

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**MAESTRÍA EN PSICOLOGÍA CLÍNICA CON MENCIÓN EN
PSICOPATOLOGÍA Y PSICOANÁLISIS**

ANÁLISIS DE LA POSIBLE SUBLIMACIÓN EN LA SAGA DE VIDEOJUEGOS

SILENT HILL

**ESTUDIO REALIZADO DESDE EL PSICOANÁLISIS, SOBRE LAS TRES
PRIMERAS PARTES DE LA SAGA**

José Alejandro Muñoz Alvarez

Director: Carlos Tipán

Quito, 2020

Análisis de la posible sublimación en la saga de videojuegos *Silent Hill*

Estudio realizado desde el psicoanálisis, sobre las tres primeras partes de la saga

1. Resumen

En el presente trabajo se analiza la posibilidad de un proceso de sublimación en los creadores de los videojuegos de la saga *Silent Hill*, así como en los usuarios de los mismos. Partimos del hecho de que desde finales del siglo pasado se han producido consolas de videojuegos que permitieron reproducir programas con modelados digitales en tres dimensiones y con ello también se introdujo la posibilidad de una narrativa más compleja en el videojuego. Aquí se recopilan y analizan algunos textos académicos desde distintas áreas de estudio, como el cine o el arte, que consideran a estos videojuegos como expresiones artísticas, catalogadas dentro del género *survival horror*. Dentro del campo del psicoanálisis no existe una indagación al respecto, y para realizar esto, aquí se presenta a la sublimación como objeto de estudio, tanto en la obra de Sigmund Freud como la reelaboración planteada por Jacques Lacan, entendido como un concepto en principio asociado al arte. A través del análisis de contenidos de los escritos sobre estos videojuegos y el planteamiento en psicoanálisis, se realiza una discusión con el fin de elaborar una nueva perspectiva de los videojuegos dentro de la cultura.

Palabras clave: Sublimación, narrativa, videojuegos, psicoanálisis, *survival horror*, *Silent Hill*.

Abstract

In the present work, the possibility of a sublimation process in the creators of the *Silent Hill* videogames saga, as well as in their users, is analyzed. We start from the fact that technology has allowed, since the end of the last century, developing programs with digital modeling in three dimensions and with this, the narrative was also introduced in the video game. It is from this phenomenon that some academic texts are collected and analyzed here from different areas, such as Cinema or Art, which consider these video games as artistic expressions, cataloged within the survival horror genre. Within the field of psychoanalysis there is no inquiry in this regard, and to do this, sublimation is presented here as an object of study, both in the work of Sigmund Freud and in the reworking proposed by Jacques Lacan, understood as a concept associated with Art. Through the content analysis of the papers about these video games and the psychoanalytic approach, a discussion is carried out in order to develop a new perspective of video games within the culture.

Key words: Sublimation, narrative, videogames, psychoanalysis, survival horror, *Silent Hill*.

2. Introducción

Existen videojuegos que plantean de manera directa temáticas como la muerte, la sexualidad o la religión. Hay una limitada cantidad de estudios que se interesan por los efectos positivos que pueden tener desde una perspectiva artística, por ejemplo, para el creador y para el usuario. Si se toma en cuenta la narrativa como una característica introducida en los videojuegos a partir de la evolución digital del modelado en tres dimensiones, las posibilidades de construir una historia con este tipo de temáticas se ha multiplicado (González, 2011).

Por parte del psicoanálisis, se ha estudiado constantemente el concepto de sublimación, en tanto gira alrededor del tema pulsional. Es un proceso para alcanzar una satisfacción no sexual, acorde a Freud, y que puede ser sexual según Lacan. Para Freud (1905/1984b), son pocos los sujetos que logran encaminar su libido hacia objetos que se encuentran en un “plano superior”, es decir, que sobrepasan la genitalidad o las zonas erógenas. Aquellos que lo logran, han promovido un avance importante para el desarrollo de la cultura. Desde artistas hasta inventores, han tenido el potencial de canalizar su energía para prevenir el desarrollo de síntomas y malestar psíquico, aunque sea de manera momentánea.

