



México Interdisciplinario / Interdisciplinary Mexico

ISSN 2193-9756



ARTÍCULOS iMEX

vol. 1, 2021

Editores: **Yasmin Temelli / Hans Bouchard**

Pueblos espectrales y aproximaciones interactivas para sobrevivir la narración: lectura lúdica en *Pedro Páramo* y *Silent Hill*

(pp. 84-101; DOI: 10.23692/Articulos_iMex1.1_4)

Daniel Calleros Villarreal

(California State University, Fresno)

Abstract: This paper presents a recontextualization of Juan Rulfo's *Pedro Páramo* as a ludic novel that can be further subcategorized as a horror survival narrative. In addition to stating the genre and textual modus operandi of the book, these classifications also hint to a quality that is reminiscent of a newer type of cultural text: a video game, to be specific. In general terms, this paper seeks to contribute to the expanding field of cultural studies by presenting an exercise that illustrates how emergent theory can be applied to the analysis of cultural texts to generate new interpretations. This study argues that Rulfo's novel can be approached as a cultural text that can—and should—be read as a ludic object. This paper interjects narratology (Bárceñas, Herman, Franco), cultural studies (Klinger), film studies (Bruhm, Savoy), and video game theory (Kirkland, Nae) in order to create a functional analytic framework that allows for a reread of *Pedro Páramo* that creates a dialogue between literary studies and video game culture, while also expanding on the field of Mexican studies. As a point of departure, this paper rethinks the act of reading as an interactive practice comparable to playing a video game. By doing so, it becomes possible to view *Pedro Páramo* as a ludic novel in different terms from those generally applied to literary works. From that point on, this work presents a close read of Rulfo's novel employing a comparative approach to scrutinize some of the basic narrative elements it shares with the horror survival video game series *Silent Hill*, ranging from the narrative units shared to the performative elements as it relates to the meaning formation processes through their respective user interactions.

Key words: cultural studies, videogame theory, Mexican literature, Mexican studies

Published (08.03.2021)



Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-SA 4.0)

Website:

www.imex-revista.com

Redacción iMex:

Hans Bouchard, Javier Ferrer Calle, Bianca Morales García, Ana Cecilia Santos, Stephen Trinder

Pueblos espectrales y aproximaciones interactivas para sobrevivir la narración: lectura lúdica en *Pedro Páramo* y *Silent Hill*

Daniel Calleros Villarreal
(California State University, Fresno)

Este ensayo presenta una contextualización de *Pedro Páramo* (1955) como novela lúdica que puede ser subcategorizada como una narrativa de horror y supervivencia.¹ Además de enunciar el género y el *modus operandi* textual de la obra, esta clasificación alude a una cualidad propia de un nuevo tipo de texto cultural más moderno: el videojuego.² Tiene este escrito como principal finalidad expandir el límite de los estudios literarios y culturales mexicanos, ofreciendo una lectura comparativa de la novela de Rulfo en el contexto del ámbito académico de *video game culture*. Al mismo tiempo, en una etapa en la que una porción importante de la industria del videojuego se está inclinando marcadamente por la creación de títulos que se centran en microtransacciones, sistemas de suscripciones, descargas de contenido suplemental y otras prácticas como modelo de ingreso continuo³ y relegan el componente narrativo a un segundo plano, se busca revalorizar la importancia de la articulación narrativa dentro del juego enfatizando los elementos dialécticos comunes entre un libro y un videojuego. Con dicho fin, este ensayo presenta el acto de leer como una práctica interactiva que puede compararse a jugar un videojuego, pensando ambos como un proceso de exploración de signos y elementos narrativos en base a los cuales el usuario va interpretando, o incluso manipulando, el desarrollo de la historia. Mediante esta tangente, se pretende abordar *Pedro Páramo* como una novela lúdica en un contexto distinto al empleado tradicionalmente al estudio de trabajos literarios. Posteriormente, se presenta una lectura comparativa de la novela de Rulfo en la cual se explora la conexión temática que existe entre dicha obra y la serie de videojuegos de horror y supervivencia de *Silent Hill*, una de las franquicias más importantes y de mayor influencia en el género.

¹ El término viene del género *survival horror* en los videojuegos y es comúnmente utilizado para referenciar una mecánica de interacción en la cual se busca que el usuario sienta ansiedad o miedo en base al enfrentamiento con criaturas monstruosas, espacios perturbadores o situaciones espeluznantes dentro del objeto cultural. En dichos juegos, hay un marcado énfasis en la exploración y se poseen habilidades o recursos de combate limitados. Para mayor información, véase Egenfeldt-Nielsen / Smith / Pajares Tosca (2008).

² Para los propósitos de este trabajo, el término 'videojuego' se refiere a títulos diseñados específicamente para consolas y se excluyen juegos destinados originalmente para teléfonos celulares y otros aparatos electrónicos no especializados.

³ Estas prácticas son parte del modelo conocido como *Game as a Service* o también como *live game service*.

A pesar de las diferencias en términos de dinámicas mediáticas, representacionales, focos de enunciación, contexto de producción y el público objetivo, ambos textos culturales tienen más elementos en común de lo que se pudiera identificar en base a una aproximación superficial. Dentro de sus respectivos ámbitos, tanto *Pedro Páramo* como *Silent Hill* han sido considerados como textos⁴ fundacionales que han influenciado producciones culturales y literarias posteriores. Por décadas se ha repetido una anécdota que describe a Gabriel García Márquez sufriendo bloqueo de escritor sin poder terminar *Cien años de soledad* (1967), el libro que sería considerado una de las mayores obras de la literatura universal. El colombiano estaba frustrado hasta que un amigo le regaló una copia de *Pedro Páramo*. García Márquez cuenta que esa noche no pudo dormir hasta después de leer el libro de Rulfo varias veces de pasta a pasta.⁵ Las imágenes fantasmales de las calles de Comala y de sus habitantes le ayudarían a crear su propio pueblo mítico: Macondo. De manera similar, *Silent Hill* ha inspirado la creación de nuevos videojuegos que presentan una propuesta similar en el género de horror, generando espacios que van más allá de la propuesta estética de *B movie* generalmente asociada con el género a la vez que ha forjado campos especializados que cruzan a los campos del arte y de la música. Sus personajes y la manera en la que interactúan en los espacios digitales dentro de la narrativa del juego han sido incluso la base de los primeros estudios psicoanalíticos asociados con la representación emocional del ser humano en un objeto cultural digital.⁶ Antes de la llegada de *Silent Hill*, los recursos recurrentes a los que echaban mano los creadores de videojuegos para intentar generar miedo en sus usuarios eran los sustos repentinos y la representación de escenas sanguinarias. Después de la aparición de *Silent Hill*, otros videojuegos comenzaron a emular las narrativas que se inclinaban al terror psicológico y recreaban espacios narrativos inquietantes mediante la integración de elementos típicos de la serie: ambientes sórdidos, oscuridad sofocante, niebla espesa, música perturbadora y la presencia de criaturas aberrantes cuya apariencia física parecía estar íntimamente vinculada al estado emocional del protagonista de la historia. En cierta medida, títulos como *Siren* (2003), *Fatal Frame* (2001), *Rule of Rose* (2006), *The Evil Within* (2014) y *Remothered* (2018) – por mencionar algunos – no hubieran existido.

