, ya que su creación parte desde elementos populares como mitos clásicos y literatura de la cultura pop con la que ha crecido toda una generación, que han sido constantemente reinventadas para el público y las necesidades de este.

La multimodalidad supone todo un mundo de posibilidades en la generación del discurso. Todas las referencias intertextuales también se nutren de los recursos semióticos que emplea el videojuego para generar la narrativa, pero no se puede dejar de lado a otros componentes de la narrativa del videojuego, como lo visual y lo sonoro que también cuentan una historia al jugador. Ambos componentes, en conjunto a la historia dentro del videojuego, se encargan de aportar con las emociones y un espacio que genere la particular experiencia que produce un *survival*. El componente sonoro acompaña durante toda la historia y recuerda constantemente al jugador la

inseguridad del pueblo. Así mismo, el componente visual materializa en el videojuego el espacio fantástico de soledad y peligro constante característico de la saga. A esto se debe sumar el componente lúdico, clave en este formato, ya que confiere al jugador la interacción con el entorno y las riendas para encaminar la historia, de esta forma el videojuego sufre un proceso de resignificación dependiendo de la mano del jugador.

Esta investigación supuso un reto significativo, ya que la bibliografía se encontraba muy limitada, además del propio formato del objeto de estudio, ya que no permite una exploración libre. Es importante mencionar que el videojuego es un formato un tanto nuevo en comparación a otro tipo de áreas de conocimiento, es por ello por lo que la bibliografía se limita a estudios enfocados en lo pedagógico y casi no se toma en cuenta el componente narrativo y multimodal que diferencia al videojuego. Por otro lado, el videojuego al ser un formato del tipo lineal dificulta su exploración y estudio, ya que no se puede recapitular escenas a menos que se guarde cada una de ellas. Así también, el sistema de exploración limita mucho al jugador para poder indagar en los espacios o examinar a los enemigos, por lo que es necesario recurrir a otros medios que permitan indagar en los escenarios y los eventos que suceden en el juego. También debido a la falta de tiempo, se contemplaron nuevas áreas de estudio de estos videojuegos que aún no han sido exploradas, desde el propio análisis feminista del tercer videojuego o un análisis psicológico y de la recepción en entregas como *Silent Hill Shattered Memories*.

Finalmente, las limitaciones de este estudio, debido a la elección de juegos y el tiempo disponible, abre las posibilidades de un estudio más amplio dentro de la saga Silent Hill, ya que fue explorada parcialmente y deja de lado a muchos otros juegos que cuentan con un componente literario para analizar. Igualmente, este trabajo aún conserva incógnitas que no han sido exploradas o que han sido mínimamente tratadas, especialmente en nuestro idioma, como los espacios liminales en los videojuegos, estudios psicológicos de personajes, así como estudios semióticos que se adentren al estudio de los símbolos empleados durante estos videojuegos. Los videojuegos son un formato que necesita ser explorado en sus diferentes géneros, abordado desde el conocimiento científico y tomado en cuenta como un fenómeno cultural contemporáneo que no puede ser alejado de la educación y que debe ser explorado para entenderlo e incorporarlo en otras áreas de conocimiento.

9. Recomendaciones

Como se ha comentado a lo largo de esta investigación, existe un gran vacío respecto al campo de los videojuegos. Es por ello por lo que, se recomienda el estudio de otros ámbitos relacionados con los videojuegos, ya que la literatura vinculada con estos es escasa y solo se delimita a otras áreas que no involucran a la literatura y el discurso. Durante esta investigación se encontraron diferentes vacíos de conocimiento respecto al campo de los videojuegos, además de mucha literatura desactualizada o con enfoques pedagógicos que demuestran lo poco familiarizados que están los docentes con los videojuegos, ya que se alejan del componente lúdico que distingue al videojuego de otras formas de comunicación. Los *serious games* suponen un primer paso para entender al videojuego como herramienta pedagógica, sin embargo, el estudio de otros videojuegos populares es necesario para atraer un público joven y motivar su educación desde la diversión.

