

***Silent Hill 2*, autos de fe y representaciones del castigo**

Silent Hill 2, autos-da-fé and representations of punishment

Leandro Gabriel Alvarez De Lorenzo

Universidad de Buenos Aires

lalvarezdelorenzo@gmail.com

Artículo recibido: 06/07/25

Artículo aceptado: 02/10/25

Resumen:

El castigo como espectáculo es una noción que se remonta al barroco, ejemplificado en los autos de fe. A la vez que cumplía una función pública, el auto de fe también representaba un castigo internalizado o un autocastigo como forma de expiación. En este trabajo, exploramos el videojuego *Silent Hill 2* desde sus representaciones del auto de fe y las figuras de castigo presentes en el juego y construidas a partir de la intervención activa del jugador-espectador. La construcción de estas representaciones y figuras y la interacción del usuario con ellas pueden también expresar miedos actuales propios de las sociedades norteamericanas y japonesas.

Palabras clave: *Silent Hill 2*; castigo; videojuegos; Inquisición; representaciones.

Abstract:

Punishment as spectacle is a notion that dates back to the Baroque period, exemplified in the *autos de fe*. While serving a public function, the *auto de fe* also represented an internalized punishment or self-punishment as a form of atonement. In this paper, we explore the video game *Silent Hill 2* through its representations of the *auto de fe* and the figures of punishment present in the game, constructed through the active intervention of the player-spectator. The construction of these representations and figures, as well as the user's interaction with them, can also express contemporary fears characteristic of North American and Japanese societies.

Keywords: *Silent Hill 2*; punishment, videogames; Inquisition; representations.

Introducción

James Sunderland cae rendido de rodillas en el hall del Lakeview Hotel. La verdad que se encontraba reprimida está ahora frente a sus ojos. “Era débil, por eso te necesitaba. Necesitaba alguien que me castigue por mis pecados, pero todo eso terminó. Ahora sé la verdad y es tiempo de terminar esto” (Sunderland, James. *Silent Hill 2*), se dice a sí mismo en voz alta. Está rodeado de cuatro verdugos con cabeza de pirámide. Estamos describiendo la escena posterior a la muerte de María en manos de *Pyramid Head*.

Frente a este evento, James se da cuenta que en el mundo real mató a su mujer Mary, quien sufría una terrible enfermedad. A partir de allí su inconsciente creó tres figuras de castigo: María, una especie de doppelgänger de su difunta compañera pero con una apariencia mucho más juvenil y *Pyramid Head*, una especie de verdugo-penitente con un sombrero-máscara cónico en la cabeza. También está Laura, una pequeña niña que no dilucidamos si es producto de su inconsciente o de la propia Mary, pero que, desde el sentido común de una pequeña niña, conduce a James a descubrir sus malos actos en vida. Desde ese momento, como jugadores de *Silent Hill 2*, tenemos que luchar contra el *boss* final que nos conducirá a uno de los castigos que le aguardan a nuestro protagonista.

Al momento, la obra de *Team Silent* ha sido abundantemente abordada y objeto de diversos estudios. Para nuestro interés podemos destacar que, mayoritariamente, ha sido estudiada desde las herramientas teóricas del psicoanálisis donde se destaca el abordaje de la culpa, el trauma y la redención. En el más reciente de estos estudios, Baihaqi, Faisal y Nurualen aplican la teoría psicoanalítica de Sigmund Freud para revelar los conflictos psicológicos internos de James Sunderland, manifestados en mecanismos de defensa como la negación, la proyección y la represión (111). Anteriormente, destaca el estudio de Ewan Kirkland quien, desde un mismo marco teórico, propone que la interactividad del medio entre protagonista y usuario permite una expresión concreta de la maleabilidad del pasado y nos permite pensar hasta qué punto los recuerdos personales son tanto una construcción de la psicología del individuo como de los eventos que acontecen en el mundo material (161). En este aspecto, esta perspectiva sostiene que la interactividad propia del videojuego crea experiencias que desafían la percepción de la realidad del jugador, al tiempo que reafirma a *Silent Hill 2* como una obra maestra del horror psicológico que, con su narrativa, indaga en la introspección humana.

Por su parte, con un enfoque en las representaciones, destaca el trabajo de Sher Li Ong quien sostiene que, a diferencia de otros videojuegos centrados en la violencia, la saga fomenta una respuesta afectiva en jugadores al presentar

el sufrimiento de James de una manera más ambigua y menos espectacularizada (5). Desde una óptica parecida, Andrei Nae nos ofrece un análisis menos narrativo y centrado en la experiencia, interacción e inmersión. Allí sostiene que *Silent Hill 2* logra su éxito en la medida que establece para el usuario un equilibrio delicado entre la libertad de acción y las restricciones narrativas (7). Por este enfoque, el juego trasciende el horror superficial e intenta forzar una respuesta visceral e íntima ante el castigo interior del que es víctima y victimario James.