⁴ Como se emplea en este escrito, el término 'texto' se refiere a un objeto conformado por la aglomeración de signos que codifican un mensaje que puede ser decodificado por un destinatario. Este uso, entonces, no debe limitarse tan solo para evocar la idea de 'libro'. En este contexto, pueden presentarse textos literarios, textos fílmicos, textos artísticos, etc. donde el sistema simbólico varía, pero de igual forma busca ser 'leído'.

⁵ Véase García Márquez (2003).

⁶ Véase Santos / White (2005: 75).

Sin embargo, la pregunta que quizá deba responder es la siguiente: ¿para qué releer una novela mexicana de 1955 y compararla con un videojuego japonés que vio la luz casi cinco décadas después? La respuesta breve: al hacerlo es posible alcanzar una comprensión más profunda de ambos textos mientras que simultáneamente se abren nuevos espacios de discusión. La respuesta extensa se desarrolla en las secciones siguientes. A riesgo de caer en el reduccionismo, si las últimas décadas de estudios académicos nos han enseñado algo es que un objeto de estudio tiene el potencial de ser examinado a través de un lente analítico transdisciplinario que nos ayude a revelar nuevos significados. Es por eso que este ensayo ofrece una visión que emplea una aproximación comparativa que integra campos de estudio ya asociados con la literatura –hermenéutica, narratología, estudios fílmicos, semiótica, etc. – y se integra la consideración de elementos performativos en los cuales el lector-usuario descubre la narración de forma individualizada, creando así un diálogo entre disciplinas que nos permite el incrementar la multiplicidad de significados en el texto cultural analizado. Esta conversación fomenta el trazar nuevas líneas de segmentaridad que articulan diversos campos académicos que comúnmente se perciben como aislados, enriqueciendo la comprensión que se tiene de textos literarios al descubrir elementos narrativos en común así como también significados que comparten con otros textos, aun cuando hay marcadas distinciones en términos de modo de producción, espacio, tiempo, cultura, lenguaje, patrones de consumo y modalidad de interacción entre dichos texto culturales. Al yuxtaponer *Pedro Páramo* a *Silent Hill*, este trabajo añade dimensiones de multiplicidad a ambos objetos culturales, mientras que de manera simultánea contribuye a la expansión de los campos de estudios culturales y literarios, ilustrando cómo es que se pueden aplicar teorías emergentes al análisis de textos culturales con el fin de generar nuevas interpretaciones.

Leer como práctica lúdica: el objeto cultural y la interacción del usuario

Aunque desde la publicación de *Homo ludens* en 1938 se ha recalcado la importancia psicosocial y cultural de la práctica del juego, en términos generales la sociedad sigue percibiendo el jugar videojuegos como una práctica carente de valor productivo y creativo mientras que la lectura es considerada como una actividad intelectual valiosa.⁷ Sin embargo, dentro de la ludología se pueden identificar dos modelos analíticos principales: los ludólogos y los narratólogos. Los primeros consideran el componente narrativo del videojuego como un elemento subordinado a los sistemas de control, las dinámicas de juego y la presentación

⁷ Véase Newman (2008).

audiovisual del mismo. Mientras que los segundos se enfocan en el análisis de la narrativa del videojuego en base a la interacción del usuario con el objeto digital.⁸ Para los propósitos de este trabajo, me inclino hacia un análisis narratológico a la vez que exploro la idea de la lectura como una forma de juego. Aunque se reconoce al videojuego como un objeto mediático que ofrece una fuente de entretenimiento, se le ha también catalogado como un objeto narrativo.⁹ En este aspecto, tanto el videojuego como el libro poseen características comunes que permiten leerlos bajo una óptica distinta a la que regularmente se emplea en relación a sus respectivos focos de producción. Para terminar de equiparar al libro con el videojuego, conviene recordar que Gilles Deleuze y Felix Guattari argumentaban que los libros eran ensamblajes donde se intersecan "líneas de articulación o de segmentaridad, estratos territorialidades; pero también líneas de fuga, movimientos de desterritorialización y desestratificación" (Deleuze / Guattari 2002: 9s.). De la misma manera, el videojuego puede también conceptualizarse como un ensamblaje, un objeto compuesto por una red de articulaciones y elementos heterogéneos que codifican un mensaje que a su vez tiene el potencial de ser decodificado de diversas maneras y adquirir distintos significados en relación a diversas dinámicas interpretativas y performativas. En su calidad de ensamblajes, entonces, tanto el libro como el videojuego poseen el potencial de plegarse sobre sí mismos para añadir multiplicidades, quiebres y dimensiones antes inexistentes. De la misma forma en la que Deleuze y Guattari exigían que más allá de trazar nuevas segmentaridades circundando el texto, se debían intentar adoptar sistemas de razonamiento descentralizados, este trabajo se sitúa entre los límites de la ludología y de los estudios literarios.

Mucho se ha dicho sobre *Pedro Páramo* a lo largo de los años y el texto se mantiene fértil, revelando continuamente nuevos espacios por explorar y múltiples interpretaciones. Comala continúa ofreciendo la posibilidad de establecer nuevas conexiones y multiplicidades. Con el alza de los estudios culturales, se ha suscitado un cambio en el análisis textual que va de la implementación exclusiva de la narratología al estudio intertextual, el cual Barbara Klinger define como la red de discursos, instituciones sociales y condiciones históricas que circundan una obra.¹⁰ En este contexto, aunque la literatura como los videojuegos parecen ser textos herméticamente cerrados, éstos ofrecen también la posibilidad de reabrirse para reediciones en el caso del libro, actualizaciones en codificación en el videojuego o correcciones para con ambos medios. Más importante aun es la necesidad de ver al libro y al videojuego como objetos

⁸ Véase Cassidy (2011: 292).

⁹ Véase Ryan (2006: 181-203).