Los videojuegos del género del *survival horror*¹ pertenecen a la clasificación dirigida a público adulto o adolescentes. *Silent Hill* fue uno de sus mayores representantes a comienzos del siglo XXI. El equipo desarrollador se había basado en obras literarias y en el cine para realizar su obra. Pero ¿qué relación existe entre la sublimación y los videojuegos de *survival horror*? Lacan (1988) propondrá una concepción más extensa de dicha meta de

¹ Género de videojuegos.

las pulsiones, sobre todo por su aporte del objeto *a* como concepto al psicoanálisis, siendo parte de la estructura psíquica del sujeto. Y es por esa vía, que se puede entrever que los videojuegos que poseen una narrativa, así del género *survival horror* podrían tener una estrecha relación con la sublimación.

Al no existir estudios previos que hayan planteado lo anterior con la obra de Freud o Lacan, este trabajo posee una estructura divisoria. Se expone primero una recopilación de referencias a la sublimación. En una segunda parte se describe de manera resumida la narrativa de las tres primeras entregas de *Silent Hill*, así como su estudio por distintos autores desde la perspectiva del cine y la comunicación. La última parte consta de la relación del concepto psicoanalítico con la narrativa propuesta.

3. Marco teórico

3.1. Sublimación a partir de Freud.

No existe un trabajo realizado por Freud que aborde específicamente el tema de la sublimación. Sin embargo, en diversos artículos se ha hecho mención de aquel concepto, en su mayor parte asociadas a la cultura y a las metas más elevadas de la pulsión, que en un primer momento parecieran dejar de ser de tipo sexual (Sigal, 2018a). Si se realiza una revisión de los textos donde Freud analizó el concepto de sublimación, se puede obtener de manera general su concepción sobre el mismo.

En Fragmento de análisis de un caso de histeria, Freud (1905/1984a) hace mención sobre las metas más elevadas de las pulsiones en el niño, siendo estas asexuales y alcanzadas mediante la sublimación. Mientras que las perversiones, si bien no se trata de bestialidades

o degeneraciones, son un tipo de meta distinto donde las pulsiones persisten por una inhibición del desarrollo. Y por último se encuentra la opción de pulsiones sofocadas cuyo destino es la represión. El análisis del caso de Dora permitió a Freud acercarse a una elaboración sistemática sobre la sublimación. El fenómeno de la transferencia es analizado aquí con esmero, se trata de la reedición de vivencias psíquicas del pasado, sobre la persona del médico, sin cambios, o en el mejor de los casos toman una forma “sublimada”.

Un texto contemporáneo al anterior en su publicación, es Tres ensayos de teoría sexual, donde Freud (1905/1984b) señala el desarrollo de la cultura por la ocultación de la desnudez, la cual despertaría la excitación libidinal, primeramente, a partir de la impresión óptica y luego a través del tocar. Esta ocultación del cuerpo permite el progreso de la cultura y mantiene activa la curiosidad sexual. Si una persona logra desviar su interés sexual hacia la visión del cuerpo como un todo, puede tratarse de una meta sublimada. La mayoría de personas tarda un tiempo en la elaboración del mirar, con interés sexual, hacia la culminación de una meta, que bien puede ser la sublimación. A pesar de esto, también está el camino de la perversión cuando la mirada se posa en definitiva sobre los genitales exclusivamente o cuando reemplaza a la meta sexual principal (el coito). Freud destaca en la perversión una idealización de la pulsión.

En el periodo de latencia no cesan las pulsiones de índole sexual, pero su energía es desviada a otros fines. Y acorde a los historiadores, mediante este cambio, la cultura ha logrado sus mayores logros. Aquí inicia el cambio de metas, de no ser así, las pulsiones infantiles se mantendrían. Freud introduce aquí su observación de la existencia de diques psíquicos para sofocar las pulsiones: moral, vergüenza y asco (Freud, 1905/1984b).

La sublimación provoca un incremento considerable de la capacidad de rendimiento psíquico, siendo fuente de la actividad artística. El análisis de personas altamente dotadas en lo artístico, permite encontrar una mezcla en diferentes proporciones de su capacidad de rendimiento, la perversión y neurosis. La formación reactiva es un subtipo de sublimación, que de igual manera comienza en la latencia hasta la adultez. Precisamente, el carácter de una persona está definido por las pulsiones fijadas de la infancia, las transformadas mediante sublimación y las construcciones psíquicas para frenar mociones perversas. La sublimación, la perversión y la represión se originan en la infancia (Freud, 1905/1984b).