Desde las herramientas tanto de la historia cultural como de la antropología, Adriana Falqueto Lemos explora la construcción de la identidad cambiante de James Sunderland, que se va modificando a lo largo del recorrido guiado por el jugador hasta constituirse en oposición a una alteridad (1). El estudio de Lemos utilizó las mismas nociones de historia cultural de Roger Chartier que guiarán a esta pesquisa. Lemos adopta la visión de Chartier sobre la historia cultural para comprender el videojuego no solo como un objeto de estudio específico, sino también como una continuación y evolución de las distintas formas de transmisión de información, lenguaje y texto a lo largo del tiempo. A su vez, sugiere que su materialización y diseño encierran lecturas y engendran hábitos, configurando una relación física y cultural con el jugador (Lemos 1). Por último, identifica una autoría colectiva en el videojuego, la cual no recae únicamente en el programador, sino que es el resultado de una serie de procesos técnicos y culturales que lo configuran y se manifiestan en el juego (Lemos 3). Posteriormente, Kevin Steinmetz exploró esta obra desde la sociología para afirmar que la franquicia de videojuegos *Silent Hill* expresa ansiedades culturales relacionadas con el confinamiento, revelando cómo la imaginación pública, estadounidense y japonesa, se horroriza por los aparatos carcelarios que ellas mismas han creado (3).

En este trabajo y, desde un marco teórico similar del cual partieron Lemos y Steinmetz, nos proponemos analizar las representaciones (Chartier) del auto de fe en *Silent Hill 2* como un espectáculo barroco de castigo que es interno y externo a la vez. Al respecto, abordaremos cómo se plasman las distintas vivencias que atraviesa nuestro protagonista James Sunderland quien, desde este prisma, desfila como si fuera un penitente en un auto de fe inquisitorial y que culmina en alguna de las cuatro formas en las que podía encontrar su final un acusado de herejía en tiempos de la Inquisición moderna. A partir de esta perspectiva, *Pyramid Head*, Laura y María podrían ser considerados esos *alguien* que James evocó en el clímax del juego para que lo castiguen por sus pecados, cumpliendo una meta de disciplinamiento y autodisciplinamiento propia de las sociedades modernas (Foucault, *Discipline* 149). Este encuadre busca indagar cómo los creadores del juego se apropian de distintas figuras del ritual

punitivo barroco para luego reformularlas bajo lógicas disciplinarias modernas.

Es en este aspecto que el rol del videojugador, en tanto guía como espectador del castigo interior/exterior de James, lleva a cuestionar desde la noción de mimesis de Paul Ricoeur sobre el actual interés de parte de las sociedades contemporáneas en experimentar y apreciar algo tan propio de las sociedades barrocas como la espectacularización de la penitencia.

El auto de fe

La ceremonia conocida como auto de fe representó uno de los elementos más característicos de la llamada leyenda negra española en torno a la Inquisición moderna. Se trataba de una ceremonia a la vez religiosa y secular de penitencia y justicia con una dimensión festiva pública propia de la sociedad barroca hispana donde los espectadores cumplían un rol tan fundamental como las máximas autoridades de castigo —la iglesia y el rey—. El auto de fe también cumplía una importante función pedagógica para todos los asistentes en tiempos de confesionalización, disciplinamiento y autodisciplinamiento del cuerpo social (Moreno Martínez 165). Allí desfilaban, portando un sambenito, los acusados de crímenes herejes frente a multitudes y se les leía su condena y el correspondiente veredicto que podía desembocar en distintos finales: la libertad, la penitencia, la reconciliación o la hoguera.

Con el tiempo, los autos de fe adquirieron riqueza ornamental convirtiéndose en actos multitudinarios que reflejaban una sociedad barroca con su respectiva concepción teatral del ámbito religioso y su desbordamiento de la escena (Moreno Martínez 144). Eran ceremonias donde primaba la pasión ante la razón. De esta manera, la dimensión emotiva de consternación jugaba un rol fundamental tanto en los acusados, como en los verdugos y el público. Un importante teólogo de la Contrarreforma, Francisco Peña, sostenía que el auto de fe podía ser la representación del Juicio Final. Todos los estímulos sensoriales y la simbología llevaban al espectador a pensar en un día apocalíptico (146). Precisamente, en aquel momento en que las almas estuviesen desnudas frente al Gran Juez, los herejes, como encarnación corporal del demonio, serían castigados siendo algunos afortunados —los verdaderamente arrepentidos— los elegidos para la rehabilitación en un mundo nuevo (146). Este aspecto se relaciona con lo que Michel Foucault identificó como el despliegue de un inmenso dispositivo de discurso y examen, análisis y control, dentro y alrededor de la penitencia (*Los anormales* 167). En este sentido, el poder eclesiástico extendía en la temprana modernidad el dominio de la confesión: todo debía pasar por el filtro de este dispositivo, desde la acción hasta el pensamiento, para ser sometido a análisis. Este

proceso se caracterizó por el poder creciente del confesor como dueño de la absolución. Este fenómeno es coincidente con el momento en que los estados comenzaron a plantearse el problema técnico del poder a ejercer sobre los cuerpos, estableciendo a la pastoral como la técnica del gobierno de las almas, donde la penitencia tenía un poder fundamental (168). En esta práctica propiamente barroca, el auto de fe ejercía un rol fundamental como ejercicio de confesión, castigo, autocastigo y como una función pedagógica para las masas que asistían al espectáculo (Dufour 35). Esta técnica de gobierno de las almas tenía un momento culminante que se daba en la escenificación pública y solemne de las sentencias, las cuales estaban rigurosamente codificadas.

