



DOI: <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i1.1347>

Artes y Letras
Artículo de investigación

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

Essay's title: The Fear to the blood, orthothanasia, ergodic literature and videogames: an intratextual analysis of Silent Hill

Medo de sangue, ortotanasia, literatura ergódica e videogames: uma análise intratextual de Silent Hill

Romano Ponce-Díaz^I
romano.ponce@alumno.udg.mx
<https://orcid.org/0000-0002-5209-8535>

Iván Ávila-González^{II}
avilaivan@umich.mx
<https://orcid.org/0000-0003-1792-8844>

***Recibido:** 22 de enero de 2020 ***Aceptado:** 07 de febrero de 2020 * **Publicado:** 25 de marzo de 2020

^I Doctor en Arte y Cultura, Docente de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, Michoacán, México.

^{II} Doctor en Arte y Cultura, Docente de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, Morelia, Michoacán, México.

Resumen

El presente texto aspira a ser una revisión intratextual del videojuego de Horror y Cosmicismo: Silent Hill (Toyama, 1999), utilizando como hilo conductor de su línea narrativa la estructura del mono-mito planteada en el Héroe de las mil caras por Joseph Campbell. Planteando la hipótesis de que la línea discursiva del texto es una alegoresis en la que se emite una crítica a las estructuras culturales que, bajo argumentos religiosos, se oponen a la ortotanasia o muerte digna.

Palabras claves: literatura ergódica; videojuegos; ortotanasia; Silent Hill.

Abstract

The present text aspires to be an intratextual review of the Horror and Cosmicism videogame: Silent Hill (Toyama, 1999), using the structure of the mono-myth posed in the Hero of the thousand faces by Joseph Campbell as the main thread of his narrative line. Posing the hypothesis that the discursive line of the text is an allegoresis in which a critique is issued to cultural structures that, under religious arguments, oppose orthothanasia or dignified death.

Keywords: Ergodic literature; video game; orthothanasia; Silent Hill.

Resumo

O presente texto pretende ser uma revisão intratextual do videogame Horror e Cosmicism: Silent Hill (Toyama, 1999), usando a estrutura do monito-mito colocada no Herói dos mil rostos de Joseph Campbell como o principal fio de sua narrativa. Colocar a hipótese de que a linha discursiva do texto é uma alegorese na qual é emitida uma crítica a estruturas culturais que, sob argumentos religiosos, se opõem à ortotanasia ou à morte digna.

Palavras chaves: literatura ergódica; jogos de vídeo; ortotanasia; Silent Hill.

Introducción

En el momento de abordar a los videojuegos como objetos narrativos audiovisuales, debemos hacer hincapié en la principal particularidad de los mismos frente a otros medios narrativos: la participación e intervención directa del lector, es decir, su capacidad Ergódica. En los videojuegos se requiere de la participación directa del lector para hacer progresar la trama. Cuando alguien

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

participa de una narrativa Ergódica o videojuego es consciente constantemente de estrategias y trayectorias no tomadas, de voces no oídas. Cada decisión hará algunas partes del texto más accesibles, o menos, y nunca se sabe el resultado exacto de esas decisiones, lo que se ha perdido. El lector o participante de un videojuego, es un apostador, que puede explorar, perderse o descubrir sendas secretas (Aarseth, 1997). Consideración que nos puede remitir a lo enunciado por Jacques Ranciere: no tenemos que transformar a los espectadores en actores ni a los ignorantes en doctos. Lo que tenemos que reconocer es que en la obra todo espectador es de por sí actor de su historia, que el poder del participante no reside en su calidad de miembro de un colectivo, sino en el poder que tiene para traducir a su manera aquello que percibe y ligarlo a su aventura intelectual singular. Siempre es el individuo el que traza su propio camino en la selva de las cosas y de los signos (Ranciere, 2008).

Al considerar a los videojuegos como un tipo de texto, específicamente un hipertexto, y que todo texto puede ser estudiado en términos de la red de significación a la que pertenece; se determinó utilizar el guía de análisis de elementos discursivos propuesta por el Dr. Lauro Zavala en La precisión de la incertidumbre: posmodernidad vida cotidiana y escritura(2006), como un referente para la exploración de la línea discursiva de Silent Hill y se empleará como el hilo conductor el texto de Joseph Campbell: El héroe de los mil rostros: Psicoanálisis del mito (Campbell, 2013), con la finalidad de poder dar un ordenamiento secuencial a la línea narrativa de un texto como Silent Hill que siguiendo la tradición posmoderna altera los ordenamientos cronológicos y responde a las particularidades de un cuento posmoderno, es decir, su verdad ficcional narrativa es de naturaleza intertextual, dependiente de las relaciones que el lector reconoce e identifica a lo largo de su lectura o trayecto. Es decir, la verdad ficcional planteada en Silent Hill se encuentra desmembrada y velada, siendo la revelación de tal verdad ficcional totalmente dependiente de la labor Ergódica, competencias de lectura e interpretación del lector. Es importante aclarar que se dejará de lado el enfoque relativo a la intención del autor y nos enfocaremos en la intención y ejecución de la propia obra.

