

UNIVERSIDAD MIGUEL HERNÁNDEZ

Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual



“

Influencias del lenguaje cinematográfico en los survival
horror. Silent Hill 2 como caso de estudio.

”

Trabajo de Fin de Grado 2024/2025

Autora: Mónica Martínez Martínez

Tutor: Damián Jordà Bou



INDICE

Resúmenes y palabras clave	3
1. Introducción, metodología y objetivos	6
2. Marco teórico y estado de la cuestión	8
2.1. El cine de terror	9
2.2. El género <i>survival horror</i> en los videojuegos	12
2.3. Características de ambos audiovisuales, similitudes y diferencias. Caso de Resident Evil 7: Biohazard	18
3. Caso de estudio: Silent Hill 2	22
3.1. Sonido, música y silencios	23
3.2. Uso de la cámara y encuadre	24
3.3. Composición visual: simetría y espacio negativo	26
3.4. La niebla y el fuera de campo como narrativa	27
3.5. Color, luz y atmósfera: la paleta emocional del trauma	29
3.6. Jugabilidad como narrativa sensorial y dualidad jugador/protagonista	31
3.7. Conceptualización de monstruos y simbolismo corporal	33
4. Conclusiones y discusión	36
5. Referencias	37
5.1. Bibliografía	37
5.2. Ludografía	40
5.3. Filmografía	41
6. Índices de figuras	44

RESUMENES Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

Desde el nacimiento de los videojuegos *survival horror*, se ha observado de manera clara una innegable similitud e inspiración directa del cine de terror clásico y contemporáneo. Los videojuegos de este género han tomado muchos elementos esenciales del cine de terror, como el uso de la atmósfera para tensión o la construcción de la narrativa envolvente. Esta influencia es más notable en los elementos narrativos, visuales y sonoros, que se han convertido en aspectos clave tanto en el lenguaje visual cinematográfico para el terror como para los *survival horror*. En este Trabajo de Fin de Grado se analizará tanto la similitud como las diferencias que surgen a la hora de adaptar estos elementos de un formato cinematográfico a uno interactivo como lo son los videojuegos.

Como parte fundamental de esta comparación entre ambos visuales, se tomará el videojuego *Silent Hill 2* (Konami, 2001) como caso de estudio. A través de *Silent Hill 2*, se analizará cómo sus diseñadores se han inspirado del cine de terror y de autores como David Lynch, Stanley Kubrick o Alejandro Jodorowsky para crear una atmósfera densa y claustrofóbica, desarrollando personajes con traumas profundos y cómo la música y los efectos sonoros refuerzan sentimientos como la desesperación.

Todo este análisis permitirá ilustrar y entender cómo los *survival horror* comparten y adaptan el lenguaje cinematográfico del cine de terror para generar experiencias únicas de inmersión.

PALABRAS CLAVE

Cine de terror; *survival horror*; videojuego; película; impacto; influencia

ABSTRACT

Since the birth of *survival horror* video games, a clear and undeniable similarity and direct inspiration from both classic and contemporary horror cinema have been observed. These video games of the genre have taken many essential elements from horror films, such as the use of atmosphere to create tension or the construction of an engaging narrative. This influence is most evident in the narrative, visual, and sound elements, which have become key aspects in both the cinematic visual language for horror and *survival horror* games. This academic work will analyze both the similarities and differences that arise when adapting these elements from a cinematic format to an interactive one, such as video games.

As an essential part of this comparison between both visuals, the video game *Silent Hill 2* (Konami, 2001) will be taken as a case study. Through *Silent Hill 2*, we will analyze how its designers drew inspiration from horror films and auteurs such as David Lynch, Stanley Kubrick, and Alejandro Jodorowsky to create a dense and claustrophobic atmosphere, developing characters with deep traumas, and how the music and sound effects reinforce feelings such as despair.

This entire analysis will illustrate and help understand how survival horror shares and adapts the cinematic language of horror films to create unique immersive experiences.

KEYWORDS

Horror films; *survival horror*; video game; film; impact; influence

1. INTRODUCCION Y OBJETIVOS

Desde sus comienzos, los videojuegos han experimentado una constante evolución hasta llegar a convertirse en el medio cultural relevante que es hoy en día y que, además, es capaz de compararse con industrias como la cinematográfica. Este desarrollo ha supuesto el surgimiento de los *Game Studies*, que tal y como afirman autores como Juul (2005), abordan el videojuego como un texto cultural. Visto desde el ámbito de la Comunicación Audiovisual, los *Game Studies* permiten analizar estos videojuegos tratándolos de lenguajes audiovisuales interactivos, comparables a medios como el cine.

Siguiendo esta perspectiva, resulta oportuno estudiar cómo los videojuegos se conectan con otros lenguajes audiovisuales, especialmente con el cine. Este Trabajo de Fin de Grado se centra en explorar los videojuegos *survival horror* y, en particular, *Silent Hill 2* (Konami, 2001), como uno de los casos más significativos de dicha conexión entre el lenguaje cinematográfico del cine de terror en el propio lenguaje del videojuego.

A lo largo de las décadas, los *survival horror* han experimentado grandes cambios, los cuales han supuesto una evolución de este género. Estos han tomado técnicas en la construcción de la narrativa, la creación de tensión y mucha inspiración para la ambientación del cine de terror. Tomando muchas cosas de su lenguaje cinematográfico como las técnicas sonoras y visuales, han surgido muchos títulos dentro del género *survival horror* que se han convertido en importantes referentes gracias a la gran experiencia cinematográfica que supone.

Son muchos los ejemplos de videojuegos que toman inspiración en el cine y directores de este género, unos más evidentes que otros. Encontramos referencias a películas como *The Texas Chain Saw Massacre* (1974) en el videojuego *Resident Evil 7: Biohazard* (2017), así como películas como *Alien: El 8º pasajero* (1979) de Ridley Scott, *SAW* (2004) del director James Wan, o *El Resplandor* (1980) de Stanley Kubrick, entre otras muchas.

Aunque son muchos los ejemplos de juegos que beben del cine de terror clásico, uno de los títulos que más destaca en este género es *Silent Hill 2* (2001). Este clásico de los *survival horror* de los últimos años toma grandes inspiraciones del lenguaje cinematográfico del terror clásico.

Además, este estudio, respaldado por artículos, entrevistas y libros; puede generar gran interés entre los fanáticos de estos dos audiovisuales, y a aquellos que no estén familiarizados con uno de estos dos, animar a descubrirlo a través de esta investigación y comparativa.

La elección de este tema para este trabajo nace de mi propio interés sobre ambos audiovisuales, considerándome gran fan tanto del cine de terror como de los videojuegos, en especial los *survival horror*; y creo que este estudio puede resultar muy interesante para toda persona que también sea fan, tanto solo del cine de terror, de los *survival horror* o de ambos.

Los objetivos de este Trabajo de Fin de Grado son:

- Analizar el origen y evolución del cine de terror, su lenguaje cinematográfico y su evolución hasta la actualidad.
- Estudiar el nacimiento y evolución del subgénero *survival horror* en los videojuegos.
- Comparar las características del cine de terror con los *survival horror*, identificando sus similitudes y diferencias.
- Ejemplificar cómo el lenguaje cinematográfico del terror influye en los *survival horror*, usando *Silent Hill 2* como caso de estudio.
- Analizar la experiencia del jugador en los *survival horror*, centrándose en el uso de las mecánicas, cámara, sonido y narrativa para generar terror.
- Explorar el simbolismo visual y corporal de *Silent Hill 2* y su relación con el cine expresionista y el *body horror*.

Vista la gran cantidad de bibliografía y contenido existente sobre los videojuegos *survival horror* y su conexión con el cine de terror, se ha elegido una metodología cualitativa para la realización de este trabajo, centrándose en el análisis de estos ensayos, artículos y libros especializados. Añadido a este análisis teórico, se va a plantear el trabajo desde mi propia perspectiva, y para ello se tiene en cuenta mi propia experiencia jugando tanto *Silent Hill 2* (2001) como su *remake Silent Hill 2 Remake* (2024), además de otros títulos relevantes mencionados a lo largo del trabajo. De esta misma manera, también he visto las películas nombradas en este ensayo con el mismo fin, poder identificar las características y conexión entre ambos.

Siguiendo esto, el trabajo se encuentra compuesto por dos bloques principales. El primer bloque se trata de un marco teórico en el que se va a desarrollar la historia y evolución tanto del cine de terror como de los videojuegos *survival horror*, además de las características y similitudes de ambos. Por otra parte, el segundo bloque se trata del estudio de *Silent Hill 2*, resaltando todo lo que este videojuego ha adoptado del cine de terror y reinventándolo para adaptarlo a su propio medio.

2. MARCO TEORICO Y ESTADO DE LA CUESTION

En las últimas décadas, la industria del videojuego ha vivido un gran crecimiento, convirtiéndose de los sectores culturales más importantes hoy en día. Hace tan sólo dos años, *Newzoo* (2023) estimó que el mercado global del videojuego superó los 180 mil millones de dólares en ingresos, consiguiendo superar a industrias como la del cine o la música. Este crecimiento también refleja la consolidación de los videojuegos como medio artístico y narrativo.

Volviendo atrás en el tiempo, los videojuegos no comenzaron a tener interés teórico hasta principios del año 2000, cuando aparecieron las primeras publicaciones, y desde aquel momento hasta la actualidad el número de estudios que rodean a los videojuegos no deja de crecer (Lozano, 2015).

Tal y como dice la autora Rita Aloy-Ricart en su estudio “*Museos y videojuegos: la renovación de los espacios culturales hegemónicos*” (2019), los videojuegos no solo se tratan de una forma de ocio, sino que además se trata de algo capaz de generar conocimiento, provocar emoción y construir discursos. Asimismo, defiende la idea de que los videojuegos cambian por completo las formas tradicionales de transmitir conocimiento al ofrecerlo en experiencias interactivas, convirtiéndose así en un sujeto activo de la experiencia cultural.

Debido a esto, encontramos cada vez más estudios académicos que analizan su lenguaje, su impacto sociocultural y su conexión con otros medios. Uno de estos vínculos lo encontramos con el cine de terror, de cuya relación han surgido estudios y artículos que la permiten situar dentro de un marco teórico.

A nivel nacional podemos encontrar varios artículos que ensalzan esta relación entre el cine de terror y los videojuegos *survival horror*. Uno de los autores más importantes dentro de estos estudios y a nivel nacional es Lluís Anyó, destacando su ensayo “*Lo fantástico y el suspense en los videojuegos survival horror. El caso de Resident Evil 7*” (2021). Anyó destaca que esta experiencia donde se usan recursos propios del cine de terror, con estos planteamientos siendo fundamentales para entender cómo este vínculo también se daba en títulos *survival horror* anteriores, no sólo se da en videojuegos modernos como *Resident Evil 7*.