De esta forma, un proceso inquisitorial, como el auto de fe, incluía la escenificación de cuatro tipos de sentencias. El acusado podía ser absuelto o suspendido previamente, podía ser penitenciado, reconciliado o relajado —quemado en persona o en efigie— (Kamen 330). Esta sentencia era leída solemnemente frente al público luego de un espectacular desfile. En este, los señalados como herejes eran el centro de las miradas, portaban mitras de cartón en la cabeza, una cuerda de retama al cuello, una antorcha de cera verde en la mano y eran vestidos con un *sambenito* repleto de adornos que variaban según el tipo de suplicio con el que serían castigados (Dufour 32). El detallismo y complejidad de este tipo de escenificación tanto del castigo como de la sentencia reclaman, por lo tanto, un marco conceptual que nos permita entender cómo ciertos rasgos de este ritual son resignificados en obras contemporáneas.

Es en este aspecto que, para rastrear las huellas del auto de fe en la creación de *Team Silent*, utilizamos el concepto de representación en el sentido propuesto por Roger Chartier, quien señala que “las obras están investidas de significaciones plurales y móviles que se construyen en el reencuentro entre una proposición y una recepción, entre formas y motivos que les dan su estructura y las competencias y expectativas de los públicos que se adueñan de ellas” (11). Desde este prisma, la aventura protagonizada por James Sunderland puede ser abordada como un objeto cultural que condensa, transforma y despliega formas históricas de entender a la culpa, el castigo y la penitencia. Estas son interpretadas a través del *joystick* en función del propio bagaje simbólico del jugador. *Silent Hill 2* no es un reflejo pasivo de un auto de fe; en cambio, pone en escena una representación con tintes barrocos de penitencia que interpela tanto al protagonista del juego como al jugador, a través de alegóricas y espectaculares figuras que remiten al ritual inquisitorial. Esa función de interpelación también era una característica principal del auto de fe.

Asimismo, las representaciones son formas mediante las cuales las comunidades perciben, pese a sus diferencias sociales y culturales, su sociedad y su propia historia

(Chartier 13). En este aspecto, el videojuego lanzado en *Playstation 2* en el año 2001 no narra solamente una historia de culpa individual, sino que puede interpretarse como una reactualización en clave contemporánea de estructuras de sentido vinculadas al castigo y la redención, las cuales hunden sus raíces en imaginarios religiosos temprano modernos. La figura de *Pyramid Head*, por ejemplo, actúa como catalizador de una representación del verdugo del Santo Oficio que, como en los rituales del pasado, exhibe el sufrimiento como un espectáculo social y moral.

El castigo y auto-castigo como espectáculo

La espectacularización del castigo es un fenómeno social e histórico arraigado en diversas prácticas punitivas que se extendieron y se adaptaron a los distintos contextos históricos, abarcando un amplio arco de dispositivos y tecnologías de poder punitivo (Foucault, *Discipline*). Resulta significativo el aporte de Michelle Brown quien conceptualiza el castigo no sólo como una práctica institucional sino como un trabajo cultural que hace implicar a diversos colectivos para tomar decisiones sobre la práctica del dolor y la exclusión de sujetos. Para la autora, se relaciona con la forma en que una sociedad comprende al dolor, sus límites y cómo este puede convertirse en una herramienta para transformar el comportamiento humano (Brown 23). De esta manera, en este trabajo cultural existe una complicidad social a través del acto de mirar, en la decisión de infligir dolor y construir alteridades.

En relación a ello, la espectacularización del castigo toma elementos de una violencia ritualizada donde el dolor, la violencia y el trauma ocupan un lugar destacado no sólo en rituales de iniciación sino también en los que aspiran a ser inquietantes (Kitts 4) como la obra de *Team Silent*. En este sentido, cabe señalar que los rituales no sólo ejercen violencia, sino que comunican su amenaza (Kitts 2). El castigo en *Silent Hill 2* entonces no es sólo una forma de control hacia James sino que puede también ser una representación que tiene el objetivo de influir en la audiencia (Muzquiz Guerreiro 138), posiblemente atravesada por un contexto occidental y japonés donde la revelación del castigo público es creciente en los albores del siglo XXI.

El videojuego *Silent Hill 2* obliga a problematizar la figura del espectador penal, aquel que según Brown observa el sufrimiento ajeno infligido como castigo de forma problemática porque se sitúa como ajeno al acto, pero a la vez como posible cómplice (22). La manera en que, como espectadores, estos pueden mirar y participar en el dolor de otros es algo fundamental para comprender la espectacularización del castigo. Al respecto, resulta reveladora la secuencia del juego de preguntas y respuestas en el ascensor, que recuerdan a shows televisivos. Allí se rompe el

clima agobiante y terrorífico presente en casi todo el juego y una voz desconocida nos invita a jugar a un juego de adivinanzas en el cual se hacen preguntas sobre el universo de la saga y si acertamos somos premiados con un arma, si perdemos somos castigados con un daño infligido al protagonista. Esta secuencia la interpretamos como una representación del castigo espectacularizado en su máxima expresión.