En la tercera de las Cinco conferencias sobre psicoanálisis, Freud (1910/1984a) retoma la descripción del desarrollo psíquico del humano, destacando las represiones, sublimaciones y formaciones reactivas por las que debe pasar el infante hacia el sujeto normal. Además, destaca que el proceso analítico debe permitir a las pulsiones hallar un fin que ha sido perturbado con anterioridad. No se trata de separar totalmente el deseo del niño de su meta. Existe un proceso muy adecuado, pues mantiene la ligazón de las pulsiones con su fin, que viene a ser la sublimación. En la represión, el sujeto desperdicia fuentes de energía que le pudiesen permitir formar su carácter y desenvolverse en la vida. Pero mediante la sublimación, el deseo infantil no se bloquea, sino que se intercambia la meta por una de categoría superior, asexual y socialmente más valiosa. Mediante el proceso analítico se puede cancelar la represión y dar libre paso al desarrollo de la sublimación. Tampoco se puede pensar que la sublimación elimina lo animal de nuestro origen.

Freud también dedicó parte de su trabajo a analizar la vida y obra de figuras de la literatura y el arte. En Un recuerdo infantil de Leonardo da Vinci, Freud (1910/1984b)

menciona que es posible observar en la vida cotidiana de los seres humanos buena parte de la fuerza pulsional sexual, dentro de su actividad profesional. El hecho de que la pulsión sexual tenga aptitud para la sublimación, le permite contribuir a lo profesional. A la par y ligada a la sexualidad, se une la pulsión de investigar en la infancia, hechos como el posible nacimiento de un hermano, hacen que el niño comience a elaborar teorías sexuales sobre su origen. Esta investigación sexual puede ser también sepultada mediante la represión. El pensamiento en sí puede ser una vía por donde la libido sexual escapa, y sublimándose logra reforzar la pulsión de investigar. Parece ser este el caso de Leonardo da Vinci, un sujeto cuya sexualidad es sublimada, específicamente la homosexualidad, hacia la vía de la investigación. Sin embargo, en Leonardo se encuentra tanto la represión desencadenando una neurosis obsesiva, así como la ya mencionada sublimación, lo cual significa que ninguna meta puede ser única o independiente de otras.

También es pertinente analizar el desarrollo del narcisismo infantil. La grandeza del infante se topa con la represión cuando se da un conflicto con la cultura. El hombre se muestra renuente a la renuncia de la perfección de su yo ideal, procura entonces recuperarla mediante el ideal del yo. ¿Qué relación existe entre la sublimación y el ideal del yo? Nuevamente, la sublimación está relacionada a la libido de objeto, la meta cambia y se desvía de lo sexual. En cuanto a la idealización, no se da una desviación de la naturaleza del objeto, pero sí es engrandecido. Sin embargo, una distinción radica en que la sublimación describe un proceso de la pulsión, y la idealización se centra en el objeto. Hay una posible relación entre ideal del yo y sublimación, pues el ideal promueve la sublimación, sin embargo el proceso de esta última siempre se da de manera independiente.

Se ha evidenciado que quienes se mantienen fijos en el camino del ideal se convencen con mayor dificultad de lo inadecuado del objeto de su libido. El ideal favorece la represión por sus exigencias del yo (Freud, 1914/1984).

Freud plantea la hipótesis de una instancia psíquica que mida al yo actual con el ideal, la llamada conciencia moral. Dicha instancia estaría relacionada con la sintomatología paranoide, delirio de ser notado, de ser observado y en ocasiones un subtipo de neurosis de transferencia. La conciencia moral parte de la crítica de los padres, los educadores, los maestros, y pasa a ser agenciada por las voces en la paranoia (Freud, 1914/1984). Esta instancia está bastante relacionada con el ideal del yo y el yo ideal, por lo cual cabe compararla con el proceso de sublimación y tomar en cuenta la variabilidad de las metas, así como las instancias que intervienen. Como se verá más adelante, el propio Jacques Lacan trató el tema de la ética como el de la sublimación dentro de un mismo seminario.