Desarrollo

La premisa básica de Silent Hill se centra en Harry Mason y su hija Cheryl, quienes mientras se encuentran realizando un viaje por carretera, sufren un accidente automovilístico en el momento

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

en que Harry tiene que salir del camino al intentar no arrollar a una adolescente que apareció frente a ellos. Harry al recuperar el conocimiento se da cuenta que su hija no se encuentra dentro del vehículo. Al salir del auto se percata de que se encuentra en el pueblo de Silent Hill, que todos sus habitantes han desaparecido sin dejar rastro y que las calles están envueltas por una espesa neblina. Harry comienza a recorrer las sombrías calles de Silent Hill y en su trayecto se topará con ecos y fantasmas, la naturaleza de las pesadillas, descubrirá los horrores del pueblo y a sus antiguos dioses.

Materiales y métodos

Hipótesis de Lectura: Silent Hill, desde su línea discursiva, es una alegoresis en la que se emite una crítica a las estructuras culturales que, bajo argumentos religiosos, se oponen a la ortotanasia o muerte digna.

Contexto de Interpretación. ¿En qué condiciones se produce aquello que es interpretado?: Silent Hill (Toyama, 1999) fue un videojuego diseñado, programado y distribuido para la consola de videojuegos Sony Playstation en 1999 bajo la dirección y argumento de Keichiro Toyama, producción de Gozo Kitao, musicalizado por Akira Yamaoka, diseño gráfico de Masahiro Ito; todos ellos miembros del equipo transdisciplinario de programadores, diseñadores gráficos, músicos y artistas visuales, conocido coloquialmente como Team Silent de Konami Computer Entertainment Tokyo.

En el año en el que se escribe el presente, 2015, al no existir reediciones oficiales en formato físico de Silent Hill, únicamente se puede conseguir por medio de plataformas digitales, tanto oficiales como Sony Playstation Network, o con copias clandestinas de los discos originales, o a través de internet con los emuladores y archivos clandestinos no oficiales, a los que se les practicaron modificaciones técnicas a nivel código para que pudieran ser ejecutadas en ordenadores personales, tabletas, etc. situación que nos puede plantear una reflexión sobre las implicaciones de la desaparición potencial y real de la información, datos, testimonios y vestigios de estas obras a causa de la naturaleza falible de los dispositivos de almacenaje electrónico y las políticas comerciales que las rodean. Para la presente investigación fue utilizada una copia digital de la versión norteamericana, distribuida para la consola Playstation 3. La duración calculable del relato en Silent Hill tiene un promedio de 12 horas, totalmente variables y sujetas a la habilidad del lector

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

para sortear las diferentes situaciones planteadas durante la narrativa. El relato cuenta con cinco conclusiones alternas, tales conclusiones se encuentran sujetas a las acciones del lector a lo largo del relato y tales resoluciones o finales forman diversos paseos inferenciales que pueden proporcionar diferente interpretaciones a la verdad ficcional, y por lo tanto al relato global. Visto desde una perspectiva de Barthes (Zavala, 2006), los videojuegos son una forma de *Ecriture*, en la que el lector cumple funciones autorales.

¿A qué género, sub-género y especie narrativa pertenece?: Partiendo de la premisa de que la existencia y experiencia humanas se han caracterizado por la causalidad indirecta, y toda actividad cultural está directa e indirectamente relacionada con los individuos y colectivos que la generan, podemos señalar que los videojuegos, como generadores y medio de narrativa audiovisual contemporánea, son una consecuencia directa e indirecta de procesos culturales de potencia incalculable, como lo fueron las vanguardias artísticas o *AvantGarde*.

Todo texto está en deuda con otros textos, y no hay nada nuevo en el espacio de la significación intertextual, y el videojuego *Silent Hill* es un pastiche posmoderno que podría clasificarse como herencia del género de horror cósmico o *cosmicismo* desarrollado por H.P. Lovecraft a principios del siglo XX. La trama de *Silent Hill* se ejecuta en un escenario de horror psicológico, ocultismo, fenómenos sobrenaturales extracorpóreos con algunos acercamientos a la ciencia ficción; todo lo anterior enmarcado en un contexto de la disolución de las fronteras entre el mundo onírico, sus habitantes y sus revelaciones.

Dentro de las influencias temáticas más identificables en *Silent Hill*, podemos señalar productos con evidente influencia directa del surrealismo plástico como lo son los videojuegos *Darkseed* (Cranford, Dawson, & Giger, 1992 1992) y *Darkseed 2* (Benson & Giger, 1995) en los cuales tanto en diseño, temas y discurso, se busca integrar la condición contradictoria de la realidad y el sueño en una realidad absoluta, una super-realidad, expresada por André Breton en 1924 en el primer Manifiesto Surrealista (Barnes & Colaborators, 2001), ambos diseñados bajo la dirección e inspiración de los trabajos del surrealista Hans Rudolf Giger.