Estas nociones nos llevan nuevamente al trabajo de Michel Foucault quien afirma que, desde la modernidad hasta los tiempos que corren, se transitó de un sistema de castigo centrado en el sufrimiento físico y la tortura del cuerpo del condenado a otro que busca disciplinar y moldear la mente o, en su defecto, el alma del individuo (*Discipline* 119). El enfoque propuesto por Foucault se dirige a las representaciones, a los modos de vida y a las mentalidades de los acusados. En este proceso, el desarrollo de una penalidad de coerción, sumado a la secrecía en la aplicación del castigo y a una cierta autonomía que, con el paso del tiempo, fue adoptando el poder punitivo, para el autor francés significa un contraste con la participación pública en el castigo, más propio de la sociedad moderna que de la contemporánea que nos toca al analizar la representación punitiva en la experiencia *Silent Hill 2*.

Debemos señalar que Brown, al igual que Foucault, ve al castigo como algo central en la comprensión de la vida en sociedad. Ambos lo entienden como algo más que una respuesta a un crimen, sino como una fuerza estructural que organiza y regula aspectos de la existencia humana. Estas nociones nos sirven para entender qué función cumple el *pueblo maldito* con nuestro protagonista James Sunderland y qué rol tienen los jugadores como espectadores activos. En otro aspecto, el concepto de *espectatorialidad penal* esgrimido por Brown, que parte de la noción foucaultiana de la visibilidad y la secrecía del poder punitivo, nos es útil para analizar el rol del observador, quien es parte activa de la construcción social del castigo (Brown 51). Así, el jugador, como parte fundamental de la obra, es un engranaje clave en la ejecución del disciplinamiento y el autocastigo de James.

En este sentido, en *Silent Hill 2*, el castigo opera desde dos vertientes. Por un lado, sostenemos que son los jugadores quienes, como espectadores activos, guían al protagonista de la aventura hacia la consumación del castigo que le infringen el pueblo y sus figuras punitivas. Por otro lado, si no rompemos esa cuarta pared, podemos hablar de un auto-castigo del protagonista en su viaje en *Silent Hill 2*. En ese segundo aspecto, el guión de *Team Silent* parece beber de la idea foucaultiana de un poder punitivo que opera de maneras invisibles y naturalizadas, una lógica disciplinaria que se internaliza, que lleva incluso a la autogobernanza (Foucault, *Discipline* 198–199). Este mecanismo establece que el jugador completa la lógica punitiva al

actuar como brazo ejecutor de una culpa internalizada del protagonista del juego.

En relación con ello, cabe rescatar los aportes de Jacques Lacan a la idea de auto-castigo para analizar la construcción de James Sunderland en su viaje a *Silent Hill 2*. Al referir en su trabajo al caso Aimée, el psicoanalista francés sostenía que, en dicha paciente, su delirio se desvanecía cuando ella se sentía golpeada a sí misma y lo comprendía (Lopez Giacoia 504), y agrega que “la misma imagen que representa su ideal es también el objeto de su odio. Así pues, Aimée agrede en su víctima su ideal exteriorizado” (Lacan 230). Entonces, desde nuestro punto de vista, los creadores de *Silent Hill 2* retoman y vinculan estas nociones lacanianas y foucaultianas para abordar el problema del castigo en el individuo en sociedad, encarnado en el personaje de Sunderland.

Por último, señalaremos que mientras Foucault se centra en la transformación histórica de las modalidades del poder punitivo, Michelle Brown sostiene que este poder se experimenta en la sociedad contemporánea de forma cultural, a través de la proliferación de representaciones penales que se difunden en los medios de comunicación. Es decir, podemos sostener que en las sociedades contemporáneas las imágenes del castigo que, como espectadores públicos, los individuos experimentaban en la temprana modernidad, hoy llegan mediatizadas a través de los medios de comunicación, o ficcionalizadas en las películas e incluso los videojuegos (Brown 27). En conclusión, resulta enriquecedor rescatar los aportes de Lacan a la idea de auto-castigo al analizar el videojuego de *Team Silent* y el *ethos* que conduce a nuestro protagonista. También nos interesa, entonces, pensar a este *Survival Horror* como una representación, a través del videojuego, de un castigo y, a la vez, un auto-castigo causado por el protagonista.

Un lugar especial para el autodisciplinamiento

En la escena introductoria del juego, James Sunderland recibe una carta de su mujer citándolo en su lugar especial, el pueblo llamado *Silent Hill*, pero hay un detalle que de repente se revela frente a su espejo: eso que Sigmund Freud denominó lo ominoso. A decir del padre del psicoanálisis, el retorno de lo familiar que se ha vuelto extraño por la represión (Freud). James se da cuenta que Mary está muerta, entonces ¿cómo pudo escribir esta carta y por qué está ahí? Ya mencionamos que, en nuestro análisis de *Silent Hill 2*, interpretamos a James Sunderland como la representación de un penitente que desfila en una especie de auto de fe por las calles del *pueblo maldito*, deambulando casi sin vida sin saber por qué. James es un cadáver social, como los penitentes que portaban el *sambenito*. James no carga una cruz verde de la redención

como en tiempos inquisitoriales, pero sí una chaqueta del mismo color que podría resonar a un sambenito. A lo largo de su desfile, encuentra a otras representaciones de penitentes, otras personas que necesitan ser castigadas por lo que hicieron, como el personaje de Angela Orosco, quien asesinó a su padre abusador y Eddie Dombrowski, quién mató a un perro y su humano que se burlaba de él en una discusión sin sentido.