Aunque encontremos muchos más autores que respalden estos análisis a nivel hispanohablante, los autores internacionales han sido fundamentales en la consolidación de todos estos estudios sobre la conexión entre videojuegos y cine. Por un lado, encontramos a autores como Bernard Perron y su libro “*Silent Hill: The Terror Engine*”, mediante el cual presenta el término “horror ambiental” y por el que se entiende desde otra perspectiva el terror de juegos psicológicos como *Silent Hill*.

Por otro lado, encontramos autores como Janet Murray, quien defiende la idea de que la inmersión emocional convierte al jugador en parte de la historia: “*La personificación del personaje por parte del jugador se convierte en un recurso emocional más que en una ventaja jugable.*”.

En conjunto, todos estos artículos y ensayos muestran la riqueza y complejidad de los *survival horror* y cómo se ha establecido su gran capacidad para construir emociones y atmósferas, especialmente cuando toma inspiración directa del lenguaje cinematográfico de terror.

Para introducir al marco teórico, se tiene como objetivo establecer una base para el siguiente análisis de *Silent Hill 2*. Para ello, se va a estudiar el origen y la evolución tanto del cine de terror como de los videojuegos *survival horror*, así como sus características. Además, para resaltar las similitudes entre estos se va a comparar de manera leve el videojuego *Resident Evil 7: Biohazard*, siendo un ejemplo moderno de la conexión y características que los videojuegos adoptan del lenguaje cinematográfico y lo amoldan a su propio medio.

2.1. EL CINE DE TERROR

El inicio del género de terror en el cine lo podemos situar a finales de la década de 1890, siendo el pionero de este género Georges Méliès. Su película *Le manoir du Diable* (1896) es considerada la primera película de vampiros de la historia, y junto a la estética medieval y con criaturas como murciélagos, fantasmas y esqueletos, Méliès introdujo efectos visuales que influirían de gran manera en la construcción del miedo en el cine. A esta película le siguieron *Une nuit terrible* (Méliès, 1896) y *L'auberge ensorcelée* (Méliès, 1897).



Figura 1. Fotograma de *Le Manoir du Diable* (1896). Fuente: captura de un vídeo de YouTube.

Una vez llegados a los años 20, el expresionismo alemán influyó de gran manera en el cine de terror. *Nosferatu* (Murnau, 1922) mezcla los elementos hasta ahora vistos del gótico con esta nueva corriente artística. Con una arquitectura angulosa, el uso de la sombra y la amenaza oculta reforzaron la sensación siniestra que marcó las siguientes generaciones de cine de terror (Llopis, 1997).



Figura 2. Fotograma del personaje del Conde Orlok en *Nosferatu*. Fuente: artículo de El Confidencial.

Durante los años 50 el cine de terror comenzó una transición hacia la ciencia ficción, siendo de sus películas más icónicas y claves en este subgénero *Invasion of the Body Snatchers* (Siegel, 1956), siendo uno de sus significados la exploración de la paranoia colectiva dada desde el inicio de la película (Pinedo, 2004).

En la década siguiente, el cine de terror vuelve a vivir un cambio para redirigir el cine de terror hacia un terror más psicológico. Destacan películas como *Psycho* (Hitchcock, 1960), que introduce una narrativa subjetiva y basada en el punto de vista, dando al espectador una perspectiva en primera persona durante toda la película (Fabelo, 2020).



Figura 3. Fotograma de la famosa escena de la ducha de Janet Leigh en *Psycho*. Fuente: captura de un vídeo de YouTube.

En los años 80 surge un nuevo subgénero, el *slasher*, siendo títulos como *Friday the 13th* (Cunningham, 1980), *A Nightmare on Elm Street* (Craven, 1984) o *Hellraiser* (Barker, 1987). Estas películas tienen como una de sus principales características la existencia de un asesino que persigue a sus víctimas hasta lograr matarlos, con mucha violencia explícita en cada asesinato.

De manera paralela, tenemos cineastas como John Carpenter que aportan una estética de terror atmosférico y minimalista con películas como *The Fog* (1980) o *The Thing* (1982).



Figura 4. Edit de Ghostface, Freddy Krueger y Jason Voorhees. Fuente: Slashfilm.

Siguiendo a los años 90, el género de terror se siguió diferenciando. Encontramos el comienzo del *found footage* con *The Blair Witch Project* (Myrick, Sánchez, 1999), además de la reaparición del cine asiático con *Ring* (Nakata, 1998) y un nuevo resurgir de los *slasher* con *Scream* (Craven, 1996).



Figura 5. Fotograma de la película *The Blair Witch Project*. Fuente: Filmaffinity.

En esta misma década se consolida el terror psicológico con *The Silence of the Lambs* (Demme, 1991) o *The Sixth Sense* (Shyamalan, 1999). Además, directores como David Lynch y Andrei Tarkovsky exploran un terror y suspense ambiental y simbólico como se puede ver en películas como *Lost Highway* (Lynch, 1997).

Entrados ya los años 2000 hasta día de hoy, la mayor característica del cine de terror es la convivencia de todos sus subgéneros, además del crecimiento del cine de terror de autor con películas como *Hereditary* (Aster, 2018) y *Midsommar* (Aster, 2019). Como Porras Navarro (2018) señala, el cine actual sigue siendo un espejo de los miedos cotidianos y contemporáneos, pero se trata también de una herramienta para analizarlos con profundidad emocional y estética.



Figura 6. Fotograma de la película *Lost Highway*. Fuente: Filmaffinity.

2.2. EL GENERO SURVIVAL HORROR EN LOS VIDEOJUEGOS

Los *survival horror* se tratan de un subgénero de los videojuegos de acción y aventura, cuya inspiración la encuentran en el cine de terror. Estos videojuegos se caracterizan por su ambientación y la gran situación de desventaja en la que se siente el jugador frente al enemigo (Gamerdic, s.f.).

Remontándose a los inicios de este subgénero, los *survival horror* seguían un esquema determinado, siendo este la combinación de cámaras fijas, puzles, munición limitada y diversos enemigos, todo ello mezclado con una jugabilidad pausada y con un especial hincapié en la exploración de distintas zonas. Estos juegos no incitaban al jugador a enfrentarse a su enemigo, sino a evitarlo para asegurar su supervivencia. Un ejemplo de videojuego que seguía este

esquema a la perfección y que se podría considerar precursor de los *survival horror* tenemos el videojuego inspirado por las novelas de Lovecraft, *Alone in the Dark* (1992), desarrollado por Infogrames (Meristation, 2019).



Figura 7. Captura de *Alone in the Dark*. Fuente: captura de un vídeo de YouTube.

Como podemos leer en la entrada de Sebastián Cigarreta (2024) en Infobae, títulos como *Alone in the Dark* sentaron las bases para que en 1996 Shinji Mikami tome el nombre del género con

Resident Evil. El éxito de este juego provocó una gran oleada de juegos de juegos similares, aunque con las diferencias suficientes para no ser considerados una simple imitación. En 1998 estalló todo y dio lugar a la secuela más importante de Capcom, *Resident Evil 2*, cuyo combate con munición limitada y controles tipo tanque quedaron arraigados en la mente de los jugadores y pasaron a ser parte de las características de este subgénero. Una de sus características clave era tener la sensación de estar jugando a una película de terror de clase B, tanto en los enemigos como los diálogos y la narración, aunque los estándares cambiaron muy pronto.



Figura 8. Captura de *Resident Evil* del año 1996, Barry Burton y Jill Valentine contra un zombie. Fuente: Marca.



Figura 9. Captura de *Resident Evil 2* del año 1998, en el centro Leon S. Kennedy, uno de sus protagonistas. Fuente: dementedferrets.com.

Fue un año después de la secuela de Capcom, en 1999, cuando Konami publicó *Silent Hill*, por mucha gente considerado en sus inicios a una copia del mencionado *Resident Evil*. Este juego realizado por el *Team Silent* de Konami, nos presentaba una ciudad inundada por la niebla, con una historia retorcida y compleja que jugaba con el diseño de sonido para generar ansiedad, y dar paso al conocido subgénero de terror psicológico. Mientras que juegos como *Resident Evil* recurrían a los conocidos *jumpscare*s para asustar, *Silent Hill* generaba un ambiente turbio y perturbador.



Figura 10. Captura de *Silent Hill*. Fuente: Hobbyconsolas.



Figura 11. Captura del *gameplay* de *Fatal Frame*.
Fuente: Backlogg'd.

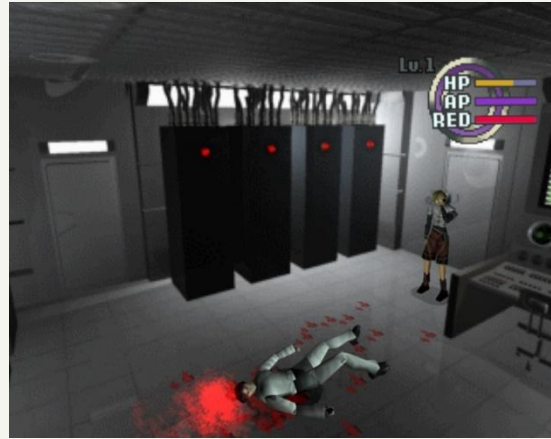


Figura 12. Captura del *gameplay* de *Galerians*.
Fuente: Archive.org.

Tras eso, muchas fueron las empresas que desarrollaron este tipo de videojuegos en auge, además de explotar las sagas ya existentes como *Resident Evil* y *Silent Hill*. Fue en esta época en la que situamos el lanzamiento de juegos como *Galerians* (Polygon Magic, 1999) y *Fatal Frame* (Tecmo, 2001). Todas las opciones y alternativas dentro de este subgénero estaban cubiertas. Por esta misma razón, ciertas compañías no dudaron en abrirse a lo desconocido, como Capcom y el nuevo *Resident Evil 4* (2005). El patrón de juegos se cambió y pasaron a ser *shooters* y *gore*, características que eliminaron toda intriga y dando comienzo a una época en la que el *survival horror* estaba en decadencia.



Figura 13. Pelea contra *El Gigante* en *Resident Evil 4*. Fuente: Filmaffinity.

A partir de este momento, todas las desarrolladoras buscaron una nueva fórmula para volver a dar al jugador el terror más primitivo, aunque no era tarea sencilla teniendo una gran competencia con los *shooters* disfrazados de *survival horror* interponiéndose y viendo como sagas como *Silent Hill* no encontraban su camino. Hubo gran cantidad de lanzamientos esta época, pero el que se llevó toda la atención del público y parecía ser sucesor del *survival horror* fue *Dead Space* (2008), de Visceral. Con una experiencia totalmente inmersiva, fue halagado por toda la crítica, aunque insuficiente para la comunidad más *old school* por la gran cantidad de acción.



Figura 14. Captura del *gameplay* de *Dead Space*. Fuente: Steam.

