

## Treball de fi de grau

Títol

**Análisis del entorno narrativo de Silent Hill 2**

Autor/a

**Sergio Sánchez Menchén**

Tutor/a

**Luisa del Carmen Martínez García**

Departament      Departament de Publicitat, Relacions Pùbliques i Comunicació Audiovisual

Grau      Comunicació Audiovisual

Tipus de TFG      Recerca

Data      01/05/2017

## Full resum del TFG

### Títol del Treball Fi de Grau:

<b>Català:</b>	Anàlisi de l'entorn narratiu de Silent Hill 2	
<b>Castellà:</b>	Análisis del entorno narrativo de Silent Hill 2	
<b>Anglès:</b>	Silent Hill 2's narrative environment analysis	
<b>Autor/a:</b>	Sergio Sánchez Menchén	
<b>Tutor/a:</b>	Luisa del Carmen Martínez García	
<b>Curs:</b>	2016/17	<b>Grau:</b> Comunicació Audiovisual

### Paraules clau (mínim 3)

<b>Català:</b>	Videojoc, anàlisi, estructura, contingut
<b>Castellà:</b>	Videojuego, análisis, estructura, contenido
<b>Anglès:</b>	Videogame, analysis, structure, content

### Resum del Treball Fi de Grau (extensió màxima 100 paraules)

<b>Català:</b>	Anàlisi estructural i de contingut del videojoc Silent Hill 2, prenent com a punt de sortida la rellevància dels personatges i de la seva psicologia respecte de la trama. L'anàlisis estructural comprèn la estructura narrativa emprada i l'ús dels recursos narratius, així com l'anàlisi de contingut investiga i relaciona qualsevol element del joc amb els personatges i la seva psicologia.
<b>Castellà:</b>	Ánalisis estructural y de contenido del videojuego Silent Hill 2, tomando como punto de partida la relevancia de los personajes y su psicología respecto de la trama. El análisis estructural comprende la estructura narrativa empleada y el uso de los recursos narrativos, así como el análisis de contenido investiga y relaciona cualquier elemento del juego con los personajes y su psicología.
<b>Anglès:</b>	Structural and content analysis of the videogame Silent Hill 2, taking as a starting point the relevance of the characters and their psychology with respect to the plot. The structural analysis comprehends the narrative structure employed and the use of the narrative effects, likewise the content analysis investigates and connects every element of the game with the characters and their psychology.

# Índex

1. Introducción	1
2. Marco teórico	3
2.1 2.1 Del funcionalismo a los usos y gratificaciones: la evasión como necesidad	3
2.2 Conceptos clave	4
2.3 Investigaciones previas: análisis del guión y la transmisión del mensaje	6
2.4 Descripción del objeto de estudio	9
3. Metodología y desarrollo	11
4. Resultados de la investigación	19
4.1 Sinopsis de <i>Silent Hill 2</i>	19
4.2 Análisis del contenido narrativo de <i>Silent Hill 2</i> : los personajes como un “todo” dentro de la trama	23
4.3 El eje central de la trama: los personajes y su psicología	26
4.4 Análisis de la estructura narrativa de <i>Silent Hill 2</i>	51
4.5 La narrativa proposicional de <i>Silent Hill 2</i>	60
4.6 La retronarrativa en <i>Silent Hill 2</i>	61
5. Conclusiones	64
6. Bibliografía y ludografía	70

# 1. Introducción

El objetivo de este Trabajo de Final de Grado es realizar un análisis cualitativo de la estructura narrativa y del contenido narrativo del videojuego de terror y thriller psicológico *Silent Hill 2 Director's Cut*<sup>1</sup> (Konami Computer Entertainment Tokyo, 2001). El propósito que tiene este análisis es establecer la importancia de la personalidad y la mente de los personajes respecto a la trama, examinar las temáticas que utiliza el videojuego desde un punto de vista narrativo, detallar la estructura narrativa y sus recursos técnicos para conocer su grado de complejidad y analizar los diversos simbolismos que acompañan a la trama. Los motivos por los que se ha escogido este videojuego por delante de muchos otros son tanto culturales como personales. El motivo cultural es que este videojuego ha sido alabado por múltiples periodistas especializados en el tema tanto por su madurez, como por su narrativa y su puesta en escena. Por otra parte, la industria de los videojuegos supone hoy en día un mercado audiovisual en auge a tener en cuenta. En 1998, E.E.U.U. generó 2 mil millones de dólares, en 2005 la cifra aumentó a 6,9 mil millones y en 2010, 17,1 mil millones. De modo similar, el gasto global en videojuegos (incluyendo el *hardware* necesario para utilizar los videojuegos) durante el año 2016 fue de 24,5 billones. Son unas cifras que van creciendo de un año a otro (un 6% del 2015 al 2016) y que demuestran la importancia y el crecimiento económico de los videojuegos durante las dos últimas décadas (Entertainment Software Association, 2014; Entertainment Software Association, 2015). El motivo personal es que *Silent Hill 2* supuso el primer juego de terror jugado, cuya trama me mantuvo expectante y me cautivó durante todas las horas de juego. Además, la falta de un estudio que se centre solamente en *Silent Hill 2* o que profundice en su trama de manera significativa motivó aún más las ganas de realizar dicho análisis.

*Silent Hill 2* es un videojuego que se ha tratado en obras literarias como en *Silent Hill: The Terror Engine* (Perron, 2012) o en algunos de los artículos y autores que se mencionan dentro del marco teórico, pero en la obra de Perron se ofrece un análisis de los tres primeros juegos además de analizar en general las fórmulas del *survival horror*, y en el caso de los artículos no se centran en ningún momento el

---

<sup>1</sup> A partir de ahora, *Silent Hill 2*, para abreviar.

juego por sí solo. Por lo tanto, el contenido de dichos artículos se puede catalogar como una recopilación de datos y un posterior análisis que no se ha realizado basándose en el contenido del videojuego en sí. A su vez, y aunque no es la intención de esta investigación, se aporta un grano de arena en el método de análisis de videojuegos, así como en su diferenciación con el método empleado en el análisis cinematográfico.

La estructura de esta investigación mantiene dos ejes principales: por una parte se analiza la estructura narrativa que sigue la trama del videojuego, y por otra se realiza un análisis de contenido, teniendo en cuenta, en primer plano, a los personajes y la psicología. De esta manera se extraen relaciones directas entre personajes, las acciones, las decisiones, los escenarios y las simbologías. Mediante este tipo de análisis se cubren los dos componentes esenciales en una obra audiovisual: por un lado se tienen en cuenta los elementos y recursos técnicos y narrativos que la componen y le dan forma, y por el otro se analiza el contenido narrativo que contiene y le da forma.

Una vez mostrados los objetivos de la investigación y descritos brevemente la metodología y el proceso que conformará el análisis, se dará paso al marco teórico sobre el que se basa la investigación.

## 2. Marco Teórico

### 2.1 Del funcionalismo a los usos y gratificaciones: la evasión como necesidad

Para realizar el análisis de contenido de un videojuego es necesario comprender el uso comunicativo que pueden desarrollar los videojuegos, así como el uso que le dan los usuarios. Por ese motivo, es necesario dotar a la investigación de una base, que en este caso es la teoría funcionalista y su posterior evolución, la teoría de los usos y las gratificaciones.

La teoría funcionalista estipula que los receptores de los medios comunicativos cumplen unas funciones básicas para la sociedad. Estas funciones se pueden clasificar de distinto modo según el pensador, por lo que varían ligeramente de un autor a otro. Lasswell, precursor de esta teoría, expone las tres funciones principales que efectúan los receptores respecto a los medios comunicativos: la vigilancia del entorno revelando todo lo que podría afectar al sistema de valores de una comunidad o de las partes que las componen, la puesta en relación de los componentes de la sociedad para producir una respuesta al entorno y la transmisión de la herencia social (Lasswell 1948, pp. 84-99).

Sin embargo, teniendo en cuenta la representación que tienen los videojuegos en la sociedad actualmente, merece la pena poner especial atención a la clasificación que efectúan autores como Robert K. Merton, que es la adición de una cuarta función, la del entretenimiento. Los *mass media* cumplen la función de evasión de los problemas entreteniendo a las audiencias del mismo modo en que lo hacen los videojuegos (Merton, 1949).

Aunque la teoría funcionalista pretende abarcar la influencia o el poder que poseen los medios de comunicación sobre las audiencias, se hicieron necesarios nuevos puntos de vista sobre los que basar los estudios, lo que dio lugar a la teoría de usos y gratificaciones. Esta teoría deja de ver al consumidor como un ser pasivo para pasar a ser un ser activo, un receptor que toma parte activa en el proceso

comunicativo de los medios de masas y escoge qué medios utiliza y cómo los utiliza. El resultado de este nuevo enfoque permite analizar las decisiones que toma el receptor a la hora de consumir los *mass media*, por lo que se permite investigar el mensaje que se transmite en ellos. Esta inversión de perspectiva cobra una doble importancia en el ámbito de los videojuegos, ya que el nivel de decisión se puede tomar tanto a nivel sociológico como a nivel personal. El receptor decide, por una parte, qué consumir y, por otra, cómo consumir el producto con una mayor libertad que con los demás media, ya que el jugador controla, dentro de las posibilidades del videojuego, a un personaje. Se llega, pues, al análisis del uso del mensaje que se transmite, más que al mensaje en sí, ya que la manera en que llega y se interpreta es muy variable de un individuo a otro.

Si bien mediante la teoría de usos y gratificaciones se pueden llegar a estudiar el comportamiento de los receptores de *mass media*, en este caso a los jugadores, el objetivo de esta investigación se centra exclusivamente en el uso que se da del mensaje y a la estructura narrativa seguida. Sí podemos hacer mención que, de las cinco necesidades del receptor que se busca cubrir mediante el uso de los media, que son las necesidades cognitivas, afectivo-estéticas, intrapsicológicas, interpsicológicas y evasivas, el jugador medio busca, sobre todo, esta última. Relacionado con las necesidades evasivas, se puede añadir que la gratificación de estas necesidades proviene del proceso de consumo de estos medios para así obtener una experiencia placentera (Wolf, 1987, pp. 77-89).

## **2.2 Conceptos clave**

Con el objetivo de evitar significados ambiguos y facilitar la comprensión de la investigación, es necesario definir los conceptos básicos que se asocian a este análisis. En primer lugar, definimos el concepto *análisis de contenido* como el conjunto de métodos y técnicas de investigación destinados a facilitar la descripción y la interpretación sistemática de los componentes semánticos y formales de todo tipo de mensaje, y la formulación de inferencias básicas acerca de los resultados obtenidos (Krippendorf, 1980). Así mismo, clasificamos este de análisis de contenido *cuantitativo*, ya que la investigación hace referencia a la cantidad o la calidad de una entidad (en este caso, producto audiovisual de carácter videolúdico).

La primera definición de *videojuego* que proporciona la Real Academia Española es la siguiente: juego electrónico que se visualiza en una pantalla. Aunque la primera definición es simple y escueta, nos proporciona una segunda definición más completa: dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de una computadora. Pese a ampliar significativamente su significado, las definiciones oficiales de la RAE no reconocen los videojuegos como medios de representación artística o útiles para contar historias, como sí lo hace con el cine, y los trata únicamente de aparatos electrónicos. Es por ello que, recogiendo las definiciones ya mostradas, podemos añadir la descripción de Martín: “un medio narrativo de comunicación” (2015), que permite ubicar a los videojuegos dentro de la categoría de medios de comunicación.

Un término que merece ser definido es el del género de videojuegos *survival horror*. No existe una definición concreta acerca del género *survival horror*, aunque sí que podemos establecer una teniendo en cuenta las características más comunes en sus videojuegos: son videojuegos en los que la trama sitúa al jugador en algún lugar, generalmente claustrofóbico y con una ambientación oscura, del cual nuestro protagonista sabe poco o nada, mientras es perseguido y/o atacado por algún tipo de criaturas, seres o entes, normalmente de origen sobrenatural y de apariencia terrorífica, mientras trata de sobrevivir mediante la resolución de puzzles y la gestión de recursos. Además, suelen poseer pocos NPCs (*Non-playable characters*), por lo que se juega constantemente con la sensación de aislamiento del resto del mundo que se traduce, por lo general, en tensión. Además, suele haber poco énfasis en el combate y más en explorar y huir de los enemigos. Un método común para conseguir información que se da en videojuegos de este género es la inclusión de notas y escritos, que relatan eventos del pasado o del contexto.

Uno de los términos de los que se hace mucho uso en el análisis de contenido es la *simbología*. La simbología es el estudio de los símbolos o el conjunto de estos (definición extraída de la RAE). Sin embargo, lo que hay que definir no es propiamente el significado de la palabra, sino es uso que se da de ella. Se utiliza la simbología refiriéndose a los significados interpretables por dos fuentes: por contexto o por referencias externas. Por contexto hace referencia a elementos

internos del videojuego y las referencias externas hace referencia a películas, libros o a la sabiduría popular. En el análisis se hacen referencia, sobre todo, a los elementos internos y a la sabiduría popular.

## **2.3 Investigaciones previas: análisis del guión y la transmisión del mensaje**

La primera piedra sobre la que se sustenta esta investigación es el método de análisis de guiones de videojuegos que se puede encontrar en *Análisis narrativo del guion de videojuego* (Martín, 2015). En dicho libro se tratan las diferencias de tratamiento y análisis entre el guion cinematográfico y el de un videojuego, además de proponer una metodología concreta para el análisis de estos últimos que se diferencie lo suficiente de la que se utiliza para el cine. Sin embargo, el resultado de este análisis solamente trata el videojuego de manera superficial, y no profundiza en el contenido el videojuego *per se*, sino que trata en mayor medida elementos formales y técnicos. Por otra parte, esta metodología se adapta lo suficiente como para analizar videojuegos de cualquier género y con cualquier *gameplay*; desde FPS (*first-person shooter*) hasta novelas gráficas.

En dicho libro aparece el modelo de análisis fílmico de la imagen de Casetti y Di Chio (2001). Aunque este modelo de análisis se formula para el medio cinematográfico, se puede aplicar de la misma manera a los videojuegos, ya que ambos son medios visuales. Este análisis comprende tres niveles de representación de la imagen: el primero son los contenidos que se presentan en ella, el segundo es la manera en que se manifiestan estos contenidos para el espectador, mientras que el tercero estudia la forma en que se conectan los objetos e imágenes que aparecen para transmitir un mensaje. Este modelo hace referencia, pues, a la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie, por lo que permite analizar la representación en pantalla del mensaje y el contenido que se transmite al espectador o jugador. Este modelo sirve como base para el modelo de análisis de Martín (2015), que se emplea en esta investigación como preámbulo al análisis estructural y al de contenido.

*Silent Hill: The terror engine* (Perron, 2012) es, probablemente, el libro que más se acerca temáticamente a esta investigación. Dicha obra analiza el contenido de *Silent Hill*, *Silent Hill 2* y *Silent Hill 3*, con anotaciones del resto de la saga, aunque desde un punto de vista relativo a cómo se emplean los elementos técnicos y artísticos para transmitir el miedo. Sí que se realiza un análisis de contenido, aunque difiere en gran medida de esta investigación, por lo que se podría considerar que juntos pueden complementarse. El análisis se basa en una relación entre el punto de vista que obtiene el jugador (que se manifiesta en James, el protagonista) y el miedo y el terror que se pretende transmitir como parte del mensaje. Hace referencia, en gran medida, a cómo se genera el miedo en este *survival horror* y las sensaciones que se provocan al jugador. Sin embargo, es interesante observar el tratamiento que se le da al contenido y al acercamiento al tratamiento del simbolismo. Si bien no profundiza en este último tema, existe un gran conocimiento de ello y del papel que cumple cada elemento del juego. Es por ello que este libro ha inspirado parte del contenido y de los elementos para analizar, aunque no para el análisis en sí.

No obstante, el miedo constituye un buen recurso para crear una conexión con el jugador o el consumidor. El jugador, en este caso, siente lo mismo (o una sensación parecida, sin llegar a temer por su vida realmente) que el personaje, por lo que se fortalece el vínculo entre ambos. De esta manera, el contenido del juego no tiene por qué ser realista, aunque para facilitar aún más la inmersión del jugador, el mundo representado en el videojuego ha de tener coherencia y ha de permitir que sus piezas encajen y formen un todo (Hong, 2015, pp. 42-46). Aunque existan elementos que sean anacrónicos o irreales, si están configurados de manera que formen parte de la mitología o mundo del videojuego en cuestión, el jugador no sentirá una sensación de incomodidad o extrañeza al descubrirlos. La creación de un mundo coherente y plausible, no necesariamente realista, favorece mucho el éxito de una narración, más si esos elementos tienen un referente en la vida real con el que el jugador puede establecer una relación (Hong, 2015, pp. 42-46). Si se toma en cuenta el factor de identificación del jugador con el personaje, el *survival horror* es un género que explota al máximo esta conexión. Si bien se pretende establecer con la mayoría, si no todos, de los videojuegos, el jugador muchas veces intenta emular la sensación de soledad y aislamiento que vive el personaje mediante la aclimatación de la zona de juego (estar a solas, con la luz apagada, jugar de

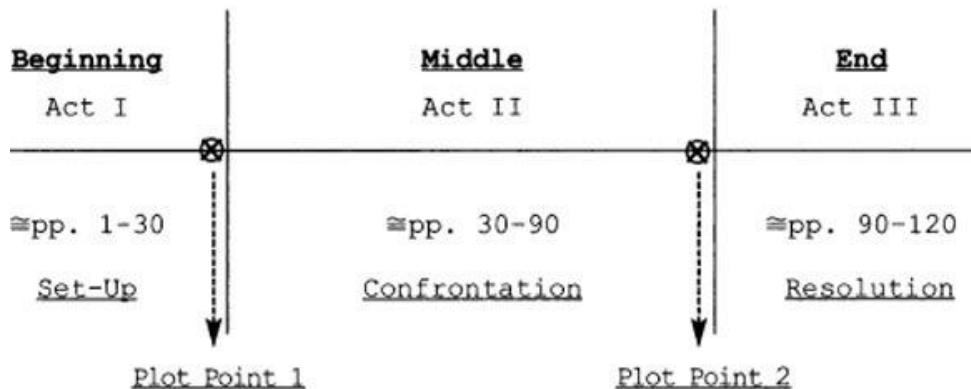
noche). El contenido del juego, y sobre todo las sensaciones que pretende transmitir, alcanzan su punto álgido cuando el jugador se siente como si fuera realmente él la última persona, utilizando el tiempo de juego para transformarlo en un tiempo en el que solamente hay una persona y un mundo, el mundo, y así experimentar realmente el “yo” del personaje (Chauvin, 2002).