Siguiendo la influencia surrealista del pensamiento de Salvador Dalí, en la que lo realmente importante es esparcir la confusión, no eliminarla, *Silent Hill* se caracteriza por ser una narrativa audiovisual con una intrincada mitología ficcional, con enfoques místicos, mitológicos y sobrenaturales, diseñada con una amplia atención a la ejecución del lector como una forma de

narrativa, que propone más preguntas que respuestas, en donde la información es proporcionada audiovisualmente en pequeños y crípticos fragmentos, permitiendo al lector formular su propia versión de la verdad ficcional a partir de la experiencia.

Análisis y discusión de los resultados

Ubicación y tiempo narrativo: El relato se sitúa en el pueblo ficcional de Silent Hill, en un lugar indeterminado en Estados Unidos de América. La acción y eventos se ejecutan en la zona urbana denominada Old Silent Hill y Central Silent Hill, destacando las locaciones: el 5to2 Café, MidwichElementarySchool, BalkanChurch, Alchemilla Hospital y la residencia Gillespie. Conforme progresa la narración, se ejecuta una ruptura intencional en la cadena de la lógica espacial y las diferentes locaciones son extirpadas y reimplantadas bajo una estructura de arquitectura imposible.

Por los referentes arquitectónicos, automovilísticos, vestimentas y tecnologías, se puede inferir que el relato se sitúa en algún año ni anterior a los 1980s ni posterior a los 1990s. La duración del tiempo narrativo es indeterminado ya que no existe un referente de los días u horas en que acontecen los eventos. Conforme el relato progresa, se hace evidente una ruptura intencional en la cadena lógica temporal.

Narrador y personajes: En la línea narrativa, a pesar de no existir explícitamente una voz narradora, la secuencia de acciones se centran y siguen el trayecto de Harry Mason, actante que ejerce el arquetipo del Héroe (Campbell, 2013). La trama es proporcionada por medio de elementos audiovisuales, diálogos y en fragmentos escritos, diarios, recortes de periódicos y cuentos que el protagonista puede encontrar en el recorrido, muchos de estos textos son de lectura opcional, pero ayudan a la configuración del sentido discursivo del relato.

Los sujetos actantes del relato son: Harry Mason un hombre viudo, de mediana edad, quién luego del evento detonante de la línea narrativa, un accidente automovilístico, recorre el pueblo de Silent Hill buscando a su hija desaparecida, Cheryl Mason. En el relato, el lector se transmigra (Ponce-Díaz, 2013) al personaje y es por medio del mismo que se realizan las facultades ergódicas del relato.

A un nivel connotativo de la línea narrativa, podemos señalar que el personaje principal del relato es Alessa Gillespie. Todos los eventos giran en torno a este actante. Alessa es una adolescente,

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

quién siete años antes de los eventos del relato, sufrió de múltiples quemaduras y heridas físicas en un ritual efectuado con la finalidad de que ella fuera el receptáculo de la concepción inmaculada del dios ominoso de Silent Hill. A partir de tal evento, ella se encuentra sumida en una constante agonía física y psicológica. Dentro de las revelaciones de la verdad ficcional del relato, se infiere que Alessa estuvo durante siete años en un ala secreta del Hospital Alchemilla, en donde su madre y los médicos del lugar extienden y promueven su agonía para agradar al dios de Silent Hill. Alessa, por medio de un poder sobrenatural, ejerce diversas acciones para evitar que el dios de Silent Hill sea encarnado. Todos los eventos sobrenaturales que suceden en el relato son producto y materialización de su prolongado sufrimiento y dolor. Alessa, en dos de las cinco probables resoluciones del relato, expresa su deseo de morir, ya que tal evento finalizará su dolor, y, agradece a Harry Mason que le permita morir. Desde la estructura de Campbell, Alessa ejerce el arquetipo de la Diosa.

Cheryl Mason, hija adoptiva de Harry y fragmento encarnado del alma de Alessa. Su desaparición es el llamado a la aventura y dentro de la estructura del Trayecto del Héroe, ella cumple la función del tesoro, la gran obra.

Dhalia Gillespie, mujer de apariencia demacrada, vestida, como algunas denominaciones cristianas llaman, con pudor y decoro, es decir, falda larga, un velo en su cabeza y una capa o reboso. En los tres primeros encuentros con Harry simula cumplir el arquetipo de mentora, pero conforme la trama revela la verdad ficcional, desempeña el Arquetipo del mentiroso. Es la madre biológica de Alessa y una gran devota del dios de Silent Hill. Todas sus acciones están enfocadas en la encarnación del dios de Silent Hill y tiene la fe de que la llegada del mismo reinstaure el paraíso perdido. Ella es la gran manipuladora de personajes secundarios como el médico Michael Kauffman, la enfermera Lisa Garland y otros médicos miembros de la religión de Silent Hill. No muestra ninguna empatía o compasión por el dolor de Alessa, al contrario, lo celebra ya que son signos de que se acerca la gloria de su dios.