Además de esto, los *serious games* deberían ser estudiados con mayor profundidad y buscar una forma de introducirlos de manera efectiva al aula de clases sin convertirlos en una carga, sino como una herramienta lúdica que complementa el aprendizaje. Sin embargo, este punto ha sido olvidado completamente y se emplean como herramientas lúdicas programa que replican la dinámica de la clase, solo que en digital y que no innovan dentro del proceso educativo, sino que replican acciones obsoletas. Es clave que los docentes y futuros docentes atiendan estos vacíos y busquen formas de complementar la educación con tecnología para reforzar el proceso de enseñanza-aprendizaje e incorporar nuevas visiones y formatos que apoyen todo el proceso educativo.

Esta investigación también deja muchos cabos sueltos que deben ser estudiados y que no se pudieron abordar en toda su complejidad por el tiempo y la temática de la investigación, por lo que se recomienda retomar temas como la liminalidad en los videojuegos y el análisis desde otras perspectivas literarias de la saga Silent Hill. El componente multimodal del videojuego brinda muchas pautas para el estudio pedagógico del mismo, este es un campo poco explorado, especialmente en el área de Lengua y Literatura, por lo que se puede abordar en otra investigación que se centre en la efectividad de este en el aprendizaje y en lo efectivo que puede ser para la transmisión e interpretación de la comunicación.

10. Bibliografía

- Acevedo-Merlano, A. A., y Chaux, J. A. L. (2021). El consumo cultural de videojuegos y la construcción de subjetividades en Hispanoamérica. En *La comunicación a la vanguardia: Tendencias, métodos y perspectivas* (pp. 2952-2975). Fragua.
- Albarrán, J. L. (2021). La representación del horror videolúdico a través del plano pre-renderizado en Resident Evil 2 y Resident Evil 2 (remake). En *La comunicación a la vanguardia: Tendencias, métodos y perspectivas* (pp. 2999-3017). Fragua.
- Armijo, C. J. A. (2017). *La literaturidad en los videojuegos Shadow of the Colossus, Resident Evil 1, 2, 3 y Mass Effect 1, 2 y 3; como elemento necesario para definirlos como libros 3.0* [Tesis de maestría, Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador].
- Bajtín, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Taurus
- Bajtín, M. (2005). *Problema de la poética de Dostoievski*. Fondo de Cultura Económica México. p. 54
- Barjau, L. (2006). El mito de la creación de los mexicanos en la Histoire du Mechique. *Revista Historias*, 64, 39-54.
- Barthes, R. (2016). Introducción al análisis estructural de los relatos. En *Análisis estructural del relato* (pp. 9-43). Tiempo Contemporáneo Editorial.
- Belli, S. y López, C. R. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (14), 159-179.
- Bermúdez, N. D. (2008). Aproximaciones al fenómeno de la transposición semiótica: lenguajes, dispositivos y géneros. *Estudios Semióticos*, (4), 3.
- Blume, J. S. (2006). La crítica literaria hoy: visión global de las grandes corrientes críticas contemporáneas. *Contextos, estudios de humanidades y ciencias sociales*, (15), 117-134.
- Calvo, J. A. (2020). Una recreación audiovisual e interactiva de lo siniestro: videojuegos y survival horror. *Tropelías: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, (34), 272-294.
- Cerrillo, P. C. (2010). Memoria, oralidad y escritura. Sobre literatura oral y literatura escrita. *Boletín Galego de Literatura*, 44(2), 7-29.
- Champdor, A. (2006). *El libro egipcio de los muertos*. Edaf.
- Chartier, R. (2006). *Inscribir y borrar: Cultura escrita y literatura (siglos XI-XVIII)*. Katz editores.

- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso*. Taurus.
del Videjuego. *Zer*, 19(37), 107-121
- Codex Fejérváry-Mayer. Manuscrit Mexicain Précolombien*. (1901). Des Free Public Museum de Liverpool.
- Frasca, G. (2009). Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción. *Comunicación. Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 37-44.
- García, A. A. C. (2008). Survival Horror. *Proyecto de innovación Educativa PIE07-084 subvencionado por el Servicio de innovación Educativa y el Servicio de Enseñanza Virtual y Laboratorio Tecnológicos de la Universidad de Málaga*, 47.
- Garrido, A. D. (1996). *El texto narrativo*. Editorial Síntesis S. A.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus.
- Gladic Miralles, J., y Cautín-Epifani, V. (2016). Una mirada a los modelos multimodales de comprensión y aprendizaje a partir del texto. *Literatura y lingüística*, (34), 357-380.
- Gómez, S. (2014). *¿Pueden los videojuegos cambiar el mundo? Una introducción a los juegos serios*. Unir Editorial.
- González Serrano, P. (1999). Catábasis y resurrección. *Espacio, Tiempo y Forma, Serie II: Historia Antigua*, 12, 129-179.
- González, A. (2011). El videojuego Silent Hill: ¿un videojuego interactivo? *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*, (3), 2007-4999.
- Grimal, P. (1989). *Diccionario de mitología griega y romana*. Ediciones Paidós.
- Haquin, D. M., y Duffy, P. B. (2017). Bezemer, Jeff y Gunther Kress, 2016. Multimodality Learning and Communication. A Social Semiotic Frame. *Revista Latinoamericana de Estudios del Discurso*, 17(1), 113-118.
- Heft, P. (2021). Betwixt and Between. Zones as Liminal and Deterritorialized Spaces. *Pulse: the Journal of Science and Culture*, 8(1), 1-20.
- Jara, M. I. D. V. Y. y Guerrero, P. (2013). Fundamentación teórica de la intertextualidad literario-musical como línea de investigación e innovación en Didáctica de la Lengua y la Literatura. *Dialogía. Revista de lingüística, literatura y cultura*, 7, 245-267.
- King, S. (2003). *Carrie*. Debolsillo.

- Kress, G., y Van Leeuwen, T. (2001). *El discurso multimodal. Los modos y medios de la comunicación contemporánea*. Arnold.
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica*. Editorial fundamentos.
- Kristeva, J. (1997). Dialogismo y alteridad en Bajtín En D. Navarro (Trd.) *Intertextualité (Francia en el origen de un término y el desarrollo de un concepto)* (pp. 1-24). UNEAD.
- Loaiza, J.C.R. (2018). *Avatares y videojuegos: identidad y prácticas sociales en el ciberespacio* [Tesis doctoral, Universidad de Caldas]. Repositorio Digital de la Universidad de Caldas.
- López, C. (2013). *El Videojuego como práctica discursiva contemporánea: Pokémon y la naturalización de la realidad social neoliberal*. [Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona].
- López, C. C. (2022). *La estructura moral del "Infierno" de Dante*. Ediciones Akal.
- Maina, M. G., y Basel, V. (2023). Leer y jugar en pantalla: ficción digital y su potencialidad en educación. *Ciencia, Docencia y Tecnología*, 34(67), 1.
- Martínez-Falero, L. (2013). Literatura y mito: desmitificación, intertextualidad, reescritura. *Revista Signa*, 22, 481-496.
- Maté, D. (2021). Game studies: apuntes para un estado de la cuestión. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (98), 19-35.
- Melgarejo, J. L. (2015). *Códice de Borgia*. Universidad Veracruzana
- Mesías, O. (2010). La investigación cualitativa. *Universidad Central de Venezuela*, 38.
- Meza, O. M. (1988). La intertextualidad y su evolución conceptual. *Revista de Filología y Lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 14(1), 11-17.
- Moreira, M. (2016). Fallout 3. La narrativa de los videojuegos dentro del marco de la transmodernidad: “intertextualidad”, hiperficción e hipertexto. *Tenso Diagonal*, (01), 131-141.
- Nakazawa, K. (2003). Silent Hill 3 (PlayStation 2) [Videojuego]. Konami.
- Navarrete Cardero, J. L., Gómez Pérez, F. J., y Pérez Rufi, J. P. (2015). Una aproximación a los paradigmas de la Teoría
- Núñez, V. C. (2022). El texto multimodal y sus usos en la educación primaria. *Revista Realidad Educativa*, 2(1), 61-87.