En lo que respecta a la psicopatología, para Freud (1914/1984) el ideal del yo también tiene su lugar dentro de la psicología de las masas, pues está en la estructura familiar, en el estado o una nación. La insatisfacción por no cumplir ese ideal, se muda en libido homosexual dirigida al yo, como conciencia de culpa. La culpa parte desde el castigo de los padres y deviene en el juzgamiento de los compañeros. Esto es la causación paranoica, así como el encuentro que tienen el ideal con la sublimación al formarse el ideal del yo, se obtiene como resultado una involución de la sublimación y un remodelamiento de ideales.

Posteriormente, en *El yo y el ello*, Freud (1923/1984) iguala los términos de “ideal-yo” y “superyó” como una instancia dentro del yo. Ante la pérdida o el tener que renunciar a un

objeto por las exigencias ideales o culturales, se da una alteración del yo, dentro del cual permanecerán características del objeto resignado, muy similar a lo ocurrido en la melancolía. De esta manera, el yo puede mejorar sus vínculos con el ello, colocándose él mismo como objeto de amor de este último. Se trata del yo parecido al objeto. Esta trasposición de objeto por el yo, consiste en un tipo de sublimación.

Dentro de la segunda tópica freudiana, existen cuestionamientos sobre la función del yo en el proceso de la sublimación. La libido de objeto se transforma en libido narcisista al cambiar de meta al yo. Las investigaciones de la época sobre la personalidad múltiple son planteadas por Freud a la luz de esta vía; las identificaciones-objeto pueden volverse muy intensas e inconciliables entre sí, fragmentando el yo. Para ahondar mucho más en la estructuración psíquica, es de suponer que las primeras identificaciones con el objeto se dieron en la infancia. De ahí viene la relación entre la identificación al padre (o la madre) y el ideal del yo. En *El yo y el ello*, Freud (1923/1984) describe el movimiento de la libido durante el estadio edípico, para concluir que los movimientos más álgidos se dan en los estratos más profundos de la psique y de manera continua, la dinámica de las pulsiones no es algo que puede llegar a un feliz término por vía de la sublimación o identificaciones súbitas. En este sentido, la sublimación pasa a ser un paso más (de desviación de meta) dentro del complejo sistema psíquico, cada vez que Freud se refiera a un cambio de meta o pérdida del carácter sexual de la meta pulsional, utilizará el término “sublimación”.

Años más tarde, en *El malestar en la cultura*, Freud (1930/1986) señala el sufrimiento psíquico producto de la influencia del mundo exterior al provocar insatisfacción pulsional. El ser humano ha encontrado varias vías para frenar el sufrimiento, un ejemplo de ello son

las sustancias tóxicas, comunes en algunos pueblos. Estas sustancias sostienen el placer pero inhiben las sensaciones displacenteras del mundo exterior. Otra manera de uso conocido en oriente para disminuir el malestar es mediante la meditación o el yoga, lo cual más bien “mata” las pulsiones. A su vez, no todas las pulsiones logran ser dominadas por el yo. Cuando las pulsiones no frenadas encuentran una vía de satisfacción, esta se vuelve mucho más intensa, lo cual explica lo imparable de los impulsos perversos.

Por supuesto, para aliviar el sufrimiento provocado por la acción de la cultura sobre las pulsiones, la sublimación también es un modo socialmente aceptado en la sociedad. Con este proceso, el sujeto eleva la ganancia de placer que proviene del trabajo psíquico e intelectual. Aunque no se trata de un método perfecto, principalmente porque su uso no es apto para todo ser humano, al contrario, será asequible a pocos de ellos. La protección al sufrimiento que brinda tampoco es perfecta, falla cuando el padecer se encuentra en el cuerpo. Pero existe también otro medio por el cual uno puede buscar satisfacción (pulsional), la fantasía, a través de ella podemos separar momentáneamente la realidad. Aquellas ilusiones de la fantasía son reconocidas como lo que son, y aun cuando la realidad siempre está presente, la ilusión no pierde valor. Es la fantasía la que permite gozar de las obras de arte, incluso a quienes no son creadores, aunque respecto a la miseria de la realidad, los efectos en las personas sensibles al arte son solamente pasajeros. En definitiva, la sublimación es un rasgo de desarrollo cultural al promover la ciencia, el arte o incluso las ideologías. Hasta cierto punto, la sublimación es un destino de pulsión impuesto por la cultura (Freud, 1930/1986).