El juego que marcó el punto de inflexión fue *Amnesia: The Dark Descent* en 2010 que, a pesar de ser muy rudimentario en su apartado técnico, arrastraba de manera eficaz al jugador hacia una atmósfera tan agresiva que no ofrecía ni la posibilidad de defenderse. Tan solo ofrecía la opción de esconderse o morir. El título de Frictional Games introdujo novedades como la vista en primera persona y los puzles físicos, donde objetos tenían que ser arrastrados o levantados para poder ser completados (Onyett, 2012).



Figura 15. Captura de uno de los enemigos en *Amnesia: The Dark Descent*. Fuente: IMBd.

Entre la amplia oferta de títulos en este subgénero del *survival horror*, encontramos juegos como *Outlast* (2013), que establecía la nueva hoja de ruta en el terror y que llevaba implícito el mensaje: no te enfrentes, huye (Meristation, 2019). Mientras esto ocurría en occidente, en Japón seguían con la acción pura y dura, con títulos como *Resident Evil 6* (2012), aunque Shinji Mikami también se aventuró en esto con el lanzamiento de *The Evil Within* (2014).



Figura 16. Captura de *Strongfat Walker*, antagonista secundario de *Outlast*. Fuente: IGN.



Figura 17. Captura de *Resident Evil 6* y dos de sus personajes jugables, Leon S. Kennedy y Helena Harper. Fuente: Reddit.



Figura 18. Captura del inicio de *The Evil Within*. Fuente: Akihabarablues.com.

También en los videojuegos tenemos épocas caracterizadas por la creación de *remakes* y *remasters* de juegos de las décadas pasadas, pero en el caso de los *survival horror* con el objetivo de poner el orden este género. En este tiempo fue cuando Konami comenzó la prueba de fuego de estas reediciones de los videojuegos con *Resident Evil HD* (2015). Desde el estudio japonés se trabajó en mejorar el juego e incluir algunos añadidos, y algo tan sencillo como esto fue suficiente para hacer resurgir la saga de nuevo (Cigarreta, 2024).

En el año 2014 llega la demo de un juego desarrollado por Hideo Kojima y Guillermo del Toro, el cancelado *P.T.* Su jugabilidad y perspectiva en primera persona daba una inmersión única, pero lo más interesante era su narrativa segmentada que hacía sentir estar descubriendo un misterio a la par que se sobrevivía a situaciones escalofrantes. Un año después, en 2015, Supermassive Games lanzó el videojuego *Until Dawn*, juego que se centraba en la toma de decisiones por parte del jugador, y que podía resultar en la muerte de cualquiera de los protagonistas sin la detención de su narrativa, dando lugar a una nueva serie de videojuegos cuyas mecánicas se basarían en esto mismo.



Figura 19. Captura de la demo de *P.T.*, el juego de Kojima que jamás vio la luz. Fuente: Xataka.



Figura 20. Captura de una de las decisiones a lo largo de *Until Dawn*, el jugador elige quién de los dos morirá. Fuente: Herald.es.

Por otra parte, aunque se seguía trabajando en remasterizaciones, a la par se desarrolló *Resident Evil 7* (2017) que, a pesar de ser víctima de las críticas por su modo de juego en primera persona, afirmó de nuevo que la reformulación del *survival horror* estaba funcionando. Desgraciadamente este renacer no fue aún posible para la saga *Silent Hill*, que tuvo varios intentos de resurgimiento, aunque hace tan solo unos meses lo logró con el esperadísimo *remake* del juego de 2001, *Silent Hill 2 Remake* (2024).



Figura 21. Comparativa entre el personaje de James Sunderland en *Silent Hill 2* original y *Silent Hill 2 Remake*, respectivamente. Fuente: Atomix.vg.

2.3. CARACTERISITCAS DE AMBOS AUDIOVISUALES, SIMILITUDES Y DIFERENCIAS. CASO DE RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

Comenzando por las características típicas del género cinematográfico de terror, tenemos la existencia de una atmósfera oscura, llena de sombras y objetos desconocidos que consiguen reflejar la sensación aterradora y amenazante dentro de la escena, que además juegan con la premonición, inquietando al espectador antes de mostrar el verdadero horror (Hill Soriano, 2018). Acompañando a esta atmósfera, es necesario escoger el espacio correcto donde desarrollar



Figura 22. Fotograma del castillo del Conde Orlok en *Nosferatu*, situado en Transilvania. Fuente: Ruthlessreviews.com.

esta película, que, desde los inicios del género, estas localizaciones se tratan de cementerios, casas embrujadas o castillos tenebrosos, acentuando lo oculto e inexplicable. Esto ayuda a la película a referirse tanto a la temática como a la caracterización y la puesta en escena.

Para complementar a todo este suspense que se está creando, tenemos los elementos sonoros. Estos efectos suelen dar lugar a mucho juego dentro de la película, siendo golpes fuertes en momentos tensos, como sonido de pasos u objetos caídos en las escenas más tensas. También se encuentra la ausencia de ese sonido, el silencio consigue atmósferas tan inesperadas y angustiantes como los efectos de sonido.

Otra de las características típicas de estas películas de terror son las escenas gráficas que contienen violencia explícita, aunque al inicio de este género todo era más rudimentario y de bajo presupuesto. Fueron ya entrados los 2000 cuando las películas de terror consiguen ser tan horrosas mostrando torturas, asesinatos o venganzas de manera tan explícita. Además de esta violencia tan explícita, otro recurrente del terror es el erotismo, una de sus características más extendidas tanto en las películas clásicas como en el terror de serie B. En muchos de los



Figura 23. Fotograma de *Terrifier 3*, el sangriento payaso Art atacando a dos de sus víctimas mientras tienen un momento íntimo en la ducha. Fuente: Informacion.es.

subgéneros del terror, como el *slasher*, existe el cliché de que el asesino siempre atacará en una escena de índole sexual (Hill Soriano, 2018).

Junto a toda esta atmósfera inquietante, se encuentra el antagonista de la historia. Estos antagonistas suelen ser fantasmas, hombres lobo, vampiros, demonios, asesinos o zombis, que convierten en sus víctimas y dan caza a los personajes de las películas. Esta amenaza también puede ser visible o invisible, pero siempre generando una dinámica de persecución, supervivencia o enfrentamiento (Aguilar Alcalá, 2014).

Todos estos elementos del cine de terror han sido heredados y reinterpretados por los videojuegos del género *survival horror*. En ambos vemos un recurrente uso del fuera de campo, el sonido ambiental para crear desconcierto y el diseño de personajes que tienen el papel de antagonistas. Junto a esto tenemos una atmósfera compuesta por escenarios oscuros, iluminados normalmente por linternas o por luces intermitentes. Además, encontramos un uso del silencio que, al igual que en el cine de terror, se usa para intensificar el miedo a lo que el jugador no ve.

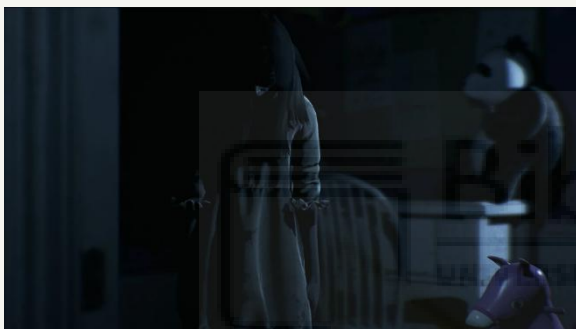


Figura 24. Captura de *Visage*, el personaje de Lucy, niña de la familia, una de las antagonistas del juego. Fuente: Visage Fandom Wiki.



Figura 25. Captura de *Visage*, jugando con la luz y el sonido para provocar miedo en el jugador. Fuente: Jump Dash Roll.

Por otro lado, y a diferencia del cine de terror, en los *survival horror* encontramos que se convierte al jugador en un elemento activo dentro del entorno. De esta manera, los videojuegos añaden la jugabilidad como herramienta narrativa, haciendo experimentar el miedo directamente a través del control del personaje y diferentes mecánicas, reforzando la vulnerabilidad y emoción que ambos medios explotan de maneras distintas.

Un ejemplo moderno de esta conexión entre cine de terror y videojuegos *survival horror* es *Resident Evil 7: Biohazard* (Capcom, 2017). Este juego toma una perspectiva en primera persona que intensifica la inmersión, recordando a técnicas del *found footage* de películas del género como *The Blair Witch Project* (1999). Según McAloon (2017), los desarrolladores de este juego se inspiraron en localizaciones reales para construir una ambientación realista, como la mansión Baker con sus pasillos oscuros, humedad visual y estética podrida. De esta manera, el terror se vuelve un terror cotidiano, recordando al cine de terror gótico.



Figura 26. Captura de la cena familiar con la familia Baker la primera vez que despertamos en la mansión Baker. Conocemos aquí a Jack, Marguerite, Lucas y Eveline Baker. Fuente: Rock Paper Shotgun.

En ambos medios, el diseño sonoro usa efectos inesperados o recurren al silencio como elemento que proporciona dramatismo. En lo narrativo también se plantea una reflexión la sobre identidad y la mala relación familiar. Como se señala en el artículo de Jackson (2016), estos antagonistas funcionan como una crítica grotesca a los roles tradicionales familiares, utilizando el *body horror* como vehículo expresivo en la misma línea del cine de Cronenberg.



Figura 27. Captura de una de las fases del combate contra Marguerite Baker en *Resident Evil 7*. Fuente: Captura de la autora.

Por otra parte, encontramos la influencia que *The Chainsaw Massacre* (Hopper, 1974) tuvo con este *survival horror*. Tal y como lo destaca Anyó y Colom Pons (2021), ambos comparten una representación del hogar como un espacio siniestro, donde la familia se convierte en la amenaza. De esta manera, *Resident Evil 7* no solo toma elementos visuales tales como el aspecto de la mansión Baker o la violencia tan explícita, sino que también reinterpreta ese terror rural y doméstico, amoldándolo al contexto interactivo del videojuego.

La evolución del *survival horror* ha demostrado cómo este medio es capaz de aprender del lenguaje visual, narrativo y sonoro del cine de terror y moldearlo para dar a luz a una experiencia participativa e inmersiva. Además de tener el ejemplo de *Resident Evil 7*, un referente un poco más antiguo es *Silent Hill 2* (Konami, 2001). Este título no solo toma elementos del cine de terror psicológico, sino que los reinterpreta de una manera muy sutil: la narrativa que pertenece a este *survival horror*, su atmósfera y su enfoque introspectivo lo hacen uno de los mejores ejemplos para analizar cómo el lenguaje cinematográfico ha sido reinterpretado en los videojuegos.