- Oteiza, T. (2009). Diálogo entre textos e imágenes: análisis multimodal de textos escolares desde una perspectiva intertextual. *DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada*, 25, 664-677.
- Pereira-Henríquez, F., y Alonzo-Zúñiga, T. (2017). Hacia una conceptualización de los videojuegos como discursos multimodales electrónicos. *Anagramas-Rumbos y sentidos de la comunicación-*, 15(30), 51-64.
- Ponce, R. D., y Ávila, I. G. (2020). El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill. *Dominio de las Ciencias*, 6(1), 92-108.
- Ramada, L. (2017). Esto no va de libros Literatura Infantil y Juvenil Digital y Educación Literaria. Universitat Autònoma de Barcelona.
- Rebolledo, C. (2023). *Resident Evil 4 Remake: Cómo aumentar el tamaño del inventario* [Captura de pantalla]. Vandal.
- Rizo, J. M. (2015). *Técnicas de investigación documental*. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua.
- Rodríguez, A. (2021). Resonancia del infierno en los videojuegos: relaciones intertextuales entre la Comedia y los videojuegos Dante's Inferno y Devil May Cry. *Figuras: revista académica de investigación*, 3(1), 79-84.
- Ruiz, M. F. y Puente, B. H. (2015). Universos fantásticos de inspiración lovecraftiana en videojuegos survival horror. Un estudio de caso de PT (Silent Hills). *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico/Brumal. Research Journal on the Fantastic*, 3(1), 95-118.
- Sánchez, J. F. S., y Villegas, A. C. (2003). Silent Hill 3, un videojuego de violencia y terror en estado puro!: Análisis Ético y Estético. *Etic@ net: Revista científica electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, (2), 1-16.
- Soler, S. G. (2012). El videojuego como tipo textual multimodal, multimedia e interactivo: Parámetros de descripción textual y narratológica. *Traducir en la frontera* (pp. 761-774). Atrio.
- Šprajc, I. (1996). *La estrella de Quetzalcóatl*. Editorial Diana.
- Taylor, S. y Bogdan, R. (1987). *Introducción a los Métodos Cualitativos de Investigación*. Editorial Paidós.

- Toyama, K. (1999). Silent Hill. (PlayStation 2) [Videojuego]. Konami.
- Tsuboyama, M. (2001). Silent Hill 2. (PlayStation 2) [Videojuego]. Konami.
- Velasco, P. P. (2014). La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill. *LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos*, 2, 35-50.
- Villa, E. (1989). La literatura oral: mito y leyenda. *IADAP: Revista del Instituto Andino de Artes Populares del Convenio Andrés Bello*, 12, 37-42.
- Virgilio. (2012). *Geórgicas*. Cátedra
- Zavala, L. (1999). Elementos para el análisis de la intertextualidad. *Cuadernos de literatura*, 5(10), 26-52.

11. Anexos

Anexo 1. Tabla para el análisis intertextual de personajes

La siguiente tabla se estructura inicialmente con un apartado que permite la diferenciación de cada entrega de la saga, para posteriormente continuar con la clasificación de los personajes. Para el análisis de la intertextualidad se tomó en cuenta a Genette (1989), y a partir de ello se establecieron tres categorías de análisis, cita, plagio y alusión. Adicionalmente, se encuentra una casilla en la que se distinguirá la referencia intertextual y una casilla para observaciones que posteriormente se utilizarán en los resultados.

Videojuego	Personajes	Cita	Plagio	Alusión	Referencia intertextual	Observación
<i>Silent Hill</i>	Alessa Gillespie			X	Yurei	Personajes característicos de la tradición oral japonesa. <i>Leyendas de Tôno</i> (Mitos japoneses).
				X	Carrie White	Personaje de <i>Carrie</i> de Stephen King. Abuso escolar y familiar, poderes
	Dahlia Gillespie			X	Margaret White	Personaje de <i>Carrie</i> de Stephen King. Extremismo religioso y dinámica familiar, abuso y obsesión.
	Samael			X	Macho cabrío	Tradicción talmúdica- midráshica (judaísmo).
	Gritador aéreo		X		Monstruo de <i>La Niebla</i> de Stephen King	Monstruo alado, similar a un pterosaurio.