¹⁰ Véase Klinger (1997: 108).

situados dentro de una red mayor de textos, grupos históricos, patrones de consumo y prácticas sociales a través de los cuales se articulan y acumulan valores y significados. Siguiendo esta lógica, James Newman asegura que los videojuegos adquieren significado en base al acto de experimentarlos por medio de complejos procesos negociados en ambientes interactivos,¹¹ leer una novela es una práctica similar. Sin embargo, hay que distinguir el acto de leer el texto en una modalidad pasiva de la práctica de leer activamente, lo que podríamos también llamar 'jugar' con la lectura. Según Barthes, el leer es "consumir" el texto en una reproducción pasiva del mismo. Por otro lado, el jugar con el texto implica el reproducirlo en un sentido polisémico donde el lector participa activamente en una práctica que supera la repetición mimética del mismo.¹²

Pedro Páramo es un texto lúdico que articula un espacio narrativo en el cual se interpela al lector a tomar una serie de decisiones interpretativas que tienen por último un efecto en relación a la interpretación y asimilación de la narración. La estructuración fragmentada, la experimentación narrativa, la posibilidad de una decodificación múltiple, así como el potencial de emprender una lectura apoyada por materiales paratextuales apoya la noción de que *Pedro Páramo* es una novela para jugar con ella, en los términos de Barthes. Entonces, en su calidad de texto lúdico, es imperativo leer la novela de Rulfo varias veces, como lo hizo García Márquez, a la vez que se trazan líneas de segmentaridad que permitan superimponerla a otros textos. Terminar el libro una vez no implica una experiencia totalizante e incluso un lector ávido y versado encontraría otros elementos de formación de significados ante una reinspección. No es tampoco una práctica inusitada el utilizar recursos externos a la obra con la finalidad de incrementar su eficiencia y maximizar la comprensión de la obra. Los diagramas que reproducen las relaciones familiares y afectivas entre los personajes, las gráficas que delinear el desarrollo cronológico de la diégesis y los cuadros que especifican narradores y segmentos son todos elementos paratextuales que guían la interpretación del lector y de manera simultánea estructuran el significado dentro del texto. Aun cuando *Pedro Páramo* no se centra en ningún tipo de juego o hace referencias al acto cultural de jugar, compele al lector a interactuar con el texto de la misma manera que un *gamer*¹³ lo haría con un videojuego. Esta dinámica sigue las

¹¹ Véase Newman (2008).

¹² Véase Barthes (1977: 162).

¹³ Este término se refiere a un individuo (en el contexto de este trabajo, sin distinción de género) que invierte una porción de su tiempo a la práctica de jugar videojuegos. Se puede subclasificar diferenciando la dedicación, la frecuencia de juego, patrones de consumo, habilidad, etc. en *gamer* casual, *core*, *hardcore* y profesional. Para los propósitos de este escrito, el término se limita a las prácticas de un *gamer hardcore*, quien busca tener una experiencia totalizante de un juego y generalmente busca agotar las posibilidades del mismo, tratando de obtener todos los posibles finales, desbloqueando el contenido disponible, mejorando su tiempo o puntaje y adentrándose en la propuesta narrativa del juego. Sin embargo, este tipo de *gamer* no estudia los sistemas de control y las

conceptualizaciones de John Kuehl y Robert Detweiler, quienes argumentan que un libro también puede ser catalogado como lúdico cuando obliga al lector a identificar elementos intertextuales, a internalizar un sistema narrativo simbólico particular y a participar activamente en la decodificación discursiva del texto.¹⁴ El libro de Rulfo descarta los patrones narrativos del realismo, también, la naturaleza fragmentada y caótica del libro obliga al lector a adoptar un papel de creador o, mejor dicho, cocreador.¹⁵ En este aspecto, el lector debe convertirse en un *gamer* que debe seguir la organización estructural del texto, navegando entre una constante oscilación de narradores, la entropía cronológica y la estructura narrativa fracturada.

Es posible entonces equiparar al *gamer* con el lector ávido. Tanya Krzywinska dice que el jugador está sujeto a una fuerza trascendental predeterminada en el videojuego.¹⁶ Dicha estructura restringe la interacción a la vez que la facilita. El jugador debe aprender secuencia de botones y movimientos de la palanca de mando que los programadores habían planeado e integrado en el texto cultural con anterioridad, con la finalidad de que sus usuarios interactúen con el objeto mediático y logren el progreso de la narración.¹⁷ En estos términos, la lectura de un libro es similar a jugar un videojuego: el usuario debe internalizar el sistema con la finalidad de reaccionar intuitivamente a la narrativa del juego para ganar.¹⁸ El videojuego exige que el jugador progresivamente descubra los sistemas de control e interacción del juego a fin de avanzar.¹⁹ Sin embargo, dicho control se encuentra situado dentro de un sistema estructurado altamente restrictivo y está limitado solamente a acciones predeterminadas vinculadas a una colección de algoritmos preprogramados.²⁰ En comparación, el lector también interactúa con el libro en una estructura extremadamente restrictiva – el propio objeto y su disposición – y está limitado por acciones predefinidas ligadas a algoritmos predeterminados – la manera en la que

mecánicas del juego para participar en torneos de manera competitiva, como sería el caso de los *gamer* profesionales.

¹⁴ Véanse Detweiler (1976: 48s.), Kuehl (1986).

¹⁵ Véase Sánchez (2003: 233).

¹⁶ Véase Krzywinska (2002: 14).

¹⁷ Véase Poole (2000: 33). Aunque en la actualidad muchos videojuegos le permiten al jugador reconfigurar la interfaz de control, modificar la apariencia de los componentes de visualización del juego (barras de energía, tiempo, inventario, subtítulos, etc.), el medio sigue siendo fundamentalmente restrictivo. Los elementos del videojuego que se pueden personalizar son ofrecidos dentro de un rango limitado de posibilidades preprogramadas. De igual forma, cuando los usuarios descubren dinámicas de juego no intencionalizadas por los creadores del mismo, la interacción con el objeto mediático resulta generalmente en la imposibilidad de continuar con el desarrollo narrativo del juego. Uno de los ejemplos más claros son el viaje al mundo cero en *Super Mario Bros* o la caída fuera del espacio de juego en muchos juegos clasificados como *sandbox*. En dichos casos, el jugador tiene que empezar desde un punto de control o bien reiniciar el juego, ejemplificando cómo el jugador está obligado a seguir las reglas del programa.

¹⁸ Véase Friedman (1999: 136).

¹⁹ Véase Manovich (2002: 222).

²⁰ Cabe mencionar que existe también la posibilidad de encontrar versiones reprogramadas/modificadas por los mismos usuarios que se distribuyen de manera gratuita en diversos portales en línea.

las letras forman palabras, las palabras oraciones y cómo el cerebro interpreta dicha información. El programa que se debe aprender es el propio sistema de escritura en conjunción con la familiaridad de una gama de figuras retóricas y elementos sociohistóricos que le permite al lector decodificar el mensaje del autor. Mientras que, a través de la exploración e interacción con espacios y personajes, el videojuego progresivamente le revela al usuario la manera en la que funciona el sistema de control y la estructura del juego, el jugador va avanzando a lo largo de secuencias narrativas y recibiendo recompensas virtuales que van articulando significados. De manera similar, el lector interpreta significados a través del tono narrativo y el contexto sintáctico a fin de 'ganar' en el proceso de la lectura, decodificando el sistema simbólico del narrador y automatizando los procesos cognitivos e interpretativos.