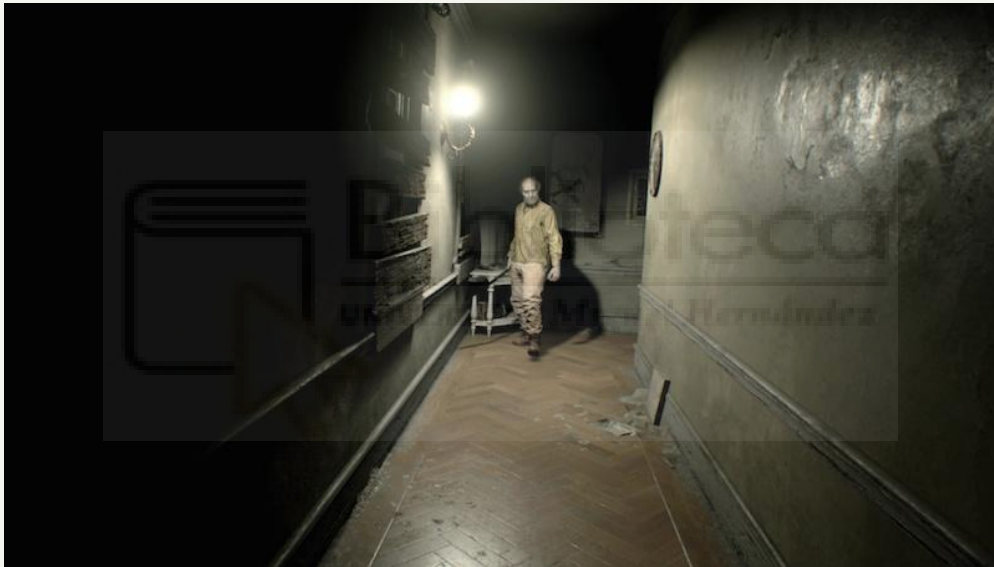


Figura 28. Captura de la persecución con Jack Baker en *Resident Evil 7*. Fuente: Rely on Horror.

3. CASO DE ESTUDIO: SILENT HILL 2



Figura 29. Captura de la primera cinemática de Silent Hill 2, James en un punto de observación a las afueras de Silent Hill. Fuente: Captura de la autora.

Silent Hill 2 relata la historia de James Sunderland, un hombre que viaja al extraño pueblo de Silent Hill tras recibir una carta de su esposa Mary, quien falleció tres años atrás. Movido por la culpa y la esperanza de volver a encontrarse con Mary, el protagonista explora esta ciudad y realiza un viaje por el que vemos la psique de este personaje.

Para conseguir toda esta narrativa siniestra que rodea el juego, el propio Akihiro Imamura cuenta en una entrevista para IGN que *Silent Hill 2* se inspira mucho en el lenguaje cinematográfico, en especial el característico de las películas de terror. Entre las referencias que destacó Imamura, tenemos la obra del famoso director David Lynch, en especial la serie *Twin Peaks* (Perry, 2001a). Por otra parte, Takayoshi Sato, artista de *Silent Hill 2*, ha comentado en otras entrevistas que también toman inspiración de películas como *Jacob's Ladder* (Adrian Lyne, 1990) y en la obra de directores como Hitchcock, David Fincher y David Cronenberg (Perry, 2001b).

Esta influencia se refleja de manera clara desde el comienzo del juego, cuando vemos a nuestro protagonista a las afueras de una ciudad aparentemente fantasma, rodeada de niebla. Para llegar



Figura 30. James atravesando el bosque para llegar hasta el cementerio de Silent Hill. Fuente: Captura de la autora.

a ese extraño pueblo de Silent Hill, debe recorrer un sendero en un bosque silencioso. Mediante varios efectos de sonido, como ramas quebrándose o el susurro del viento, se tiene la sensación constante de no estar solos. Este recurso es de los más frecuentes a lo largo del juego, y suelen tener presencia en escenas marcadas por el silencio,

manteniendo al jugador en un estado constante de alerta.

Como señala Bernard Perron (2012), *Silent Hill 2* “nos fuerza a escuchar con inquietud, a rellenar el silencio con nuestra propia imaginación” (*The Terror Engine*, p. 123). El juego crea largos momentos de inquietud y estado de alerta constante mediante estos sonidos, fomentando la llamada “ansiedad anticipatoria”: el miedo no nace de lo que ocurre, sino de lo que podría ocurrir. Este efecto se hace más intenso en espacios cerrados, como el hospital de Silent Hill o los Apartamentos Wood Side, dándonos la impresión sutil de un entorno que parece observarnos.



Figura 31. Comparación de la escena en la que James observa al Pyramid Head con la película *Blue Velvet* de Lynch. Fuente: Foto de X.

Este tipo de terror alude a lo que Perron denomina “horror ambiental” en su libro *Silent Hill: The Terror Engine*. Se trata de una forma de miedo que no depende de la directa aparición de enemigos o ciertos eventos de manera explícita, sino que nace del mismo entorno y de su capacidad para condicionar emocionalmente al jugador. Esto conecta de manera directa con el cine, por ejemplo, en películas como *The Shining* (Kubrick, 1980) o *Eraserhead* (Lynch, 1977). Tomando ejemplo de estos films, *Silent Hill* convierte el entorno y la atmósfera en elementos narrativos clave: el silencio, los pasillos interminables y la falta de explicaciones generan una sensación constante de soledad y vulnerabilidad.

3.1. SONIDO, MUSICA Y SILENCIOS

Por otro lado, dentro del sonido de este juego y además del silencio, nos encontramos con la banda sonora diseñada por Akira Yamaoka. Esta composición no solo actúa como un acompañamiento emocional en el juego, sino que es una extensión directa del estado psicológico de nuestro protagonista. Compuesta por una mezcla de géneros como el *ambient*, el *industrial noise*, el trip-hop o el piano minimalista, todo ello cuidadosamente utilizado para provocar una sensación de desasosiego, melancolía e incluso aislamiento.

El “horror ambiental” antes nombrado es reforzado por la banda sonora, en la que el jugador no es capaz o le resulta muy difícil distinguir dónde termina el diseño sonoro y dónde empieza la banda sonora. Este enfoque se distingue de la música tradicional dentro de los videojuegos y

apuesta por esta presencia musical difusa, atmosférica y que muchas veces está desligada de la acción inmediata presenciada.

El propio Yamaoka explicó en una entrevista que quiso crear algo que sorprendiera y desafiara la imaginación; provocar una reacción física en el jugador, una sensación de aprensión e incomodidad (Perron, 2012, p. 65). Al igual que en el cine de terror, funciona como herramienta narrativa y genera un miedo que no necesita ser explícito para tener la capacidad de afectar al jugador. De esta manera, Yamaoka es el director de la experiencia emocional del jugador de la misma manera que lo haría un cineasta con su espectador.

3.2. USO DE LA CAMARA Y ENCUADRE

Este horror ambiental, y ahora comprendido uso de la música y silencios, lo vemos acompañando a la narrativa del propio juego. Para la construcción de esta narrativa del *survival horror* vemos destacados algunos elementos que, al igual que ha pasado con la banda sonora, recuerda mucho al lenguaje cinematográfico.

Comenzando por el elemento más imprescindible a nivel narrativo encontramos la cámara. El uso de la cámara en este *survival horror* se desliga completamente a lo que se ha podido ver en otros juegos, siendo usada de manera deliberada y adoptando un comportamiento propio del cine.



Figura 32. James caminando por las calles de Silent Hill, rodeado de la característica niebla. Fuente: Captura de la autora.

El juego alterna entre el uso de cámaras fijas, usual en el estilo clásico de los *survival horror*, y cámaras en movimiento que suelen seguir al personaje desde ángulos inusuales. Este encuadre tiene como justificación el intentar desorientar al jugador mediante los ángulos bajos o inclinados, ocultando lo que tiene delante y creando una sensación de inseguridad. Por otro lado, tenemos la intención de enfatizar la fragilidad de James, haciéndolo parecer más pequeño o aparecer aislado en el encuadre. Este tipo de uso de cámara lo encontramos recurrente en el cine de ciertos directores, como David Lynch, conocido por sus composiciones frías, simétricas y perturbadoras.



Figura 33. James hablando con Angela, uno de los personajes secundarios, la cámara mostrando un plano holandés que ya deja pistas de la inestabilidad de ambos personajes. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube

Otro de los elementos importantes que hacen la atmósfera del juego tan única es la composición visual. En varias secuencias del juego, James aparece aislado con los márgenes del encuadre, rodeado de espacios negativos. Esto refleja la soledad y desamparo que siente el protagonista, es un reflejo de su vacío emocional transformando el mundo exterior en un reflejo de su propio mundo interior. Esta narrativa visual ayuda a realzar la culpa y desconexión que viven dentro del protagonista.

Esta técnica se acerca mucho a largometrajes de cineastas como Michelangelo Antonioni en películas como *L'avventura* (1960) o *Il deserto rosso* (1964) o al director Andrei Tarkovsky en *Stalker* (1979). En estos largometrajes, el entorno desnuda emocionalmente al personaje mediante el uso de los planos fijos, los márgenes amplios y la carga simbólica que refuerzan el estado mental de sus protagonistas (Schager, 2009). En *Silent Hill 2* este entorno se trata del mismo pueblo, que es un constante recordatorio del estado mental de James.



Figura 34. Fotograma de la película *Il deserto rosso*. Fuente: IlSussidiario.net.



Figura 35. Captura del primer encuentro entre James y María en parque Rosewater. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.

3.3. COMPOSICION VISUAL: SIMETRIA Y ESPACIO NEGATIVO

Junto a este espacio negativo característico de esta obra encontramos la simetría. Este recurso dentro del *survival horror* aparece con mucha frecuencia en varios de los entornos del juego, desde pasillos hasta habitaciones hospitalarias, e incluso en el diseño de enemigos.

La simetría en *Silent Hill* es una de las herramientas para crear la tensión psicológica y el desasosiego visual tan característico. Esta precisión espacial encontrada en los interiores ayuda a aumentar la sensación de claustrofobia e irrealidad, de estar dentro de un espacio contenido, vigilado y casi clínico donde el protagonista y jugador están atrapados en la mente del primero.



Fuente: Thegamer.com.

Uno de los ejemplos del lenguaje cinematográfico en esta simetría reinterpretada lo vemos en *The Shining* (Kubrick, 1980). En este largometraje la simetría domina en prácticamente cada encuadre del Hotel Overlook. Los pasillos infinitos, junto a las puertas alineadas, la famosa escena de las gemelas... todo está construido con una lógica visual con el pretexto de perturbar al espectador. En palabras de Michel Ciment (1999), la simetría en Kubrick “actúa como una prisión mental donde todo está en orden, pero nada tiene sentido humano”.

La simetría refuerza el comportamiento circular y obsesivo, por ejemplo, viendo a James repetir ciertos patrones de conducta. Se encuentra atrapado en una ciudad que lo enfrenta a sus propias emociones, todo a su alrededor funcionando como un laberinto mental constante. Esto también se puede observar en los enemigos, representando el castigo y el juicio de los actos del protagonista.



Figura 37. Fotograma de la famosa escena de las gemelas en el Hotel Overlook de *The Shining*. Fuente: Europa Press.



Figura 38. Captura de uno de los pasillos en el bloque de Apartamentos Woodside. Fuente: Tumblr.