<i>Silent Hill 2</i>	James Sunderland			X	Orfeo/Dante	Tradicción oral griega y Divina Comedia. La intertextualidad del personaje se denota más en el mito de Orfeo, ya que está orientado al amor, más que a la fe.
	Mary Shepherd			X	Eurídice/Beatriz	Tradicción oral griega. No cumple completamente la figura de Beatriz, ya que Mary no representa la figura de perfección, “ <i>donna angelicata</i> ”.
	Laura			X	Virgilio	Tiene una función de guía, similar a Virgilio en la Divina Comedia, sin embargo, no es completamente similar.
	Angela Orosco			X	Mayu	Personaje del manga y anime <i>Elfen lied</i> . Comparten al abandono materno y son víctimas del abuso de su padre/padrastro.

Anexo 2. Tabla para el análisis intertextual de espacios

Esta tabla se constituye con un apartado para la diferenciación de los videojuegos, a continuación, se presenta un apartado de espacio que se divide en dos partes, captura y descripción. Estas casillas permiten abarcar la representación con la que cuentan ciertos espacios y objetos que están dentro de estos escenarios, además de una descripción que admita la comprensión del objeto o escenario que se está analizando. Al igual que la tabla anterior se emplearán las categorías establecidas por Genette (1989) para la revisión de la intertextualidad dentro del videojuego. Además, al igual que la tabla 1 se incluyen los apartados de referencia intertextual y observación para facilitar el proceso de resultados.

Videojuego	Espacio		Cita	Plagio	Alusión	Referencia intertextual	Observación
	Captura	Descripción					
<i>Silent Hill</i>		Escudo de mercurio			X	Vara de Esculapio y Caduceo	Combinación de símbolos. Mitología griega.
		Amuleto de Salomón			X	Sello de Salomón	Similar a la estrella de David. Mitología judeo-cristiana.
		Cruz Egipcia			X	Anj	Mitología egipcia.
		Ophiel			X	Espíritus olímpicos	Referencia a tradición ocultista y deidades descritas en grimorios renacentistas.
		Phaleg			X		
		Hagith			X		

		Aratron			X		
		Bethor			X		
		Bachman Rd.	X			Escritores de suspenso y terror	Stephen King
		Levin St.	X				Ira Levin
		Ellroy St.	X				James Ellroy
		Bradbury St.	X				Ray Bradbury
		Bloch St.	X			Escritores de ciencia ficción y terror	Robert Bloch
		Matheson St.	X				Richard Matheson
		Finney St.	X			Jack Finney	
	Midwich St.				X	Midwich, Winshire	Referencia al pueblo ficticio de <i>Los cuclillos de Midwich</i> de John Wyndham
		Koontz St.	X			Escritores de suspenso y horror	Dean Koontz
		Wilson St.	X				F. Paul Wilson
		Simmons St.	X			Escritores de ciencia ficción y terror	Dan Simmons
		Crichton St.	X				Michael Crichton
		Sagan St.	X				Carl Sagan
<i>Silent Hill 2</i>		Tablilla de la seductora	X			Mayáhuel diosa de la mitología Azteca	Se emplea para representar a Angela Orosco. Mayáhuel representa a la diosa del maguey y la fertilidad. En este caso la apariencia de la diosa nos remite a Angela, ya que su

							representación aparece con una espina de maguey con la que se realizan sacrificios de sangre, similar al cuchillo con el que constantemente aparece Angela y con el que mató a su padre.
		Tablilla del cerdo glotón	X			Tlahuizcalpantecuhtli dios de la mitología azteca	Representación de Eddie Dombrowski. Tlahuizcalpantecuhtli es la representación de la luz y oscuridad de Venus. En la mitología se lo describe lanzando unos dardos a Nanahuatzin para herirlo, sin embargo, falla y es Tlahuizcalpantecuhtli quien recibe los dardos. Esto es similar a la escena de enfrentamiento de Eddie y James, en el que este último tiene una herida, mientras que Eddie muere.
		Tablilla del opresor	X			Tlazoltéotl diosa y un hombre azteca	Representación de Mary y James. Tlazoltéotl representa el pecado y los placeres carnales, sin embargo, también se relaciona con la limpieza de los pecados y el perdón, lo que puede referirnos a la escena final del juego, en el que Mary elige perdonar a James.
		Camino de entrada a Silent Hill				Orfeo y Eurídice, entrada al Hades	La escena y escenario en la que James comienza su aventura coincide con la descripción de descenso al Hades escrita por Virgilio, “También penetró en las fauces del Ténaro, la boca profunda