La oficial Cybil Bennet, quién cumple la función de mentor para Harry, instruyéndolo, advirtiéndole sobre los peligros de Silent Hill y ofreciendo su ayuda para encontrar a Cheryl. Le hace entrega de lo que podemos considerar talismanes y amuletos contra las fuerzas del adversario: una pistola, un mapa de la ciudad, una lámpara y un radio, alusión a la espada, el conocimiento, la luz y la protección divina, las herramientas indispensables para que el héroe cumpla la gran obra.

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

El Médico Michael Kauffman y la enfermera Lisa Garland, encargados del cuidado de Alessa, el primero miembro del círculo interno de la religión de Silent Hill y la segunda, encargada de cuidar y mantener con vida a Alessa. Cumplen la función de guardianes de las llaves y del umbral que lleva al tesoro (Campbell, 2013).

Desde la línea discursiva, a partir de los sujetos actantes, podemos comenzar a configurar el discurso connotativo contenido en Silent Hill. Alessa eje de la línea narrativa, es un individuo que a pesar de su constante dolor, al ser paciente del Hospital Alchemilla, se le niega el derecho a la medicina paliativa y a la muerte digna. La negación del derecho a la muerte digna es ejercida por su madre Dhalia Gillespie, quién bajo argumentos religiosos, niega la ortotanasia. Michael Kauffman, Lisa Garland y los médicos miembros de la religión de Silent Hill, son alusiones a las instituciones y hospitales con denominaciones religiosas, que bajo argumentos eclesiales se oponen a practicar eutanasia u ortotanasia en esas instituciones. Tal negativa a la ortotanasia, tanto por parte de Dhalia, como la de los médicos, responde a una lógica de la normatividad eclesial, que desinteresada de la condición irrecuperable del paciente, prolongan su dolor y sufrimiento, argumentando que el permitir una muerte digna, va en contra de los designios de Dios. En oposición a los anteriormente mencionados, se encuentra Harry Mason, quién en un verdadero desinterés al bienestar individual, centra sus acciones en el verdadero bienestar de Alessa/Cheryl, efectuando y agotando las posibilidades de salvarle, pero al ser consciente de la condición irrecuperable de su hija, enfrenta a la institución eclesial, representada por medio de Dhalia/Religión de Silent Hill; Harry apoyado de las estructuras del estado/Cybil, logra dar una muerte digna a Alessa.

Distribución de la estructura formal: En el momento de buscar realizar un estudio de los videojuegos, dada su naturaleza Ergódica, debemos identificar elementos estructurales que nos puedan servir de hilo conductor de la línea narrativa, y en el caso particular de Silent Hill, en su relato podemos identificar las diferentes etapas de El Trayecto del Héroe propuestas por Joseph Campbell. La propuesta de Campbell, nos habla de que inmensidad de relatos, cuentos de hadas, mitos y leyendas cuentan con una estructura básica identificable, que nos presenta el cómo un individuo, a raíz de una pérdida o evento traumático, se pone en marcha para dar cumplimiento a la gran tarea, hace un viaje hacia un mundo extraño o ajeno y a lo largo del trayecto se encuentra con aliados, adversarios y otorgantes de conocimiento. Logra obtener el objeto o conocimiento mágico y hace frente a su oponente. Frecuentemente, es ascendido en un acto de Apotheosis física,

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

espiritual o simbólica y el héroe con el nuevo conocimiento adquirido toma el camino de regreso al mundo cotidiano para hacer el bien a su pueblo y a la humanidad. En su texto Campbell realiza una extensa descripción de las diferentes etapas del trayecto del héroe y como se insertan a gran cantidad de mitos, cuentos y leyendas.

El héroe y su mundo ordinario: A manera de introducción el relato comienza con un montaje con la frase críptica "Thefear of bloodtends to createfearfortheflesh" adhiriéndose a la intención de propagar la confusión, no esclarecerla. El montaje audiovisual presenta fragmentos de lo que podríamos relacionar como el mundo ordinario de nuestro héroe: Harry Mason. . En el montaje expuesto, se puede generar un dialogo entre el contraste del mundo cotidiano de todos los personajes involucrados en el relato, específicamente, la enfermedad, el dolor y el aislamiento de Alessa Gillespie como su realidad cotidiana. Se presenta una escena premonitoria de Cheryl en sufrimiento, reafirmando el recurrente tema del sufrimiento físico a lo largo de la narrativa, seguido de otro fundido al mundo cotidiano de Harry Mason, siendo interrumpido por la figura de una adolescente, Alessa Gillespie, en medio de la carretera; Mason se ve obligado a girar abruptamente su automóvil y salir de la carretera, con ello finaliza el montaje introductorio y da paso a la siguiente etapa del trayecto del héroe.