Ya señalamos que James también coincidirá con figuras que podrían representarse como verdugos, como ejemplo, una pequeña llamada Laura que juega a lo que sería un sacerdote confesor y que, en varias oportunidades, nos recuerda lo malo que fue James con Mary en vida. Laura ejerce sobre James un poder casi pastoral: busca obtener su confesión una y otra vez, lo interpela y lo sensibiliza, como ocurre en el profundo diálogo que mantienen en el *Lakeview Hotel*. Sin embargo, Laura también exige que James sea castigado. En un momento de debilidad, lo deja solo frente a un grupo de monstruos dispuestos a atacarlo. Nos abandona y encierra en una habitación de los *Woodside Apartments*, obligándonos a conducir a James en un combate. Esa pequeña niña, figura que bien podría representar a la hija que James y Mary no pudieron tener en vida, encarna en el juego el celo del confesor: un amor de benevolencia que ata al confesor a los intereses de los otros, un amor que combate a quienes, cristianos o no, se resisten a Dios. También Laura parece poseer otra característica clave del confesor, no sólo el celo, sino también la santidad. La pequeña niña, a diferencia de Eddie, Angela y el propio James, parece no encontrarse en ese estado de *pecado mortal* propio de los penitentes (Foucault, *Los anormales* 169).

También está la figura de María, un personaje que nos confronta una y otra vez con la culpa de no haber cuidado a quien amamos y terminamos dañando. Ella encarna al *doppelgänger* de la difunta esposa de James y se convierte, repetidamente, en víctima de los monstruos del pueblo. Pero más importante es *Pyramid Head*, esa figura ominosa que lleva un sombrero cónico que recuerda a los capirote que portaban los penitentes en los autos de fe y en las ceremonias de penitencia pública ejercidas por la Inquisición. De esta forma, el villano ominoso es un personaje contradictorio y bifronte, representa la culpa a través del capirote y el castigo a través de la lanza que atraviesa una y otra vez el cuerpo de James a lo largo del juego.

Para un análisis más completo, también debemos abordar la presencia de los ya citados monstruos que nos atormentan en nuestro recorrido inquisitorial. Estos se nos presentan con formas y comportamientos que parecen impuros y poco naturales (Steinmetz 3). También son monstruos proyectados que visibilizan con sus formas lo reprimido de James, como su deseo sexual frustrado por la enfermedad de su mujer moribunda. Al respecto, cabe señalar que la mayor parte de estos son figuras

femeninas e incluso genitales. La acción de golpearlas con un palo de madera de forma brutal y patearlas en el piso reproducen el femicidio humillante que perpetró James en la vida real.

El disciplinamiento de los comportamientos sexuales es característico del proceso de confesionalización que se inicia en Europa Occidental a partir del siglo XVI, tanto en el ámbito católico como en el protestante (Arcuri). En este sentido, Foucault sostiene que, en Occidente, la sexualidad no es simplemente lo que se silencia, sino aquello que se está obligado a callar y, al mismo tiempo, a confesar (Foucault, *Los anormales* 167). La constante aparición de monstruos con connotaciones sexuales en el juego parece ser una forma de represión, pero también de confesión ante sus verdugos y ante el público del auto de fe —es decir, nosotros como jugadores— de los deseos más oscuros de James. La violencia en *Silent Hill 2* es una violencia punitiva dirigida contra el propio protagonista, quien parece ser castigado no sólo por su crimen, sino también por sus deseos impronunciados.

Por su parte, la propia historia del pueblo *Silent Hill* es una historia que conecta rasgos propios de la edad moderna con las sociedades contemporáneas. El pueblo se propone como un lugar situado en Maine, Nueva Inglaterra, alrededor de un lago llamado *Toluca*. Según el universo de este juego, antes de la llegada de los colonos, las tribus que poblaron dicha tierra consideraban estos terrenos sagrados y los bautizaron como *El lugar de los espíritus silenciosos*. Con la colonización y el exterminio de los nativos, el pueblo fue abandonado a causa de una epidemia terrible pero, alrededor del siglo XIX, *Silent Hill* fue recolonizado y convertido en un pueblo penal (Sánchez Menchen 24). Para ello, en el universo *Silent Hill* se crearon dos instituciones que Michel Foucault señaló como claves a la hora del perfeccionamiento del castigo y vigilancia moderna: la prisión y el hospital. En nuestro caso, la prisión *Toluca* y luego el hospital *Brookhaven*.

Todo este paisaje de personajes, monstruos, locaciones y experiencias nos lleva a explorar esta aventura también desde la noción aristotélica de mimesis esgrimida por Paul Ricoeur. El filósofo francés se distanciaba de la noción platónica que exigía una correspondencia entre la representación artística y una realidad ontológica preexistente. Ricoeur sostenía que el relato “puede someterse a criterios puramente intrínsecos, (...) sin que pese la preocupación ontológica de adecuar lo aparente con lo real” (64). Lo que importa en esta producción es la capacidad del relato (en este caso el videojuego) de configurar un mundo posible en el que se explore una dimensión significativa de la acción humana. Los creadores del juego no buscan representar fielmente una ceremonia punitiva, un duelo, una culpa o una enfermedad mental sino

componer una trama que permite explorar de manera simbólica, estética y afectiva la interioridad de James Sunderland, constituyendo una poética del castigo. Así, *Silent Hill* no es el reflejo de un pueblo del mundo conocido, es un espacio narrativo en el que se representa mediante figuras como *Pyramid Head*, Laura o María, acciones humanas particulares como el enfrentamiento con la culpa, la penitencia y la necesidad de redención, acciones propias del barroco que se reactualizan en este mundo contemporáneo y toman diversas formas.