3.2. Sublimación a partir de Lacan.

Lacan retoma los mismos conceptos abordados en el punto anterior con Freud, y da un lugar central a la libido al permitir dar una relevancia incluso científica a la psicología. Al ser la sublimación un destino de la pulsión, que a su vez consiste en una dinámica de la libido, se ve pertinente incluir lo siguiente. En Escritos, Lacan (2003) habla de la identificación partiendo de la conceptualización freudiana. Se distingue de una mera imitación, y consiste en la asimilación de una estructura de modo global en los efectos de una estructura en estado indiferenciado, es decir, en la temprana infancia. En esta etapa del desarrollo humano es también donde por ausencia de inhibición y por vía de la identificación, que los niños poseen una perspicacia inmediata y obtienen el germen de la interacción social psique. Gracias a la identificación parental, se producen los rasgos de personalidad en el sujeto. La conducta viene a estar mediada en parte por dichos rasgos de un sujeto y por la situación con la que el sujeto se identificó, que bien puede ser la relación conyugal.

Por consiguiente, el ser humano lleva la impronta de relaciones psíquicas típicas que permiten ver la estructura social a su alrededor, especialmente la estructura familiar. La psicología denominó aquellas relaciones como complejos, término que permite la teorización del comportamiento humano. Es por los complejos que el ser humano se identifica a imágenes que representan los conflictos, y entonces se produce una y otra vez el drama de su vida, con personajes y situaciones que se repiten (Lacan, 2003).

Posteriormente, es necesario revisar la crítica que Lacan realiza a la obra freudiana sobre la libido y la metapsicología. La libido freudiana se elaboró como un concepto que permitiese explicar las relaciones entre humanos, e incluso como sustrato de la función

biológica en el deseo sexual. En ella existió la libido como concepto energético y como hipótesis sustancialista (de materia). Por el lado de la hipótesis, es la función sexual del ser humano lo que permite obtener las sublimaciones, así como las anomalías sexuales o los síntomas psíquicos, todo esto pasa por hechos observables. Por el lado del concepto, la libido es una notación simbólica de las imágenes que interactúan con el sujeto, es decir, es la condición de la notación simbólica. Con esto, la psicología puede dirigirse a un saber positivo. Una aplicación de la noción de libido al concepto de superyó, permite representar la conciencia moral. Es con dicha noción que se logra definir la personalidad mediante la distribución de puestos imaginarios que son el ello, el yo y el superyó (Lacan, 2003).

Ahora bien, en el Seminario 7, Lacan (1988) va a trabajar el tema de la ética, pero se detiene en la clase VII para hablar del complejo término para los analistas: la sublimación. Se trata de un concepto formulado a partir del propio sentimiento ético de Freud y cuya dinámica es la causa de la “conciencia moral”, lo que en épocas actuales ha devenido desde fuera del psicoanálisis como la filosofía de los valores.

En primer lugar, hay que recordar lo que era el análisis en un primer momento, el intento de componer los defectos de origen externo, los malentendidos, y recuperar lo normativo para volver al equilibrio; el ser humano era por naturaleza un equilibrio de fuerzas. En su nacimiento, el psicoanálisis recuerda a esa “pastoral” que ha existido siempre junto a la cultura, pero la obra freudiana se resiste a ser la pastoral del siglo XIX y del presente. La ética, a diferencia de la conciencia moral, se fija en perseguir las desdichas del sujeto más que enfocarse en sus faltas (Lacan, 1988).

El móvil de aquella libido que permitía la organización de la conciencia moral en Freud, y de la ética en Lacan, viene a ser precisamente la pulsión. La pulsión puede dar satisfacción al sujeto, principalmente por medio de la sublimación. Para Freud, las pulsiones sexuales son sumamente plásticas, una puede sustituir la satisfacción no conseguida por otra (Lacan, 1988). Para Lacan, las pulsiones pueden ser comprendidas como una red de signos. De ahí la posibilidad de que Da Vinci haya logrado mudar su satisfacción a la pulsión de saber en su trabajo. La plasticidad de las pulsiones es imprescindible para comprender la sublimación.