El llamado a la aventura, el despertar en Silent Hill: Luego de un largo tiempo indeterminado de tiempo, Harry despierta en su auto e inmediatamente se alarma, al no ver a su hija Cheryl en el asiento del pasajero. En esta primera etapa tenemos dos alusiones directas a la enfermedad física: el atropellamiento, el accidente, eventos que se pueden interpretar como detonadoras de la línea discursiva: eventos catastróficos que pueden infligir daño físico y emocional irreparable e irremediable. Es importante que en ambos eventos se ve involucrado el héroe, Harry Mason y el personaje principal, Alessa Gillespie; el primero como testigo [e incluso causante] directo del evento y la segunda como víctima o sujeto de sufrimiento.

Harry luego de recorrer unos instantes las calles desérticas de Silent Hill, en la lejanía puede ver una pequeña figura a la cual comienza a seguir a lo largo de las calles hasta llegar a un callejón. El escenario repentina y abruptamente se cubre de oscuridad, tal suceso nos marca una ligera subversión de la norma discursiva de El rechazo del llamado de Campbell, ya que el Héroe a pesar de lo adverso que se presenta el trayecto, al contrario de lo propuesto por Campbell, acepta voluntariamente continuar su peregrinar, en este caso, en el otromundode oscuridad de Silent Hill.

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

Otromundo o a partir de ahora: Otherworld, como es referido por Harry en el relato. El Otherworld es un fenómeno sobrenatural recurrente en el relato, en el que todo es devorado por oscuridad; los pisos y paredes se ven sustituidos por rejas oxidadas, las construcciones adquieren arquitecturas imposibles y la niebla se ve sustituida por lluvia. Hay cadáveres cubiertos por mortajas y colocados en poses similares a las representaciones tradicionales de Santos Católicos. Harry Mason lo refiere como “una pesadilla viviente de otra persona” .Siguiendo los temas de enfermedad, incapacidad y dolor físico, en su avanzar por un callejón, Harry encuentra una silla de ruedas, varias camillas de hospital e instrumental médico, elementos que serán recurrentes a lo largo del relato.

Desde la línea discursiva, la estructura y diseño de escenarios formulan la construcción del sentido connotativo del relato. La silla de ruedas, las camillas de hospital, como referentes de la prolongada reclusión de Alessa en el Hospital Alchemilla; los signos utilizados para representar la pesadilla de Silent Hill, son los objetos de identificación cotidiana de la vida hospitalaria. Podemos vincular que el infierno personal de Alessa, la hospitalización, es proyectado en el infierno de Silent Hill. En los cuerpos descarnados colocados como Santos Católicos, podemos ver reflejado el no-consciente de Alessa, la influencia eclesial en la formación de sus referentes visuales y la asociación del sufrimiento, el martirio y el dolor como virtudes de los santos. La frase “una pesadilla viviente de otra persona”, reafirma la relación de la negación al derecho de la ortotanasia o muerte digna a Alessa, la cual consiste en dejar morir a tiempo sin emplear medios desproporcionados y extraordinarios para el prolongamiento de la vida. El Otherworld es la alegoresis del sufrimiento físico y emocional de Alessa o de cualquier enfermo terminal cuyo sufrimiento es prolongado innecesariamente.

En El encuentro con el mentor: La oficial Cybil Bennet. Además de que le son entregados los objetos que operativamente permitirán el trayecto del héroe, se establece la vinculación del aliado o la figura del Estado [una representante de la ley, la fuerza del Estado] aliada de aquél que enfrentará a las estructuras eclesiales y ejecutará la ortotanasia en el sujeto sufriente.

Cruzando el umbral al Otherworld de Silent Hill, un trayecto conformado de pruebas, aliados y enemigos: Siguiendo la línea narrativa, una vez obtenido los amuletos, se desarrolla lo que podríamos considerar el sistema de veridicción ficcional de Silent Hill, el progreso que nosotros como lectores transmigrados en Harry Mason realizamos para formular y revelar la verdad sobre el mito de Silent Hill. Desde una perspectiva cronológica, el umbral fue cruzado desde el momento

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

en que Harry Mason despierta en su auto, y la etapa de las pruebas, aliados y enemigos comprende la estructura vivencial de todo el recorrido por el relato, que, desde una perspectiva operativa, los videojuegos requieren de un sistema justamente conformado por la superación de pruebas del orden visual, auditivo, quinestésico e intelectual. Silent Hill se caracteriza por un extenso uso de acertijos como forma de alegoresis puesto que su lógica interna sigue el contexto de que cualquier otra cosa puede significar cualquier otra.