3.4. LA NIEBLA Y EL FUERA DE CAMPO COMO NARRATIVA

Si esta simetría sugiere un mundo artificial, frío y vigilado, el elemento más famoso de *Silent Hill*

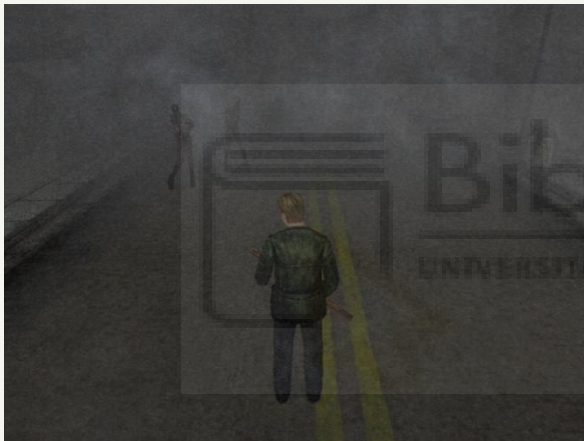


Figura 39. Captura en una de las calles de *Silent Hill*, la niebla repleta de enemigos. Fuente: accordion sprout.

actúa como contraparte. La niebla se trata de un velo que distorsiona y esconde lo que no se puede ver, funcionando como una barrera entre el mundo real y el subconsciente de James. Tal y como plantea Bernard Perron (2012) en la idea del “horror ambiental”, la niebla se trata de un elemento con el que no es necesario dar una forma definida a la amenaza, es el propio espacio el que se convierte en portador del miedo.

La niebla activa la imaginación del jugador, dando pie a generar una tensión constante que depende de lo no visto. Así, *Silent Hill 2* adopta uno de los principios clave del cine de terror, tomando el fuera de campo como fuente de inquietud. En lugar de mostrar lo monstruoso y lo que hay que temer, el juego lo sugiere, lo oculta tras esta densa niebla y desplazándolo fuera del encuadre.



Figura 40. Captura de James adentrándose por primera vez en las calles de *Silent Hill*. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.



Figura 41. Continuación a la figura 40, en el que el plano cambia y muestra el rastro de sangre que se adentra a la niebla. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.



Figura 42. Continuación a la figura 41, vamos a la figura adentrándose a la niebla. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.

Este uso del encuadre lo vemos en el cine con directores como John Carpenter en la película *The Fog* (1980) o a Tarkovsky, cuyas composiciones están cargadas de un misterio visual con elementos que se insinúan o se mantienen ambiguos. El director ruso usaba la profundidad y el silencio para crear un espacio casi espiritual, donde lo invisible tiene más protagonismo que lo explícito.



Figura 43. Fotograma de *The Fog* en el que vemos todas las figuras que se ocultan también en la niebla. Fuente: Pantera Cine.

Todo este uso del fuera de campo y los encuadres parciales se integra con la lógica de la simetría y el uso de la cámara previamente analizados. Estos dos recursos visuales juegan con el control del espacio, aunque desde extremos opuestos: uno mediante la geometría y la precisión y el otro mediante la ambigüedad y la ocultación. En su conjunto, generan un mundo donde todo está diseñado para incomodar, retorcer la percepción y reflejar el estado mental del protagonista.

Sumado a esto, el juego, al restringir constantemente la visión del jugador, establece una relación entre nosotros y James (Elferen, 2016). Ambos ven la verdad a medias durante todo el juego y no el todo, ambos recorren un espacio en el que cada giro y cada rincón fuera del plano puede revelar algo que no se desea enfrentar. Así no solo se alimenta el terror, sino que refuerza la narrativa introspectiva y el tema central del juego: enfrentarse a la verdad.

3.5. COLOR, LUZ Y ATMOSFERA: LA PALETA DEL TRAUMA

A primera vista, *Silent Hill 2* está dominado por una estética monocromática y desaturada que da una sensación de decadencia, enfermedad y muerte, sumergiendo de manera fácil al jugador en un entorno que parece estar en constante descomposición (*Science of Horror*, 2013).

Esta gama cromática también refleja el estado psicológico de James, una vez más resaltando la clara manifestación que tiene el pueblo de Silent Hill como recuerdo de la culpa y el dolor del protagonista, reforzando la conexión emocional. El mundo que el protagonista recorre es una proyección más de su estado psicológico, en la que la ausencia de color se convierte en signo de su mundo interior erosionado por el duelo y la negación (Jverse, 2017).

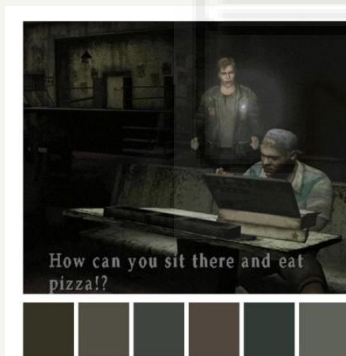


Figura 44. Paleta de colores de la escena en la que James se encuentra con Eddie por primera vez. Fuente: Reddit.

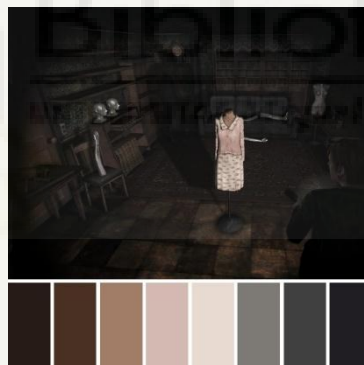


Figura 45. Paleta de colores de la escena en la que James se encuentra con la ropa de Mary en los Apartamentos Woodside. Fuente: Instagram/gamecolorcharts.



Figura 46. Paleta de colores de la segunda escena en la que James se encuentra con Angela, sujetando el cuchillo protagonista de sus traumas. Fuente: Reddit.

Los colores desaturados predominantes en los exteriores del juego, como las calles del pueblo y el bosque inicial, dominados por tonos grises, ocres y marrones, con una falta de saturación en la imagen que transmite un entorno sin vida, detenido en el tiempo; reflejando de nuevo el vacío emocional y la disociación mental del protagonista. En su contraparte, encontramos los espacios cerrados en los que predomina la presencia del color para intensificar su atmósfera. Aparecen tonos verdes apagados, amarillos enfermizos y rojos oxidados, que evocan sensación de asfixia, insalubridad y contaminación psicológica.



Figura 47. James caminando por el bosque hacia Silent Hill. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.

La iluminación parpadeante crea zonas de luz fragmentada que aumentan la tensión, tal y como en muchas películas de terror psicológico. Este recurso en el que la luz más que revelar, oculta y deforma, recuerda a la estética de obras como *Suspiria* (Argento, 1977), donde el color es usado como una expresión directa del horror, o *Enter the Void* (Noé, 2009), donde la luz comunica más que el diálogo.

A lo largo de la historia también se sufren cambios atmosféricos según el estado emocional del protagonista, por ejemplo, en el Hotel Lakeview. En un primer momento, el entorno se presenta con una iluminación cálida y nostálgica, que parece sugerir un recuerdo positivo. Sin embargo, a medida que James recuerda y enfrenta el pasado, la paleta de colores cambia de manera drástica. Los colores se apagan y el espacio oscurece, reflejando la aceptación de la realidad del protagonista. De manera similar este cambio de color tras algún cambio emocional ocurre en películas como *Solaris* (Tarkovsky, 1972), donde el espacio se transforma según los estados mentales de los personajes.



Figura 48. James entrando por primera vez al Hotel Lakeview de Silent Hill, lugar en el que viajó con Mary. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube



Figura 49. El mismo Hotel Lakeview después de que James recordara la verdad. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.

En cuanto a la luz en el juego, la linterna que porta James es muy a menudo la única fuente de visión, lo que limita la visibilidad y aumenta la sensación de vulnerabilidad. Esta estrategia obliga al jugador, de nuevo, a imaginar lo que podría estar oculto en las sombras, intensificando el miedo y la ansiedad. Conocido como el “low-key lighting” o iluminación de bajo perfil, es también común dentro del lenguaje cinematográfico del cine de terror para generar misterio y

mantener al espectador en tensión, cuyo objetivo es provocar una respuesta emocional profunda.

3.6. JUGABILIDAD COMO NARRATIVA SENSORIAL Y DUALIDAD JUGADOR/PROTAGONISTA

Otro de los elementos más poderosos de *Silent Hill 2* es la jugabilidad, que se convierte en una extensión del discurso narrativo y emocional del juego. No tenemos un personaje con movimientos fluidos o ágil, sino que su movimiento es limitado, pesado y torpe. Esta decisión se debe a una decisión estética de provocar invulnerabilidad y malestar en el jugador, alineándolo sensorial y emocionalmente con el estado del protagonista, de James.

El juego ilustra las limitaciones mecánicas en gestos expresivos. El protagonista de la historia no es un personaje de un juego de acción, no dispara con precisión, no corre con soltura ni reacciona de la misma manera ante los peligros que lo rodean. Su lentitud y rigidez no son solo físicas, también emocionales y esta torpeza sirve para transmitir el peso del trauma, la negación y la culpa.



Figura 50. Pelea contra los Flesh Lips o Lustful Lips, engañado por Laura. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.

Desde una perspectiva narrativa, cuando el jugador tarda en girar o en hacer ciertos movimientos se trata de una prolongación del pánico o la parálisis emocional del personaje. La incomodidad jugable se convierte así en parte de este horror psicológico, tal y como ocurre en el montaje del cine organiza el tiempo, ritmo y percepción para construir el suspense y la ansiedad.

Además, durante todo el juego tenemos mecánicas que refuerzan el horror ambiental, siendo un ejemplo emblemático el sistema de apuntado automático por el que James levanta su arma hacia un enemigo que el jugador aún no ha visto. La cámara y el personaje perciben antes que el jugador, y es esta diferencia de percepción lo que activa el miedo a lo inminente.

En este conjunto, *Silent Hill 2* convierte la jugabilidad en una narrativa emocional en el que, a través de su sistemas y controles, el juego busca que el jugador establezca una relación emocional con James, a diferencia de muchos videojuegos donde el jugador actúa como un externo que solo



Figura 51. Pelea contra dos Pyramid Head al final del juego, ambos representando la culpa de James. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.

controla al personaje. Esta relación entre personaje y jugador no es algo meramente narrativo, también es sensorial, emocional y psicológica, construida a través del lenguaje visual, el diseño de los niveles y su ritmo, además de la fragmentación de la información de la propia historia del juego.

Dicha fragmentación de la información del juego se ve desde el principio de este, el jugador solo sabe una versión incompleta de la historia. No sabe quién es James ni qué

busca exactamente, ni por qué ha recibido una carta de su esposa fallecida. Este desconocimiento establece una sensación de vacío compartida con el personaje en el que la historia se va reconstruyendo de la mano del personaje, recorriendo los hechos paso a paso.