El desarrollo de la libido en Freud, al pasar por los estadios pregenitales, las etapas orales, anales y genitales, tratan un mundo de fantasía que en el pasado se encontraba proyectado en los grandes astros, sin embargo el psicoanálisis lo ha proyectado dentro del propio sujeto. Nuevamente, la libido tiene esa función simbólica para el camino científico de la psicología. Y no se trata de encontrar falsos arquetipos en el orden mágico del mundo. Posteriormente, podemos tomar las pulsiones y comprenderlas como un camino cuya fuente no es apta para la satisfacción y tiene un origen arcaico, mientras que al otro extremo se encuentra las más variadas metas, debido a su posibilidad de sustitución (Lacan, 1988).

En cuanto a la meta, Freud permite comprender de qué se trata la sublimación en su primera tópica. Se trata del cambio de objeto, distinto al retorno de lo reprimido. Curiosamente, la libido encuentra la satisfacción en los objetos, los cuales son valorados y aprobados por la sociedad. Es decir, la satisfacción será de tipo sustitutivo y los objetos tienen un valor social, pero esto es una explicación fácil de la relación del sujeto con lo social. Ante el aparente simplismo de las vías de satisfacción, Freud plantea la formación

reactiva, y encuentra que el rasgo de carácter proviene de lo social, se supone necesario el desarrollo de una defensa o una oposición a la sublimación obtenida. La influencia de la sociedad persistirá sobre la satisfacción (Lacan, 1988).

En la segunda tópica freudiana se encuentra mayores complicaciones. A partir del estudio del narcisismo, surge la oposición entre libido del yo y libido de objeto, para trabajar esto es necesario incluir desde el principio a *das Ding*² (el objeto que para Lacan entra como concepto de la cosa). El placer no depende de un bien soberano, es necesario rodear *das Ding*, más no sobrepasarla hacia esa posición enigmática donde está ausente una regla ética sobre cómo obtener satisfacción. Además, el placer se entrecruza con el Padre, y la obtención de la ley y el orden obtenido mediante el crimen primitivo en su contra. Todo esto lleva al estudio de la problemática relación con el objeto que proviene de una relación imaginaria, narcisista, tal como se vio el desarrollo de la infancia del sujeto con Freud. En esta tópica, se distingue la libido del yo y libido de objeto, a la par del yo ideal y el ideal del yo. Esta división de la psique problematiza la identificación, donde el sujeto se vuelve dependiente de la imagen idealizada que parte de sí mismo (Lacan, 1988).

En lo que respecta al objeto, Lacan (1988) le da una importancia central como el estatuto de la cosa. Propone que los objetos aprobados por la sociedad no son más que espejismos de la cosa y la sublimación no depende únicamente a la sanción moral. Así, el objeto hacia el cual el sujeto se dirige por vía de la sublimación puede ser expresado por la fórmula del fantasma ($\$ \langle \rangle a$)³, donde se apoya el deseo. Entonces la finalidad sexual de la pulsión se

² Del alemán, traducido es La Cosa, tomado por el propio Lacan del idioma original.

³ \$ (sujeto), $\langle \rangle$ (diamante), *a* (objeto a).

mantiene y no pierde su capacidad de satisfacción. Además, para sublimar no es imprescindible crear arte, la misma satisfacción puede ser dada efectivamente incluso por el acto sexual (Sigal, 2018b). Esto quiere decir que el objeto de deseo no deja de ser sexual.

3.3. La saga de videojuegos *Silent Hill*.

Acorde a González (2011), *Silent Hill* fue un videojuego lanzado para la consola de videojuegos PlayStation en 1999 por parte de la empresa KONAMI (Japón), su desarrollo fue realizado por el equipo de trabajo denominado *Team Silent*. Debido al éxito del videojuego, se lanzó *Silent Hill 2* para la consola de videojuegos PlayStation 2 en 2001. El mismo equipo creativo realizó la siguiente entrega: *Silent Hill 3* en 2003. Se lanzaron varias entregas más con otros equipos de trabajo localizados en Norteamérica, sin embargo no lograron el mismo éxito, al contrario, su fracaso comercial obligó a KONAMI a discontinuar la producción de esta saga (Kirkland, 2015).