							de Dite, y en el bosque neblinoso de sombrero terror” (p.1).
--	--	--	--	--	--	--	--

Anexo 3. Tabla para el análisis multimodal

La siguiente tabla se divide en cuatro apartados principales, en el que se diferencia el juego que se pretende analizar. El siguiente apartado está destinado a los elementos paralingüísticos, estos a su vez se dividen en cinemática, ambiente, objetos y personajes. El apartado de cinemática está enfocado a componentes audiovisuales que no controla el jugador, la categoría de ambiente se centró en el componente visual del escenario, los objetos se centran en materiales que se encuentran distribuidos en el espacio y finalmente el apartado de personajes, que abarca personajes principales, secundarios y monstruos. Para facilitar el análisis se colocó un apartado de descripción, en el que se detalla el objeto de análisis y una casilla de relación intertextual, en el que se establece la conexión con otras obras literarias.

Juego	Elemento paralingüístico		Elemento lingüístico	Descripción	Repercusión en la narrativa
	Componente visual	Componente sonoro			
<i>Silent Hill 1</i>		Interferencia de la radio	X	Harry despierta en el Café 5to2. Posterior a su conversación con Cybil, Harry consigue el primer punto de guardado y la radio que lo acompañará.	Después del ataque de unas criaturas, Harry despierta en Café 5to2 y se encuentra acompañado de Cybil, una policía que estaba por la zona. Después de su conversación con Cybil se decide a explorar la cafetería, en la que encuentra una libreta que funcionará como el primer punto de guardado. Posteriormente se hará con la radio, que en principio estaba dañada, sin embargo, empezará a emitir interferencia, lo que servirá de advertencia para el peligro.
	X	Música	X	Canciones de	Las cinemáticas siempre van

				ambientación y de cinemáticas.	acompañadas de música, que intensifica la sensación de miedo, ansiedad, desesperación, dolor y esperanza en los jugadores. El videojuego inicia con la canción <i>Silent Hill</i> de Cole James Cash, como una canción que genera intriga mientras muestra las escenas del juego.
		Efectos de sonido		Efectos de sonido como la radio, criaturas arrastrándose y quejidos de estas, pasos de Harry y los quejidos de este.	Durante el juego se emplea el sonido como elemento fundamental para la narración, ya que refuerza emociones como el miedo y la soledad, ya que son los únicos sonidos que acompañan al jugador y refuerzan la tensión de la travesía.
		X	X	Espacios claustrofóbicos.	Se muestran espacios pequeños y oscuros para reforzar a Silent Hill como una prisión de la que no se puede escapar. Así mismo, estos espacios limitan la movilidad y la visión, por lo que se recurre a los sonidos como única guía.
<i>Silent Hill 2</i>	James caminando por el pasillo 	Recuerdos de conversación entre Mary y James.	- ¿Qué quieres James? - Yo... eh... te he traído unas flores... - ¿Flores? A la mierda con las flores. - ¡Basta! ¡Vete a casa! - Mary, ¿qué estás diciendo?	James recorre el pasillo mientras se reproduce una pelea de la pareja.	En esta escena se nos muestra la dinámica de la pareja durante los últimos días de Mary. Mientras James recorre el pasillo es consciente sus intentos por hacerla feliz, sin embargo, también es testigo del propio dolor de Mary que era camuflado con hostilidad y sobre las palabras que ella