La intención de identificarse con el personaje está muy ligada a la voluntad de evadirse a la hora de jugar. La evasión es una de las necesidades de los receptores según la teoría de usos y gratificaciones, por lo que la proliferación de tramas más inmersivas y psicológicas surge en respuesta a esta necesidad, latente también en medios como el cine o la literatura. Mediante el uso del videojuego se permite el olvidarse de la propia vida para sentir como el personaje, y es en este sentido en el que el género del *horror* brilla con más fuerza. H.P. Lovecraft, uno de mayores autores del terror literario, considera el miedo como “la emoción más antigua y más fuerte de la humanidad [...] y el miedo más antiguo y más fuerte es el miedo a lo desconocido” (1973, 12). Considerando estas propiedades del miedo a lo desconocido, se puede establecer una clasificación de los “miedos” según su fuente o su origen. En primer lugar, tenemos los miedos ya mencionados, aquellos que hacen referencia a los desconocido y los elementos que desafían las leyes conocidas del mundo físico y que van más allá de la lógica humana; en segundo lugar están los elementos que aparentemente son inofensivos, pero debido a comportamientos inusuales y agresivos son capaces de transmitir miedo o terror, como por ejemplo las aves en *Los pájaros* (Hitchcock, 1963); y por último se encuentran todos aquellos elementos que ya dan miedo de por sí y se someten a una representación hiperbólica para recalcar esa sensación, como puede ser el miedo a las arañas o a las serpientes (Amossy, 1991). Una de las claves para transmitir el miedo es, además, trasladar estos tipos de miedo en escenarios o localizaciones cotidianas, que aumentan la sensación de inseguridad al posicionar en peligro al personaje en un entorno que a priori es un lugar seguro (1991).

En cuanto a los tipos de estructura narrativa que pueden presentar los videojuegos, lo primero que hay que saber es el tipo de libertad que tiene el jugador cuando juega y en el momento de tomar decisiones. Los tipos de estructura pueden ser lineales (unicursal) o no-lineales (multicursal) (Ip, 2011), aunque también pueden aparecer

videojuegos con un laberinto cibertextual en forma de red (Martín, 2015). El tipo de laberinto que ofrece el videojuego está relacionado directamente con la capacidad de decisión y de libertad del jugador: cuanto más mundo abierto o libertad de movimiento tiene el jugador, por lo general tendrá más libertad a la hora de actuar en él. Los videojuegos con laberintos cibertextuales más lineales suelen ofrecer menor retronarratividad o libertad a la hora de jugar, ya que suelen mostrar argumentos cerrados y definidos en los que el jugador no suele tomar decisiones (Martín, 2015).

Mientras que en otros estudios se ha tratado de la estructura de los videojuegos, algunos de ellos se ha hecho teniendo en cuenta más las capacidades y los elementos técnicos como por ejemplo el tiempo de las cinemáticas, cuánto tiempo de pantalla dedican a los diálogos, cuánto tiempo de juego hay teniendo en cuenta el tiempo de juego total (Ip, 2001). El análisis propuesto en esta investigación no busca detallar esos tiempos, aunque sí aprovechará las formas de estructurar un guión. En este caso, se analiza la estructura del guión cinematográfico de los tres actos que propone el guionista de cine Syd Field, una versión actual del paradigma de Aristóteles.



Paradigma de los tres actos de Syd Field

## 2.4 Descripción del objeto de estudio

*Silent Hill 2* es un videojuego del sub-género *psychological horror*, establecido dentro del género del *survival horror*, aunque también se puede clasificar como thriller psicológico. Es un videojuego desarrollado por el Team Silent el año 2001 y

distribuido por Konami, y es una secuela indirecta de *Silent Hill*. Es un videojuego para un jugador, sin posibilidad de multijugador o cooperativo. Posee una vista en tercera persona, “una perspectiva que muestra el mundo del juego como si se viera a través de una cámara virtual, mostrando el personaje del jugador en la escena” (Perron, 2015, p. 150).

El término acuñado como *survival horror* surge con la edición japonesa de *Resident Evil* (1996, Capcom), aunque las raíces del *survival horror* surgen durante la década anterior. Existían videojuegos previos, como *Haunted House* (1982, Atari, Inc), *Sweet Home* (1989, Capcom) y *Alone in the dark* (1992, Infogrames) que, pese a no considerarse *survival horror* como tal, pueden considerarse precursores del género, ya que ayudaron a seleccionar las bases que más tarde establecería *Resident Evil* y que otros videojuegos, como *Silent Hill*, seguirían. Estas bases no solamente se representan mediante recursos técnicos o referentes a la jugabilidad, sino también en la temática y en los elementos sobrenaturales que hacen aparición en la gran mayoría de videojuegos de este género. Aunque comparar *Resident Evil* con *Silent Hill* pueda parecer algo obvio, en realidad es una comparación injusta, ya que sería como comparar *Night of the living Dead* (George A. Romero, 1968) con *The Exorcist* (William Friedkin, 1973). Además, las diferencias en cuanto a las tramas son especialmente obvias: en el primero, miembros de la unidad táctica S.T.A.R.S. (*Special Tactic and Rescue Service*) desmantelan un laboratorio de la corporación farmacéutica Umbrella mientras intentan sobrevivir frente a hordas de zombis y armas biológicas, mientras que en el segundo personas normales y corrientes se ven envueltos en los malvados planes de un culto religioso llamado “la Orden” mientras sobreviven frente a monstruos y criaturas humanoides que surgen del poder sobrenatural que emerge de mentes torturadas. Como se ve, aunque las diferencias están claras, mencionar *Resident Evil* es necesario debido a su previa salida al mercado (Perron, 2012). De hecho, *Silent Hill 2* se distancia incluso de su precuela mostrando un videojuego que prioriza el carácter introspectivo de los personajes a la acción externa, por lo que muestra un proceso de maduración distinto.

### 3. Metodología y desarrollo

El objeto de estudio de este análisis cualitativo de contenido es el videojuego *Silent Hill 2*. Mediante esta investigación se pretende analizar los elementos que lo convierten en un videojuego del género del *survival horror*, así como realizar un análisis en profundidad de la estructura, recursos narrativos empleados y de la trama y establecer la personalidad, características y psicología de los personajes y su relación con la trama. Es por ello que el análisis se dividirá en dos apartados que, aunque son complementarios, merecen un tratamiento distinto: por una parte se analizará el videojuego teniendo en cuenta la estructura narrativa y, por otra parte, se realizará un análisis de contenido.

Aparentemente, el videojuego comparte muchos aspectos con el cine, su industria cultural más parecida. Por lo general, ambos son medios que narran historias a través de personajes representados mediante la imagen con movimiento, y comparten rasgos como el uso del sonido y la música, tratamiento similar de personajes, uso de la iluminación y, hablando de elementos narrativos, el uso de una estructura narrativa marcada, que puede ser dividiendo el producto en actos, originando puntos de giro e implantando *plants* y *payoffs*, por ejemplo. A causa de esto, podría resultar obvia la utilización de un método de análisis propio del medio cinematográfico. Sin embargo, en un videojuego existen una serie de recursos técnicos, narrativos y unas mecánicas inexistentes en cualquier otro arte o medio cultural de masas. La retronarratividad, el ritmo que marca el propio jugador, su manera de jugar o su personalidad pueden provocar distintos *gameplay* o recorridos en un mismo videojuego. Es por ello que, como base del análisis, se empleará el esquema propuesto por Iván Martín Rodríguez en su libro *Análisis narrativo del guion de un videojuego* (2015) que, como bien indica el nombre del libro, está pensado para analizar el guion de un videojuego teniendo en cuenta todos los factores que influyen en él. Dicho esquema es el siguiente:

1. **Narrativa proposicional:** dentro de esta categoría encontramos aquellos elementos que hacen referencia a la pre-producción de un videojuego
  - 1.1. **Diseño Argumental:** categoría que alude a aquellas características que también provienen del medio cinematográfico, como la creación del argumento o de los personajes.
    - 1.1.1. **Relato:** como indica el nombre, hace referencia al desarrollo de la trama
      - 1.1.1.1. **Jugable/No jugable:** se clasifica según el jugador pueda participar en el desarrollo de la trama o no participa (cinemáticas) en ciertos momentos del juego
    - 1.1.2. **Existentes:** son todos los elementos que constituyen el mundo físico del videojuego
      - 1.1.2.1. **No editables/semieditables/editables:** hace referencia a la capacidad o no del jugador para personalizar los existentes, como la apariencia del personaje
  - 1.2. **Gameplay:** representa cada uno de los factores que completan la experiencia jugador-juego. Entre ellos, encontramos la capacidad de decisión del jugador a la hora de enfrentarse al juego
    - 1.2.1. **Jugabilidad:** hace referencia a todo aquello que media entre el jugador y el *gameplay*, desde la perspectiva lúdica. Tiene relación con el disfrute del jugador.
      - 1.2.1.1. **Calidad gráfica:** Facilita la inmersión en el mundo del videojuego, puede repercutir en la experiencia y la comprensión del mismo.
      - 1.2.1.2. **Inteligencia artificial:** Representa la dificultad de los enemigos. A mayor dificultad, mayor es el reto.
      - 1.2.1.3. **Usabilidad:** Esta categoría tiene que ver con el “uso” del juego, como por ejemplo el aprendizaje de los botones del juego o la interfaz.
    - 1.2.2. **Laberinto cibertextual:** Determina el tipo de camino que se le ofrece al jugador a hora de jugar.
      - 1.2.2.1. **Unicursal/multicursal/red:** Representa los tres tipos de caminos: si bien existe una única posibilidad de camino, si se presentan diversas variantes y zonas, o bien si se permite el desplazamiento entre las zonas con libertad, respectivamente.
    - 1.2.3. **Propuesta de objetivos:** Aquello que el personaje debe cumplir o resolver. Es el “conflicto” que encontramos en el medio cinematográfico.
      - 1.2.3.1. **Cerrados/abiertos/múltiples:** Los objetivos puede venir marcados por el guión y ser inamovibles, pueden ser decisiones propias del jugador que transformen el mundo o bien pueden existir diversas variantes de *gameplay* (como en los mini juegos dentro de un juego), respectivamente.

2. **Retronarratividad:** Establece la relación entre los elementos existentes y las capacidades que tiene el jugador de formular nuevos modos de juego.
- 2.1. **Narración ergódica:** Es la creación de una narración propia de cada jugador partiendo de los existentes que otorga el juego. Implica que el jugador juega al videojuego de un modo distinto al que está programado.
- 2.1.1. **Perfiles de jugador:** Dependiendo del perfil de jugador, la retronarratividad es distinta.
- 2.1.1.1. **Impulsivo-agresivo:** Jugadores que actúan deprisa y sin reflexionar. Suelen estar ligados a la acción, y tienen gran capacidad de reacción. Dan mucha importancia a la superación de objetivos.
- 2.1.1.2. **Planificador:** Jugadores que crean estrategias y juegan de manera pausada, meditando cada decisión y justificándola. Suelen estar relacionados con la argumentación (propia suya o del videojuego), ya que sus decisiones se mueven en la “causa-efecto”.
- 2.1.1.3. **Sociable-extrovertido:** Jugadores que toman las herramientas del juego para relacionarse con otros jugadores, ya sea de manera indirecta (comparación de resultados), competitiva o cooperativa. Buscan la relación con los jugadores incluso fuera del videojuego, en comunidades online.
- 2.1.2. **Comunicación jugador-gameplay:** El modo en que el jugador modifica los aspectos del *gameplay*, teniendo en cuenta la narrativa.
- 2.1.3. **Relación con universo editable:** La forma con que el jugador edita los existentes, sin necesidad de seguir alguna narrativa.
- 2.2. **Paideia:** todas aquellas capacidades que el jugador desarrolla o aprende, aplicables dentro o fuera del videojuego. Es lo que permite al jugador realizar avances en el juego, ya que adquiere las capacidades necesarias para superar retos cada vez más difíciles.
- 2.2.1. **Competencias extraludológicas:** Fomentan el aprendizaje fuera del juego. Puede ser de manera directa (el juego, a través del *gameplay*, enseña sucesos históricos reales, por ejemplo) o indirecta (puede hacer mostrar interés por temas relacionados, como por ejemplo temáticas de autores de la literatura)
- 2.2.2. **Capacidades reforzadas:** aquellas capacidades que permiten al jugador avanzar en el videojuego, de manera que va aprendiendo cómo jugarlo.
- 2.2.2.1. **Visioespacial:** Capacidad que hace referencia a la interactividad del videojuego. El jugador aprende los mecanismos mediante la percepción visual y la atención.
- 2.2.2.2. **Memorística:** Es lo que permite a jugador utilizar el juego, ya que debe aprender el uso y la posición de los botones. Además, la capacidad memorística tienen en cuenta todo el bagaje previo del jugador.
- 2.2.2.3. **Lógica:** Capacidad que permite al jugador aplicar el razonamiento y aprender diversos símbolos que otorga el videojuego para resolver un puzzle o un acertijo.
- 2.2.2.4. **Social:** Algunos juegos cuentan con sencillez mecánica y evitan el juego introspectivo en pro del juego competitivo por equipos, priorizando la diversión social.

Si bien este esquema una vez desarrollado consigue rascar la superficie de los objetivos que tiene este trabajo, como bien se ha comentado antes, puede ser útil como herramienta para generar la base para un análisis narrativo. Por ello, una vez resuelto el esquema, se tendrán en cuenta unas unidades de análisis que permitan adquirir una mayor profundidad en la estructura de la narrativa de *Silent Hill 2*. Algunas de dichas unidades de análisis son compartidas entre los videojuegos y el cine, si bien se enfocan desde la óptica propia del medio; y otras no se comparten y son genuinas del videojuego. Alguna otra categoría está relacionada únicamente con la narrativa del videojuego, no con la estructura. Las unidades de análisis son las siguientes:

- **Cinemáticas (o cutscenes).** Fragmentos de vídeo en los que el jugador pasa a ser mero espectador (no jugables), insertados tras momentos o acciones específicas que ayudan a avanzar la trama. El tratamiento de la imagen, el movimiento de cámara y las acciones de los personajes están predefinidos y no son modificables por el jugador, por lo que se suele concentrar el peso de la trama dentro de ellas.
- **Los diálogos y pensamientos** que se reflejan en la pantalla mediante el uso sonoro o de texto *on-screen*. Ayudan a comprender la psicología de los personajes y sus puntos de vista. Además, pueden servir como motor para transmitir al jugador la información necesaria para avanzar, o decirle qué información posee el protagonista en un momento dado.
- **El sonido**, tanto la banda sonora como los efectos sonoros, así como el silencio. El sonido ayuda reflejar la atmósfera y reforzarla. Tanto la banda sonora como los efectos sonoros y el silencio ayudan a transmitir sensaciones al jugador, como el miedo y la tensión.
- **Localizaciones, imágenes y planos.** Junto con el sonido, el apartado visual cumple un papel clave en la inmersión del jugador dentro del videojuego. Además, las localizaciones, junto con la capacidad de enseñar o no enseñar, pueden tanto reflejar información de los personajes. El análisis de los

*Otherworld*<sup>2</sup>, o mundo alterno, es crucial a la hora de realizar el análisis de los personajes.

- **Recursos narrativos** empleados en el videojuego. Esta categoría hace referencia a un aspecto de la estructura narrativa, la forma, y no tanto al contenido, aunque pueda tener relación. Se hará mención de todos y cada uno de los recursos identificados para poder elaborar el “esqueleto” del guión.
- **Escritos y notas** recogidos a lo largo del juego (memos). Estos objetos permiten conocer con mayor profundidad a algunos personajes y localizaciones, para que el jugador comprenda aspectos de la trama o amplíe su información. Pueden contener información trivial y alejada de la trama (que añadiría peso a la atmósfera e historia del lugar y personajes) o bien contener información crucial para la comprensión de la trama. Además, pueden aportar datos imprescindibles para la resolución de enigmas dentro del videojuego.
- **Relación entre localización y objetos interactuables, así como los propios objetos.** Del mismo modo que la unidad de análisis anterior, los objetos pueden aportar profundidad a personajes y escenarios. Sin embargo, también se dará especial atención a las localizaciones o las circunstancias en que se encuentra un objeto, ya que de manera no explícita podría estar aportando un significado no tan obvio.
- **La sombra.** Es uno de los arquetipos principales del inconsciente colectivo que expone el psicólogo y psiquiatra Carl Gustav Jung. Este arquetipo hace referencia a todas las acciones, decisiones, actitudes y rasgos de la personalidad consciente que el “Yo” no reconoce como propios. Se identificará explícitamente cuándo y cómo aparecen estos momentos, junto a las repercusiones inmediatas y a largo plazo.

---

<sup>2</sup> El Otherworld es una manifestación física en el mundo de los sentimientos, miedos y preocupaciones más profundos de un personaje. Aparece en momentos específicos del juego, y supone una metamorfosis de un ambiente “cotidiano y normal” por el mismo ambiente con elementos perturbantes, que dependen de la psique del personaje (pueden ser el fuego, la sangre, el acero y el óxido, el agua o la podredumbre, por ejemplo) . Estos elementos y cambios suponen un importante reflejo de esta psique a nivel simbólico.

- **Simbología y metáfora en monstruos, espacios, objetos y acciones.** Esta categoría de análisis está estrechamente relacionada con todas las anteriores y alude a todo aquel significado “oculto” a simple vista en cualquiera de los aspectos de la narrativa del videojuego.
- **Recursos narrativos.** Son una serie de técnicas narrativas que se emplean de manera convencional en la elaboración de un guión narrativo. A esta categoría pertenecen las técnicas como el *plant* y el *payoff*, la *scene of preparation*, *scene of aftermath* o el punto de giro.