Silent Hill 2 pertenece al *Survival Horror*, subgénero caracterizado por una jugabilidad lineal, el uso de puzzles y objetos clave para desbloquear rutas de avance y técnicas visuales y narrativas tomadas del cine de terror. Ya señalamos que *Silent Hill* es para James un lugar de castigo, desfila por sus calles siendo observado y juzgado por quienes a su vez lo guían en esta ceremonia de auto de fe, es decir, los jugadores. Por otro lado, se identifica que las representaciones no están totalmente sujetas a la mitificación, sino que la ficción y la realidad se difuminan y entremezclan (Steinmetz 2). En este sentido los videojuegos, como tecnología de inmersión, acentúan la impresión psicológica de sumergirse en otro mundo. Por lo cual, efectivamente, quien dirige a James a lo largo de este desfile inquisitorial puede experimentar la sensación de estar guiándolo en su castigo necesario, no solamente observando. En este sentido, cabe agregar que la mimesis (Ricoeur), entonces, no reside en la verosimilitud plasmada en *Silent Hill 2*, sino en una configuración interna de un mundo abstracto donde el jugador es testigo y partícipe a la vez de un drama moral y existencial.

Como espectáculo barroco que desborda la escena, nos encontramos en esta experiencia con otro de los rasgos que caracterizaban a los autos de fe. A diferencia de las festividades paganas, las fiestas barrocas eran aquellas cuya ritualidad y ceremonia estaban perfectamente planificadas para sublimar las pasiones. En el barroco se impone la presencia irregular, discontinua pero febrilmente intensa de explosiones festivas (Moreno Martínez 144). *Silent Hill 2* nos ofrece la misma previsibilidad. Somos espectadores activos, como aquellos que participaban del auto de fe, pero sólo podemos actuar bajo las limitaciones que nos ofrece el discurso y la dinámica del videojuego. Es decir, como jugadores no podemos sino obedecer las estrictas reglas impuestas por el juego (Nae). Ni siquiera apagando la consola podemos sacar a James de *Silent Hill*, como ningún espectador podía salvar a ningún penitente de la lectura de su sentencia. Nuevamente tenemos que volver a la concepción del auto de fe y a la compleja relación entre el castigo, la pedagogía y el entretenimiento en estas festividades barrocas. Este punto es crucial para comprender el atractivo de un juego como *Silent Hill 2*. Si bien puede ser perturbadora u ominosa, la experiencia de

presenciar el desfile de castigo de James también puede ser extrañamente convincente.

Al respecto entonces este juego, como los autos de fe, puede verse como una herramienta para explorar los límites de la moralidad, la culpa y la naturaleza de la justicia en nuestras sociedades. En relación con ello, Steinmetz identificó los componentes de carcelaridad de la serie *Silent Hill* compuestos por el castigo al culpable, la búsqueda de venganza, ejecuciones y tortura y, por último, por la retribución religiosa (6). Dichos elementos también presentes en el proceso inquisitorial cobran relevancia en el contexto de producción de esta obra contemporánea.

Estados Unidos, Japón, el miedo creciente y el interés por el castigo

En cuanto al contexto de producción, Steinmetz sostiene que los medios de terror bien ejecutados suelen reflejar las inquietudes sociales y culturales predominantes y contemporáneas. Es por ello que una de las razones por las que la serie fue tan bien recibida tanto en Japón como en Estados Unidos puede derivarse de una constelación común de problemas sociales que cobra vida en su terrorífico contenido (16). Cabe destacar que, durante el mejor momento de la saga, es decir desde 1999 hasta 2004, Estados Unidos experimentaba un rápido cambio social derivado de la globalización, el auge de la economía basada en los servicios y la disolución de las fronteras nacionales (Steinmetz 5). Tanto en Japón como en Estados Unidos se establecieron sistemas de vigilancia individual cada vez más progresivos, sobre todo, desde el atentado a las torres gemelas. El contexto de lanzamiento, el año 2001, fue entonces de creciente preocupación por la seguridad y el crimen tanto en Estados Unidos como en Japón, los dos países a los que fue principalmente dirigido el lanzamiento de este *Survival Horror*.

En aquel convulsionado mundo de un miedo ascendente en las democracias liberales frente a una permanente amenaza no del todo dilucidada, *Silent Hill 2* puede ayudarnos a pensar en el posible deseo colectivo de justicia vengativa latente por parte de estas sociedades, en clave inquisitorial. Y es que en el siglo XXI el castigo, a diferencia de los primeros tiempos modernos, ya no es ocultado, sino reafirmado, exaltado y utilizado como un ejemplo que apacigua la sensación de inseguridad o miedo (Rodríguez 179) propias de estas sociedades. Y es que no sólo los individuos sino también las colectividades y las civilizaciones están embarcadas en un diálogo permanente con el miedo (Delumeau 6). En este sentido, Jean Delumeau sostiene que el espíritu humano fabrica permanentemente el miedo para evitar una angustia morbosa que finalizaría con la eliminación trágica del yo. Así, en una secuencia larga de traumatismos colectivos, Occidente fue venciendo la angustia nombrando,

identificando o, incluso, fabricando miedos (Delumeau 24).