Durante esta etapa y su connotación de la línea discursiva construida a partir del diseño de escenarios y elementos visuales, se continúa reforzando la vinculación del ambiente hospitalario como significación del infierno. Además de las camillas, sillas de ruedas, instrumental médico, cadáveres emulando Santos, la constante referencia a la pesadilla y el mundo onírico como una forma de realidad, refuerzan la connotación de que la prolongación de la vida del sujeto sufriente es una tortura para el mismo. El trayecto operativo y narrativo del videojuego, llevará al lector a recorrer el Hospital Alchemilla, escenario en el cual los adversarios son una clara [e incluso obvia] alusión a enfermeras y médicos como figuras demoniacas. El Otherworld al ser un intermimotexto de la agonía prolongada del sujeto sufriente, presenta a enfermeras y médicos como adversarios, seres demoniacos. Tal paralelismo es reforzado narrativamente con los personajes de Michael Kauffman y Lisa Garland, encargados de mantener con vida a Alessa, quienes al ser vistos desde la línea discursiva, son alusiones de las instituciones médicas que se oponen a la ortotanasia, influenciados por paradigmas religiosos. Dhalia, Michael y Lisa proporcionan información falsa al héroe, estructurando una versión de la verdad ficcional que acomode a sus creencias religiosas, un paralelismo al como diversas organizaciones religiosas buscan confundir a la población general al no general distingos entre eutanasia, ortotanasia, suicidio asistido, etcétera. Harry, a pesar de los engaños de estas figuras simbólicas, en esta parte operativa del relato, al desconocer la condición real de Alessa, la enfermedad irrecuperable, agota todos los recursos físicos y simbólicos que pudieran salvar a su hija.

El Encuentro Con la Diosa y la formación de la verdad ficcional: El héroe y sus aliados, una vez superadas las pruebas, se preparan para descender al infierno en la búsqueda del ser amado. El inicio de tal etapa, lo podemos señalar en el encuentro de Harry y Alessa en el faro. En esta etapa, es revelado que las intenciones de Dhalia Gillespie no eran detener a la oscuridad [producto del sufrimiento de Alessa], sino asegurar que Alessa diera a luz al antiguo dios de Silent Hill y con

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

ello reconstruir el verdadero paraíso. Es esclarecido que Dhalia es la madre biológica de Alessa/Cheryl. Siete años atrás, Dhalia buscó sacrificar a su hija Alessa para que Samael, el dios de Silent Hill, fuera encarnado; bajo circunstancias no aclaradas, Alessa sufrió múltiples quemaduras y heridas, desde entonces vive atrapada en una eterna pesadilla de dolor y aislamiento, aflicción prolongada por los rituales ejecutados por los practicantes del culto secreto de Silent Hill, integrado por Dhalia, Michael Kauffman y otros médicos sin identificar.

Desde la línea discursiva, aquí podemos generar la vinculación más clara de la institución eclesial como opositora de la ortotanasia, a Harry como el actante que busca facilitar una muerte digna y Alessa como la víctima y sujeto sufriente, no solo de su situación irremediable, también es una víctima de la estructura religiosa. Dentro de las connotaciones más interesantes que podemos señalar, es la afirmación de que las estructuras religiosas, defienden su postura contra la ortotanasia, no por que tengan un auténtico interés en el sujeto sufriente, quien es víctima de la enfermedad o situación irreparable; sostienen su postura de oposición para ganar lo que ellos consideran el favor de Dios. No les interesa el bienestar del prójimo, les interesa la salvación de su alma. Es una discusión del orden político. Reflejado en que Dhalia sacrifica simbólicamente a su hija, la condena al sufrimiento prolongado e innecesario, para así Dhalia obtener el favor de su dios. En el sacrificio de Alessa podemos encontrar un paralelismo con el relato semítico del sacrificio de Isaac por parte de Abraham, situación en que tanto Dhalia y Abraham tienen la convicción, certeza y fe de que el sacrificio de su primogénito es un mandato divino que debe ser cumplido con cabalidad. En el relato semítico Abraham es detenido por un ángel. Dhalia y Abraham, responden a la motivación individual, omitiendo de su lógica el daño provocado a otro individuo. Los médicos, representando a instituciones médicas que sobreponen sus paradigmas religiosos a la que debería ser su función primordial: el sanar y de no ser posible, paliar el dolor de los enfermos.

La recompensa al trayecto ergódico: A partir de este momento, el videojuego presenta cuatro de sus cinco permutaciones del relato y los desenlaces posibles del relato. A partir de las acciones y competencia del lector, en este punto Cybil la mentora puede aparecer viva o muerta en el relato, y el Médico Michael Kaufman de igual forma puede estar vivo o muerto en este punto de la narrativa. Por cuestiones de brevedad, únicamente se mencionará el final que refuerza con mayor claridad la línea discursiva.

Tercera Variable [EndingBad +]: Cybil Bennet está viva, Michael Kauffman está muerto. El ritual de Apotheosis es completado y Alessa se convierte en una deidad oscura, asesina a Dhalia e inicia un combate con Harry. Al ser derrotada, Alessa agradece a su padre por liberarla del dolor y Harry cae derribado física y emocionalmente, es obligado por Cybil a levantarse y emprender el camino de regreso a lo ordinario, antes de que el colapso del Otherworld se los impida. Es incierto si ambos logran regresar al mundo de lo ordinario.