Algunas de estas unidades se complementan y su análisis por separado, en algunos casos, puede resultar imposible o poco práctico. Pese a ello, se anunciará siempre que sea necesario qué unidad se está analizando en cada momento y de qué manera. Además, se elaborará una ficha para cada uno de los distintos personajes que aparecen en el videojuego para entender el rol que aportan a la trama y complementar el análisis narrativo. A continuación se presenta una breve descripción de cada uno de estos personajes, que se toma como presentación de cada uno de ellos y como base de cara al posterior análisis en profundidad:

- **James Sunderland**, 29 años. Es el protagonista de *Silent Hill 2*. Es rubio, tiene los ojos marrones y viste con una chaqueta verde. Era un marido amable y cariñoso hasta que su mujer contrajo una rara y mortal enfermedad. Desde que su mujer está en estado terminal, su comportamiento ha cambiado y ahora es reservado y distante.
- **Mary Shepherd-Sunderland**, 25 años. Es la mujer de James. Solía ser una mujer alegre y tierna hasta que una enfermedad terminal la azotó. Murió tres años antes de los eventos del juego, pero James recibe una carta de Mary en la que pone que le espera en su “lugar especial” en *Silent Hill*.
- **Angela Orosco**, 19 años. James conoce a Angela en el cementerio, mientras la chica busca a su madre, a quien parece echar mucho de menos. Tiene los ojos marrones y el pelo oscuro, y viste con un jersey beige de cuello alto.

Tiene reparos a contestar a algunas preguntas de James y parece adoptar un comportamiento defensivo en algunos momentos. Angela ha huido de casa varias veces, habiendo llegado esta última hasta Silent Hill.

- **Eddie Dombrowski**, 23 años. James conoce a Eddie en los apartamentos, mientras vomita en un váter. Es rubio, con los ojos verdes y viste con ropa de aspecto infantil. Se encuentra cerca de un cadáver con el cual dice no tener ninguna relación, aunque su comportamiento es bastante inusual, negando absolutamente todo y poniéndose a la defensiva.
- **Laura**, 8 años. Es una niña de pelo rubio y ojos azules que molesta constantemente a James, metiéndolo en problemas. Pese a que no la conoce, ella sabe cosas acerca de él y su relación con Mary. No parece ser consciente del peligro que corre en el pueblo y parece bastante despreocupada.
- **Maria**, 25 años. Una mujer casi idéntica a Mary que James conoce en Silent Hill. Podría ser la hermana gemela de Mary, pero difieren en comportamiento y en su físico. Maria es mucho más extrovertida, optimista y emocionalmente abierta que Mary, y viste de un modo más provocativo. Trabajaba en el Heaven's Night, un club de striptease, hasta que la ciudad cambió al aspecto que se presenta durante los eventos del videojuego.
- **Red Pyramid Thing (o Pyramid Head)**. Pese a que no es un personaje *per se*, es un monstruo que acosa a James y lo persigue constantemente, apareciendo en diversos momentos de la trama. No parece tener un comportamiento humano o racional, aunque sí presenta características propias del comportamiento animal, como la dominación y la sumisión.

Después de comprobar los resultados del pre-test, la vía de investigación más eficiente es realizar dos análisis independientes pero complementarios: uno acerca de la estructura narrativa y el otro acerca del contenido. El primero sigue el orden temporal que se desarrolla en el videojuego para aclarar al máximo el esqueleto narrativo, mientras que el segundo análisis se salta el eje temporal diegético para

poder abordar de manera completa las diversas temáticas y sin interrupciones. Sin embargo, previo a estos dos análisis, se realiza un pequeño estudio siguiendo el esquema de análisis narrativo del guion de videojuego que propone Iván Martín. El objetivo es trazar un perfil del videojuego en general para después tratar, de manera más profunda, la estructura narrativa y el contenido.

## 4. Resultados de la investigación

### 4.1 Sinopsis de *Silent Hill 2*

James Sunderland es una de las personas llamadas al pueblo mediante la llegada de una nota escrita por su mujer, quien falleció hace tres años a causa de una enfermedad terminal. En ella, Mary le dice a James que le esperará en su “lugar especial” en Silent Hill. En su camino al parque Rosewater, uno de sus lugares especiales, se cruza con Angela Orosco, una joven que ha llegado a Silent Hill en busca de su madre, así como con Eddie Dombrowski, un chico que parece huir de alguien, y con Laura, una niña de ocho años que parece haber conocido a Mary y ser su amiga.

En el parque Rosewater, James se encuentra con Maria, una mujer que se parece a Mary físicamente, pero con una personalidad totalmente opuesta. Maria asegura no haber visto o conocido a Mary, aunque le pide a James ir con él, ya que tiene miedo de los monstruos. Juntos buscan a Laura, quien ha entrado al hospital Brookhaven. James se encuentra con Laura en el hospital, quien le revela que ella y Mary fueron amigas dentro del hospital. Laura traiciona a James, encerrándolo en una habitación, y luego huye. Momentos después, Maria es asesinada por *Pyramid Head* frente a James. James ve a Laura salir del hospital, y él decide reanudar la búsqueda de Mary, esta vez yendo a otro “lugar especial”: el hotel Lakeview.

Su búsqueda le lleva a la Sociedad Histórica de Silent Hill, donde en los sótanos se encuentra de nuevo con Maria, viva, quien no recuerda nada acerca de los últimos momentos antes de morir, en una celda. Sin embargo, parece tener recuerdos de Mary e información que solo ella podría tener, como la cinta de vídeo que dejaron en el hotel. James se encuentra con que Angela está siendo atacada por un monstruo. Tras salvarla, Angela revela que su padre abusó de ella. James consigue llegar hasta Maria, pero una vez allí se encuentra con su cadáver. James llega a un congelador frigorífico, donde está Eddie. El chico confiesa haber disparado a otra persona y haber matado a un perro, y asegura haber disfrutado con ello. James comprende que está loco, comentario que Eddie se toma a mal y dispara a James.

En el tiroteo, James mata a Eddie en defensa propia. Después de cruzar el lago Toluca en una barca, llega al hotel Lakeview. Allí recoge la cinta de vídeo y se topa con Laura en el restaurante. Ella le da una carta de Mary en la que según las fechas, no pudo haber muerto hace tres años. Tras usar la cinta de vídeo, ve cómo él mató a Mary ahogándola con una almohada. En su último encuentro con Angela, ella sube unas escaleras en llamas, simbolizando su suicidio. James avanza por el hotel, donde halla a dos *Pyramid Head* con Maria, viva. Un *Pyramid Head* mata a Maria. Tras esto, James comprende que los *Pyramid Head* surgen de la necesidad de que alguien los juzgue y le castigue. Tras redescubrir la verdad, ambas criaturas se suicidan. Los finales que acontecen a continuación corresponden al comportamiento que ha tenido el jugador a lo largo del recorrido. Las acciones que ha realizado durante el videojuego determinan qué final sucede tras derrotar a los *Pyramid Head*.

#### Final “Leave”

Este final se consigue siempre durante el primer gameplay, aunque para conseguirlo en los posteriores ha de evitar pasar tiempo con Maria, evitar las notas que traten temas como la depresión, mantener un buen nivel de salud a lo largo del recorrido y escuchar la última conversación con Mary en el pasillo que lleva al boss final. También ha de observar la foto y la carta de Mary a lo largo del juego.

James asciende a la azotea, donde está Maria disfrazada de Mary. James la rechaza porque solamente quiere estar con Mary y no necesita más a Maria, e inmediatamente ella se transforma en un monstruo. James acaba con ella, y después mantiene una charla con Mary, con quien se reconcilia y hace las paces. Mary le da su carta. Tras oírse dicha carta, se ve cómo James sale del pueblo con Laura, haciéndonos ver que la adopta, como Mary hubiera hecho.

#### Final “Maria”

Para conseguir este final, James ha de pasar mucho tiempo con Maria y evitar que sufra daño, así como visitarla en el hospital. Tampoco ha de escuchar la conversación entera con Mary en el pasillo que lleva al boss final.

En la azotea del hotel se encuentra Mary, tumbada en una cama. Ella le reprocha su muerte en el pasado, y él se defiende diciendo que fueron tres años muy duros. Entonces Mary enfurece y se transforma en un monstruo. James acaba con el monstruo y en la siguiente escena está James en el parque Rosewater cuando María se le acerca. James le dice que quiere que estén juntos, y María, tras asegurarse de que ya no quiere a Mary, le da la carta que escribió antes de morir. Tras escucharse la carta, salen James y María por el aparcamiento donde comienza el juego, y María tose, insinuando que se volverán a repetir los acontecimientos y la enfermedad de Mary.

#### Final “In Water”

Para desbloquear este final, el jugador ha de mantener una conducta autodestructiva (permanecer con poca vida, no curarse por completo). También ha de inspeccionar el cuchillo de Angela repetidas veces, así como leer los documentos y notas con mensajes depresivos que hay por el juego (el texto en el bar Neely o el diario e la azotea del hospital, por ejemplo). También ha de escuchar la conversación con el médico en el hotel Lakeview.

Del mismo modo que en el final “Leave”, María se encuentra en la azotea del hotel, vestida como Mary. James la rechaza, porque no es Mary y no la puede reemplazar ella se transforma en monstruo y James la mata. Tras la batalla, James mantiene una charla con Mary, con quien hace las paces. Al final, Mary muere, y él la coge. Con la pantalla en negro, podemos oír cómo la mete en el coche y se suicida tirándose en el coche al agua, ya que no puede vivir sin ella. Al final se oye la carta de Mary mientras la cámara se sitúa debajo del agua.

#### Final “Rebirth”

Para conseguir este final James ha de recoger cuatro objetos: *White Chrism, Book: “Lost Memories”, Obsidian Goblet* y *Book: “Crismon Ceremony”*.

En la azotea se encuentra María vestida como Mary. Aunque intenta persuadir a James, él la rechaza porque ella no es Mary y no puede vivir sin ella. Ella enfurece y se transforma en un monstruo. James la mata, y en la siguiente escena sale James remando hacia la isla que hay en el centro de lago Toluca, con el cuerpo de Mary,

dispuesto a revivirla con un antiguo ritual de “*the Old Gods*”, quienes, asegura James, no han abandonado este lugar.

El final “*Dog*” y el final “*UFO*” son considerados finales cómicos y de ninguna manera pueden considerarse como posibles final canon dentro de la saga. Ambos finales se consiguen antes de ver la cinta de vídeo y descubrir la verdad acerca de la muerte de Mary.

#### Final “*Dog*”

Para conseguir este final, el jugador ha de conseguir la “*Dog Key*” y usarla en el hotel Lakeview.

James llega a una sala del hotel que es una cabina con una mesa de mandos. Un perro shiba llamado Mira la controla. James, en japonés, cae de rodillas, rendido, al ver que todo era obra del perro.

#### Final “*UFO*”

Para desbloquear este final, el jugador ha de recoger el objeto “*Blue Gem*” y usarlo en el hospital Brookhaven tras el combate contra los *Flesh Lips*, en el embarcadero tras el combate contra Eddie, y en la habitación 312 del hotel Lakeview, antes de poner la cinta de vídeo.

James está en la habitación del reproductor de vídeo cuando por la ventana aparece una armada de Ovnis. Con ellos, sale Harry Mason, protagonista de *Silent Hill 1*, y le pregunta si ha visto a una niña pequeña (se trata de un guiño al juego original, ya que el motivo principal es encontrar a la niña que está buscando ahora Harry). James le pregunta a Harry si ha visto a su mujer, cuando un alienígena aturde a James con una pistola láser. Harry hace un gesto de aprobación y lo suben a las naves, que se van volando.

## 4.2 Análisis del contenido narrativo de *Silent Hill 2*: los personajes como un “todo” dentro de la trama

En este apartado se analiza el contenido narrativo que posee *Silent Hill 2*. En primer lugar, se exponen el contexto y una sinopsis del videojuego para organizar los eventos que ocurren a lo largo de la trama y que más tarde se mencionan. En segundo lugar, se realiza un análisis de dicho contenido, relacionado y haciendo explícitas las referencias a los diversos personajes y su psicología.

La trama de *Silent Hill 2* gira entorno un asesinato. En realidad, la trama es la evocación de un asesinato olvidado. El personaje que controla el jugador, James Sunderland, el protagonista, ha matado a su mujer, Mary Shepherd-Sunderland, y ha reprimido ese recuerdo. *Silent Hill 2* narra cómo James emprende un truculento y perturbador viaje que desafía los límites de lo físico y lo mental para “desbloquear” dicho recuerdo. Como James, el jugador no conoce la verdad acerca de la muerte de Mary, tan sólo aquello que James cree al principio y todo lo que va descubriendo a medida que cruza las calles de Silent Hill. En cierta manera, en la trama se pueden ver representados ciertos aspectos del mito clásico de Orfeo y Eurídice, como por ejemplo el amante que desciende a los infiernos (el pueblo de Silent Hill) para recuperar a su esposa muerta y la posibilidad de conseguirlo, aunque los cambios son significativamente más inquietantes y turbios. En este caso, es el marido el asesino de la mujer, en lugar de una serpiente; alcanzar a la mujer supone la pérdida de la vida, en lugar de hacerla regresar de entre los muertos; así como el infierno, Silent Hill, es un lugar donde únicamente se tortura física y psicológicamente a los vivos que se adentran en él, en lugar de pertenecer a los muertos.

Como inicio del análisis, es conveniente mostrar un poco acerca del *lore*<sup>3</sup>, o trasfondo, que tiene el pueblo de Silent Hill. La información que hay acerca del pueblo está incompleta, o descontextualizada, y solamente mediante el jugar a los distintos títulos se puede llegar a su totalidad. Solamente con la información que

---

<sup>3</sup> El *lore* de un juego es la recopilación de información, historia, personajes, etc. que conforman y dan coherencia al universo de dicho juego.

encontramos en *Silent Hill 2* podemos averiguar parte de su historia, aunque muchos de los acontecimientos que propician los eventos del juego no se encuentran en él. La gran mayoría de la información acerca de los cultos y los acontecimientos paranormales quedan en un segundo plano, exceptuando, eso sí, los diversos monstruos y las múltiples muertes de Maria, así como el *Otherworld*. Es decir, en el juego no se da la misma importancia al culto de Silent Hill como se le da en el primer juego o el tercero, ya que a nivel narrativo, apenas hay motivos para que haya dicha información, salvo por lo que acontece al final “*Rebirth*”. Silent Hill es un pueblo situado en Maine, Nueva Inglaterra, establecido alrededor del lago Toluca. Antes de la colonización de América, las tribus indígenas consideraban esos terrenos como sagrados, y los bautizaron como “El lugar de los espíritus silenciosos”, entendiendo espíritu no solamente como un individuo muerto, sino como la naturaleza, el agua, las rocas, el lugar. Con la colonización se expulsa a los nativos, y durante el siglo siguiente el pueblo es abandonado a causa de una epidemia terrible, Un siglo más tarde, es pueblo es colonizado de nuevo para formar un colonia penal, en la cual se crean la prisión Toluca, primero como campamento de presos, y el hospital Brookhaven, primero como hospital de campaña. Ambos escenarios aparecen en *Silent Hill 2*.

Entrando en el siglo XX, se cierra la prisión Toluca y se fomenta el turismo y la minería en Silent Hill, pero se redescubren símbolos tallados en piedras en las minas (procedentes de los indígenas) y comienzan a suceder accidentes mortales y aparecen testigos que aseguran haber visto criaturas extrañas, por lo que se abandona la minería en el pueblo. Lo que resulta esencial es conocer que durante mucho tiempo se han seguido alimentando creencias que recogen aspectos de las de las tribus indígenas, y que las personas que las continuaban son los que propician los eventos del primer juego (y 10 años después, los eventos del segundo) ya que veneran a un Dios que nace del dolor y la necesidad humana. Silent Hill es un pueblo que, afectado en gran medida por las fuerzas sobrenaturales de ese Dios y, específicamente, el sacrificio de Alessa Gillespie. Entrar en detalles de qué ocurre en dicho sacrificio sería adentrarse en la trama de *Silent Hill 1*, ya que en *Silent Hill 2* no se trata dicho suceso. Tan solo es necesario saber que dicho sacrificio sirvió como catalizador de la energía que posee la zona de Silent Hill durante los sucesos de *Silent Hill 2*. Mediante esa energía, ahora negativa y cargada de dolor por cómo

sacrifican a una niña, Alessa, el pueblo atrae a ciertas personas, cada una con un método propio y diferente, para juzgar sus actos. Esas personas, una vez llegan, viajan al Mundo de la Niebla, que es una dimensión paralela al Mundo Real en la que todo está sumido en niebla y los espacios no tienen por qué corresponder con la realidad (una puerta puede conducir a un sitio distinto al que realmente conduce, como ocurre en las escaleras del hotel Lakeview, durante el último encuentro con Angela, o un edificio derruido aparece en perfecto estado, como es el caso de la prisión Toluca). De vez en cuando, del Mundo de la Niebla pasan al *Otherworld*, una dimensión que se ve acorde al trauma o los sentimientos de la persona (James ve el *Otherworld* como un lugar húmedo y podrido; Angela, como un lugar caliente y en llamas; Eddie, como un gélido congelador de carne, específicamente reses, colgadas). Ambas dimensiones están repletas de monstruos, aunque aparecen con mayor frecuencia en el *Otherworld*. Estos monstruos son materializaciones del dolor y la energía negativa. Es por ello que atacan a los personajes y tratan de matarlos, ya que de alguna manera están ahí para impartir su propia justicia. Además, no solamente juzgan mediante el castigo: su sola presencia ya supone un reto que supera para las personas que llegan a Silent Hill. Esto se debe a la forma de los monstruos está relacionada con el trauma o el motivo de la llegada a Silent Hill, y aparte de ser visualmente desagradables, el personaje encuentra reminiscencias de su problema psicológico en esas formas.

Si las criaturas y el mundo de la niebla son reales o una mera imaginación se deja a elección del jugador. Pese a que las sagas comparten el mismo universo, no comparten un quórum acerca de la verdad. mientras que en *Silent Hill 1* y *Silent Hill 3* los monstruos son manifestaciones del pueblo y representan miedos de Alessa y Heather, la protagonista de la tercera entrega, en *Silent Hill 2* no existe la relación directa con el culto dentro de la trama y, por lo tanto, pueden ser solamente alucinaciones proferidas por el pueblo. Vincent Smith, un sacerdote de la Orden y antagonista que aparece en *Silent Hill 3*, acusa a Heather de ir matando y disfrutando con ello. Ella le replica que son monstruos, a lo que él le responde “*Monsters? They look like monsters to you?*”, insinuando que no son monstruos sino que realmente son personas, aunque después asegura que lo dice de broma. Si los monstruos son reales, alucinaciones en lugar de gente o alucinaciones falsas no se ha confirmado en ninguna entrega. En *Silent Hill 2* parecen coexistir varias de las

teorías acerca de la naturaleza de los monstruos. Por una parte, Laura vaga por un Silent Hill libre de monstruos, y parece que también vacío de gente, salvo por James y Eddie (no se llega a cruzar con Angela). Por ese motivo resulta difícil creer que James va por ahí matando gente, ya que en ese caso Laura se habría encontrado con docenas de cadáveres a su paso. Sin embargo, por otra parte, si el jugador decide volver al lugar donde James mata al primer monstruo después de salir del hospital Brookhaven, se encontrará con la zona acordonada y un coche de policía, por lo que se podría llegar a pensar que ese monstruo sí era en realidad una persona. De esta manera, no queda claro si los monstruos son realmente personas, si solamente ése lo era, o si todo es una alucinación de James, Angela y Eddie.