La sentencia contra James

Silent Hill 2 no tiene un final canónico. Los distintos finales dependen de las acciones que nuestro protagonista lleve a cabo, muchas de las cuales pueden ser azarosas y tener que ver con factores psicológicos propios del espectador activo que es el jugador. Algunas de ellas incluyen revisar en numerosas oportunidades dentro del menú objetos como la carta de María o el cuchillo de Angela. Por lo cual, nuestra propia psicología, en una experiencia realmente inmersiva —o mimética en términos de Ricoeur—, puede influir en cómo terminará castigado nuestro personaje. Desde nuestra óptica, en el final de la sentencia a James, podemos encontrar rasgos del proceso inquisitorial culminantes del auto de fe.

En primer lugar, el *ending* titulado *Dejar* nos muestra un James absuelto después de haber sido penitenciado. Ya cumplió su pena y sale de *Silent Hill* con Laura de la mano. En el proceso, James se da cuenta que solo quiere estar con Mary y no necesita más a su *doppelgänger*. Inmediatamente, María entonces se transforma en un monstruo y James acaba con ella. Nuestro protagonista luego logra reconciliarse con Mary quien le da su carta (Sanchez Menchén 20).

En segundo lugar, el final *En agua* representa la decisión de James de suicidarse, o de *Silent Hill* de relajarlo, no en hoguera sino en agua, un rito de auto de fe invertido por el elemento que lo lleva a la muerte. En este desenlace, María también se convierte en un monstruo y James la asesina. El protagonista toma el cadáver de su difunta esposa, la guarda en el baúl y conduce hacia el *Toluca Lake* a toda velocidad para sumergirse dentro (Sánchez Menchén 21). En tercer lugar, en el final *Renacimiento*, James no acepta la realidad, ni tampoco su pena. Está dispuesto a revivir a su difunta esposa con un antiguo ritual de *The Old Gods* quienes aseguran que James no ha abandonado ese lugar (Sanchez Menchén 22). En términos inquisitoriales, aquí nuestro protagonista parece representar un hereje reincidente que va a intentar revivir a su mujer difunta a través de un culto pagano.

Por su lado, los finales *Dog* y *UFO* son parodias que funcionan como burla a todo el proceso de castigo. En el primero, el protagonista llega a una sala en la que hay un perro shiba llamado Mira quién controla todo. Sunderland cae de rodillas y, hablando en japonés, ve que todo era obra del perro. Por su parte, el final *UFO* nos muestra a un James que, tras ver la cinta de video donde descubre que asesinó a su mujer, aparece una flota de OVNIS por la ventana junto a Harry Mason (personaje principal de *Silent Hill 1*) y se llevan a nuestro protagonista (Sanchez Menchén 22).

Por último, el final *María* nos enfrenta a una negación del personaje sobre lo ocurrido. En un primer momento podríamos apreciar que el argumento sigue el mito de Orfeo y Euridice, donde el protagonista desciende por las escaleras al mismo infierno para rescatar a su amada y por fin encontrarse con ella (29). En este final, James piensa que, finalmente y tras un largo suplicio, salvó la vida de la *doppelgänger* de su difunta compañera, pero, cuando ambos se alejan del pueblo, ella comienza a toser. Parece como si nuestro protagonista estuviese condenado a repetir de nuevo la misma historia de afrontar la enfermedad de su amada y volver a asesinarla. En términos inquisitoriales, los indicios nos llevan a pensar en un James ya relajado reviviendo esta situación en el espiral del infierno.

En este punto cabe señalar que, aunque el asesinato de Mary a manos de James es moralmente repugnante para la mayoría de la sociedad y, por ende, merecedor de castigo; el jugador siente desconcierto o incluso terror por la naturaleza monstruosa del castigo que *Silent Hill* le aplica (Steinmetz 6). Al respecto, el papel espectacular del castigo en las sociedades del nuevo milenio no es cumplido por un verdugo frente a una muchedumbre —como en el caso del auto de fe—, sino por una interacción marcada por los medios de comunicación al tratarse más que nada de una sensación (Rodríguez 179). Para nuestro caso particular, esta interacción está dada a través de un videojuego como *Silent Hill 2*. El castigo como espectáculo, tan propio de sociedades barrocas que Occidente y estados liberales pensaron dejar atrás con el declive de la Inquisición desde la Ilustración en adelante, vuelve a hacerse carne. En las fotografías de los soldados exhibidos con prisioneros de guerra iraquíes en 2003 y en la representación de este espacio de castigo que es *Silent Hill* para James Sunderland, Angela Orozco y Eddie Dombrowski, quienes encarnan a sujetos cotidianos que cometieron crímenes que al occidente post-inquisitorial aún le cuesta nombrar y exhibir.