Desde la línea discursiva, Harry logra cumplir la petición de Alessa y realiza lo que considera ético, poner fin al dolor del sujeto sufriente, facilitando una muerte digna. En esta etapa final podemos encontrar elementos de ironía, ya que a pesar de que Dhalia realiza todo lo que su estructura religiosa determina que hará que gane el favor de su dios, no le es suficiente para ganar la salvación. El empeño de Dhalia por mantener con vida y sufrimiento a Alessa es su perdición. Con la muerte de Alessa, la pesadilla colapsa, es decir, el sufrimiento provocado por la prolongación innecesaria de su vida ha terminado, pesadilla experimentada por el sujeto sufriente y por otros sujetos periféricos [Su padre siendo igualmente víctima de su enfermedad prolongada innecesariamente]. La escena final denota y connota que la acción piadosa de Harry, no es una acción sencilla, no es una acción de la que él haya resultado ileso, la huella emocional y simbólica ha quedado en él. Ha realizado lo que consideraba lo correcto, la ortotanasia del sujeto sufriente, pero ha sido una acción que le ha destrozado por dentro. A partir de este punto, ahora víctima del dolor fantasma de la pesadilla, el destino de la figura heroica es incierto y no se sabe con claridad si podrá volver al mundo cotidiano.

Conclusiones

La línea discursiva paralela a la línea narrativa puede darse la siguiente interpretación explicacional:

Alessa Gillespie es la extrapolación textual de los individuos sujetos de una enfermedad terminal, cuya expectativa de vida ha sido prolongada artificial e innecesariamente. Individuos a los que se les niega la posibilidad de tener una muerte libre de sufrimiento.

Dhalia Gillespie es una alusión a las estructuras religiosas, que argumentan que los actos de eutanasia, ortotanasia, etcétera, son actos que van en contra de la voluntad de su Dios. Si nos atrevemos a realizar una extrapolación, Dhalia es una transcodificación de las denominaciones

El miedo a la sangre, ortotanasia, literatura ergódica y videojuegos: un análisis intratextual de Silent Hill

religiosas que se oponen al uso de vacunas, transfusiones y a la medicina en general sobre cualquier clase de individuo o colectivo enfermo.

Personajes como Cybil, Kauffman y Lisa articulan la función de los aliados de las dos posturas antagónicas. Cybil articulando la representación de un Estado con la voluntad de velar por los derechos de los sujetos sufrientes. Kauffman y Lisa como estructuras sociales que siguen lo impuesto por la institución eclesial.

Otherworld, sus creaturas y acertijos. Es la alegoría al sufrimiento físico y emocional que protagonizan los enfermos terminales. Tal sufrimiento no es de naturaleza individual, es un evento que permea en los individuos en la periferia del sujeto sufriente. Es por ello que el lector transmigrado en Harry Mason experimenta a lo largo del relato el sufrimiento del sujeto doliente. Los individuos enfermos y sus seres cercanos comparten el rol de sujetos sufrientes.

Englobando lo anterior, nos podemos atrever a enunciar que Silent Hill en su línea discursiva, es un relato que por medio de un trayecto audiovisual, emite un pastiche posmoderno, que alude al trayecto simbólico de un padre, que busca paliar el sufrimiento de su hija víctima de una dolorosa enfermedad terminal, su lucha y triunfo sobre las estructuras religiosas que se oponen a darle una muerte digna.

Cierre: Silent Hill dentro de los videojuegos como medio narrativo fue una punta de lanza que revolucionó al medio con su uso de mecánicas, acertijos, trama y abordaje de temas de complejidad social, como lo es la ortotanasia, volviéndose un importante referente de los videojuegos como medio narrativo. Si bien en la presente argumentación, por cuestiones de brevedad, fueron omitidos referencias, apropiaciones y préstamos a otros textos por parte de Silent Hill, se aspiró a presentar un panorama lo suficientemente coherente para describir un objeto eminentemente participativo. Desde una perspectiva general, el mayor mérito de Silent Hill, es el presentarnos que los videojuegos son un medio narrativo con las facultades de presentar textos complejos, con diversos niveles de lectura, interpretación y abordaje.

Los videojuegos son un medio gestante de una innovadora forma de Narrativa Audiovisual: la Narrativa Ergódica. Los videojuegos son un medio aún por explorar, por desarrollar, por experimentar, y que por tanto debemos liberar de las ataduras del prejuicio. Debemos sentirnos felices de seguir siendo parte de una vanguardia del arte, estamos en primera fila para presenciar nuevas formas de narrativa audiovisual, podemos expresar las mismas palabras que

Rudolph Arnheim cuando en 1931 hablaba de cinematografía: “por primera vez en la historia, una nueva forma de arte se está comenzando a desarrollar y nosotros podemos decir que estuvimos allí” (Marcus, 2007).