### **4.3 El eje central de la trama: los personajes y su psicología**

En el análisis de los personajes se toman como principales categorías de análisis los diálogos y los pensamientos que se muestren en pantalla, ya que son utilizados como recurso de primera mano para obtener información acerca de ellos y del desarrollo de sus tramas; las localizaciones y los elementos que contienen, porque poseen información en segundo plano o aparentemente irrelevante acerca de los personajes; y, de manera siempre presente, la simbología y la metáfora en todos estos elementos. Para complementar con mayor eficacia el análisis, se prestará atención, aunque ya en momentos puntuales de la trama, a las notas y los escritos encontrados (utilizándose de manera similar a los elementos de las localizaciones, para añadir mayor profundidad narrativa), a la relación entre espacios y objetos interactuables (como, por ejemplo, el caso de la tablilla “*the Seductress*”) y, en el caso específico de James, tendrá presencia, en parte del análisis, la “sombra”.

Como se ha comentado, el pueblo de Silent Hill “llama” a algunas personas que, sin poder evitar su destino, son atraídas hacia él, como ocurre con James Sunderland, Angela Orosco y Eddie Dombrowski. Dichas personas han vivido sucesos que les han afectado de manera grave psicológicamente, habiéndose manifestado, en algunos casos, en traumas. Dentro de *Silent Hill 2* se recogen una serie de temáticas que entran dentro de estos sucesos, así como otros temas o recursos que aparecen en más de una entrega, como lo son el asesinato, el suicidio, el abuso sexual y la violencia doméstica, la mente y la memoria humana, el perdón y la culpa,

la enfermedad, la impotencia, la soledad y el amor (conyugal o familiar), entre otros. Debido a la gran importancia que tienen los personajes y su psicología, estos elementos se considerarán como uno de los ejes centrales del análisis de contenido, como lo son dentro de la propia trama. A través de la psicología de los personajes se pueden establecer relaciones entre las demás categorías de análisis y entre el gran contenido que aporta la trama, y es por ello que la mayoría de ellas se ven relegadas, en gran parte del análisis, bajo el apartado de los personajes. Además, como los propios eventos están creados por las mentes de los personajes y ellos mismos son los que hacen avanzar la narración, la mayor parte de la narrativa se puede explicar mediante la psique de los personajes.

### **James Sunderland**

El primer personaje que se analizará es el protagonista, James Sunderland. James es una persona que se muestra correcta frente a los demás, aunque algo sobrio en algunos momentos. Mary, en su carta a Laura, la nota que le entrega Laura a James en el restaurante del Hotel Lakeview,

afirma que pese a ser alguien serio y que no se ríe mucho, en el fondo es

buena persona. Esto lo podemos comprobar en sus encuentros con Angela o Eddie, ya que pese a intentar ser lo más formal posible con ellos, también trata de ayudarlos e intenta evitar que empeoren mentalmente. Por ejemplo, toma el cuchillo de Angela para evitar que se suicide, y aconseja a Eddie de que se marche del pueblo lo antes posible, además de intentar calmarlo cuando se altera, procurando evitar discusiones en todo momento. No hace muestra alguna de humor debido a la naturaleza seria del conflicto que está viviendo, aunque probablemente James sea una persona seria de por sí, a juzgar por la carta de Mary. No queda claro si es solamente durante el juego o si lo ha sido toda su vida, pero James posee un comportamiento impulsivo en algunos momentos, llegando a hacer cosas extrañas. Por ejemplo, abandona el coche totalmente abierto en el parking, mete la mano por



James Sunderland reflejado en un espejo, el primer plano del juego

un agujero en la pared que rebosa de un líquido verde desconocido y salta por múltiples agujeros en los que no se ve el fondo. Puede interpretarse que lo hace porque su motivación por encontrar a Mary es mayor al miedo que le provocan algunos de esos peligros, o quizás puede ser que su subconsciente posea tendencias suicidas y no se preocupe por su bienestar. Más adelante, cuando se trate la posibilidad de cuál representa el verdadero final, esta última hipótesis cobrará más fuerza.

En el caso específico de James, y recogiendo temas y elementos de la lista anterior, encontramos la mayoría de ellos: el asesinato, presente como motivo principal del videojuego al matar a su propia mujer; el suicidio, aunque solamente en el final *“In Water”*; la mente y la memoria humana, ya que reprime el recuerdo y ha de realizar un viaje hasta descubrir la verdad y desbloquear dicho recuerdo, ya que cree que Mary murió tres años atrás cuando realmente lo hizo hace unos días; el perdón que busca James por parte de Mary y la culpa que carga sobre sus espaldas por haberla asesinado, la impotencia que vive tanto al no poder hacer nada para evitar que Mary empeore y se recupere de la enfermedad como para salvar su relación con ella y hacer las paces, y el amor, específicamente entre marido y mujer. Además, merece la pena hacer especial referencia a un recurso utilizado en *Silent Hill 2*, en su mayoría referenciado a James: los agujeros. Los agujeros hacen referencia a la mente de James, y la acción que realiza James, saltar en su interior, un simbolismo de entrar en los recuerdos más profundos y oscuros, es decir, los recuerdos reprimidos. Los agujeros se encuentran en la Sociedad Histórica de Silent Hill y en la prisión, y no es casualidad que justo después, en el Laberinto, se revelen acontecimientos importantes de la trama. De hecho, James salta por múltiples agujeros hasta llegar a esas verdades, simbolizando que se encuentran en lo más profundo de su mente. Pero el hecho de vivir estos acontecimientos que arrojan luz a algunos misterios de la trama en un lugar como el Laberinto es algo premeditado. Después de salir del Hospital, y en el camino a la Sociedad Histórica, James encuentra unos escritos. En el *Neely’s Bar* hay un escrito en la pared que dice lo siguiente: *If you really want to see Mary again, you should just die. But you might be heading to a different place than Mary, James.*

Quién es el autor de esta nota es desconocido, aunque lo más probable es que sea una nota creada por el subconsciente de James que, tras ser testigo de la muerte de María en el hospital, comienza a ser consciente de la verdad, aunque se niegue a creerla. De hecho, en el escrito se insinúa dicha verdad, ya que si para ver a Mary, James tiene que morir, implica que Mary está muerta. Y si al morir James no va al mismo lugar, quiere decir que ella ha ido al cielo y él iría al infierno, ya que él es culpable de asesinato y se le debe juzgar. Por si no fuera poco, si se tienen en cuenta tanto las escaleras que baja en la Sociedad Histórica como los agujeros que baja James, se tiene la sensación de que el protagonista está descendiendo al infierno para encontrar a su mujer, algo similar a lo que ocurre en el mito clásico de Orfeo y Eurídice. Aunque si se tiene en cuenta el hecho de que el fin es “encontrar a Mary”, los finales *“In Water”* y *“Rebirth”* nos sugieren que Mary está a unos metros de donde comienza la historia. Efectivamente, el reciente cadáver de Mary ha de estar en el coche, quizás en el maletero. El final *“Rebirth”* nos obliga a creer que, si no ha habido una gran elipsis (en la que James sale del pueblo, va a buscar el cadáver de Mary, y vuelve al lago Toluca), una vez acaba con el monstruo de María hasta la escena en la barca, el cadáver está cerca de James. Esto nos deja como el coche como lugar más probable, aunque en final *“In Water”* prácticamente confirma esta hipótesis. En dicho final, se practica una forma de suicidio japonesa en que toda la familia se tira con el coche al agua para ahogarse. En este final sucede algo parecido, aunque la diferencia es que Mary ya estaría muerta desde un principio, y el suicidio de James junto al cadáver de Mary serviría como “unión” para mantenerse juntos para siempre.

Como se ha comentado previamente, los desarrolladores no se han postulado acerca del final canónico, aunque existen más pros que contras para creer que *“In Water”* lo es. El “contra” más evidente es el comentario que le hace a Angela en su último encuentro: *“Me? No... I'd never kill myself”*. Claramente, es un comentario que va en contra dicho final, aunque puede ser que en el momento de decirlo, James aún esté en shock después de haber descubierto que él es el asesino de Mary y no tenga claro qué hacer con su vida. Como “pros”, hay que destacar que el tema de la muerte de James es algo que está presente a lo largo del juego. Para empezar, y relacionándolo directamente con el final en el que se suicida, el *Otherworld* de James está plagado de humedad, goteras y podredumbre, que

simbolizan la depresión que padece James. El elemento que lo define es el agua, como ocurre en el final “*In Water*”. Y el agua no es un elemento que aparezca solamente ahí. Encontramos agua en el inicio del juego (el lago Toluca), los charcos de los apartamentos, las escaleras anegadas por las que se va *Pyramid Head* tras el primer encuentro, la lluvia que hay en el patio del hospital Brookhaven, las goteras de la prisión Toluca y el Laberinto, otra vez el agua del lago Toluca cuando lo atraviesa en barca y, por último, la lluvia que cae durante la lucha contra el *boss* final. Por esta correlación que existe en el elemento del agua que hay durante todo el juego, así como en el final “*In Water*”, puede ser una de las pistas que nos da acerca del verdadero final. Otra pista importante es la materialización de la muerte de James que hay en diversos puntos del pueblo. En primer lugar, encontramos diversos cadáveres repartidos por *Silent Hill*. Estos cadáveres son: el cadáver que hay al lado del primer monstruo, el cadáver que tiene las llaves de los apartamentos al final de la calle Martin, el cadáver al final de la calle Neely y el cadáver frente al televisor en la habitación 208 en los apartamentos Wood Side. Si se examinan con detenimiento, se puede ver que físicamente los cadáveres son muy similares a James, incluso llevan el mismo modelo de chaqueta verde. El caso más peculiar es el cadáver de la habitación 208, ya que posee dos simbolismos. El primero, y más evidente, es la pose. El cadáver está puesto de la misma forma en que James ve la cinta de vídeo. De alguna manera, ese cadáver es una premonición de lo que le ocurrirá, ya que se encuentra ensangrentado delante de un televisor emitiendo estática. El televisor está prácticamente igual, y la sangre simboliza la fatalidad que le traerá. El otro significado no tan obvio es el número de habitación. Dicho cadáver se encuentra en la habitación 208 de los Apartamentos Wood Side. Si James pasa por delante de la habitación 208 del hotel Lakeview, existe la posibilidad de que escuche el llanto de un hombre, que simboliza la tristeza que siente al visualizar la cinta de vídeo. Sin embargo, y aunque las dos habitaciones comparten número, el evento que simbolizan (la visualización de la cinta y el descubrimiento de la verdad), ocurre en la 312. De todos modos, la exactitud de la pose del cadáver resulta obvia, y está confirmado por los desarrolladores que el hombre muerto es en realidad el mismo James, que se ha imaginado dicha escena. También hay que tener en cuenta que el hombre llorando en la 208 puede hacer referencia, además, a la segunda muerte de María. Si se presta atención, se puede ver que el número 208

está inscrito en la puerta que da a la habitación en que James encuentra a María muerta, por lo que puede existir una relación entre las habitaciones.

Siguiendo en el simbolismo de la muerte de James en los escenarios, hay que destacar la aparición de dos tumbas en específico. La primera se puede apreciar en el primer encuentro con Angela. Durante la cinemática en el cementerio se aprecia una lápida en la que se puede leer parcialmente “Jam...”. Aunque no es seguro, ya que solo se muestra la mitad de la piedra, podría ser una referencia a “James” y a su fatídico final. La otra tumba que refuerza la aparición de la primera ocurre en el cementerio que encontramos en el Laberinto. En dicho cementerio aparecen cuatro lápidas, con un nombre distinto cada una: Angela Orosco, Eddie Dombrowski, Walter Sullivan y James Sunderland. Teniendo en cuenta que los dos primeros fallecerán más adelante y que una nota en los apartamentos nos menciona que Walter Sullivan fue un asesino que se suicidó en su celda, no sería de extrañar que, junto con todos los indicios previos, el pueblo trate de adelantarnos la muerte de James. Además, James ha de saltar por el agujero que hay delante de su lápida para seguir avanzando. Se puede interpretar como los demás agujeros, de manera que es una profundización dentro de la mente de James, o bien como una representación de su final. De manera parecida a las cuatro tumbas, se puede apreciar el puzzle de la horca y las tablillas de la prisión Toluca, donde una tablilla representa a James, otra a Angela y otra a Eddie. Está confirmado por los desarrolladores que la tablilla que representa a James es la tablilla “*The Oppressor*”, y que simboliza la represión que vive James en su propia mente. Cuando James coge la tablilla en una celda de la prisión, la puerta se rompe e impide que James salga de ella. El jugador debe intentar abrirla sin éxito varias veces, en las que aparece el mensaje “*The iron-bar door is tightly closed. I can't force it open*” tres veces. Después, James podrá salir. Se trata de una representación física de la opresión que tiene James mentalmente. Del mismo modo, la opresión hace referencia al método de asesinato que emplea James con Mary, el ahogamiento, y por ello la tablilla se refiere al “opresor”. Las tres tablillas representan los tres pecados que han cometido, desde el punto de vista del personaje.

El personaje de James fue concebido originalmente como un personaje con doble personalidad, una llamada Joseph (que surgió del nombre de un sospechoso de

ser Jack el Destripador) y la otra James (un derivado de Joseph). Pese a que la idea original se descartó, se pueden apreciar restos de esa personalidad en James, una faceta del inconsciente, llamada “sombra”, que surge en ciertos momentos de tensión. El momento más claro es, sin duda, el asesinato de Mary. Pese a que no aparece físicamente en el juego (no en su línea temporal diegética), es el desencadenante de los hechos y, por tanto, digno de mención. La “sombra” de James aparece en los momentos en que parece “enfurecer”, sobre todo si contradice su punto de vista, como por ejemplo cuando le grita a Laura “*Liar!*” tras mencionar algo que no cuadra con su versión de la muerte de Mary. En cierta manera, la “sombra” puede verse, al menos de manera parcial, con la represión de los recuerdos de James, y es probable que surgiera a la vez debido al fuerte impacto emocional que supuso asesinar a la mujer que quería.

La relación entre James y María es un elemento crucial a la hora de descubrir su carácter. Se percibe fácilmente que James siente atracción física y psicológica hacia María, ya que supone tener todo aquello que le faltaba a Mary. Pese a que también siente la muerte de Eddie, la muerte de María, o las muertes, también son muy sentidas, ya que a James se le dota de un sentimiento muy delicado e íntimo con todas ellas. James sabe que se siente atraído hacia María, pero en cierta manera le da miedo reconocer qué representa María y qué supondría aceptarlo, ya que sería dar la espalda a Mary, escoger algo irreal que quizás le atrae más en ese momento que la misma Mary.

### **Angela Orosco**

En el caso de Angela, encontramos el abuso sexual de su padre como tema principal, la violencia doméstica que sufre de su padre y la omisión por parte de su madre, la mente y la memoria humana ya que, de manera similar al caso de James, reprime el asesinato de su padre, el asesinato propiamente dicho y el suicidio que acontece el final de su trama y ronda constantemente en ella. Angela llega a Silent Hill a buscar a su madre, quien la abandonó junto con su padre y su hermano cuando era una adolescente.



Angela Orosco entre la niebla de Silent Hill

Angela Orosco es una chica de 19 años que ha huido de casa múltiples veces. Se muestra como una mujer insegura, tímida y, aunque parece que con James haya un mínimo de confianza, se muestra como alguien que le cuesta confiar en los demás. Angela se desvela, a través de los múltiples encuentros con James en Silent Hill, como una persona con una muy baja autoestima, ansiedad (lo demuestra su nerviosismo y su tartamudeo) y su tendencia a pedir perdón demuestra su falta de seguridad y sus dificultades para sentirse aceptada. Probablemente sufra de estrés post-traumático y depresión. Siempre se la ve como si estuviera permanentemente cansada, aunque puede que sea un síntoma de la falta de motivación por vivir que sufre. A medida que avanza su trama, se descubre que Angela fue víctima de abusos sexuales por parte de su padre, y que su madre no solo hacía la vista gorda, sino que la culpaba por ello. Probablemente también fue agredida por su padre, quien también se desvela como una persona alcohólica, en caso de que opusiera resistencia. Es por ello que la vestimenta de Angela oculta toda su piel, algo bastante común en las víctimas de violación, ya que viste un jersey beige de cuello alto y unos pantalones largos rojos. También podría ocultar cardenales provocados por su padre, en caso de que fuera agredida. Del mismo modo que James, Angela está representada en el puzzle de la horca y las tablillas mediante la tablilla “*the Seductress*”, ya que de manera involuntaria se convierte en una seductora hacia su padre. Además, la tablilla se encuentra en las duchas de la prisión. No se trata de una localización al azar, ya que las víctimas de violación a menudo toman duchas después de sentirse sucias a causa de la violación. Esto implica que, probablemente, Angela tomara esas duchas después de los abusos que le profería su padre. Debido al infierno que ha tenido por vida y a todos los trastornos que sufre, Angela tiene tendencias suicidas. Se intenta suicidar con un cuchillo, aunque James la ayuda a seguir buscando a su madre. Durante la primera cinematográfica con Angela, está buscando a su madre en las lápidas de un cementerio, por lo que quizás su madre está muerta. Sin embargo, se parece sorprender cuando James le dice que está buscando a su esposa muerta. En el fondo, ambos están buscando a sus seres queridos. En el caso de Angela, ese ser probablemente también haya fallecido, o no tenga esperanzas de encontrarlo vivo. Aquí podemos establecer la conexión entre la falta de motivación al buscar a alguien que nunca la quiso, la falta

de esperanzas porque quizás dicha persona nunca la quiso y la falta de ganas de vivir de Angela.