Esta estrategia narrativa recuerda a películas como *Jacob's Ladder* (Lyne, 1990), *Lost Highway* (Lynch, 1997) o *Repulsion* (Polanski, 1965), donde el espectador ve un relato fragmentado, ofrecido con pistas ambiguas y constante cuestionamiento de lo real (Wolbrink, 2021). *Silent Hill 2* toma esto y lo convierte en jugabilidad, es decir, lo que se muestra se muestra a medias, lo que se recuerda es dudoso y lo que se encuentra es simbólico. Tal y como explica Bernard Perron (2012), este tipo de diseño genera una inmersión emocional que va mucho más allá del terror externo en el que “El jugador no solo observa el sufrimiento del personaje, sino que se convierte en cómplice de él mediante la interacción.” (p. 95).

Esta empatía, por tanto, nace del mismo diseño de juego, de las mecánicas limitadas, la cámara encajonada, la niebla, los sonidos distantes y el lento descubrimiento de la verdad. Todo esto actúa como un filtro emocional que alinea progresivamente la experiencia del jugador con la culpa y el trauma de James.



Figura 52. Plano justo después de ver la cinta de vídeo que descubre la verdad tras la visita a Silent Hill de James, recordando James lo que hizo y descubriéndolo el jugador. Fuente: Captura de un vídeo de YouTube.

Esta relación termina cuando el jugador por fin descubre la verdad, comprende que ha estado justificando, encubriendo o evadiendo la verdad junto al personaje. La revelación no solo reconfigura el argumento del juego, sino también la posición ética del jugador, que ha participado en este proceso de negación. Esto se acerca al concepto de “culpa compartida”, donde el dispositivo narrativo no solo presenta la historia de un personaje, sino que arrastra al receptor a experimentarla como propia.

3.7. CONCEPTUALIZACION DE MONSTRUOS Y SIMBOLISMO CORPORAL

A diferencia de otros juegos en los que los enemigos tienen la función de simples obstáculos o amenazas, en *Silent Hill 2* tienen una función simbólica y psicológica. Bajo este pretexto, se convierte el cuerpo en uno de los principales medios narrativos, recordando al subgénero del *body horror* de cineastas como David Cronenberg.



Figura 53. Collage con varios frames de películas body horror de David Cronenberg, de izquierda a derecha *Shivers*, *Rabid*, *The Brood* and *The fly*. Fuente: Secret Movie Club.

Aunque no es adoptado directamente del cine, una de las influencias más evidentes en el diseño es la obra del pintor Francis Bacon, conocido por sus retratos distorsionados y sus figuras de carne retorcida. Estas imágenes reflejan estados emocionales desde angustia hasta deseo, violencia o decadencia. Masahiro Ito ha reconocido esta inspiración directa, plasmada en criaturas que no poseen formas anatómicas definidas, si no que encontramos cuerpos deformes, torturados y sexualizados (Perron, 2012).

Uno de los monstruos más icónicos de toda la saga se trata del *Pyramid Head*, que se trata de una representación del juicio y el castigo que James busca de manera inconsciente (Lynch, 2024). La figura de este enemigo es inconfundible, se trata de un cuerpo con forma humana, musculoso, envuelto en una capucha metálica de forma triangular y cuya geometría contrasta con su brutalidad. El *Pyramid Head* no habla, no corre y no se esconde, siendo este avance constante la simbolización de la inevitabilidad del castigo. Como señala Wolbrink (2021), “*Pyramid Head* no es un enemigo que derrotar, sino una construcción psicológica a la que James debe enfrentarse.”

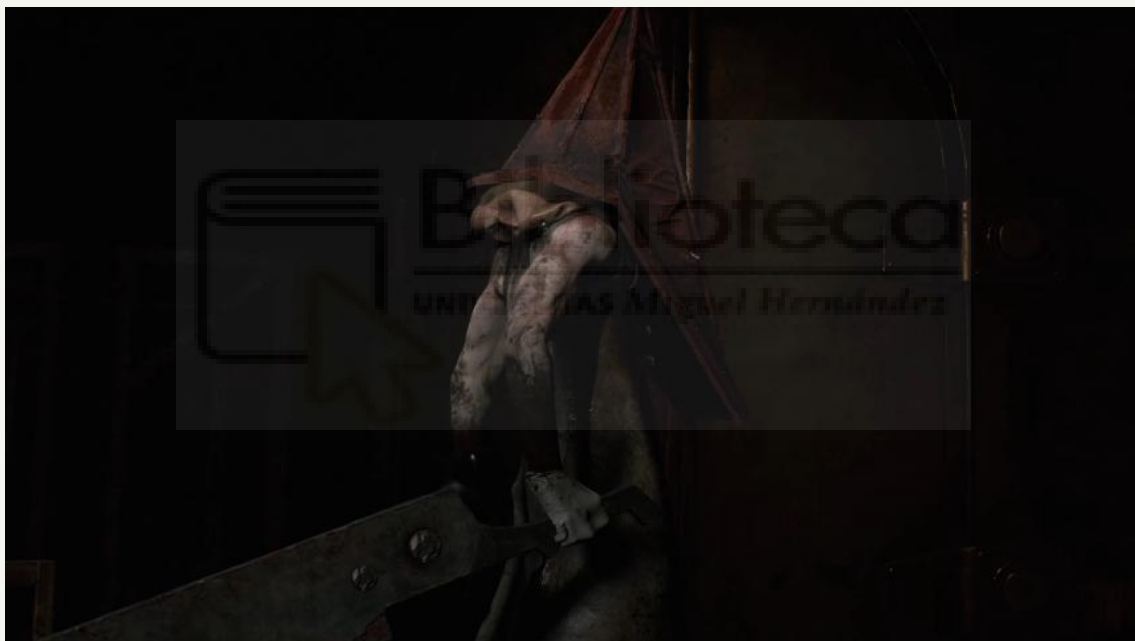


Figura 54. Primera aparición del Pyramid Head en Silent Hill 2 Remake. Fuente: Captura de la autora.

Otro diseño cargado de gran simbolismo se trata de las enfermeras que, a pesar de estar presentes en otras entregas, son especialmente perturbadoras en *Silent Hill 2*. Estas figuras femeninas hipersexualizadas son una proyección de la represión sexual de James y su trauma con la enfermedad de Mary. La violencia con la que se mueven y su agresividad sin justificación las convierten en una amenaza difusa, enfermiza y dolorosa. Además, como se puede leer en numerosos análisis, la constante presencia de las enfermeras en hospitales abandonados refuerza su papel como símbolo del sufrimiento físico y emocional vinculado al cuerpo de su esposa.

También encontramos criaturas como los *Mannequins*, que se tratan de figuras compuestas por dos pares de piernas unidas por la pelvis, sin cabeza ni brazos, y que son la clara representación

del carácter sexualizado del cuerpo femenino en la mente de James. Además, también tenemos los *Lying Figures*, cubiertos por una piel que parece una camisa de fuerza y son el símbolo del dolor psicológico contenido y la represión emocional.

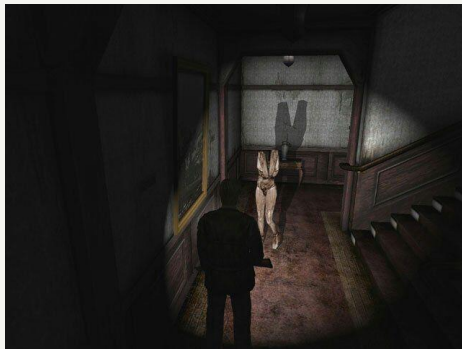


Figura 55. Un *mannequin* dentro del Hotel Lakeview, persiguiendo a James para atacarlo. Fuente: Amino.



Figura 56. James encontrándose con un *Lying Figure* por las calles de Silent Hill. Fuente: Captura de vídeo de YouTube.

Este enfoque de lo monstruoso como representación del trauma conecta directamente con el *body horror* cinematográfico antes mencionado, donde la transformación física refleja un conflicto psíquico. En películas como *The Brood* (Cronenberg, 1979) o *Possession* (Żuławski, 1981), el cuerpo se convierte en el medio por el que el subconsciente se manifiesta. De esta manera, el horror no es un monstruo externo, es el propio cuerpo como espacio de expresión de lo reprimido.

En este sentido, el diseño de los monstruos no sirve tan solo a una función estética, se tratan de elementos narrativos visuales que expresan el estado mental de los personajes. El terror corporal se convierte en un medio para explorar el dolor psicológico, y el lenguaje cinematográfico del terror encuentra aquí una poderosa interpretación dentro de este medio interactivo.



Figura 57. Fotograma de la película *Possession*. Fuente: IMDb

4. CONCLUSIONES Y DISCUSION

Durante todo el ensayo y tras analizar la historia tanto del cine de terror como de los *survival horror*, se ha hecho más que evidente la clara conexión entre ambos y cómo este último ha adaptado y aprendido mucho del cine de terror. Este hecho lo podemos ver reflejado en la estructura narrativa de los juegos, así como en su diseño visual y sonoro que, o bien adoptan o bien reinterpretan del cine de terror, para construir una experiencia única.

Tomando *Silent Hill 2* como corazón de este trabajo y analizando su banda sonora, dirección de cámara, uso del color y la luz e incluso el simbolismo corporal de las criaturas, se puede ver la evidente conexión y características que este mismo *survival horror* ha tomado del lenguaje cinematográfico del cine de terror. Encontramos referencias a directores como David Lynch o Stanley Kubrick, pero más allá de esto vemos como *Silent Hill 2* logra construir un nuevo terror, uno en el que el jugador lo experimente, habite y encarne.

Este estudio también abre un abanico de posibilidades a otros análisis que profundicen aún más en esta evidente conexión. Se abre la posibilidad de seguir analizando y descubriendo cómo distintos videojuegos han adoptado y reformulado diferentes características del lenguaje cinematográfico.

En relación con los objetivos planteados en la introducción, se ha conseguido analizar en profundidad tanto la evolución del cine de terror como del género *survival horror* en los videojuegos, así como una comparación entre sus características y ejemplificando esto de manera leve con *Resident Evil 7: Biohazard*. Siguiendo esto, y tomándolo como introducción para el siguiente punto, tenemos el caso de *Silent Hill 2*, con el que se ha profundizado en aspectos como las mecánicas, el simbolismo, el uso del sonido, cámara, planos y la experiencia del jugador.

A modo de resumen, *Silent Hill 2* no es únicamente un videojuego influenciado por el cine de terror, se trata de una obra capaz de comprender el poder del lenguaje cinematográfico de este y lo reconfigura a su gusto para el medio interactivo. El resultado de esta reimaginación de este lenguaje es una experiencia emocional profunda, un testimonio de que el videojuego también puede ser una forma de arte narrativo, simbólico y psicológico.