En ambos casos, la interactividad está preconditionada por el proceso autorial. Es decir, la manera en la que el usuario se relaciona con el objeto que lee y/o juega está ligada al proceso de ir desarrollando e interpretando la narración. Tanto jugador como lector experimentan el progreso y paulatina completitud de la historia a lo largo de una ruta que se tiene que recrear. Margit Grieb subraya que en el espacio del juego el usuario puede solo seguir caminos predeterminados, obtener artículos preprogramados e interactuar dentro de parámetros específicos. Entonces, la supuesta libertad de acción del jugador resulta ser ilusoria.²¹ Los lectores igual deben seguir una línea progresiva que es única y generalmente lineal. Barry Atkins plantea la noción del lector ideal que se compromete con la historia y maniobra la estructura del texto para lograr una "lectura perfecta" (Atkins 2003: 47; mi traducción) en la que se descubren todos los secretos y la narración se convierta en una experiencia totalizante. Sin embargo, al obtener un nivel de familiaridad determinado con respecto al texto, se van abriendo las posibilidades de aproximarse al objeto de una forma más flexible: leer a partir de una página específica, saltar fragmentos, reiniciar partidas a partir de un punto de control seleccionable, acumular recursos para enfrentar a un enemigo, etc. Así, las prácticas de jugar y leer son actividades performativas a través de las cuales el usuario del texto cultural se adentra en la historia que se le presenta para aventurarse en un proceso de contemplación e interpretación. De este modo, se posibilita centrar nuestra atención a la observación de importantes elementos simbólicos que se encuentran presentes tanto en *Silent Hill* como en *Pedro Páramo*, desde la articulación de ambos espacios narrativos hasta la temática que evoca miedo, degradación y muerte.

²¹ Véase Grieb (2002: 166).

Silent Hill y Comala: antipodes espectrales

Esta sección explora las numerosas imágenes recurrentes y los muchos elementos narrativos que comparten *Pedro Páramo* y *Silent Hill*. Considerando dónde se desarrollan las historias, Comala y Silent Hill representan típicos espacios góticos donde el protagonista viaja de un mundo familiar, externo y seguro al terreno de lo nebuloso, oscuro y terrorífico. En ambos casos las fatídicas palabras escritas sobre la Puerta Infernal en el "Canto Tercero" de *La Divina Comedia* de Dante Alighieri pudiera acertadamente utilizarse como letrero de bienvenida:

Por mí se va a la ciudad doliente;
por mí se va al eternal tormento;
[...]
Antes de mí, no hubo jamás crianza,
si no lo eterno: yo por siempre duro:
¡Oh, los que entráis, dejad toda esperanza! (Alighieri 1922: 15).

Silent Hill y Comala representan la esencia del pasado que se rehúsa a expiar. En la medida que los protagonistas de sus respectivas historias avanzan, el espacio se vuelve sombrío, el deterioro y el olor a muerte impregnan el ambiente, los ecos de los violentos actos del pasado se van filtrando. Esta dinámica recuerda la conceptualización de Eric Savoy, quien adapta la idea del abyecto de Kristeva y la integra a su lectura de la literatura gótica para describir la articulación de espacios inhabitables donde las nociones de lo real se deforman para formar un espacio liminal donde la muerte amenaza y progresivamente carcome a los vivos.²² En su estado normal, Silent Hill se describe como un pequeño pueblo al lado de un lago, un sitio turístico casi paradisíaco. Sin embargo, para aquellos individuos atormentados por su pasado que entran al pueblo, Silent Hill se convierte en un lugar solitario, casi completamente abandonado, ahogado por una densa niebla, una especie de purgatorio. Pero existe un nivel más oscuro.

En puntos claves, el espacio de juego en Silent Hill se tergiversa dramáticamente para formar una versión envilecida del pueblo: los pisos se derriten para revelar rejas metálicas oxidadas suspendidas sobre una oscuridad insondable, las paredes se cubren de herrumbre y sangre, los corredores están flanqueados por alambre de púas y las calles se encuentran plagadas con monstruosas aberraciones que buscan inmolar al protagonista. No obstante, este cambio es solamente temporal y eventualmente el pueblo revierte a su versión nebulosa. De cierta forma, esta fluctuación entre el purgatorio y el infierno representan un eterno ciclo de culpa y tortura, así como también la imposibilidad de escapar. Esta oscilación entre las diferentes versiones del pueblo genera un profundo sentimiento de incertidumbre, elemento característico de la

²² Véase Savoy (2002: 170).

ambigüedad paranoica en la estética gótica. A un nivel superficial, los grotescos cambios del espacio de juego son el resultado de fuerzas sobrenaturales malignas. Sin embargo, ante un análisis más detallado, la crítica indica que dichas permutaciones son de hecho una manifestación del asolado estado psicológico del protagonista.²³ De igual forma, Comala es una representación lóbrega de la condición humana forjada a través del abandono y la desesperanza, un reflejo de un espacio infernal en continuo deterioro donde la incertidumbre se vuelve intolerable al yuxtaponerse a un pasado idílico.²⁴ Este contraste entre el presente y el pasado se desarrolla en base a los recuerdos y las experiencias de los personajes del pueblo. El Comala que existe en la mente de Dolores Preciado, la madre del protagonista, es uno lleno de verdor, lluvia, pan y miel. Por otro lado, el Comala que el protagonista, Juan Preciado, encuentra no es el pueblo paradisiaco que evoca su madre en recuerdos. Justo como Silent Hill refleja la agitación mental y emocional del personaje principal, Comala refleja la ruina y la decadencia de sus habitantes a la vez que éstos adquieren las características del pueblo.²⁵ Estas representaciones concuerdan con las observaciones de Richard J. Hand en relación al cine de terror japonés, en las cuales menciona que los mundos que oscilan entre lo real y lo sobrenatural muchas veces sobreponen lo arcano con lo contemporáneo o lo mundano con lo extraordinario para articular estructuras narrativas que generan suspenso.²⁶ Comala y Silent Hill dentro de sus respectivas narraciones evocan un espacio con diferentes planos existenciales alternativos que se superponen y fluyen sobre sí mismos. En relación al videojuego, Kirkland dice que esta dinámica subraya el caos del mundo digital en el que se está adentrando el jugador y se puede percibir a través de las secuencias casi oníricas que se experimentan, las realidades cambiantes, la sensación desalentadora y determinista, la manipulación por parte de fuerzas trascendentales y la vulnerabilidad del jugador vinculada a las muchas muertes que inevitablemente habrá de sufrir en Silent Hill.²⁷ Lo mismo se puede decir sobre el espacio que Rulfo articula en su novela, Comala es un espacio que fluctúa entre la vida y la muerte. Este eterno vaivén es una experiencia que se reitera a lo largo de los fragmentos de la novela en un proceso infinito de frustración creativa en la que el lector participa de la idea ilusoria que hay una posibilidad de escape o de triunfo.²⁸ Sin embargo, la esperanza se desintegra al final de la novela con la muerte

²³ Véase Santos / White (2005: 75).