Siguiendo a Kirkland (2015), desde la escuela psicoanalítica inglesa, estos videojuegos cuentan con una estética de horror, imágenes grotescas, protagonistas con patologías y terror en la imagen del cuerpo. Con respecto al jugador, pareciera movilizar en él la patologización y la perversión, continúa Kirkland, son un tipo de videojuegos que producen malestar en el usuario, pero aun así logran ser bastante apreciados. La historia usualmente se centra en un protagonista que debe transitar por el pueblo llamado *Silent Hill*, mientras se encuentra con algunos personajes en su camino, todos con una historia compleja y personalidad muy distinta entre sí. Este pueblo sufre varias transformaciones, su estado básico es aquel donde se encuentra lleno de niebla, la cual influye en el suspenso y el

misterio hacia el jugador. A la par, en los mismos escenarios se da el denominado *Otherworld*⁴, las paredes se cubren de sangre y texturas de color café similar a metal oxidado y lo más importante, aparecen enemigos con una gran diversidad de formas y simbolismos dependiendo de cada entrega, pues están en estrecha relación con cada personaje principal que recorre *Silent Hill*.

3.4. La narrativa.

La narrativa de los tres primeros videojuegos se distinguen por tener varios finales, los cuales se obtienen dependiendo de las acciones que realiza el jugador en el transcurso de la historia. Esto a su vez proporciona una variedad de interpretaciones, conexiones y maneras de relacionar las entregas entre sí. De manera explícita, aunque enrevesada, se muestran las historias detrás de los personajes principales, así como los secundarios. El relato de sus vidas está dividido entre momentos jugables y escenas cinemáticas, y los temas que tratan son el trauma, crisis psicológica, recuerdos reprimidos y perversión. De igual manera, portan elementos de fantasía y referencias culturales como la reencarnación o la existencia de demonios (Kirkland, 2015). Para clarificar más el panorama de estos videojuegos y distinguirlos entre sí, a continuación se presenta un breve resumen de cada uno de ellos.

En primer lugar está *Silent Hill* (1999). El personaje principal es Harry Mason, escritor, quien decide viajar al ya mencionado pueblo de vacaciones, y por sugerencia de su hija de 10 años. Cuando están en auto a punto de llegar al pueblo, una mujer se presenta en media carretera, y para evitar lastimarla, Harry derrapa el auto y sufre un accidente quedando inconsciente. Al despertar, su hija no está y toda la zona está cubierta por niebla. La meta

⁴ Nombre del escenario descrito, no traducido al español en el propio videojuego.

del videojuego es buscar a su hija, Cheryl, quien no parece estar perdida, puesto que en ocasiones se le ve desplazarse a voluntad por el pueblo. En el transcurso de la historia, Harry se encontrará con otros personajes que bien pueden morir o sobrevivir hasta el final de la historia, dependiendo de las acciones del jugador. Frecuentemente y en puntos clave, el pueblo sufre transformaciones y distintos enemigos aparecen para lastimar a Harry.

Cerca del final del videojuego, se revela al jugador que Cheryl fue una niña abandonada y posteriormente adoptada por Harry. Mientras que en el final, se muestra que Cheryl era la parte bondadosa reencarnada de una niña que fue víctima de rituales a manos de una secta religiosa que habitaba el pueblo, con el fin de traer al mundo a su Dios, mientras que su parte maligna, llamada Alessa, permaneció en el pueblo, contaminándolo y expresando sus torturas en los monstruos que rondan por las calles y el jugador debe enfrentar (médicos y enfermeras deformes, insectos gigantes, niños que representaban sus compañeros de infancia). El jugador debe derrotar al culto que había atraído a Cheryl para terminar su ritual. Se pueden obtener varios finales dependiendo si se salva o no a su hija (quien puede reencarnar en un bebé) o a los personajes secundarios (Calvo, 2020).