Referencias

1. Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland, US.: The Johns Hopkins University Press
2. Alayón-Gómez, J. (2009). *Retórica y Discurso Hipertextual: Del trovador oral al trovador hipermedial. Notas para un estudio. Literatura electrónica hispánica*. Retrieved April 8, 2015, from <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd79t8>
3. Barnes, R., & Colaborators. (2001). *The 20th-Century art book*. London United Kingdom: Paidon Press.
4. Benson, R., & Giger, H. R. (1995). *Darkseed II*. Darkseed. United States of America: Cyberdreams.
5. Campbell, J. (2013). *El Héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. (L. J. Henández, Trans. XIV ed.). México: Fondo de Cultura Económica
6. Chenieux-Gendron, J. (1989). *El Surrealismo* (J. J. Utrilla, Trans.). México: Fondo de Cultura Económica.
7. Cranford, M., Dawson, M., & Giger, H. R. (1992). *Darkseed*. Darkseed. United States of America: Cyberdreams.
8. Marcus, L. (2007). *The tenth muse: writing about cinema in the modernist period*. Oxford.: Oxford University Press.
9. Ponce-Díaz, R. (2013). [El Artefacto] *Ergonarrativas y la construcción ficcional a partir de lo ausente*. Tesis de Maestría. Facultad en Artes. Universidad Autónoma del Estado de México. Retrieved from <http://desiertosdelamente.tumblr.com/>
10. Ranciere, J. (2008). *Le spectateur émancipé* (A. Dilon, Trans. 3rd ed.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial.
11. Toyama, K. (Writer) & K. Toyama (Director). (1999). *Silent Hill* (サイレントヒル Sairento Hiru). In K. C. E. Tokyo (Producer), *Silent Hill*. Japón: Konami.

12. Vidaurre-Arenas, C. V. (2013). Las artes narrativas visuales y las nuevas tecnologías. Ensayo. Centro Universitario en Arte, Arquitectura y Diseño. Universidad de Guadalajara. México. Retrieved from https://www.academia.edu/8703669/Las_artes_narrativas_visuales_y_las_nuevas_tecnolog%C3%ADas
13. Zavala, L. (2006). La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura (F. Suarez Ed. 3rd ed.). Toluca, Estado de México, México: Universidad Autónoma del Estado de México.

References

1. Aarseth, E. J. (1997). *Cibertext Perspectives on Ergodic Literature* (1st ed.). Baltimore, Maryland, US.: The Johns Hopkins University Press
2. Alayón-Gómez, J. (2009). Rhetoric and Hypertextual Speech: From the oral troubadour to the hypermedial troubadour. Notes for a study. *Hispanic electronic literature*. Retrieved April 8, 2015, from <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcd79t8>
3. Barnes, R., & Colaborators. (2001). *The 20th-Century art book*. London United Kingdom: Paidon Press.
4. Benson, R., & Giger, H. R. (1995). *Darkseed II Darkseed*. United States of America: Cyberdreams.
5. Campbell, J. (2013). *The Hero of a thousand faces. Psychoanalysis of the myth*. (L. J. Henández, Trans. XIV ed.). Mexico: Economic Culture Fund
6. Chenieux-Gendron, J. (1989). *Surrealism* (J. J. Utrilla, Trans.). Mexico: Economic Culture Fund.
7. Cranford, M., Dawson, M., & Giger, H. R. (1992). *Darkseed*. Darkseed. United States of America: Cyberdreams.
8. Marcus, L. (2007). *The tenth muse: writing about cinema in the modernist period*. Oxford.: Oxford University Press.
9. Ponce-Díaz, R. (2013). [The Artifact] Ergonarratives and fictional construction from the absent. Master's Thesis. Faculty of Arts. Autonomous Mexico State University. Retrieved from <http://desiertodelamente.tumblr.com/>

10. Ranciere, J. (2008). *Le spectateur émancipé* (A. Dilon, Trans. 3rd ed.). Buenos Aires, Argentina: Manantial Editions.
11. Toyama, K. (Writer) & K. Toyama (Director). (1999). *Silent Hill* (サイレントヒル Sairento Hiru). In K. C. E. Tokyo (Producer), *Silent Hill*. Japan: Konami
12. Vidaurre-Arenas, C. V. (2013). *The visual narrative arts and new technologies*. Test. University Center in Art, Architecture and Design. University of Guadalajara. . Mexico. Retrieved from https://www.academia.edu/8703669/Las_artes_narrativos_visuales_y_las_nuevas_tecnolog%C3%ADas
13. Zavala, L. (2006). *The accuracy of uncertainty. Postmodernity, everyday life and writing* (F. Suarez Ed. 3rd ed.). Toluca, State of Mexico, Mexico: Autonomous University of the State of Mexico.

©2020 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).