Aunque solamente se puede ver el *Otherworld* que percibe Angela en una escena, el escenario contiene los suficientes elementos como para comprobar las conexiones que mantiene con la personalidad y los traumas de Angela. La habitación que vemos en el *Otherworld* es una de las escaleras del hotel Lakeview. Toda la sala está incendiada, y en las paredes hay dos cuadros con telas blancas, bajo las cuales parece que hay dos figuras humanas con las extremidades estiradas. Además, se puede apreciar cómo en la ingle de dichas figuras hay sangre. El fuego de la sala se puede deber por dos motivos: el primero, es que sea una manifestación de los abusos sexuales que sufrió Angela, simbolizando el calor humano de su padre que sentía y se manifiesta en dolor. El segundo motivo, que no entra en conflicto con el primero, es que es una manifestación del incendio que asoló el hotel a causa de un calefactor demasiado cerca de una cortina. Una imagen del incendio se puede apreciar en el dibujo que James encuentra en la prisión llamado “*Burning man*”, en el que se ve un edificio en llamas, con un gran parecido al hotel, así como al muelle que hay justo delante. En el *Otherworld* de Angela, James puede sentir el calor de las llamas, por lo que la manifestación es lo suficientemente fuerte como para que afecte a otras personas. James comenta “*It's hot as hell in here...*”, a lo que Angela responde “*You see it too? For me, it's always like this*”, por lo que se hace alusión a que la vida de Angela es literalmente un infierno. Las figuras humanas que hay debajo de las telas simbolizan al padre de Angela, así como quizás también a su hermano, aunque pese a que en la novelización sí se revela que su hermano también participó en los abusos, en *Silent Hill 2* no se especifica ni se nombra a dicha persona. La sangre en la ingle es una manifestación de la androginia de Angela, así como del abuso en sí. Angela parece estar admirando dichos cuadros cuando James entra en la habitación, por lo que se puede apreciar su odio hacia su padre. En la sala del espejo se puede ver una foto de la familia de Angela partida en dos, estando el padre de Angela en un trozo y ella en el otro.

El destino que sufre Angela es la muerte mediante el suicidio. No se especifica cómo ni qué método utiliza, pero teniendo en cuenta el historial de traumas,

trastornos e intentos de suicidio que ha vivido, se puede considerar su última acción, la subida por las escaleras en llamas y su desaparición entre el fuego, como una alegoría de su suicidio.

Del mismo modo que Angela se ve representada en la tablilla “*the Seductress*”, también lo hace en el puzzle de las monedas en los apartamentos, mediante la moneda “*the Prisoner*”. Dicha moneda se encuentra en el apartamento 109, en la sala de la pared con el espejo, donde Angela yace en el suelo, pensando en el suicidio. Además, la moneda tiene dibujada una mujer cuyo rostro recuerda al de Angela por el peinado. El nombre de la moneda hace referencia a la reclusión que vivió Angela durante su infancia y cómo era la prisionera de su padre. En el apartamento 109, además, hay dos puertas adyacentes: una puerta oscura, tapiada con tablones de madera, y un osito de peluche en el suelo. La otra es completamente blanca, y es la que da a la sala en la cual está Angela. La puerta oscura y tapiada puede significar su pasado oscuro, su infancia, y como pretende dejarla atrás y olvidar esos recuerdos. Esto se ve reforzado por la presencia del muñeco de peluche. La puerta blanca puede verse como la pureza, o el futuro que Angela desea. Por otra parte, si se tiene en cuenta que el color blanco en la cultura oriental, y específicamente en Japón, simboliza la “muerte” o la “pureza de la muerte”, puede ser otra alusión a su objetivo dentro de esta sala, o al final que Angela tendrá: el suicidio. Del mismo modo que la de James y la de Eddie, la tumba de Angela puede verse en el cementerio del Laberinto. En el Laberinto, James entra en una sala cuadrada y pequeña. En la sala, está Angela siendo acosada por un monstruo al que llama “*daddy*”. Dicho monstruo es el “*abstract daddy*” una criatura que se materializa debido al miedo y los traumas de Angela provocados por los abusos de su padre. Angela parece estar en shock al lado del monstruo, como si la estuviera consumiendo por dentro. Aunque los monstruos se tratan en otro apartado con todos los simbolismos que les conciernen, se puede apreciar el odio que profesa hacia su padre al dar patadas y lanzarle un televisor cuando el monstruo está moribundo, después de que James le haya atacado. La sala donde luchan es un espacio claustrofóbico, con 23 agujeros en la pared con una especie de pistones que entran y salen de los agujeros. Los agujeros y los pistones representan el acto sexual, y cómo Angela lo ve como algo frío y mecánico, sin pasión. El número de

agujeros y pistones puede simbolizar el número de veces que Angela fue violada por su padre.

### **Eddie Dombrowski**

Con Eddie se muestran los temas del asesinato que cometió al matar un perro y el disparo que acertó en la pierna de un hombre, la soledad y la marginación que ha vivido durante toda su vida, los perros, ya que disparó a uno durante el pasado.



Eddie Dombrowski bajo la luz de la prisión

Eddie es un chico rubio de 23 años que ha sido víctima de *bullying* y de abusones durante su infancia y prácticamente toda su vida. Era insultado por su aspecto físico, ya que padece sobrepeso, y confiesa que le llegaron a llamar cosas como “*gutless fatso*”, “*fat-ass*”, “*fat disgusting piece of shit*” o “*scum*”, por lo que desarrolla una gran inseguridad en sí mismo y un desorden emocional que lo va transformando en alguien extremadamente violento a medida que pasa más tiempo en Silent Hill. Eddie viste ropa que le aporta un aspecto infantil, lo que podría haber acentuado el carácter de los insultos y burlas que padeció. Viste con una camiseta a rayas azul y blanca un poco rota, unos pantalones cortos de color verde y una gorra puesta del revés.

Llega a Silent Hill ya que dispara al perro de uno de sus abusones, dejándolo moribundo, según él “*it tried to chew its own guts out! Finally died all curled up in a ball...*”, confesando, además, que disfrutó al disparar al perro. Una referencia a la muerte del perro se da en los créditos del final “*Dog*”, en los que, cuando aparece una imagen de Eddie, se escucha cómo Mira gruñe. Momentos después de atacar al perro, Eddie disparó al propio abusón, un jugador de fútbol, en la rodilla, aunque dejándolo vivo. Eddie le comenta a Laura que llegó a Silent Hill huyendo porque estaba asustado, aunque realmente podría ser que le perseguía la policía por haber disparado a una persona y haber matado un perro. El desorden mental de Eddie llega a su punto álgido cuando planea matar a todo aquel que se vuelva a reír de él o a decirle algún comentario ofensivo, hecho que desencadena el combate contra

James, quien le mata en defensa propia tras casi recibir un disparo de Eddie. Al final, desarrolla una paranoia que le hace creer que todo el mundo está en su contra y le insulta, o simplemente le mira mal, y por ello tiene el derecho de matar a todo aquel que lo haga. El combate contra Eddie tiene lugar en su *Otherworld*. Su *Otherworld* está compuesto por cámaras frigoríficas y carne colgando de los techos. La cámara frigorífica simboliza la soledad y la falta de calor humano o cariño que recibió Eddie a lo largo de su vida, que se materializa en frío y hielo. Las carnes colgando hace referencia a su sobrepeso, a cómo se ve a sí mismo, como un pedazo de carne, o bien también hacen referencia cómo ve a las personas el propio Eddie. Los cadáveres que encuentra James cerca de Eddie a lo largo de *Silent Hill* no son víctimas reales, sino que son ilusiones que ambos comparten. Eddie no ha matado humanos, pero sí ha matado al perro y herido a una persona. Además, durante su última discusión con James, la cámara cambia de plano y de ángulo en numerosas ocasiones, un recurso técnico empleado para reflejar el irregular estado mental de Eddie.

Durante el primer encuentro con Eddie, en la habitación se pueden apreciar pósteres sobre fútbol y un póster que pone “*physical beauty*”. Estos pósteres proporcionan pistas y adelantan los temas que rondan la trama de Eddie, pese a que en ese momento aún no se sabe nada acerca de ellos.

Del mismo modo que ocurre con James y con Angela, Eddie está reflejado en el puzzle de la prisión de las tablillas y la horca, específicamente en la tablilla “*The gluttonous pig*”, encontrada entre bandejas de comida en la cafetería de la prisión Toluca. El nombre de la tablilla se refiere a cómo se ve Eddie a sí mismo, y cómo antepone el comer pizza a cuidar de Laura en una ciudad infestada de monstruos y criaturas peligrosas.

### **Mary Shepherd-Sunderland**

Mary es una mujer de 25 años, la esposa fallecida de James. El personaje de Mary no aparece en el juego, pero sí lo hacen manifestaciones suyas o a través de las cartas de Mary. Si bien la Mary que aparece en la cama, en la última cinemática del juego, sí puede ser Mary, no deja de ser una manifestación de Mary muerta. Otra interpretación que se le puede dar a esa última Mary es que en realidad es una

alucinación, producto de su mente, ya que necesita hacer las paces o redimirse ante Mary. De todos modos, las apariciones de Mary, reales o no, siguen el carácter de Mary, por lo que se las tratará por igual. Dichas representaciones muestran a Mary o con un pijama largo o con una falda larga y camisa de manga larga.



Mary, afectada por su enfermedad

Los temas en los que se ve afectada Mary son el asesinato que sufre, la enfermedad que asola su vida, el amor conyugal y la relación con James, la impotencia de ver cómo su vida se apaga poco a poco, la amistad que forja con Laura en el hospital, el perdón que solamente ella es capaz de dar a James y la soledad que sufre en el hospital durante el tiempo en que James no la va a visitar.

Lo poco que se sabe de Mary es que era una persona amable y dulce hasta que fue azotada por una enfermedad que los médicos no supieron curar. Antes de enfermar, había pasado con James unas vacaciones en Silent Hill (durante el tiempo que fue un pueblo turístico), y le hizo prometer a James que la volvería a llevar allí. Poco después enfermó, y la imposibilidad de recuperarse hizo que la pareja se desestabilizara. Los médicos le dieron a Mary tres años de vida como máximo, los cuales la mayoría pasó sin James en el hospital. La enfermedad le Mary la provocaba ronchas en la piel y pérdidas de cabellos, lo que le hizo que se comenzara a ver como un monstruo y se avergonzara de que James la viera así. Estos cambios físicos, el hecho de no poder moverse de la cama y el dolor físico que le provocaba la enfermedad hicieron que cayera en una depresión y se desahogara con sus seres más próximos. Es uno de los motivos por los cuales James no iba a visitarla al hospital, ya que Mary se convertía en una persona agresiva que cargaba contra él, principalmente, y le ordenaba que se alejara de ella. A su vez, Mary reconocía que necesitaba a James a su lado para poder seguir adelante. A causa del dolor de la enfermedad y de la mala relación con James, Mary desarrolló pensamientos suicidas, alegando que quería morir para que acabara su sufrimiento. En el *Observation Deck* hay un par de escritos en la pared que hacen referencia a Mary “*While I am decaying like a rotten thing, like a garment that is*

*moth-eaten*". La primera frase define cómo se veía Mary, y la segunda hace referencia a las polillas negras, símbolo de la muerte, ya que las polillas se comen las flores. Cabe hacer mención especial al hecho de que James llevara flores a Mary durante sus últimos días, regalo que ella rechazó. Las polillas toman mucha importancia durante el enfrentamiento contra Mary (monstruo). El otro escrito que hay en el lavabo del *Observation Deck* hace referencia al hecho de que James proporcionó amor y muerte a Mary: "*Thy hands fashioned and made me; and now thou dost turn about and destroy me*". Estas dos notas aparecen nada más comenzar el juego, y es muy probable que en jugador (ni James) sepan a qué hacen referencia. Otro dato que resulta curioso es que James encuentra la linterna en un maniquí con la ropa de Mary, lo que puede simbolizar que Mary le proporciona la luz necesaria para seguir avanzando. Si se va más allá, las polillas que están en la habitación 202 de los apartamentos Wood Side se sienten atraídas hacia la luz de James, que momentos antes estaba en Mary. Esto puede ser una sutil referencia hacia la muerte de Mary.

Se hizo amiga de Laura en el hospital, con quien pasaba los días. Pese a que Mary decía lo contrario, Laura creía que James era un hombre malvado porque no la iba a visitar casi nunca, y Mary tenía que ser consolada por Laura. En la carta, Mary le dice a Laura que, de haber acabado de otro modo (es decir, si la enfermedad no fuera a acabar con su vida), Mary la hubiera adoptado como a su propia hija, y que la quería como tal. Durante sus últimos días de vida, le dieron el alta para pasarlo junto a James, que es cuando fue asesinada, ahogada por James. Salvo en el final "*Maria*", Mary, o su manifestación, perdona a James por haberla matado, ya que reconoce que ella se lo pidió varias veces. Mary se ve como un ser compasivo, sobre todo con James, pese a haber sufrido juntos.

La explicación al final "*Maria*" y de por qué Mary está en la azotea y recrimina a James el haberla matado es, probablemente, debido a una proliferación de los recuerdos malos que tuvo James con Mary durante su enfermedad. Es por eso que tiene el carácter agresivo y le culpa de todo a él, y por qué se percibe, momentos después, como un monstruo.

## Maria



Maria en el parque Rosewater

Maria es el antagonista principal de *Silent Hill 2* (sin considerar al propio pueblo como tal) y la protagonista del *sub-scenario* “Born from a wish”. Representa es una manifestación de los deseos de James por encontrarse con Mary y sobrelevar su pérdida, así como de que muestre aquello que no obtuvo con ella durante su enfermedad. Es por eso que Maria es una persona extrovertida y muestra una actitud sensual y provocativa y salvaje hacia James, ya que mientras Mary estuvo enferma, James se sintió frustrado sexualmente, así como falto de cariño por parte de Mary. Maria representa todo lo que James hubiera deseado en Mary, todo lo que sentía que le faltaba. Según confiesa James en su primer encuentro con Maria, ella y Mary tienen la misma voz y la misma cara, pero se diferencian por el pelo y la ropa, que es mucho más provocativa que la de Mary, ya que viste una minifalda y un top rojo carmesí. Se parecen hasta tal punto que comenta “*You could be twins*”. Es notable cómo James siente atracción por Maria, mientras que a su vez parece mostrarse reacio a creérselo para sí mismo. Se puede entender que James conoce la verdadera naturaleza de Maria, pero es incapaz de aceptarlo.

Maria es un personaje enigmático, del que en el “*Main Scenario*” se cuenta muy poco. Sin embargo, en las ediciones posteriores del juego se añade el *sub-scenario* llamado “*Born from a wish*”, que muestra algo más acerca del pasado de Maria. El mismo título confirma, o refuerza, la idea de que Maria es un ser “nacido del deseo” de James y que, por lo tanto, no es real. En el *sub-scenario* no se deja claro el origen de Maria como personaje. Podemos intuir que, por su zona de aparición, un camerino en el Heaven’s Night, su trasfondo es que Maria es una bailarina en el club de *striptease*. Probablemente aun lo sea, ya que posee las llaves del establecimiento y tomamos su control en un camerino en el *sub-scenario*. Pese a ello, se puede datar su momento de nacimiento ese mismo, la aparición en el camerino, que es cuando James llega al pueblo y que, por lo tanto, permite crear dicha manifestación. La mente de Maria mezcla pensamientos de una persona con depresión, básicamente dependiente de otra (en este caso, necesita de James para

seguir adelante, aunque en el *sub-scenario* se vea un personaje más “humano” y lleno de sentimientos que en el *main scenario*) y recuerdos de Mary, como situaciones que solamente conocen Mary y James o la existencia y el gusto de Laura por los ositos de peluche, aun sin haber visto previamente al personaje, a causa de su origen irreal. Incluso Maria se pregunta quién es Laura después de haber pensado en ella, lo que implica que no controla los pensamientos de Mary que le invaden. Pese a que parecen dos personalidades totalmente distintas, se puede comprender como una evolución del personaje. Maria no tiene objetivos ni motivaciones para vivir y, sin embargo, cuando conoce la existencia de James y descubre que está buscando a Mary, inmediatamente sabe, gracias a la percepción de Mary, que James es una persona amable en el fondo. El encuentro con James supone un punto de inflexión en su vida, porque James supone su existencia. De hecho, es posible que Maria sepa que es irreal, y por ello encuentre su vida vacía, y por ese mismo motivo le repita a James que ella “es real”. Puede verse no sólo como un intento de convencer a James de que Maria es de carne y hueso, sino como un intento de convencerse a ella misma de que lo es. Maria no aparece frente a otro personaje y, aunque ve a Laura, la niña nunca menciona a Maria ni a alguien que se le parezca, por lo que de alguna manera se confirma que Maria solo es perceptible por James.

Se puede entender, mediante las pruebas anteriores, que Maria no es real. El factor más importante que lo demuestra es el más característico del personaje: sus múltiples muertes y renacimientos. Maria es capaz de volver a la vida una vez muere. Es probable que esto se deba a que, al ser una manifestación de los deseos de James creada por el pueblo, tenga la capacidad de revivir indefinidamente hasta que James acepte la muerte de Mary y no la necesite más, o acepte a Maria y se quede permanentemente viviendo un engaño. Es curioso el detalle del tatuaje que Maria tiene en el abdomen, una mariposa. Las mariposas simbolizan, en muchas culturas, el renacer. Como contraparte, la transformación de Maria en el *boss final* posee polillas negras volando a su alrededor, que simbolizan la muerte. Las polillas negras se pueden ver en otros lugares de Silent Hill, como en los apartamentos Wood Side. En el lavabo que hay en el Observation Deck hay un escrito que también las menciona.

El papel que juega Maria dentro de la trama es bastante ambiguo. No es un personaje malvado, aunque cumple la función de antagonista: su objetivo principal, estar con James, entre en conflicto con el objetivo principal del protagonista, James, que es encontrar a Mary. Maria es un ser nacido para permanecer junto a James, y es por eso que incluso está dispuesta a matarlo si así consigue que no se aleje de ella. También es probable que tanto Maria como Mary no sean capaces de controlar sus actos mientras está en su forma monstruosa, aunque eso no evita que Maria sea antagonista. Sus actos en contra de James se deben a causa de su desesperación por no estar sola, y no por ninguna oscuridad en su interior. Un momento en el que se demuestra la desesperación por estar con James es cuando ambos se reencuentran en el hospital, ya que Maria le grita a James por preocuparse más por su mujer muerta que por ella. Se puede apreciar cómo Maria es consciente de que Mary supone un obstáculo en su camino hacia James y pretende superarlo por todos los medios. Si Maria actúa de esa manera por propia voluntad o por la voluntad del pueblo, es algo que se deja en el aire. Sin embargo, si se tiene en cuenta el *sub-scenario*, se puede considerar que Maria posee una ilusión de libre albedrío, ya que ni siquiera mediante la muerte se libera de las cadenas que la atan a Silent Hill y vuelve para intentar cumplir su objetivo de nuevo.