²⁴ Véase González-Allende (2006: 15).

²⁵ Véase González-Allende (2006: 16).

²⁶ Véase Hand (2005: 27).

²⁷ Véase Kirkland (2007: 404).

²⁸ Véase Sánchez (2003: 235).

de Pedro Páramo y el cierre del círculo narrativo que devuelve al lector con el inicio de la obra cuando Juan Preciado desciende a Comala, el mundo de los muertos.

Los tonos epistemológicos de *Pedro Páramo* y las diferentes manifestaciones de *Silent Hill* ejemplifican la narrativa gótica descrita por Jerrold E. Hogle en la cual el protagonista sucumbe al caos creado por los secretos del pasado ante su revelación en un viaje de descubrimiento.²⁹ Las historias de *Silent Hill* comienzan con una fuerza que jala al protagonista hacia un destino inescapable a través de una ruta predeterminada. El primer *Silent Hill* comienza con el protagonista, Harry Mason, recobrando la conciencia después de un accidente automovilístico para darse cuenta que su hija, quien viajaba con él, ha desaparecido. Mason tiene que buscarla recorriendo las calles neblinosas del pueblo a la vez que se encuentra con obstáculos y carreteras colapsadas que lo obligan a seguir un camino específico. En *Silent Hill 3* esta dinámica se observa con Heather, la ahora hija adolescente de Harry, quien intenta evadir a un investigador privado que la sigue en un centro comercial. Heather se esconde en un baño para luego escapar por la ventana y seguir la única ruta que se le presenta para llegar al final al sótano del establecimiento, donde se da cuenta que ha entrado en una dimensión perturbadora que no corresponde a su realidad. *Silent Hill 4* comienza con Henry Townshend, un hombre que lleva días atrapado en su departamento: la puerta está sellada con grandes cadenas, no puede romper las ventanas y sus vecinos parecen no escucharlo. De pronto, escucha un ruido en el baño y descubre un agujero en la pared. Sin otra alternativa, Townshend se adentra hasta llegar a un misterioso espacio decadente donde tendrá que buscar una salida. En comparación con la dinámica narrativa del inicio de la novela de Rulfo, el principio más interesante es el de *Silent Hill 2*, en el cual el usuario ve una escena cinematográfica donde se presenta a James Sunderland – el protagonista de la historia – frente a un espejo en el sucio baño público de una parada de carretera mientras lee una carta de su esposa muerta: "In my restless dreams, I see that town: Silent Hill. You promised you'd take me there again someday. But you never did. Well I'm alone there now...In our 'special place'...Waiting for you". Este último ejemplo es sorprendentemente parecido a lo que ocurre en *Pedro Páramo*.

Ambas narraciones presentan un viaje forzado: Juan tiene que cumplir la promesa que le hizo a su madre y James debe reencontrarse con su esposa en Silent Hill. En *Pedro Páramo* Juan Preciado le confiesa al lector los motivos de su travesía: "Vine a Comala porque me dijeron que acá vivía mi padre [...] Mi madre me lo dijo. Y yo le prometí que vendría a verlo en cuanto ella muriera. Le apreté sus manos en señal de que lo haría" (Rulfo 2019: 3). Steven Bruhm

²⁹ Véase Hogle (2014).

describe un tipo similar de dinámica freudiana en la cual la ausencia del padre equivale a la pérdida de poder fálico.³⁰ Juan emprende este viaje con la finalidad de recuperar dicho poder, siguiendo los consejos de su madre: "Exígele lo nuestro. Lo que estuvo obligado a darme y nunca me dio..." (Rulfo 2019: 3). Tanto en *Silent Hill* como *Pedro Páramo* la voz que incita al protagonista a tomar el viaje es la de un ser querido que ha fallecido. Juan y James siguen el mismo camino: un paulatino descenso hacia el infierno. Al inicio de la obra de Rulfo el lector se entera que Comala está "allá abajo", y se continúa repitiendo la ubicación por varias páginas, reiterando el viaje hacia abajo, hacia el infierno o a la locura. En *Silent Hill 2*, después de leer la carta de su esposa muerta, James se ve obligado a descender al pueblo. Hacia la izquierda el protagonista encuentra el camino bloqueado y se niega a avanzar demasiado en dirección opuesta. Para proseguir el juego, el personaje tiene que bajar a Silent Hill justo como Juan necesita llegar a Comala. James inicia su larga caminata, bajando por un acantilado, implicando la imposibilidad de regresar.

Otro hecho relevante que se puede ver en ambos textos culturales es el hecho de que los primeros personajes con los que se encuentran Juan y James en sus respectivas narrativas comparten una serie de características particulares. Juan se encuentra a Abundio Martínez, un arriero sordo que lo guía por la accidentada vereda que lo llevará a Comala. Mientras que en su trayecto a Silent Hill, James se pierde hasta que encuentra a una joven mujer contemplando una tumba, Angela Orozco, quien le indica al jugador cómo llegar al pueblo, pero le advierte de la niebla y de peligros extraños que le esperan. Al ver Comala por primera vez, Juan siente algo de incertidumbre y le pregunta a Abundio: "[...] ¿Qué pasó por aquí? [...] que se ve tan solo, como si estuviera abandonado. Parece que no lo habitara nadie". Abundio, antes de esfumarse, confirma las sospechas de Juan respondiendo: "No es que lo parezca. Así es. Aquí no vive nadie" (Rulfo 2019: 7), ilustrando la inhabitabilidad del espacio espectral. Juan observa "las casas vacías; las puertas desportilladas, invadidas de yerba. [...] Al cruzar una bocacalle vi una señora envuelta en su rebozo que desapareció como si no existiera" (Rulfo 2019: 8). De la misma manera, Silent Hill se caracteriza por el abandono en el que se encuentra el pueblo: las calles llenas de niebla, los edificios están abandonados y han sido parcialmente reconquistados por la naturaleza que embiste entre los espacios manufacturados.