Conclusión

Este trabajo se propuso analizar los elementos de la experiencia de *Silent Hill 2* inspirados en la procesión inquisitorial conocida como auto de fe. Se identifica aquel momento histórico, la Europa occidental barroca, como el momento de consolidación del disciplinamiento y autodisciplinamiento de los comportamientos cotidianos como la sexualidad y de la espectacularización del castigo. Si bien, la teatralización es algo propio del auto de fe y de las sociedades barrocas, su interés aún goza de gran vigencia en las sociedades contemporáneas a través de experiencias ya secularizadas y actualizadas a los tiempos que corren en los medios de comunicación y los

videojuegos, exhibiendo representaciones sutiles sobre aquellas experiencias, que reactualizan miedos que las sociedades contemporáneas creían superados. Por último, en cuanto a la pregunta en torno a por qué sigue generando interés el espectáculo del castigo en nuestra sociedades, atendiendo al contexto de producción, puede inferirse que tiene que ver con la reactualizada sensación de inseguridad en Occidente y Japón que derivó en sistemas de vigilancia individual cada vez más progresivos, la creciente individualización, falta de empatía, construcción y reproducción de alteridades y la imprevisibilidad tan propias de las sociedades del siglo XXI.

Referencias

- Arcuri, Andrea. “Confesionalización y disciplinamiento social: Dos paradigmas para la historia moderna.” *Hispania Sacra*, vol. 71, no. 143, 2019, pp.113-129.
- Baihaqi, Zulfan Rafly, Bunyamin Faisal Syarifudin, y Yuyun Nurulaen. “Exploring Guilt, Trauma, and Redemption: A Psychoanalytic Study of Silent Hill 2’s Dialogue and Monologue”. *English Language in Focus (ELIF)*, vol. 7, no. 2, 2025, pp. 111-120.
- Brown, Michelle. *The Culture of Punishment: Prison, Society, and Spectacle*. New York University Press, 2009. Impreso.
- Chartier, Roger. *El mundo como representación: Historia cultural: Entre práctica y representación*. Gedisa, 2009. Impreso.
- Delumeau, Jean. *El miedo en Occidente*. Taurus, 2022. Impreso.
- Dufour, Gérard. *La Inquisición en España*. Información y Revistas, 1992.
- Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. 2nd Vintage Books ed., Vintage Books, 1995.
- Foucault, Michel. *Los anormales: Curso en el Collège de France (1974–1975)*. Fondo de Cultura Económica, 2022. Impreso.
- Freud, Sigmund. “Lo ominoso (1919).” *Obras completas*, vol. 17, Amorrortu Editores, 1992, pp. 215–251. Impreso.
- Kamen, Henry. *La Inquisición española: Mito e historia*. Crítica, 1998. Impreso.
- Kirkland, Ewan. “Restless Dreams and Shattered Memories: Psychoanalysis and Silent Hill”. *Brumal: Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. 3, no. 1, 2015, pp. 161–182. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.182>.
- Kitts, Margo. “Ritual, Spectacle, and Menace.” *Journal of Religion and Violence*, vol. 8, no. 2, 2020, pp. 133–152. <https://doi.org/10.5840/jrv20208227>.

- Lacan, Jacques. *De la psicosis paranoica en sus relaciones con la personalidad*. Siglo Veintiuno Editores, 2016. Impreso.
- Lemos, Adriana. “Transitoriedade, Identidade e Alteridade em Silent Hill 2 (1999)”. *Z Cultural*, vol. 12, no. 1, 2017, pp. 1–8. <https://revistazcultural.pacc.ufrj.br/transitoriedade-identidade-e-alteridade-em-silent-hill-2-1999/>
- López Giacoia, María Silvina. “Lacan y la psiquiatría: La paranoia de autocastigo en la tesis de Lacan de 1932”. *XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología*, Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, 2021.
- Moreno Martínez, Doris. “Cirios, trompetas y altares: El auto de fe como fiesta.” *Espacio, Tiempo y Forma. Serie IV, Historia Moderna*, no. 10, 1997, pp. 113–134.
- Múzquiz-Guerreiro, Darlene. “Punishment as Spectacle in Juan Díez de la Fuente’s Entremés de las moças de la galera”. *Revista de Estudios Hispánicos*, vol. 33, no. 1, 1999, pp. 129–139.
- Nae, Andrei. “Immersion at the Intersection of Technology, Subjectivity and Culture.” *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, vol. 13, 2016, pp. 7–19.
- Ong, Shu Li. *A World of Hurt: Representations of Suffering in the “Silent Hill” Franchise*. Master’s thesis, Nanyang Technological University, 2018.
- Ricœur, Paul. *Tiempo y narración III*. Trotta, 1995. Impreso.
- Rodríguez, Pablo Esteban. “Qué son las sociedades de control”. *Revista Sociedad*, no. 27, 2008, pp. 177–192.
- Sánchez Menchén, Sergio. *Análisis del entorno narrativo de Silent Hill 2*. Trabajo de fin de grado, Universitat Autònoma de Barcelona, Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat, 2017. <https://ddd.uab.cat/record/180457>.
- Steinmetz, Kevin F. “Carceral Horror: Punishment and Control in Silent Hill.” *Crime, Media, Culture*, vol. 14, no. 2, 2018, pp. 265–287. <https://doi.org/10.1177/1741659018760224>.