### **Laura**

Laura es el personaje humano que más difiere del resto. Mientras que los demás tienen motivos oscuros (los asesinatos) que les han llevado a Silent Hill, el motivo de Laura es la amistad. El hecho de que esa sea su razón de estar allí cambia completamente su percepción del pueblo. Aunque no se explicita cómo ve ella el pueblo, sí se sabe que lo ve libre de monstruos y de escenarios perturbadores. De hecho, probablemente Laura ve el pueblo como Mary le transmitió que era durante su estancia en el hospital, como una bella ciudad turística.



Laura sobre el muro, burlándose de James

Laura es una niña de 8 años de padres desconocidos. Se hizo amiga de Mary durante su estancia en el hospital, ya que tenían a la misma enfermera, Rachel. Tiene un carácter fuerte y muestra poco respeto y de manera grosera hacia los demás personajes. Odia a James porque cree que nunca amó a Mary, ya que lo veía pocas veces mientras estuvo ingresada en el hospital, aunque no es una persona malvada, ya que a medida que avanza la trama se ve cómo va cogiendo cariño a James, e incluso quiere ir con él a buscar a Mary en el hotel. Su odio o malestar hacia James proviene de una equivocación al pensar acerca del mismo.

Como se ha mencionado, Laura no ve el pueblo demoníaco y anormal que perciben los demás personajes. No parece que pueda ver gente, si es que la hay, ya que sería raro que interactuara precisamente solamente con Eddie y con James y que pudiera rondar por ahí sin consecuencias. Por ese motivo, parece que percibe Silent Hill como la bella ciudad que le transmitió Mary, pero vacía de gente. De hecho, eso explica cómo llega al hotel Lakeview: James no puede ir por la avenida Nathan, ya que la carretera que él percibe está derrumbada, mientras que Laura percibe una carretera normal y corriente, por lo que ella no ha de cruzar el lago y puede ir a pie. Es por ello que, aparte del final “Leave” en el cual se la ve saliendo del pueblo con James, pese a que no se la ve en los demás finales, se especula que Laura puede salir de Silent Hill con total normalidad y sin ningún rasguño.

Aunque no está confirmado por los desarrolladores, puede ser que la caja de música de “*Little Mermaid*” esté relacionada con Laura. El texto que aparece en las diversas dificultades es: “*Seat of the Princess who spoke no words*” y “*Even so I still want to believe she was happy*”. Ambos hacen claras referencias al cuento de *Little Mermaid*, la primera al hecho de que se queda sin voz y la segunda al hecho de que se vaya con el príncipe teniendo que abandonar su voz, aunque también pueden hacer referencia a Laura. La primera frase puede significar el recelo con el que Laura guarda la información que sabe acerca de Mary durante toda la trama, mientras que la segunda frase puede relacionarse con el deseo de Laura de que Mary sea feliz, aun sin saber si iba a recuperar o no de su enfermedad. Además hay que tener en cuenta que la carta de Mary que tiene Laura se la da a James en el restaurante “*Lake Shore*”, siendo la orilla el lugar donde encuentran a *Little Mermaid* en el cuento, de manera que se puede establecer la relación.

## **Pyramid Head y los monstruos**

En este apartado se tendrán en cuenta tanto los monstruos como su simbología. Como se ha explicitado en el apartado anterior en el que se habla del contexto, los monstruos tienen una estrecha relación con la psique de los personajes y reflejan sus miedos, subconscientes, traumas y preocupaciones. Hay monstruos que poseen simbolismos más fuertes o una importancia más destacada dentro de la trama, mientras que otros suponen una sencilla representación de un solo elemento y no poseen la misma relevancia.



Arte de Pyramid Head

El primer monstruo en ser analizado es **Pyramid Head**. Esta criatura humanoides parece medir aproximadamente la misma altura que James. Su elemento más representativo es un casco triangular que cubre toda su cabeza e impide que se vea lo que hay debajo, por lo que, pese a tener figura humanoides, no se humaniza a la criatura. El casco de metal posee forma piramidal y está formado por hierro oxidado, sin oberturas para poder ver, respirar o comer. Las formas puntiagudas y los ángulos marcados pretenden representar dolor y agonía, reflejados también en la forma moribunda con la que se mueve. Porta un gran cuchillo, de más de un metro, arrastrando con pesar y lentitud por el suelo, por lo que se aprecia que pesa mucho. Dicho cuchillo provoca un ruido de metal chirriante cuando se camina. Lleva un delantal sucio y unos guantes de cuero que parecen fusionarse con su piel, que posee un color pútrido. *Pyramid Head* parece ser un producto de la mente de James que surge de la imagen de unos verdugos o sacerdotes de la orden de Valtiel (por la similitud entre las capuchas y el casco que porta la criatura) y la necesidad de alguien que castigue sus pecados.

*Pyramid Head* es una criatura con un comportamiento muy diferente a las demás. Su función es, básicamente, perseguir y atormentar a James, ya que es una materialización de la culpa de James. El primer *Pyramid Head* simboliza el asesinato de Mary, y el segundo simboliza el de Eddie. Además, en esa última batalla, se puede apreciar que *Pyramid Head*, cuando ataca con la lanza, provoca el mismo sonido que James cuando es atacado. Eso, añadido a que miden la misma

altura, que James cuando obtiene el “Cuchillo grande” lo lleva con el mismo pesar que la criatura y el hecho de que si James lo porta y apaga la linterna, los enemigos huyen pensando que es *Pyramid Head*, hacen ver que *Pyramid Head* es una representación de James y de sus culpas. El casco pesado simboliza la culpa que carga, así como lo hace el cuchillo (por eso, en la última batalla, cuando James asimila la verdad, *Pyramid Head* va más ligero y rápido). El casco además puede ser una representación del estado cerril de la mente de James, además del dolor que le causa la culpa de la muerte de Mary.

*Pyramid Head* se comporta de un modo dominante frente a otros monstruos, a menudo a través de la dominación sexual, como se puede apreciar en los dos primeros encuentros. Se puede ver un uso elevado de la brutalidad en sus actos, ya que las criaturas violadas acaban muertas. Es probable que esta actitud represente la frustración sexual de James, así como también puede ser un tipo de jerarquía animal, estando vigente entre los monstruos la ley del más fuerte, mostrada a través de la dominación, la sexualidad y la violencia.

El **Abstract daddy** es una criatura únicamente relacionada con Angela. Se trata de un monstruo que representa a su padre y a los abusos sexuales que sufrió. Físicamente, la criatura puede describirse como una cama con una sábana de carne con dos bultos convulsionando debajo. Los bultos representan a Angela y a su padre en medio del acto sexual. El *abstract daddy* se mueve torpemente, ya que ese movimiento lento representa el dolor que sufría Angela. Es posible que solamente James lo vea con esa forma, ya que Angela llama al *abstract daddy* “*daddy*”, y por lo tanto ella lo viera como su padre, como ocurre con James en el caso del encuentro final con Mary (monstruo). James, al no tener una imagen visual acerca de cómo era su padre, puede crear ese monstruo con su mente en su lugar. El monstruo tiene una boca donde se supone que está la cabeza de la víctima, que se asemeja a una cavidad vaginal. A



Arte de abstract daddy

raíz del primer encuentro con Angela, James encontrará otros abstract daddy por el hotel, aunque son más débiles y pequeños.



Modelo 3D de Mary (monstruo)

**Mary (monstruo)** es la representación monstruosa de Mary o María. Físicamente es Mary, con el pijama que tenía mientras estaba enferma, aunque con falda, colgando boca abajo dentro de una estructura metálica

rectangular que la confina. En los vértices de la estructura hay espinas metálicas. Alrededor de su cabeza hay un aparato que evita que pueda mover la cabeza hacia los lados, que junto a la estructura metálica representan la opresión que vivió Mary durante su enfermedad. La estructura metálica recuerda a una cama, ya que es el lugar del que no podía salir Mary. Del aparato que inmoviliza su cabeza sale un tentáculo que utiliza para estrangular a James, que representa el método de asesinato que utilizó él para matarla a ella. A su alrededor vuelan polillas negras, motivo que aparece en diversos lugares a lo largo de la trama, y representan la muerte, en este caso, de Mary o de María. Esta criatura es capaz de hablar, ya que le grita a James, pero no queda claro si es una reminiscencia de los últimos momentos de conciencia de la manifestación de Mary o si realmente la criatura es consciente y la manifestación pretende hacer daño de verdad a James. Probablemente simbolice el odio que guardaba Mary a James por haberla matado o la ira de María al ser rechazada. Su atuendo, junto al aparato que inmoviliza la cabeza, hace parecer a Mary una monja, representando la imposibilidad de Mary de mantener relaciones sexuales con James durante su enfermedad, haciendo alusión a su frustración sexual. La posición en la que se encuentra la criatura es muy parecida a la pose que tiene María cuando es empalada por *Pyramid Head* por última vez, por lo que puede simbolizar cómo James derrota la represión del recuerdo mediante el modo que *Pyramid Head* le enseñó.

**Flesh Lips** son los tres monstruos a los que se enfrenta James cuando Laura le encierra tras engañarlo en el hospital. Los monstruos son masas de carne putrefacta metidas en un rectángulo de hierro que cuelga del techo. De la parte de abajo salen una especie de piernas humanas que intentan atrapar a James, mientras que de la masa de carne aparecen unos labios. Los labios representan la boca de Mary y el daño que Mary le hizo (verbalmente) a James durante su enfermedad, especialmente durante sus últimos días. Es por eso que, de un modo similar a Mary (monstruo), los *Flesh Lips* están en una estructura metálica similar a una cama, ya que representa el sitio en el que estuvo postrada durante tres años, representando su movimiento limitado.



Arte de *Flesh Lips*



Arte de *Bubble Head Nurse*

Las **Bubble head** nurse nos unos monstruos parecidos a enfermeras que representan la dureza de la hospitalización de Mary, así como la frustración sexual de James durante los años que duró la enfermedad de Mary y la ira que sentía hacia los profesionales médicos por no saber tratar la enfermedad de Mary. Visten uniformes de enfermera provocativos, ya que van con grandes escotes y con minifalda, y sus cabezas parecen estar cubiertas por gasas ensangrentadas de solamente dejar ver una boca cubierta de sangre. Llevan tuberías como armas y, aunque se mueven lento, con convulsiones y de un modo patoso, atacan bastante rápido. Aparecen dos tipos de enfermera: las del mundo de la niebla, que son las descritas anteriormente, y las del *Otherworld*. Estas últimas no muestran la boca, aunque sí parece que tengan una especie de parásito en la espalda y en el hombro, así como un color de piel más anaranjado, lo que les da un aspecto más putrefacto. Su cabeza vendada, así como las convulsiones de su cuerpo y de la cabeza simbolizan la forma de morir de Mary, ahogada. Cuando muere, suelen quedarse con las piernas medio abiertas, lo que refuerza la

simbología de la frustración sexual de James. Emiten gruñidos parecidos a los de los animales al moverse y al atacar.

Los ***Lying figure*** son unas criaturas humanoides cuya figura parece estar cubierta por una camisa de fuerza hecha de piel podrida, que inmoviliza sus brazos completamente. Sus piernas parecen ser femeninas, y poseen un agujero en el pecho por el que escupen algo parecido al ácido. Son muy lentos, pero cuando caen al suelo son capaces de arrastrarse rápidamente, emitiendo un fuerte sonido (parecido al que se produce al araÑar cemento).

El monstruo tiene diversos simbolismos atados a él: el primero, la frustración sexual de James, que puede comprobarse en el parecido físico del monstruo a un cuerpo femenino, y el hecho de tener los brazos atados implica la imposibilidad de James de tocar a Mary. Los brazos también sugieren la restricción de movimiento que le proporciona la enfermedad a Mary, así como su método de ataque, el escupir ácido, es el modo que tenía Mary de hacer daño a James mientras estaba enferma, gritarle e insultarle. Del mismo modo que los *Lying figure* están atrapados debajo de su piel, Mary estaba confinada en su propio cuerpo sufriendo su enfermedad. El aspecto enfermo de la criatura puede simbolizar, además, a cómo Mary se veía a sí misma, como un monstruo.



Arte de Lying Figure



Modelo 3D de Mannequin

Los ***Mannequin*** son unas criaturas formadas por un torso femenino, cubierto por una capa de piel podrida, y dos pares de piernas, un par de piernas normales y corrientes, para caminar, y el otro par que proviene de la parte superior del torso, sin pies, que utiliza para atacar. Como ocurre en distintas criaturas, el *Mannequin* representa la frustración sexual de James. Son monstruos que permanecen inmóviles, y reaccionan a la luz de la linterna o si

James pasa muy cerca de ellos. En la cinemática de presentación de *Pyramid Head*, se puede ver como abusa de dos de ellos, por lo que pueden simbolizar, además, la sumisión de Mary hacia James, o de una figura femenina frágil, parecida a una bailarina de ballet, ante una figura masculina opresiva y destructiva (que estaría representada por *Pyramid Head*).

Los **Creepers** son la única criatura que no hace referencia a ninguno de los personajes de *Silent Hill 2*. Son unas cucarachas bastante grandes que poseen 3 pares de patas y emiten un sonido similar a los grillos al moverse. No suponen una gran amenaza para James, ya que puede matarlas solamente con correr por encima de ellas. Los *creepers* son fruto de la energía residual de Alessa, es decir, de eventos referentes al primer juego de la saga. Representan el desagrado de Alessa por los insectos.



Arte de Creeper



Arte de Mandarin

Los **Mandarin** son unas criaturas de cuerpo femenino con unos brazos enormes y gruesos. Parecen estar envueltos en un vestido de piel podrida, y del final de sus brazos y cabeza aparecen unas formaciones parecidas a unos labios. Las criaturas cuelgan de rejas que sirven a James de suelo, por lo que los *Mandarin* están por debajo de él, enganchados con los brazos y con las piernas inútiles, colgando. Son capaces de atacar con unos tentáculos que salen de los “labios” que hay en sus brazos. El hecho de estar colgados, de no ser capaces de tocar el suelo y colgar del techo sobre un abismo oscuro puede simbolizar el estado

mental de James, que pende de un hilo. Su incapacidad de alcanzar el suelo y no poder llegar a James puede significar la incapacidad que tiene de James de llegar a Mary. Los labios, que pueden ser labios vaginales, y el cuerpo femenino pueden simbolizar, de nuevo, la frustración sexual de James, aunque del mismo modo que los *Flesh lips*, los labios pueden hacer referencia a los de Mary, y cómo de su boca salían palabras hirientes.

Los **Prisoners** son unas criaturas que aparecen únicamente en la prisión Toluca, dentro de algunas celdas. Son completamente inofensivos, y no se pueden ver (el ángulo de la cámara no lo permite), aunque James puede apuntar hacia ellos y matarlos, momento en el que emiten un llanto similar al de un humano. Los *Prisoners* parecen cantar una especia de ritual, con una voz profunda, parecida a la de los monstruos. Teniendo en cuenta que son criaturas encerradas en las celdas, puede ser que simbolicen el estado de Mary durante su enfermedad, que la tenía cautiva en su cama sin poder salir.

#### 4.4 Análisis de la estructura narrativa de *Silent Hill 2*

El análisis de la estructura narrativa se divide en dos apartados: en primer lugar, se hace un breve resumen y justificación de la estructura que sigue la trama principal y el papel que cumplen las tramas secundarias. Además, se especifica cuáles son los puntos de giro que se emplean y por qué se han seleccionado como tal, ya que servirán como referencia para dividir la trama por actos. Tras argumentar la elección de los puntos de giro, se introduce la segunda parte del análisis estructural, en el que se analizan, con mayor profundidad, los recursos narrativos y las funciones que cumple cada uno de los actos. Mediante este análisis se pretende evaluar la complejidad de la estructura narrativa y qué recursos utiliza, o cuáles se emplean con mayor eficacia o frecuencia.

La estructura narrativa que sigue *Silent Hill 2* se puede dividir en tres tramas independientes que se cruzan en algunos puntos: la trama de James, Mary, Laura y María, la de Angela y la de Eddie. La trama que involucra a James es fácilmente identificable como la trama principal, ya que el videojuego gira entorno a su principal motor (James y su deseo de encontrarse con Mary) y siempre tenemos su punto de vista. Además, el juego finaliza con su conclusión, por lo que se destaca como principal de manera mucho más clara. Las tramas de Angela y Eddie se diferencian por ser tramas que, si bien sirven de apoyo para la principal y como impulso para su desarrollo, cuentan una historia independiente de la que se vive en la principal, hacen aparición solamente cuatro veces a lo largo del juego y no obtenemos demasiada información acerca de ellas, aunque sí la suficiente como para desentrañar los secretos de su viaje por Silent Hill.

El esquema que sigue la trama principal es bastante común: sigue el esquema de los tres actos, separados por un punto de giro (un suceso extraordinario que modifica la acción de la narración) distinto cada uno. Los actos cumplen su función más usual, ya que el primero sirve para presentar el conflicto y a los personajes, el segundo representa el desarrollo de las tramas y la resolución del punto de giro y el tercero sirve como conclusión a las tres tramas y sella el destino de los personajes. Además, esta división en tres actos consigue que en cada uno de los actos exista

un objetivo dominante distinto, una motivación y una resolución del protagonista diferente, que cambia o se pospone con los puntos de giro. Tras el tercer acto se ha considerado oportuno agregar un “epílogo”, haciendo referencia a los seis finales que pueden darse dependiendo de las acciones del jugador. Cada final otorga un destino totalmente distinto a James. Pese a que en este caso la frontera entre el tercer acto y epílogo son bastante discutibles y difusas, ya que cambian elementos de las cinemáticas finales y del jefe final, y debido a que Konami no se ha pronunciado acerca del final canónico de la saga, se tomarán en cuenta los límites entre el tercer acto y el final “Leave”, que se da siempre que se juega por primera vez, independientemente de los actos del jugador.