El valor de estos encuentros iniciales tiene un impacto mayor al que regularmente se les adjudica. Aunque se podría sugerir que se trata simplemente de personajes secundarios, una inspección más detallada revela que su valor narrativo va más allá: ambos son el catalista que

³⁰ Véase Bruhm (2002: 264).

conduce a la conclusión de sus respectivas narraciones, la muerte del tirano en *Pedro Páramo* y la sospecha de la terrible verdad de *Silent Hill 2*. Angela y Abundio experimentan la realidad en términos diferentes a aquellos que los rodean, viven anacrónicamente en relación a los protagonistas, de igual forma los dos personajes emprenden misiones ancladas en un pasado pero que resultan inútiles en el presente. Eventualmente, Angela y Abundio llegan a un punto en el que se pierden a sí mismos y desencadenan una acción que altera de manera profunda la historia en sus respectivas diégesis. En *Silent Hill 2*, los caminos de Angela y James se cruzan de nuevo en el complejo departamental donde Sunderland comienza a sospechar que la joven fue víctima de algo terrible. Después, mientras James intenta salir de un laberinto subterráneo, se escucha a Angela gritando: "No daddy! Please! Don't!". En ese momento se presenta una escena cinematográfica que suspende el control del jugador y muestra a Angela aterrorizada en el suelo mientras que una criatura escalofriante – identificada como "Abstract Daddy" en la metainformación del juego – se cierne sobre ella. James descarga su pistola disparándole al monstruo hasta que éste cae. Angela se levanta todavía aturdida y comienza a patear a la criatura repetidamente. Sin embargo, en lugar de sentir alivio, se incita un enfrentamiento entre la joven y el protagonista en donde Angela infiere que James se ha estado mintiendo a sí mismo acerca de la relación con su esposa muerta. Aun cuando la verdad no sale a la luz en ese instante, se siembra la semilla de la duda y eventualmente lleva a James a recordar la agonía de su esposa, los detalles sobre su muerte y el papel que él mismo desempeñó en la misma.

En *Pedro Páramo* Abundio también reaparece una vez más cerca del final de la obra. Después de la muerte de su mujer, un Abundio borrado y afligido se acerca a Pedro Páramo – quien es también su padre – para pedirle una limosna que le ayude a cubrir los gastos funerarios. Rulfo entonces deconstruye a Abundio y lo rearticula para presentarlo como algo no humano: "Abundio siguió avanzando, dando traspies, agachando la cabeza y a veces caminando en cuatro patas" mientras que Damiana Cisneros, aterrorizada, intenta ahuyentarlo haciendo la señal de la cruz con sus manos. Abundio, totalmente enloquecido y condenado a presenciar la imagen de su esposa muerta en su memoria una y otra vez, apuñala al cacique sin darse cuenta siquiera de lo que está haciendo. Al indagar en el imaginario de *Silent Hill* sería posible vislumbrar que la función epistemológica de estos personajes en sus respectivos espacios narrativos no es el único elemento que justifique la comparación. Tanto en la novela como en el videojuego estos personajes – presuntamente – pasivos revelan tener una insondable oscuridad y odio hacia la figura paterna. Ambos desencadenan la destrucción de la figura patriarcal en sus respectivas historias además de generar un momento de anagnórisis para el jugador/lector. La fuerza y el poder de Pedro Páramo se nulifica ante la violencia de su embriagado hijo ilegítimo y la imagen

del hombre justo que representa James se esfuma ante los cuestionamientos de Angela. La muerte y la decadencia de Comala se cimienta y acelera después de las acciones de Abundio de la misma forma en la que Silent Hill se desmorona y colapsa con la despedida de Angela.

Juan ha muerto. ¿Continuar?

Regresando a la idea de que leer un libro y jugar un videojuego son prácticas comparables desde una perspectiva performática, el lector tendría que seguir la secuencia establecida en la paginación para leer los segmentos de la forma que el autor lo ha predispuesto. El usuario se entrega a las restricciones y paradigmas del texto cultural, creando la ilusión de estar presente en un mundo ficticio. Monika Fludernik dice que estas narrativas tienen el potencial de sumergir a su audiencia en la propuesta creativa porque el texto está mediado por un vacío de subjetividad que depende de la ilusión de que el consumir puede habitar estos espacios ficticios basados en la experiencia presencial humana.³¹ Esta inmersión se consolida aún más por la sensación de que el usuario tiene la habilidad de influir en dicha ficción a través de su involucramiento interpretativo.³² Aun cuando el juego y el libro son objetos cerrados, el trasfondo y las capacidades del usuario conllevan un acto creativo que implica interpretaciones diversas. En el videojuego, el jugador se adentra al espacio digital virtual en términos psicológicos, experimentando la ficción narrativa del objeto cultural.³³ Esta idea ciertamente puede aplicarse a la lectura de una novela. John Briggs y David Peat dicen que el acto creativo está motivado por la existencia de "gérmenes" o de "ideas matrices cargadas" dentro del texto cultural (Briggs / Peat 1989: 194s.; mi traducción). Argumentan que cuando dichos elementos entran el espacio mental de la audiencia resultan en un flujo desequilibrado de curiosidad, incertidumbre y compleción que permiten que se amplifiquen las sutilezas del material observado, que se bifurquen hacia nuevos planos referenciales y que se formen circuitos de retroalimentación entre los distintos planos en un proceso que organiza la forma para materializar sus distinciones.³⁴ Sánchez cree que Rulfo había considerado este proceso de organización fractal y que de manera deliberada fragmentó su novela para coaccionar al lector a tomar un papel más activo en la interpretación de e inmersión en la novela, reorganizando dichas partes de tal manera que revelan mucho más acerca de la narración que si estuvieran predispuestas en una estructura tradicional.³⁵ *Pedro Páramo* se mueve en espiral alrededor de elementos iterativos

³¹ Véase Fludernik (1993: 383).

³² Véase Nae (2016: 8).

³³ Véase Herman (2012: 14).

³⁴ Véase Briggs / Peat (1989: 195).

³⁵ Véase Sánchez (2003: 232s.).

que se hacen eco entre sí a lo largo del libro, invitando al lector a unificarlos para poder entender la diégesis dentro de la intencionalidad del autor. En este sentido, tanto *Silent Hill* como *Pedro Páramo* comparten la misma idea matriz: la muerte que no es la muerte, sino más bien un punto de partida hacia otro segmento narrativo.