5. REFERENCIAS

5.1. BIBLIOGRAFIA

Aguilar Alcalá, J. A. (2014). *Análisis cinematográfico del cine de terror: El caso de "Kilómetro 31"* [Tesis de licenciatura, Universidad Autónoma de Yucatán]. Academia.edu. https://www.academia.edu/34722006/An%C3%A1lisis_cinematogr%C3%A1fico_del_cine_de_terror_El_caso_de_Kil%C3%B3metro_31_

Aloy Ricart, R. (2023). Museos y videojuegos. La renovación de los espacios culturales hegemónicos. *Boletín De Arte*, (44), 191–201. Recuperado a partir de <https://revistas.uma.es/index.php/boletin-de-arte/article/view/16079>

Anyó, L. (2018). *El jugador implicado en el cine: Adaptaciones de videojuegos a películas*. En *Quaderns de Cine* (N.º 12, 2017), Cine y videojuegos. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc0877559>

Cansino, C. (2005). Cine de Terror “Un poco de Miedo, de Historia y de Sueños”. *La Trama De La Comunicación*, 10, 423–436. <https://latrama.unr.edu.ar/index.php/trama/article/view/161>

Cigarreta, S. (2024, abril). *Nacimiento, muerte y resurrección del Survival Horror*. Infobae. <https://www.infobae.com/malditos-nerds/2024/04/26/nacimiento-muerte-y-resurreccion-del-survival-horror/>

Colbor. (2024, enero). *Low key lighting in horror films: Basics*. ColborLight. <https://www.colborlight.com/it/blogs/articles/low-key-lighting-in-horror-films-basics>

Definición de Survival Horror [en línea]. (29, Marzo 2023). Recuperado de /termino/survival-horror. <https://www.gamerdic.es/termino/survival-horror/>

Fabelo, R. (2020, junio). *Psicosis (1960), Alfred Hitchcock*. MacGuffin 007. <https://macguffin007.com/2020/06/16/psicosis-1960-alfred-hitchcock/>

Görgen, A. (2022, enero). *We are family! (Case Study: Resident Evil 7)*. Horror Game Politics. <http://hgp.hypotheses.org/1627>

Guerra Pérez, A. (2021). *Cine de terror: características e historia*. Historia del Cine. <https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-terror-caracteristicas-historia/>

Hill Soriano, R. (2018, febrero). *Características típicas de una película de terror*. Geniolandia. <https://www.geniolandia.com/13077961/caracteristicas-tipicas-de-una-pelicula-de-terror>

Jiménez Sánchez, Fabián. (2014). "Cine de terror y ciencia ficción: la cinematografía estadounidense durante la década de los cincuenta". (Tesis de Maestría). Universidad Nacional Autónoma de México, México. Recuperado de <https://repositorio.unam.mx/contenidos/169491>

- Jverse. (2017, diciembre). *James Sunderland: A través del espejo*. Medium. <https://medium.com/@jverse/james-sunderland-a-trav%C3%A9s-del-espejo-e15e31a01f3f>
- Laird, E. (2019). *The Intelligence of 'Found-Footage' Horror*. Medium. <https://medium.com/@TheFilmJournal/the-intelligence-of-found-footage-horror-956ce230f362>
- Lozano, A. (2015). Jugar, explorar, sufrir. Construcción del horror en la estética de los videojuegos. Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes, 15, 69-85. <http://hdl.handle.net/10366/160379>
- Lynch, M. (2024, diciembre). *Silent Hill 2: A psychological nightmare*. The Tech Edvocate. <https://www.thetechedvocate.org/silent-hill-2-a-psychological-nightmare/>
- Martínez Vázquez, L. (2020). *Evolución en el cine de terror y los miedos en la sociedad posmoderna* [Trabajo de fin de grado, Universidad de Alicante]. Repositorio UA. <http://hdl.handle.net/10045/107880>
- McAloon, A. (2017). *How Resident Evil 7's devs cultivated horror from reality*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/how-i-resident-evil-7-i-s-devs-cultivated-horror-from-reality>
- Meristation. (2019, mayo). *De qué hablamos cuando hablamos... de Survival Horror*. AS. https://as.com/meristation/2019/02/20/reportajes/1550645253_657265.html
- Newzoo. (2023). *Global Games Market Report 2023 - Free Version*. Newzoo. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- Onyett, C. (2012, mayo). *Amnesia: The Dark Descent Review*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2010/09/03/amnesia-the-dark-descent-review>
- Orr, M. (2023, octubre). *Historian of Horror: RKO Horror Movies 1929-1939*. Horror Addicts. <https://horroraddicts.wordpress.com/2023/10/14/historian-of-horror-rko-horror-movies-1929-1939/>
- Pérez Ochando, L. (2013). *La ideología del miedo: el cine de terror estadounidense (2001-2011)* [Tesis Doctoral, Universidad de Valencia]. <https://www.academia.edu/82109005>
- Perry, D. C. (2001a, August 17). *Silent Hill 2's producer Akihiro Imamura not so silent*. IGN. <https://ps2.ign.com/articles/097/097467p1.html>
- Perry, D. C. (2001b, August 17). *Interview with Silent Hill 2's artist Takayoshi Sato*. IGN. <https://ps2.ign.com/articles/097/097403p1.html>

Porras Navarro, D., & Romero Castro, M. J. (2018). *El cine de terror en la enseñanza de la filosofía*. Revista Ensayos Pedagógicos. <https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/ensayospedagogicos/article/view/10847>

Reilly, O. (n.d.). *Colour in horror films* [Presentación]. Slides. <https://slides.com/oliviareilly/colour-in-horror-films>

Schager, N. (2006). *Stalker*. Slant Magazine. Recuperado de <https://www.slantmagazine.com/film/stalker/>

Science of Horror. (2013, noviembre). *Some colors are scarier*. Science of Horror. <https://scienceofhorror.wordpress.com/2013/11/13/some-colors-are-scarier/>

The Horror HQ. (2024, noviembre). *What is the role of color in horror visuals?* <https://thehorrorhq.com/blog/what-is-the-role-of-color-in-horror-visuals>

Usón Forniés, F. (2021, octubre). *Memorias de un paranoico: Invasion of the Body Snatchers (La invasión de los ladrones de cuerpos, Donald Siegel, 1956)*. Capricho Cinéfilo. <https://caprichocinefilo.wordpress.com/2021/10/01/memorias-de-un-paranoico-invasion-of-the-body-snatchers-la-invasion-de-los-ladrones-de-cuerpos-donald-siegel-1956/>

Wolbrink, E. (2021, mayo) *Silent Hill 2: An allegorical analysis*. Medium. <https://ceilingfanman.medium.com/silent-hill-2-an-allegorical-analysis-ab33f822b5f7>

Aloy-Ricart, R. (2019). *El videojuego como discurso audiovisual: Una aproximación semiótica*. Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura, (60), 25–38.

Anyó, L., & Colom Pons, À. (2021). Lo fantástico y el suspense en los videojuegos survival horror: El caso de Resident Evil 7 Biohazard. Texto extraído de Martínez Fabre, M.-P., & Mateu, F. (2019). De lo fantástico y lo inadmisibile (M. Herrero Herrero, Ed., páginas 219-234). Cinestesia.

Anyó, L. (2016). *El jugador implicado: videojuegos y narraciones*. Laertes.

Chion, M., Gorbman, C. y Murch, W. (1993). *Audiovision*. Paidós.

Ciment, M. (2003). *Kubrick: The definitive edition*. Faber & Faber.

Díaz-Emparanza Almoguera, M. (2021). "Let's play a dead game": miedo, terror y ambientación sonora en los videojuegos del subgénero survival-horror. Oportunidades y retos para la enseñanza de las artes, la educación mediática y la ética en la era postdigital, 795-816.

Elferen, I. (2016). Analysing Game Musical Immersion. En M. Kamp, T. Summers y M. Sweeney (Eds.), *Ludomusicology: Approaches to video game music* (pp.8-52). Equinox Publishing.

- Hurley, K. (2007). *The Gothic Body: Sexuality, Materialism, and Degeneration at the Fin de Siècle*. Cambridge University Press.
- Johnson, V. T., & Petrie, G. (1994). *The films of Andrei Tarkovsky: A visual fugue*. Indiana University Press.
- Jordá Bou, D., & Cuéllar Santiago, F. (2022). *GAME [in] G PROBLEMS: El videojuego como objeto cultural en el espacio expositivo del arte*. En V. J. Pérez Valero & F. Mateu (Coords.), *Playing culture: El videojuego como objeto cultural* (pp. 22–41).
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- Llopis, R. (1997). *Historia natural de los cuentos de miedo*. Alianza Editorial.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Navarro, A. J. (2016). *El imperio del miedo: El cine de horror norteamericano post 11-S*. Editorial Valdemar.
- Pinedo, I. C. (1997). *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*. State University of New York Press.
- Perron, B. (2012). *Silent Hill: The terror engine*. The University of Michigan Press.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Tarkovsky, A. (1986). *Sculpting in time: Reflections on the cinema* (K. Hunter-Blair, Trans.). University of Texas Press.

5.2. LUDOGRAFIA

- ASCII Corporation. (1999). *Galerians* (PlayStation) [Videojuego]. Tokio, Japón: ASCII Corporation.
- Bethesda Softworks. (2014). *The Evil Within* (PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One) [Videojuego]. Rockville, EE. UU.: Bethesda Softworks.
- Capcom. (1996). *Resident Evil* (PlayStation) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.
- Capcom. (1998). *Resident Evil 2* (PlayStation) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.
- Capcom. (2005). *Resident Evil 4* (PlayStation 2) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.
- Capcom. (2012). *Resident Evil 6* (PlayStation 3, Xbox 360) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.

Capcom. (2015). *Resident Evil* (HD Remaster) (PC, PlayStation 4, Xbox 360, Xbox One) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.

Capcom. (2017). *Resident Evil 7: Biohazard* (PlayStation 4, PC, Xbox One) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.

Capcom. (2023). *Resident Evil 4* (Remake) (PlayStation 4, PlayStation 5, PC) [Videojuego]. Osaka, Japón: Capcom.

Electronic Arts. (2008). *Dead Space* (Xbox 360, PlayStation 3) [Videojuego]. Redwood City, EE.UU.: Electronic Arts.

Frictional Games. (2010). *Amnesia: The Dark Descent* (PC) [Videojuego]. Helsingborg, Suecia: Frictional Games.

Infogrames. (1992). *Alone in the Dark* (PC) [Videojuego]. Lyon, Francia: Infogrames.

Konami. (1999). *Silent Hill* (PlayStation) [Videojuego]. Tokio, Japón: Konami.

Konami. (2001). *Silent Hill 2* (PlayStation 2) [Videojuego]. Tokio, Japón: Konami.

Konami. (2014). *P.T.* [Demo jugable]. Tokio, Japón: Konami.

Konami Digital Entertainment. (2024). *Silent Hill 2 Remake* (PC, PlayStation 5) [Videojuego]. Tokio, Japón: Konami Digital Entertainment.

Red Barrels. (2013). *Outlast* (PC) [Videojuego]. Montreal, Canadá: Red Barrels.

Supermassive Games. (2015). *Until Dawn* (PlayStation 4) [Videojuego]. Guildford, Reino Unido: Supermassive Games.