Ambos puntos de giro son muy similares, ya que se dan cuando James se encuentra con Maria por primera vez y cuando James se reencuentra con Maria, viva, en la celda del Laberinto, después de haberla visto morir. Son puntos de giro porque la aparición modifica la conducta del protagonista y lo conduce paso a paso por Silent Hill, así como fomenta el desarrollo psicológico del protagonista. La irrupción de Maria en el viaje de James supone un cambio suficientemente brusco como para inestabilizarlo, así como para hacerle dudar de sus verdaderas intenciones (si está realmente buscando a Mary, si busca su perdón, si solamente quiere redimirse él mismo o si bien busca volver a negar lo ocurrido). Además, su reaparición después de la muerte supone un evento que sorprende al jugador y le aportará información de la verdadera naturaleza de Maria.

### **Acto 1 – El comienzo de una pesadilla**

El primer acto de *Silent Hill 2* sirve para presentar a los personajes, el tono del juego y la atmósfera. En primer lugar se presenta a James Sunderland, el protagonista del juego, e inmediatamente se muestra su *dramatic spine*, el conflicto, u objetivo principal que ha de cumplir (él y el jugador). Resulta importante, en muchos casos, proporcionar rápidamente al jugador un objetivo (que puede ser a corto o a largo plazo) para establecer una conexión jugador-juego y evitar que pierda interés por el videojuego. En el caso de *Silent Hill 2*, y teniendo en cuenta la implicación psicológica que posee el videojuego, el contacto y el interés surge a través del conflicto: nuestro personaje ha recibido una carta reciente de su esposa fallecida hace tres años. El hecho de decir que murió “hace tres años” es el *plant* que

aparece más veces a lo largo del videojuego. La personalidad del protagonista no se muestra aquí, sino que se va reflejando poco a poco con los encuentros con los demás personajes.

Tras un largo descenso por un sendero, en el cementerio se presenta a Angela Orosco, el primer personaje secundario, y se explicita cuál es su objetivo y por qué está en Silent Hill. Es un objetivo similar al del protagonista: encontrar a un ser querido, aunque en este caso, es su madre. A causa de que tan solo aparecerá en cuatro ocasiones (y lo mismo ocurrirá con el personaje de Eddie Dombrowski, quien cuenta con tan solo cinco apariciones), la personalidad y el modo de actuar de Angela han de quedar bien explícitos en la pantalla. Angela supone un personaje de apoyo importante a la hora de hacer que James revele su parecer sobre la muerte de Mary (sin verse influenciado por Maria) así como sus sentimientos. Además, en este primer encuentro, sirve de guía para que James llegue al pueblo.

En su travesía por Silent Hill, James se enfrenta a su primer enemigo. Los momentos y la cinemática previos, así como la cinemática de después de matar a la criatura, sirven como escena para que el jugador entienda la mecánica de detección de monstruos. Pese a que argumentalmente lo único de relevancia que hay en esta escena es la voz, presuntamente de Mary, que se escucha de manera entrecortada por la radio, dentro de la estructura narrativa tiene una gran importancia el hecho de incluir un medio de aprendizaje para el jugador para comprender qué función tiene la radio y cómo puede servir para alertar de monstruos próximos, así como de elemento que haga crecer la tensión.

Tras la pelea contra el monstruo, James ha de cruzar los Apartamentos Woodside para llegar al parque Rosewater. Allí se encuentra con Laura, un personaje secundario que por el momento no tiene línea de acción, y solamente aparece en pantalla unos segundos para molestar a James impidiendo que coja una llave. Sin embargo, más adelante Laura servirá como catalizador a la hora de revelar el pasado de James, por lo que, de alguna manera, se le puede considerar, además de secundario, un *breakout character*, ya que la importancia del personaje es progresiva a medida que aparece en la trama, partiendo del anonimato y la insignificancia a pieza clave del desarrollo argumental.

Mientras atraviesa los apartamentos, James se topa con una criatura humanoide de especial mención, *Pyramid Head*. Convertida con el tiempo en un símbolo de la saga *Silent Hill*, esta criatura es uno de los principales antagonistas de *Silent Hill 2*. Aunque en un primer momento aparezca como elemento del fondo, con el que no se puede interactuar, poco después aparecer en una cinemática, en la que aparece el *plant* de la dominación sexual, que tomará sentido al final del videojuego. El jugador entiende claramente (por apariencia, comportamiento animal del monstruo, comportamiento de James frente a él en la cinemática) que se trata de un enemigo, y en la cinemática se le muestra específicamente al jugador que no muere con tiros de bala, por lo que sirve para adquirir unas capacidades reforzadas (capacidad lógica, exactamente) a la hora de enfrentarse a la criatura.

La última presentación de personajes que hay en los apartamentos es la de Eddie Dombrowski. Eddie es un personaje secundario que posee su propia trama argumental independiente de la trama de James, como Angela. Este primer encuentro con Eddie no aporta más que el conocimiento de la existencia de Eddie en el pueblo, aunque su hilo argumental saldrá a la luz de manera progresiva.

Poco después de dejar a Eddie, apreciamos otro encuentro con Angela en otra habitación de los apartamentos. El desarrollo argumental de la trama de Angela saca a la luz dos nuevos conflictos, aunque el primero aún no se hace completamente explícito: posee una incomodidad frente al contacto físico, especialmente al masculino, y además ha de luchar contra los impulsos que la llevan a querer suicidarse. Estos tópicos están presentes constantemente en la trama de Angela. Como James evita que se suicide, se queda con el cuchillo (objeto llamado “*Angela’s Knife*”), un *plant* que resulta esencial tener en cuenta para comprender la dicotomía que surge al final de la trama de Angela, así como en uno de los finales de James, dos momentos en los que se revela el *payoff*.

En las escaleras, James se encuentra de nuevo con *Pyramid Head*. Encontramos otra vez el *plant* del abuso sexual de *Pyramid Head* hacia otro monstruo, aunque el *payoff* no se recogerá hasta el final del videojuego. En términos de videojuego, *Pyramid Head* es un *boss*, o jefe, un enemigo más poderoso de lo habitual que se

debe vencer o superar para avanzar. Resulta común el uso de *bosses* al final de algunas zonas de los videojuegos, la materialización de un desafío para clausurar una zona, aunque no siempre sea así. En este caso sí, se trata de un *boss* que sirve como punto y final para la zona de los apartamentos.

Tras salir de los apartamentos, James se encuentra con Laura. Pese a que en el primer encuentro se puede definir la naturaleza del personaje, o hacerse una idea de cómo es, este encuentro sirve para conocer mejor al personaje, por lo que es la verdadera presentación del personaje que hay en el videojuego. En este segundo encuentro empieza a cobrar una importancia argumental, ya que posee información que el protagonista desconoce y cree imposible, por lo que el desarrollo psicológico de James comienza aquí.

En el parque Rosewater se cierra el primer acto. El punto de giro que lo cierra se debe a causa de la aparición de Maria, un personaje secundario cuya presencia supone el inicio de un dilema moral que crecerá poco a poco y hace evolucionar psicológicamente a James, el protagonista, así como para guiarle en su camino por el pueblo, ya que Maria sigue a James a partir de entonces.

### **Acto 2 – El viaje con Maria**

El acto se caracteriza por la gran implicación del personaje secundario de Maria en la trama de James. En estos momentos de la trama, supone un *supporting actor* de especial importancia, ya que a medida que avanza el segundo acto se convertirá, de manera lenta y progresiva, en el antagonista principal en el cometido de James de superar la pérdida de su mujer, de hacer las paces o de reencontrarse con ella.

La primera mitad del segundo acto gira entorno a Laura, ya que el conflicto que más se trata es su búsqueda, dejando de lado, temporalmente, la búsqueda de Mary. Este cambio de objetivos no es arbitrario, ya que en su desarrollo suceden dos picos argumentales reveladores que permiten avanzar en la búsqueda de Mary. El cambio de conflicto se debe a la influencia de Maria (uno de los motivos por los que es el eje central del punto de giro), que conduce al jugador hasta Laura y Eddie. Este segundo encuentro con Eddie no hace que avance su trama personal para James, pero sí para el jugador, ya que parte de la cinemática ocurre sin la presencia

de James. Además, en ese momento Eddie sirve de nexo entre James y Laura. Por lo tanto, el análisis en este segundo acto se centrará en los dos picos argumentales que encontramos en él, y en el posterior avance de la trama de Eddie.

El primer pico argumental se da en su reencuentro con Laura, quien posee información que James (y el jugador) desconoce. Así, persiguiendo a Laura de la bolera al Hospital Brookhaven, James, y el jugador, si no lo ha hecho antes, descubre que la niña es una pieza clave para entender la verdad sobre Mary, aunque Laura haya vuelto a huir. Por tanto, cumplir este nuevo objetivo (encontrar a Laura) supone un paso adelante en su objetivo anterior, el principal (encontrar a Mary). Tras esta escena y al reencontrarse con María, se comienza a percibir el cambio de rol que sufre dicho personaje: pasa de ser un personaje secundario que guía y ayuda a ser un personaje con rasgos de antagonista (la evolución del personaje se tratará con profundidad en el análisis de contenido). El segundo pico argumental resulta tan impactante que lo podemos calificar como un *jumping the shark*, o un punto de inflexión en la trama, un evento extraordinario e inesperado: María muere a manos de *Pyramid Head*. Tras este evento, la salida del Hospital Brookhaven se convierte en una *scene of aftermath*, una escena para permitir al jugador digerir la tragedia que acaba de acontecer. Se percibe este cambio mediante el uso de la banda sonora, que deja de ser una amalgama de sonidos y efectos sonoros desconcertantes para ser una relajada melodía de piano. Estos cambios le permiten al jugador reconocer que está fuera de peligro y que, con toda seguridad, ya no pisará más el hospital una vez salga.

Tras resolver el puzle que se plantea al final del hospital, James llega a la Sociedad Histórica de Silent Hill. Tras descender por el edificio se encuentra con Eddie, quien confiesa haber matado, aunque después lo niegue. Esta escena supone una *obligatory scene* en la trama de Eddie, ya que en ella se resume la evolución psicológica del personaje, que se acentuará en sus últimas intervenciones en el tercer acto. Sin esta escena, el cambio sufrido por el personaje se daría mucho más brusco e inexplicable.

El punto de giro al final del segundo acto llega con la aparición de María, viva. Si bien la muerte de María se ha considerado como un *jumping the shark*, esta escena

lo es de manera mucho más agresiva. Supone un cambio de paradigma total en la mente de James, quien se nota confuso. María es utilizada en esta cinemática para declarar a James el último objetivo de la trama, la clave que resolverá el conflicto inicial planteado al inicio del viaje. Este *twist* o cambio en las circunstancias es lo suficientemente relevante como para cerrar el tercer acto y obtener el objetivo que se mantendrá durante todo el tercer acto.

### **Acto 3 – La verdad sobre Mary**

Al poco rato de adentrarse en el tercer acto, sucede una *obligatory scene* en la trama de Angela. Justo antes de la escena, hay una nota que si el jugador recoge entenderá en mayor medida lo que sucede en la escena, y por consiguiente comprenderá la trama de Angela. Es por ello que, pese a que recoger la nota es un momento jugable y no pertenece a la cinemática, es conveniente incluirlo dentro de la misma *obligatory scene*. Como se trata de un momento álgido de la trama de Angela, se incluye un *boss* contra el que James tiene que luchar, pese a que está relacionado con Angela.

Poco después, James consigue reencontrarse con María, aunque cuando llega ya está muerta. Su muerte supone un *twist* en la trama de James (aunque no uno mayor que la previa vuelta a la vida de María). A estas alturas, y como más adelante se corrobora, la muerte de María es un *leitmotiv* en la trama de James.

Inmediatamente después James se topa con Eddie. Este encuentro supone el fin de su trama. Se revela de manera explícita y se resuelve el conflicto interno que Eddie tiene, aunque como resultado acabe con su muerte a manos de James. Es por ello que se trata de la *obligatory scene* dentro de la trama de Eddie, y también como el fin de dicha trama. Este último encuentro hace dudar de manera notable a James si la muerte de María ocurrió realmente hace tres años. Entonces, es premeditado que ocurra una sucesión tan rápida de escenas dramáticas (las *obligatory scene* de Angela y Eddie y la muerte de María). A nivel de contenido, como se explicará más adelante, también tiene gran relevancia. A causa de esta gran carga dramática, tras la muerte de Eddie hay una larga *scene of aftermath* que puede durar de minuto y medio hasta el tiempo que le lleve al jugador cruzar el lago. Durante esta escena solamente se ve el agua, de un azul grisáceo, la niebla de color gris, a James en la

barca y una luz, al lo lejos, que sirve de punto de referencia para el jugador. No hay sobresaltos, ya que es conveniente que el jugador tome un tiempo para asimilar dichas escenas.

Al otro lado del lago, en el hotel Laura le entrega una carta a James con la que se prepara al jugador para recibir la resolución del conflicto, o al menos es el desencadenante. Pero se, solamente contradice la visión que James ha tenido acerca de la muerte de Mary, aunque dicha información es vital.

Tras resolver el puzzle del hotel, se genera una *scene of preparation* en la que James ha de subir por el hotel mientras suena una caja de música. La música no relaja el ambiente, sino que aumenta la tensión. Cuando James pone la cinta de vídeo en el reproductor, se produce la *scene of revelation* que se lleva persiguiendo todo el juego. Pese a que el jugador puede ya haber descubierto la verdad previamente, James la redescubre, o la recuerda, en este punto. Sin embargo, al acabar el vídeo, el objetivo de reencontrarse con Mary sigue en pie, ya que se escucha su voz, pidiendo ayuda, a través de su radio.

Esta revelación da paso a una *scene of aftermath* que transcurre en parte del recorrido por el hotel. La banda sonora es ahora tétrica (antes era piano, ahora un sintetizador) y el lugar está húmedo, anegado y con goteras.

En una de las salas de hotel se escucha un *flashback* en el que hablan James y el médico de Mary. Se responde al *plant* inicial que nos proporciona James a lo largo del juego, “Mary murió hace tres años”, recogiendo el *payoff* que responde el médico en la conversación, ya que le dice que le pueden quedar “a Mary le pueden quedar tres años de vida”.

Como contraparte al ambiente húmedo, James llega a unas escaleras ardiendo. Allí tiene lugar la conclusión de la trama de Angela. Aunque ya se había revelado su pasado, en esta escena se decide el destino de la chica. Se recoge el *payoff* que se plantó con el cuchillo de Angela, ya que la chica se lo pide de vuelta a James. Él se niega y en la conversación le confiesa que él jamás se suicidaría. Este comentario de James puede ser un *plant* que se recoge en el tercer final, “In water”, en el que

James sí se suicida. Volviendo al destino de Angela, al verse incapaz de encontrar a su madre, y aunque en el juego no aparezca explícitamente, los desarrolladores han confirmado que Angela muere. Con esta similitud entre el final de la trama de Eddie y Angela, se cierran las tramas secundarias.

Momentos después James llega a una gran sala. Allí se encuentra con Maria, otra vez viva, colgada boca abajo, con dos *Pyramid Head*. James parece necesitar de nuevo una *scene of revelation* para superar la muerte de Mary, pues las criaturas la matan y entonces abraza por fin la verdad. Tras el combate contra los dos *bosses*, James escucha un *flashback* en forma de audio en el que se muestra la relación de Mary con James tras la enfermedad.

Finalmente, James sube a la azotea y se encuentra con Maria vestida como Mary. James se enfrenta a ella verbalmente y la rechaza. Maria se transforma en un monstruo, colgada bocabajo en una estructura metálica (de forma similar a como estaba en la última muerte). James vence el combate final y aparece la última cinemática, en la que (en el final “Leave”) hace las paces con Mary. Mientras se escucha la carta de Mary, se ve el destino de James: saliendo de Silent Hill con Laura.

Los distintos finales no cambian la estructura narrativa del juego, ya que simplemente cierran el tercer acto y únicamente cambian parte del contenido, y es por ello que solo se ha tenido en cuenta, en este apartado, un único final.

## 4.5 La narrativa proposicional en *Silent Hill 2*

Este videojuego está compuesto tanto por relato jugable como relato no-jugable. El relato no-jugable lo podemos llamar cinemáticas, y en ellas recae el avance de la trama. En el relato jugable radican las acciones del jugador, aunque no afectan al transcurso de la trama. *Silent Hill 2* es un videojuego con una carga narrativa importante, y es por ello que existe poca retronarratividad dentro de él y el avance es ajeno al jugador. Por el mismo motivo, los existentes del juego no son editables, ya que están fuertemente arraigados a la narración y no presentan ningún tipo de personalización.

El *gameplay* del juego representa una mezcla de acción y estrategia, así como de puzzles. El *survival horror* contempla, a menudo, una mezcla de diferentes *gameplay*. El término “acción” aparece cuando hay que atacar o huir de enemigos, “estrategia” hace mención al racionamiento planificado de recursos y los “puzzles”, a los enigmas y retos intelectuales que el juego ofrece.

En cuanto a la jugabilidad, la capacidad gráfica de la consola se explota al máximo (tanto, que se ha de limitar la visión con la niebla), ofreciendo grandes resultados gráficos y de iluminación. La inteligencia artificial es limitada, ya que los enemigos tan sólo atacan, sin estrategia alguna, aunque elabora una curva de dificultad ascendente. Esto se debe a la aparición de enemigos más fuertes o un mayor número de ellos, a los que el jugador ha de hacer frente con las armas que encuentra a lo largo de su recorrido. La usabilidad no es compleja, ya que hay poca variedad de ataques y movimientos, aunque se utilizan todos los botones del mando, incluso combinaciones de ellos que, pese a no ser necesarias, pueden aligerar el ritmo del juego (permiten al jugador hacer un giro rápido, moverse lateralmente...).

El laberinto intertextual es unicursal, ya que existe solamente una sensación de libertad a la hora de actuar, habiendo solamente un único camino correcto. Del mismo modo, los objetivos son cerrados, ya que responden a los conflictos planteados por el guion y no dan posibilidad al jugador de plantear unos diferentes.