Como *leitmotif*, los juegos de *Silent Hill* recurren a la representación de muertes falsas y a secuencias que buscan recrear la sensación de estar atrapado en una pesadilla a fin de que el usuario reconsidere la noción de la “realidad” que promulga el juego. La inmersión que el jugador experimenta se ve interrumpida constantemente solo volverlo a reinsertar en un otro estado de inmersión similar en la misma telaraña de ficción, una red de significados ocultos que se deberá explorar a fin de irlos revelando. Al inicio del primer *Silent Hill*, Harry Mason muere de forma horripilante tras ser acorralado y atacado por un grupo de figuras infantiles aberrantes armadas con cuchillos solo para luego despertar en una cafetería de mala muerte. En *Silent Hill 2* James Sunderland sufre las repetidas muertes de Maria – un personaje de apoyo a quien se supone James intenta proteger – para que un poco más adelante reaparezca sin recordar lo ocurrido. En *Silent Hill 3*, Heather Mason se despierta agitada después de soñar su muerte en un lúgubre parque de diversiones. En *Silent Hill 4*, Henry Townsend continuamente se despierta en su habitación después de experimentar mundos de pesadilla creados por la influencia de una secta religiosa y las brutales acciones de un elusivo asesino serial. En cada uno de los casos, el protagonista – y por extensión, el usuario – se adentra a un espacio que termina revelándose como irreal pero que hasta cierto punto retroalimenta el progreso interpretativo de la narrativa del texto digital. Se encuentra la misma dinámica en la novela de Rulfo. Desde las primeras páginas, el lector se enfrenta al mismo dilema y deberá cuestionarse repetidamente si los personajes están vivos o no en puntos específicos de la historia. *Pedro Páramo* está infestado de momentos en los cuales el lector se encuentra con un personaje solo para enterarse que se trata en realidad de una de las tantas 'ánimas en pena' de Comala.

El lector asimila las interacciones de Juan y Abundio al inicio de la novela solo para darse cuenta al hablar después con otro personaje que el arriero ya estaba muerto. Antes de enterarnos, sin embargo, Abundio se despide de Juan y sugiere que busque a una mujer que pudiera ofrecerle alojamiento pero le advierte de la posibilidad de que ya esté muerta. Poco después, Abundio desaparece. Después de un breve trayecto, Juan se encuentra frente a la puerta que le indicó el arriero y pronto se encuentra caminando por "una larga serie de cuartos oscuros, al parecer desolados. [...] vi crecer sombras a ambos lados y sentí que íbamos caminando a través de un angosto pasillo" (Rulfo 2019: 10). Mientras Eduviges guía a Juan a su habitación, la mujer le dice que ya lo esperaba pues Dolores le había dado la noticia de su visita. Una vez más, esto

se asemeja a la carta de ultratumba que recibe James. En un principio Juan se muestra reacio a confiar en Eduvigis: "Yo creía que aquella mujer estaba loca. Luego ya no creí nada. Me sentí en un mundo lejano y me dejé arrastrar. Mi cuerpo, que parecía aflojarse, se doblaba ante todo, había soltado sus amarras y cualquiera podía jugar con él como si fuera de trapo" (Rulfo 2019: 11s.) El escepticismo inicial se transforma en confusión antes de entregarse a las fuerzas misteriosas que articulan el espacio que se explora en la obra.

Sin embargo, esto es solo el punto de partida para Rulfo ya que continúa borrando la línea entre la vida y la muerte de manera recurrente a lo largo de la primera parte de la novela. Poco después de su llegada a Comala, Juan y Eduvigis hablan sobre Abundio y a pesar de las coincidencias, ambos concluyen que "[n]o debe ser él. Además, Abundio ya murió. Debe haber muerto seguramente [...] no puede ser él" (Rulfo 2019: 17). Al mismo tiempo, Juan nota el semblante espectral de Eduvigis: "Su cara se transparentaba como si no tuviera sangre, y sus manos estaban marchitas; marchitas y apretadas de arrugas. No se le veían los ojos" (Rulfo 2019: 17). Presagiando una revelación más que se materializa cuando Juan se encuentra con otro personaje que le dice que Eduvigis murió pero "[d]ebe de andar penando todavía" (Rulfo 2019: 34).

A lo largo de la novela, el lector se encuentra con repetidas instancias en donde un personaje aparenta estar vivo pero en realidad no lo está. Las muertes de dichos personajes están acompañadas de alusiones a elementos góticos que se pueden encontrar tanto en el texto literario como en el digital. La niebla que ayuda a crear un ambiente escalofriante en Silent Hill está también presente en Comala, el *unheimlich* que describe Freud donde lo conocido y lo reconocible se transforma en algo siniestro y distorsionado.³⁶ La imposibilidad de ver claramente el mundo alrededor funge como el elemento narrativo que atrapa a los personajes en el espacio infernal que ocupan. Miguel Páramo, el único hijo reconocido de Pedro Páramo, muere al caer de su caballo mientras se encontraba de camino a Contla para ver a una de sus novias. Pero Miguel se levanta perdido y desesperado, regresa a la casa de Eduvigis para avisarle que no puede irse: "Se me perdió el pueblo. *Había mucha neblina* o humo o no sé qué [...] Sólo brinqué el lienzo de piedra [...] Sé que lo brinqué y después seguí corriendo; pero, como te digo, no había más que humo y humo y humo" (Rulfo 2019: 22s.; mi énfasis). Esta niebla representa la separación del mundo de los vivos y la delimitación de diferentes campos existenciales,³⁷ una dinámica análoga que se experimenta también al entrar en Silent Hill. La

³⁶ Véase Freud (2003).

³⁷ Véase Bárcenas (2015: 27).

disolución de las barreras entre la vida y la muerte representa la fisura entre lo que Jean Franco llama el orden de la muerte y el presente vacío.³⁸

La muerte más reveladora, quizá, se presenta con las veces en las que Juan pierde la vida. Justo se va dando cuenta paulatinamente de que desde su llegada ha estado interactuando con los fantasmas de los habitantes de Comala, surge en el lector la sospecha recurrente de que Juan también está muerto. Al salir de casa de Eduviges para explorar las calles desiertas de Comala, Juan muere poco después de darse cuenta que tenía que "sorber el mismo aire que caía de mi boca, deteniéndolo con las manos antes de que se fuera. Lo sentía ir y venir, cada vez menos; hasta que se hizo tan delgado que se filtró entre mis dedos para siempre" (Rulfo 2019: 59). Juan, sin embargo, recupera el conocimiento y sigue en su búsqueda. Dorotea, el personaje con el que Juan terminará compartiendo la tumba, duda de lo que éste le cuenta y le propone la posibilidad de que quizá no murió asfixiado porque dice que lo encontraron "ya bien tirante, acalambrado, como mueren los que mueren muertos de miedo" (Rulfo 2019: 60). Juan admite entonces que su muerte puede ser también atribuida a algo más: "Me mataron los murmullos. Aunque ya traía retrasado el miedo. Se me había venido juntando hasta que ya no pude soportarlo. Y cuando me encontré con los murmullos se me reventaron las cuerdas" (Rulfo 2019: 60). Después de su última muerte, Juan entra en un estado pasivo cuya función primaria es el escuchar las voces de los demás muertos que le revelan los secretos de Comala. Se termina el juego de exploración pero se desenvuelven ante el lector otros segmentos narrativos, revelándose así los múltiples fragmentos que desembocan en la transmutación del Comala fértil del pasado al Comala espectral en el que se adentra Juan Preciado al inicio de la novela.