Tecmo. (2001). *Fatal Frame* (Project Zero) (PlayStation 2) [Videojuego]. Tokio, Japón: Tecmo.

5.3. FILMOGRAFIA

Antonioni, M. (Director). (1964). *Il deserto rosso* [Película]. Film Duemila.

Antonioni, M. (Director). (1960). *L'avventura* [Película]. Cino Del Duca.

Argento, D. (Director). (1977). *Suspiria* [Película]. Produzioni Atlas Consorziate (P.A.C.).

Aster, A. (Director). (2019). *Midsommar* [Película]. A24.

Aster, A. (Director). (2018). *Hereditary* [Película]. A24.

Carpenter, J. (Director). (1980). *The Fog* [Película]. Embassy Pictures.

Carpenter, J. (Director). (1982). *The Thing* [Película]. The Turman-Foster Company.

Craven, W. (Director). (1984). *A Nightmare on Elm Street* [Película]. New Line Cinema.

Craven, W. (Director). (1996). *Scream* [Película]. Dimension Films.

Cronenberg, D. (Director). (1979). *The Brood* [Película]. Filmplan International.

Cunningham, S. (Director). (1980). *Friday the 13th* [Película]. Paramount Pictures.

Demme, J. (Director). (1991). *The Silence of the Lambs* [Película]. Orion Pictures.

Donen, D. (Director). (1956). *Invasion of the Body Snatchers* [Película]. Allied Artists Pictures.

Henson, C. (Director). (1987). *Hellraiser* [Película]. New World Pictures.

Hitchcock, A. (Director). (1960). *Psycho* [Película]. Paramount Pictures.

Hooper, T. (Director). (1974). *The Texas Chain Saw Massacre* [Película]. Vortex Pictures.

Kubrick, S. (Director). (1980). *The Shining* [Película]. Warner Bros.

Lynch, D. (Director). (1977). *Eraserhead* [Película]. American Film Institute.

Lynch, D. (Director). (1997). *Lost Highway* [Película]. PolyGram Filmed Entertainment.

Lynch, D., & Frost, M. (1990–1991). *Twin Peaks* [Serie de televisión]. ABC.

Lyne, A. (Director). (1990). *Jacob's Ladder* [Película]. Carolco Pictures.

Méliès, G. (Director). (1896). *Le Manoir du Diable* [Película]. Star Film Company.

Méliès, G. (Director). (1896). *Une nuit terrible* [Película]. Star Film Company.

Méliès, G. (Director). (1897). *L'auberge ensorcelée* [Película]. Star Film Company.

Murnau, F. W. (Director). (1922). *Nosferatu* [Película]. Prana Film.

Myrick, D., & Sánchez, E. (Directores). (1999). *The Blair Witch Project* [Película]. Haxan Films.

Nakata, H. (Director). (1998). *Ring* [Película]. Ring Enterprises.

Noé, G. (Director). (2009). *Enter the Void* [Película]. Why Not Productions / Wild Bunch.

Polanski, R. (Director). (1965). *Repulsion* [Película]. London Independent Producers.

Shyamalan, M. N. (Director). (1999). *The Sixth Sense* [Película]. Hollywood Pictures.

Tarkovsky, A. (Director). (1979). *Stalker* [Película]. Mosfilm.

Tarkovsky, A. (Director). (1972). *Solaris* [Película]. Mosfilm.

Wan, J. (Director). (2004). *Saw* [Película]. Twisted Pictures.

Żuławski, A. (Director). (1981). *Possession* [Película]. Lira Films.



6. INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Fotograma de Le Manoir du Diable (1896).

Fuente: captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/mb16vp1eeYU>

Figura 2. Fotograma del personaje del Conde Orlok en Nosferatu.

Fuente: artículo de El Confidencial.

Figura 3. Fotograma de la famosa escena de la ducha de Janet Leigh en Psycho.

Fuente: captura de un vídeo de YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=be9yeq4mwEA>

Figura 4. *Edit* de Ghostface, Freddy Krueger y Jason Voorhees.

Fuente: Slashfilm.

Figura 5. Fotograma de la película The Blair Witch Project.

Fuente: Filmaffinity.

Figura 6. Fotograma de la película *Lost Highway*.

Fuente: Filmaffinity.

Figura 7. Captura de *Alone in the Dark*.

Fuente: captura de un vídeo de YouTube.

<https://youtu.be/zsGaVrMr9N8?si=bSxTwJnev34CqBu0>

Figura 8. Captura de *Resident Evil* del año 1996, Barry Burton y Jill Valentine contra un *zombie*.

Fuente: Marca.

Figura 9. Captura de *Resident Evil 2* del año 1998, en el centro Leon S. Kennedy, uno de sus protagonistas.

Fuente: dementedferretes.com.

Figura 10. Captura de *Silent Hill*.

Fuente: Hobbyconsolas.

Figura 11. Captura del *gameplay* de *Fatal Frame*.

Fuente: Backloggd.

Figura 12. Captura del *gameplay* de *Galerians*.

Fuente: Archive.org.

Figura 13. Pelea contra *El Gigante* en *Resident Evil 4*.

Fuente: Filmaffinity.

Figura 14. Captura del *gameplay* de *Dead Space*.

Fuente: Steam.

Figura 15. Captura de uno de los enemigos en *Amnesia: The Dark Descent*.

Fuente: IMDb.

Figura 16. Captura de Strongfat Walker, antagonista secundario de *Outlast*.

Fuente: IGN.

Figura 17. Captura de *Resident Evil 6* y dos de sus personajes jugables, Leon S. Kennedy y Helena Harper.

Fuente: Reddit.

Figura 18. Captura del inicio de *The Evil Within*.

Fuente: Akihabarablues.com.

Figura 19. Captura de la demo de *P.T.*, el juego de Kojima que jamás vio la luz.

Fuente: Xataka.

Figura 20. Captura de una de las decisiones a lo largo de *Until Dawn*, el jugador elige quién de los dos morirá.

Fuente: Herald.es.

Figura 21. Comparativa entre el personaje de James Sunderland en *Silent Hill 2* original y *Silent Hill 2 Remake*, respectivamente.

Fuente: Atomix.vg.

Figura 22. Fotograma del castillo del Conde Orlok en *Nosferatu*, situado en Transilvania.

Fuente: Ruthlessreviews.com.

Fuente: Film Cred.

Figura 23 Fotograma de *Terrifier 3*, el sangriento payaso Art atacando a dos de sus víctimas mientras tienen un momento íntimo en la ducha.

Fuente: Informacion.es.

Figura 24. Captura de *Visage*, el personaje de Lucy, niña de la familia, una de las antagonistas del juego.

Fuente: Visage Fandom Wiki.

Figura 25. Captura de *Visage*, Captura de *Visage*, jugando con la luz y el sonido para provocar miedo en el jugador.

Fuente: Jump Dash Roll.

Figura 26. Captura de la cena familiar con la familia Baker la primera vez que despertamos en la mansión Baker. Conocemos aquí a Jack, Marguerite, Lucas y Eveline Baker.

Fuente: Rock Paper Shotgun.

Figura 27. Captura de una de las fases del combate contra Marguerite Baker en *Resident Evil 7*.

Fuente: Captura de la autora.

Figura 28. Captura de la persecución con Jack Baker en *Resident Evil 7*.

Fuente: Rely on Horror.

Figura 29. Captura de la primera cinemática de *Silent Hill 2*, James en un punto de observación las afueras de Silent Hill.

Fuente: Captura de la autora.

Figura 30. James atravesando el bosque para llegar hasta el cementerio de Silent Hill.

Fuente: Captura de la autora.

Figura 31. Comparación de la escena en la que James observa al Pyramid Head con la película *Blue Velvet* de Lynch.

Fuente: Foto de X.

Figura 32. James caminando por las calles de Silent Hill, rodeado de la característica niebla.

Fuente: Captura de la autora.

Figura 33. James hablando con Angela, uno de los personajes secundarios, la cámara mostrando un plano holandés que ya deja pistas de la inestabilidad de ambos personajes.

Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=g7r068voA-_deT3b

Figura 34. Fotograma de la película *Il deserto rosso*.

Fuente: IlSussidiario.net.

Figura 35. Captura del primer encuentro entre James y María en parque Rosewater.

Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 36. Captura de uno de los encuentros del jugador con el famoso *Pyramid Head*.

Fuente: Thegamer.com.

Figura 37. Fotograma de la famosa escena de las gemelas en el Hotel Overlook de *The Shining*.
Fuente: Europa Press.

Figura 38. Captura de uno de los pasillos en el bloque de Apartamentos Woodside.
Fuente: Tumblr.

Figura 39. Captura en una de las calles de Silent Hill, la niebla repleta de enemigos.
Fuente: accordion sprout.

Figura 40. Captura de James adentrándose por primera vez en las calles de Silent Hill.
Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 41. Continuación a la figura 40, en el que el plano cambia y muestra el rastro de sangre que se adentra a la niebla.
Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 42. Continuación a la figura 41, vamos a la figura adentrándose a la niebla.
Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 43. Fotograma de *The Fog* en el que vemos todas las figuras que se ocultan también en la niebla.
Fuente: Pantera Cine.

Figura 44. Paleta de colores de la escena en la que James se encuentra con Eddie por primera vez.
Fuente: Reddit.

Figura 45. Paleta de colores de la escena en la que James se encuentra con la ropa de Mary en los Apartamentos Woodside.
Fuente: Instagram/gamecolorcharts.

Figura 46. Paleta de colores de la segunda escena en la que James se encuentra con Angela, sujetando el cuchillo protagonista de sus traumas.
Fuente: Reddit.

Figura 47. James caminando por el bosque hacia Silent Hill.
Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 48. James entrando por primera vez al Hotel Lakeview de Silent Hill, lugar en el que viajó con Mary.

Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 49. El mismo Hotel Lakeview después de que James recordara la verdad.

Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 50. Pelea contra los *Flesh Lips* o *Lustful Lips*, engañado por Laura.

Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 51. Pelea contra dos *Pyramid Head* al final del juego, ambos representando la culpa de James.

Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 52. Plano justo después de ver la cinta de vídeo que descubre la verdad tras la visita a Silent Hill de James, recordando James lo que hizo y descubriéndolo el jugador.

Fuente: Captura de un vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 53. Collage con varios frames de películas body horror de David Cronenberg, de izquierda a derecha *Shivers*, *Rabid*, *The Brood* and *The fly*.

Fuente: Secret Movie Club.

Figura 54. Primera aparición del *Pyramid Head* en *Silent Hill 2 Remake*.

Fuente: Captura de la autora.

Figura 55. Un *mannequin* dentro del Hotel Lakeview, persiguiendo a James para atacarlo.

Fuente: Amino.

Figura 56. James encontrándose con un *Lying Figure* por las calles de Silent Hill.

Fuente: Captura de vídeo de YouTube. <https://youtu.be/k7Kr15i7qeI?si=KT7JvKjWZ-anejAK>

Figura 57. Fotograma de la película *Possession*.

Fuente: IMDb.