#### 4.6 La retronarrativa en *Silent Hill 2*

La narración ergódica en *Silent Hill 2* es muy limitada, ya que no hay elementos editables por el jugador. Los diversos tipos de jugador, eso sí, podrían verse atraídos por distintos factores que proporciona al juego: los impulsivos-agresivos pueden interesarse más por el hecho de matar criaturas y de conseguir armas. Aunque esto no es el objetivo del juego, es parte de él, y un medio para alcanzar el fin. Aun y así, si no se busca a conciencia, los recursos que ofrece el videojuego para matar y sobrevivir a los monstruos (objetos curativos y munición) son muy limitados, sobre todo en las dificultades superiores, por lo que avanzar matando todos los enemigos no es una opción completamente válida en este videojuego. Los jugadores planificadores pueden verse más atraídos por la necesidad de gestionar los recursos, así como podrían priorizar la exploración completa del mapa antes de avanzar en la trama, por satisfacción personal y para ampliar la cantidad de recursos existentes. Los jugadores sociables-extrovertidos pueden actuar como cualquiera de los dos anteriores, ya que el juego no posee ninguna característica multijugador con la que verse identificados.

En cuanto a la *paideia* o el aprendizaje del jugador, se puede observar que ocurre en todos los ámbitos excepto en el social, aunque alguna capacidad (reflejos, por ejemplo) no se ve muy potenciada. La capacidad que se ve más beneficiada es la lógica, que permite la (a veces complicada) resolución de puzzles, aunque la memorística y la visioespacial ocupan un lugar importante. La primera, permite al jugador recordar los eventos y detalles de la trama, así como a recordar el uso de los botones para jugar de manera más fluida, mientras que la segunda le permite reconocer y diferenciar los objetos interactivos de los estéticos que forman parte del escenario. En cuanto a las competencias extraludológicas, se puede despertar o potenciar un hábito por la lectura, así como una mayor comprensión de la simbología que está presente incluso en la cultura popular.

En este sentido, *Silent Hill 2* supone un videojuego sencillo en cuanto a la idea principal (resulta extremadamente fácil y obvio entender, al final del tercer acto, o incluso antes, que James ha matado a Mary), pero complejo en cuanto a los detalles. Hay mucha simbología oculta y referencias que, probablemente, no se entiendan la primera vez que se juega, incluso en los siguientes *gameplay* requieren una especial atención por parte del jugador. Los detalles están a simple vista, pero sus significados y relaciones entre sí no son tan obvios. Requiere de la participación activa del jugador para comprenderlos. Este análisis ha intentado dar con la mayoría de ellos, si bien a la hora de realizarlo se ha hecho con el conocimiento de que no se han podido recoger algunos dado que hay muchas referencias a obras literarias, cinematográficas, y culturales que alargarían el redactado de manera significativa e indefinida. Tampoco era el objetivo, ya que lo que se propone es analizar la estructura y el contenido de la obra que supone *Silent Hill 2*, y no listar las influencias externas de las que bebe la producción del videojuego. Sí se ha hecho referencia a algunos datos de obras, personas, personajes o cultura popular que es necesario explicar para entender algún dato relevante.

Por lo que hace el análisis estructural de la obra, se puede concluir con que posee una estructura narrativa simple, dividida en tres actos. Las motivaciones o conflictos en cada acto son: *Encontrar a Mary / Encontrar a Laura / Encontrar a Mary*, si bien el segundo acto se cambia de objetivo porque el hecho de encontrar a Laura supone hallar respuestas a la muerte de Mary y, por lo tanto, avanzar en el objetivo principal. Por lo tanto, no es un cambio total de objetivo, sino un cambio de punto de vista a la hora de enfocar el conflicto. De esta manera, se justifica narrativamente la extensión del juego. Paralelamente, pese a que los puntos de giro no supongan una revelación dentro del avance de la trama, sí que aportan un cambio de paradigma dentro de la mente de James lo suficientemente fuerte como para marcar un antes y un después, un cambio de acto. Además, pese a que el tiempo empleado en el consumo de un videojuego está controlado por el jugador, si se elimina el tiempo en el que el jugador no hace avanzar la narrativa, queda una proporción de tiempo similar en los tres actos. Si se tienen en cuenta los recursos narrativos desde un punto de vista cultural general, tampoco existe una clara novedad en la forma de narrar. Los desarrolladores son conscientes que el punto fuerte está en el contenido.

Para finalizar, hay que considerar que algunos puzzles están bien integrados dentro de las tramas, aunque pueden no parecer tener relación con ella (se hace alusión, de nuevo, a la necesidad de reflexionar acerca de los detalles que podemos encontrar en el juego y del simbolismo), mientras que otros hacen referencia a elementos del contexto o del entorno, que dan profundidad a la narración. Por lo general, los puzzles se pueden no considerar fuentes de información primaria, aunque complementen y refuerzen el mensaje y la información obtenida mediante los diálogos, textos o elementos del escenario.

## 5. Conclusiones

A simple vista, se puede llegar a pensar que para analizar un videojuego se pueden emplear la misma metodología o la misma técnica que para analizar un producto cinematográfico. Pese a ello, existen una serie de recursos propios del medio de los videojuegos que difieren del mundo cinematográfico y que, por ello, requieren un tratamiento distinto. Es por ese motivo que para realizar este análisis se ha tenido que hallar una tipología de análisis y unas categorías propias, específicas para analizar un videojuego. Algunas de ellas son muy similares a las que se utilizan para el análisis del film; otras contemplan elementos como la interfaz, la relación entre jugador-juego o jugador-entorno, y la capacidad del consumidor para modificar su experiencia. Sin embargo, la mayoría de las categorías propias del análisis de contenido y de estructura son muy similares, si bien se tratan de manera distinta. Es por ello que, pese a que las categorías de análisis propias de videojuegos son inviables en el análisis cinematográfico, algunas categorías también pueden variar de un videojuego a otro ya que, ya sea por género o por jugabilidad, pueden emplear distintos recursos que las hagan inútiles, así como pueden requerir de otras nuevas. Pese a no ser uno de los objetivos de la investigación, se ha intentado arrojar un poco de luz a un tema tan controvertido como la metodología empleada para analizar el contenido de un videojuego, ya que no existe una postura ni una opinión general que se comparta, como ocurre en el formato cinematográfico o el literario. En parte se debe a la “novedad” que representan los videojuegos como formas de expresión artística y cultural, y su falta de reconocimiento por ello.

*Silent Hill 2* es un videojuego cuya trama contempla temáticas tabú, oscuras y desagradables, y pese a pertenecer a un entorno de fantasía terrorífica, continúan haciendo mella en la realidad cotidiana. Es un videojuego cuya atracción principal es la atmósfera opresiva y tenebrosa (el sello de identidad de la saga), aunque el motivo principal de toda la acción se ubica entorno a los personajes, su psicología y su tratamiento. Tras realizar el análisis se puede considerar que cualquier detalle, por minúsculo e insignificante que parezca, hace referencia a la psique de alguno de los personajes o está relacionado con su trama personal. De esta manera, al encontrar dichos elementos y entenderlos, se completa la experiencia de juego y se

añade un valor adicional a todo el sentido extra que halla el jugador en cualquier elemento que pueda encontrar. De esta manera se comprueba una completa dependencia de los personajes, cuya importancia está incluso por encima de la importancia de la trama. El tratamiento de los personajes y de su mente es muy cuidadoso y demuestra la madurez patente en el realismo de la mentalidad y los problemas de los personajes, sobre todo a la hora de transmitir lo que sienten y de qué manera.

En *Silent Hill 2* se cuentan tres tramas distintas, pero a través del horror se muestran seis vidas totalmente distintas. El tratamiento de estas vidas es totalmente realista para aumentar la empatía con el jugador y hacerle ver a los personajes como seres “reales y creíbles” dentro de un mundo y un contexto totalmente imaginario y escabroso. Por ese motivo, se considera a los personajes el eje central de la trama, siendo mucho más relevantes por su personalidad y su pasado que por sus acciones dentro del eje diegético. Durante todo el videojuego se hace más hincapié en el hecho de conocer a los personajes en retrospectiva que en conocer sus acciones futuras, incluyendo las que hacen progresar la trama dentro del videojuego. Es por ello que en el análisis profundiza y toma como punto de referencia los distintos personajes que aparecen. De esta manera, se puede comprobar que el aspecto narrativo más importante que ofrece el videojuego es ir descubriendo el pasado de los distintos personajes, realizando un viaje introspectivo hacia el pasado de todos ellos. Es un videojuego que prima la narrativa y el *storytelling* por delante del *gameplay*.

La estructura narrativa de *Silent Hill 2* es simple y no presenta fórmulas novedosas, sino que toma prestada la estructura en tres actos que resulta tan común en el formato cinematográfico. Los recursos analizados son similares a los que encontramos en producciones cinematográficas, por lo que podemos decir que *Silent Hill 2* posee una estructura narrativa muy parecida a la de muchos films. Se establece así una clara influencia fílmica en cuanto a la estructura, un hecho que no es habitual encontrarlo en los videojuegos coetáneos a *Silent Hill 2*.

En este sentido, *Silent Hill 2* supone un videojuego sencillo en cuanto a la idea principal (resulta extremadamente fácil y obvio entender, al final del tercer acto, o

incluso antes, que James ha matado a Mary), pero complejo en cuanto a los detalles. Hay mucha simbología oculta y referencias que, probablemente, no se entiendan la primera vez que se juega, incluso en los siguientes *gameplay* requieren una especial atención por parte del jugador. Los detalles están a simple vista, pero sus significados y relaciones entre sí no son tan obvios. Requiere de la participación activa del jugador para comprenderlos. Este análisis ha intentado dar con la mayoría de ellos, si bien a la hora de realizarlo se ha hecho con el conocimiento de que no se han podido recoger algunos dato que hay muchas referencias a obras literarias, cinematográficas, y culturales que alargarían el redactado de manera significativa e indefinida. Tampoco era el objetivo de la investigación, ya que lo que se propone es analizar la estructura y el contenido de la obra que supone *Silent Hill 2*, y no listar las influencias externas de las que bebe la producción del videojuego. Sí se ha hecho referencia a algunos datos de obras, personas, personajes o cultura popular que es necesario explicar para entender algún dato relevante.

Se puede concluir con que posee una estructura narrativa simple, dividida en tres actos. Las motivaciones o conflictos en cada acto son: *Encontrar a Mary / Encontrar a Laura / Encontrar a Mary*, si bien el segundo acto se cambia de objetivo porque el hecho de encontrar a Laura supone hallar respuestas a la muerte de Mary y, por lo tanto, avanzar en el objetivo principal. Por lo tanto, no es un cambio total de objetivo, sino un cambio de punto de vista a la hora de enfocar el conflicto. De esta manera, se justifica narrativamente la extensión del juego. Paralelamente, pese a que los puntos de giro no supongan una revelación dentro del avance de la trama, sí que aportan un cambio de paradigma dentro de la mente de James lo suficientemente fuerte como para marcar un antes y un después, un cambio de acto. Los puntos de giro también suponen tanto un cambio inesperado en la trama como para el jugador, por lo que se provoca un cambio en los acontecimientos importante que incluso cambia, en el primero de ellos, el modo de juego, ya que el personaje pasa de estar completamente solo a tener que proteger a alguien. Además, pese a que el tiempo empleado en el consumo de un videojuego está controlado por el jugador, si se elimina el tiempo en el que el jugador no hace avanzar la narrativa, queda una proporción de tiempo similar en los tres actos. Si se tienen en cuenta los recursos narrativos desde un punto de vista cultural general, tampoco existe una

clara novedad en la forma de narrar. Los desarrolladores son conscientes que el punto fuerte está en el contenido.

Los objetivos de la investigación se han visto cumplidos en su mayoría, aunque se pueden enfocar hacia estudios aún mayores. El uso de los elementos técnicos narrativos se ha plasmado de manera bastante sólida, pese a que quizás haya gente con distintos puntos de vista y se puede debatir sobre cuáles son los puntos de giro, por ejemplo. Lo mismo ocurre con el análisis de contenido: si bien ha tratado todos los elementos que giran entorno a los personajes y la trama, el método de enfocarlo puede variar de un estudio a otro, y la interpretación de los simbolismos, muy presentes durante todo el juego, no están sujetos a una norma, opinión o hecho fehaciente. Por lo tanto, y para ser lo más imparcial posible, se han tratado, sobre todo, en comparación a figuras simbólicas de la cultura popular y artísticas. Con todo, todas las decisiones tomadas se han argumentado y justificado, por lo que ninguna de ellas es aleatoria.

Esta investigación supone un análisis marcado desde un punto de vista inusual, ya que la mayor parte del análisis parte de la perspectiva de los personajes. De esta manera, y teniendo en cuenta la escasez de los análisis de videojuegos en comparación con el formato fílmico (debido a la novedad que suponen respecto a este último), el formato de análisis resulta innovador, pese a que las categorías de análisis resultan convencionales. No es un formato apto para cualquier videojuego, sino que puede servir como propuesta de formato para analizar videojuegos de carácter introspectivo o que, como ocurre en *Silent Hill 2* y se ha mencionado previamente, la importancia del desarrollo psicológico de los personajes y su evolución poseen mayor importancia que la propia trama.

Si se tiene en cuenta el contenido relacionándolo con la categoría de “survival horror”, se puede ver que predominan dos elementos: la iconografía perturbadora y los el tratamiento de los temas “tabú” previamente mencionados. El miedo que pretende causar el juego se realiza mediante la generación de malestar que se crea en ambientes, enemigos y situaciones, una práctica realizada de manera similar a los anteriores videojuegos del mismo género (*Resident Evil*, *Alone in the Dark* o *Silent Hill*).

Los análisis realizados pueden servir como punto de partida a una hipotética adaptación del videojuego al formato cinematográfico. Por una parte, la estructura dividida en tres actos es viable (y recurrente) en el medio fílmico, por lo que, si no se realizan cambios argumentales, el esqueleto de la narración puede mantenerse intacto. Además, el análisis del contenido puede utilizarse como biblia de aquello que debe aparecer en el producto, de los elementos imprescindibles y de las referencias que se podrían usar, así como una guía acerca de cómo son los personajes, su personalidad y las relaciones que mantienen con el entorno y las localizaciones. De esta manera, se podría realizar un producto audiovisual fiel al original, sin necesidad de copiar planos y diálogos al 100%, que recogiera y plasmara la esencia del videojuego. Existen adaptaciones fílmicas de *Silent Hill 1* y *Silent Hill 3*, aunque respetan poco el guión de los videojuegos adaptados. Tomando este análisis como base, junto con el videojuego *Silent Hill 2*, se puede adaptar para conseguir, como se ha mencionado, un producto que sea paralelo a su videojuego.

Una vía de investigación que se puede llegar a plantear es la de realizar unos estudios similares de las demás entregas de la saga. Partiendo de las mismas categorías de análisis, se pueden obtener unas investigaciones similares que formen parte de un todo. Es probable que dichas investigaciones no se puedan enfocar desde el punto de vista de los personajes en la mayoría de ellas, sino que se tengan que buscar puntos de partida distintos. Pese a pertenecer a *Silent Hill*, probablemente sea difícil hallar el grado de implicación de los personajes y la psique a la hora de presentar las tramas en otras entregas.

Otra vía de investigación que se deja abierta es la posibilidad de, junto con unos hipotéticos análisis de los demás juegos de la saga *Silent Hill*, realizar un estudio sobre los factores de éxito del producto, desde un punto de vista de contenido. A través del estudio se analizan los elementos que forman parte del contenido de cada entrega y, junto con una comparación de las ventas de cada una, hallar cuáles han sido los elementos más valorados en general, así como efectuar un análisis de mercado teniendo en cuenta las ventas de cada juego en relación a los temas y la estructura de los videojuegos. Del mismo modo, y de manera muy similar, junto con dichos análisis se puede hacer un estudio acerca de la “marca” *Silent Hill* a través de todas sus entregas, en el que se recogen los puntos en común y los elementos

que comparten las distintas entregas, así como una comparación de los elementos en que difieren. También es posible, dentro del mismo proyecto de investigación, hacer una comparación de las estructuras narrativas que sigue cada entrega, para comprobar qué grado de innovación existe a lo largo de todas ellas.

Con esta investigación se han alcanzado de manera muy extensa los límites de la estructura y del contenido del videojuego *Silent Hill 2*. A su vez, además, se proponen diversas investigaciones, relacionadas con el contenido de la saga en general y, además, referentes a posibles análisis de mercado que proporcionen claves de éxito o fórmulas que puedan servir de cara al planteamiento de un videojuego del mismo género que *Silent Hill* (saga).

## 6. Bibliografía y ludografía

### Bibliografía

- Amossy, R.. (1991) *L'industrialisation de la peur. Les Idées reçues: Sémiologie du stéréotype*, 121-42. Paris, Nathan.
- Casetti, F. y Di Chio, F.. (2001) *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós Ibérica.
- Chauvin, J.. (2002) *Du singulier au collectif*. Cahiers du Cinéma, número especial de videojuegos. Septiembre, pp. 38-40.
- Entertainment Software Association, (2014) *Games: Improving the economy*. Entertainment Software Association.
- Entertainment Software Association (2015), *Essential facts about the computer and video game industry*. Entertainment Software Association
- Hong, S.. (2014) *When life mattered: the politics of the real in video games' reappropriation of history, myth and ritual*. Games and Culture, 10(1), pp. 35-56.
- Ip, B.. (2011) *Narrative structure in computer and video games: Part I: Context, definitions, and initial findings*. Games and Culture, 6(2), pp. 103-134.
- Ip, B.. (2011) *Narrative structure in computer and video games: Part II: Emotions, structures and archetypes*. Games and Culture, 6(3), pp. 203- 244.
- Krippendorf, K.. (1980) *Validity in content analysis*. Frankfurt, Germany: Campus
- Lasswell, H.D.. (1979) *The Structure and Function on Cornmunication in Society, The Communicotion of Ideas*. Harper, Nueva York pp. 84-99
- Lovecraft, H.P.. (1973). *Supernatural Horror in Literature*. New York, Ballantine.
- Martín, I.. (2015) *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Merton, R.. (1949) *Social Theory and Social Structure*, Free Press, Nueva York
- Perron, B.. (2012) *Silent Hill: The terror engine*. EEUU, The University of Michigan Press.
- Wolf, M.. (1987) *La investigación de la comunicación de masas* Barcelona, Paidós pp. 68-89

### Ludografía

*Alone in the Dark* (PC). I-Motion Inc. & Infogrames / Interplay, 1992.

*Haunted House* (Atari 2600). Atari / Atari, 1981.

*Resident Evil* (PlayStation one). Capcom / Capcom, 1996.

*Silent Hill* (PlayStation one). Team Silent / Konami, 1999.

*Silent Hill 2* (PlayStation one). Team Silent / Konami, 2001.

*Silent Hill 3* (PlayStation one). Team Silent / Konami, 2003.

*Sweet Home* (NES). Capcom / Capcom, 1989.