Esta dinámica refleja el descenso reiterado a diversos niveles a lo largo de la novela y sirve como un recordatorio de la imposibilidad del sujeto para trascender. La muerte, a partir de la perspectiva de Rulfo, es un tipo de punto narrativo que marca el final de un ciclo y el principio de otro, ambos circuitos interrelacionados y autorreflexivos. Estas instancias cumplen con la misma función que las escenas cinemáticas y los puntos de control predispuestos a lo largo del espacio virtual de un videojuego que regulan la interacción entre el usuario y el texto cultural digital. La muerte en Comala y en *Silent Hill* es un elemento iterativo que articula una estructura epistemológica en la que el usuario – lector y/o jugador – debe experimentar la muerte de su avatar en repetidas ocasiones a fin de avanzar la narración. En este aspecto, la muerte pierde su naturaleza como estado terminal y se convierte en una condición liminar que oscila *in perpetuum* entre distintas dimensiones existenciales.

³⁸ Véase Franco (2003: 145).

Bibliografía

- ALIGHIERI, Dante (1922): *La Divina Comedia*. Traducido por Bartolomé Mitre. Buenos Aires: Centro Cultural Latium.
- ATKINS, Barry (2003): *More Than a Game: The Computer Game as Fictional Form*. Manchester: Manchester University Press.
- BÁRCENAS, Ramón (2015): *El mundo sombrío de Luvina y Comala*. Guanajuato: Universidad de Guanajuato.
- BARTHES, Roland (1977): *Image-Music-Text*. New York: Hill and Wang.
- BRIGGS, John / F. David Peat (1989): *Turbulent Mirror: An Illustrated Guide to Chaos Theory and the Science of Wholeness*. New York: Harper & Row.
- BRUHM, Steven (2002): 'The Contemporary Gothic: Why We Needed'. En: Jerrold E. Hogle (ed.): *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 259-276.
- CASSIDY, Scott Brendan (2011): 'The Videogame as Narrative'. En: *Quarterly Review of Film and Video*, 28, 292-306.
- DELEUZE, Guilles / Félix Guattari (2002): *Mil Mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-textos.
- DETWEILER, Robert (1976): 'Games and Play in Modern American Fiction'. En: *Contemporary Literature*, 17.1, 119-135.
- EGENFELDT-NIELSEN, Simon / Jonas Heide Smith / Susana Pajares Tosca (2008): *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. London: Routledge.
- FLUDERNIK, Monika (1993): *The Fictions of Language and the Languages of Fiction: The Linguistic Representation of Speech and Consciousness*. London: Routledge.
- FRANCO, Jean (2003): 'El viaje al mundo de los muertos'. En: Federico Campbell (ed.): *La ficción de la memoria: Juan Rulfo ante la crítica*. Mexico: Era, 136-155
- FREUD, Sigmund (2003): *The Uncanny*. New York: Penguin Books.
- GARCÍA MÁRQUEZ, Gabriel (2003): "'Breves nostalgias sobre Juan Rulfo", de García Márquez'. En: *Proceso*, 23 de septiembre. <https://www.proceso.com.mx/nacional/2003/9/23/breves-nostalgias-sobre-juan-rulfo-de-garcia-marquez-79204.html> [25.02.2021].
- GONZÁLEZ-ALLENDE, Iker (2006): 'Rulfo en Donoso: Comala y El Olivo como espacios infernales'. En: *Hispanófila*, 148, 13-30.
- GRIEB, Margit (2002): 'Run Lara Run'. En: Geoff King / Tanya Krzywinska (eds.): *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. London / New York: Wallflower Press, 157-170.
- HAND, Richard J. (2005): 'Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theatre and the Horror Film'. En: Jay McRoy (ed.): *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 18-28.
- FRIEDMAN, Ted (1999): 'Civilization and Its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space'. En: Greg M. Smith (ed.): *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*. New York: New York University Press, 132-150.
- HERMAN, David (2012): 'Exploring the Nexus of Narrative and Mind'. En: David Herman / James Phelan / Peter J. Rabinowitz / Brian Richardson / Robyn Warhol: *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*. Columbus: Ohio State University Press, 14-19.

-
- HOGLE, Jerrold E. (ed.) (2004): *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press.
- KIRKLAND, Ewan (2007): 'The Self-Reflexive Funhouse of *Silent Hill*'. En: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 13.4, 403-415.
- KLINGER, Bargara (1997): 'Film History Terminable and Interminable: Recovering the Past in Reception Studies'. En: *Screen*, 38.2, 107-128.
- KRZYWINSKA, Tanya (2002): 'Hands-on Horror'. En: *Spectator* [Special Issue], 22.2, 12-23.
- KUEHL, John (1986): 'The Ludic Impulse in Recent American Fiction'. En: *The Journal of the Narrative Technique*, 16.3, 167-178.
- MANOVICH, Lev (2002): *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- NAE, Andrei (2016): 'Immersion at the Intersection of Technology, Subjectivity and Culture: An Analysis of *Silent Hill 2*'. En: *Acta Universitatis, Sapientiae, Film and Media Studies*, 13, 7-19.
- NEWMAN, James (2008): *Playing with Videogames*. London: Routledge.
- POOLE, Steven (2000): *Trigger Happy: The Inner Life of Video Games*. New York: Arcade Publishing.
- RULFO, Juan (2019): *Pedro Páramo*. New York: Vintage Español.
- RYAN, Marie-Laure (2006): *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SÁNCHEZ, Elizabeth (2003): 'The Fractal Structure of *Pedro Páramo*: Comala, When Will You Rest?'. En: *Hispania*, 86.2, 231-236.
- SANTOS, Marc C. / Sarah E. White (2005): 'Playing with Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of *Resident Evil* and *Silent Hill*'. En: Nate Garrelts (ed.): *Digital Gameplay: Essays of the Nexus of Game and Gamer*. Jefferson: McFarland, 69-79.
- SAVOY, Eric (2002): 'The Rise of American Gothic'. En: Jerrold E. Hogle (ed.): *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 167-188.
- Silent Hill* (1999): Konami Computer Entertainment Tokyo.
- Silent Hill 2* (2001): Konami Computer Entertainment Tokyo.
- Silent Hill 3* (2003): Konami Computer Entertainment Tokyo.
- Silent Hill 4: The Room* (2004): Konami Computer Entertainment Tokyo.