			<p>- ¡Mira! ¡Soy repugnante! No merezco ninguna flor.</p> <p>- Entre la enfermedad y los medicamentos, parezco un monstruo.</p> <p>- ¿Qué demonios estás viendo? ¡Vete al diablo! ¡Y déjame en paz! No le soy útil a nadie, y de todas formas pronto estaré muerta. Quizás hoy, tal vez mañana...Sería mejor que me mataran. Pero claro, el hospital está sacando tajada de mí.</p> <p>Les interesa mantenerme viva...</p> <p>¿Sigues ahí todavía? ¡Te he dicho que te vayas! ¡¿Estás sordo o qué?! ¡Y no vuelvas!</p> <p>¡James!... Espera... ¡Por favor, no te vayas!</p> <p>Quédate conmigo. No me dejas sola. No quise decir lo que dije. Por favor, James... Dime que todo irá bien. Dime que no me voy a morir.</p> <p>Ayúdame...</p>		<p>no podía decirle de frente. Esto da más peso en la propia culpa de James, que no se quedó ahí para ella, la soledad que enfrentaba en el hospital y las palabras de apoyo que no pudo decir.</p>
	X	Música	X	Música	En esta entrega, se encuentran las

				compuesta por Akira Yamaoka.	canciones más representativas de la saga. En los momentos más importantes para James, empezará a sonar <i>Promise</i> , recordando la relación con Mary.
		Efectos de sonido	X	Quejidos de monstruos, golpes, gritos y pasos.	Durante esta entrega se encontrará un componente sonoro importante, ya que en algunas estancias se emplean los quejidos de monstruos para alertar al jugador, así como los gritos y quejidos de personajes para fomentar el terror en espacios como el edificio departamental y el hospital.
<i>Silent Hill 3</i>		X	X	Espacios liminales.	Silent Hill se entiende como una forma de infierno personal. Es por esa razón que se emplean los escenarios vacíos, espacios que parecen infinitos para reforzar la idea de soledad e incomodidad del personaje, ya que cada espacio está destinado a atormentar a una persona.
Elementos comunes					
<i>Silent Hill, Silent Hill 2 y Silent Hill 3</i>		X	Descripción de objetos	Inventario del protagonista	Los inventarios almacenarán todos los recursos que encuentre el personaje, sin embargo, también cumple una función dentro de la narrativa, ya que describen la historia de un objeto que servirá para los puzzles o permite observar desde más cerca el objeto para los detalles. Así mismo, en <i>Silent</i>

	 <p>The screenshot shows a game menu with several options: 'Estatus', 'Equipo', 'Comando', 'Opciones', 'Memos', and 'Mapa'. A photo of a woman is displayed under 'Equipo' with the text 'Foto de Mary' and 'Una foto de cuando todavía estaba sana.' Below it, there are icons for 'Mapas', 'Notas', and 'Opciones'. At the bottom, there is an item 'Antología de Shakespeare 3' with the description 'Una estrofa de "Macbeth" que no puedo olvidar.' and a 'Suministrar' button.</p>					<p><i>Hill 2</i>, desempeña una función importante, ya que contribuye a alcanzar diferentes finales. El final “Bajo el agua” saldrá sí el personaje lee constantemente la carta de Mary o revisa su fotografía.</p>
--	---	--	--	--	--	---

Loja, 09 de diciembre de 2023

A quien corresponda. -

De mi consideración,

La presente traducción de español a inglés del resumen de la tesis denominada “La configuración narrativa de Silent Hill, Silent Hill 2 y Silent Hill 3 desde la intertextualidad: análisis del videojuego como texto multimodal.” de autoría de Dayana Pamela Riofrio Simancas, C.I.: 1106057233, fue realizado y revisado por María Gabriela Jiménez con título de Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Idioma Inglés, con número de registro en Senescyt 10082016-1754550. En consecuencia, esta traducción se considera válida para ser utilizada con fines académicos.

Particular que informo para los fines pertinentes.

Atentamente,

MARIA
GABRIELA
JIMENEZ
CARRION

Digitally signed
by MARIA
GABRIELA
JIMENEZ
CARRION
Date: 2023.12.09
09:43:00 -05'00'

María Gabriela Jiménez

Licenciada en Ciencias de la Educación, mención Idioma Inglés.

Registro en Senescyt: 1008-2016-1754550