Es importante hacer mención breve a los personajes secundarios. Cybil Bennett es una policía de un pueblo cercano a *Silent Hill*, se encuentra investigando los sucesos del pueblo, intrigada por la ausencia de personas. Harry desarrolla una conexión con Cybil al encontrarse ambos intentando resolver el misterio del culto, el jugador tiene la posibilidad de salvar o asesinar a Cybil cuando ella es poseída por un demonio. Lisa Garland es el siguiente personaje secundario, se trata de la enfermera que cuidó de la salud de Alessa mientras esta última era víctima de los rituales del culto. Lisa es un personaje que no

comprende por qué está en el pueblo y se siente atraída a él, posteriormente se da cuenta que su cuerpo fue poseído por el rencor de Alessa y lleva años siendo un monstruo más. Michael Kaufmann es el médico director del hospital del pueblo, quien finge estar confundido por el ambiente que los rodea, pero resulta ser colaborador del culto; el jugador tiene la posibilidad de salvarlo o dejarlo morir a manos de Lisa Garland, quien muestra rencor hacia él. Finalmente, la líder del culto y madre de Alessa es Dhalia Gillespie. Ella sacrificó a su hija para traer al mundo al Dios en quien creía el pueblo. En todos los finales posibles, Dhalia muere, asesinada por Kaufmann o por su hija Alessa una vez que, por vía del ritual, Alessa se transforma en el Dios llamado *Incubus* (González, 2011).

La historia de *Silent Hill 2* toma como personaje principal a James Sunderland. Él recibe una carta de su esposa, Mary, pidiéndole que vaya al pueblo *Silent Hill*, pues ella le estará esperando en su “lugar especial”. Sin embargo, su esposa falleció hace tres años debido a una enfermedad. James se dirige a *Silent Hill* donde se encuentra con varios personajes, de los cuales destaca una mujer de nombre María, quien se ve exactamente como su esposa. Pero hay una diferencia entre Mary y María, la primera era una mujer enferma y usaba ropa discreta; la segunda es una mujer muy sensual, viste de rojo, usa un atuendo muy femenino. Al comienzo de la historia, los caminos de James y María se juntan, pero él no deja de pensar en su esposa y en encontrarla, por lo que a pesar de la neblina y los monstruos, descuida a María, aun así, ella comienza a seguir a James y se sorprende del trato y poca importancia que recibe de él. A lo largo de la historia María muere en tres ocasiones y James se siente culpable por cada una de ellas. Un tercer personaje es presentado en la historia: *Pyramid Head*, o Cabeza de Pirámide. Se trata de un monstruo que a manera de

verdugo persigue a James y de manera explícita se muestra que él fue quien mató a María en dos ocasiones. Cerca del final, James logra dar con el lugar especial de él y su difunta esposa Mary, se trataba de un hotel donde pasaron vacaciones, justo antes de que ella empezara a mostrar síntomas de la enfermedad. Ahí encuentra una cinta de video donde aparece James junto a Mary recostada, agonizando, entonces él la asesina asfixiándola con una almohada. Luego de la última muerte de María a manos de *Pyramid Head*, él logra comprender que necesitaba todo este tiempo de aquel verdugo para ser castigado por el asesinato de su esposa. El lugar de María no queda claro, pues nuevamente hay finales alternativos donde James se suicida, otro en el que escapa con María pero ella comienza a toser como su esposa y otro donde James, María y una niña de nombre Laura logran salir del pueblo (Sánchez, 2017).

Aquí los personajes secundarios tienen bastante relevancia. La primera en entrar en escena es Angela Orosco; en un principio se encuentra con James a las afueras de *Silent Hill*, en un cementerio donde dice estar buscando a su madre. Ya en el pueblo, James encuentra a Angela en un departamento, tendida en el piso frente al espejo y con un cuchillo en su mano, aparentemente planea quitarse la vida. James toma el cuchillo y al no querer devolvérselo a su dueña, ella replica “¿lo estás guardando para ti, no?”. Al final, se descubre que Angela era abusada sexualmente por su padre y eso la llevó a *Silent Hill*, pero ella muere al no poder superar su trauma y se entrega a las llamas de un incendio. Este personaje introduce la posibilidad de que cada persona que entra a *Silent Hill* tenga una visión distinta del pueblo, pues ella lo veía en llamas (Sánchez, 2017).

Otro personaje es Eddie Dombrowski, tiene obesidad y es encontrado por James vomitando en otro departamento. James encuentra dos cadáveres a lo largo del juego y descubre que el asesino fue Eddie en un estado paranoide, él cargaba con el trauma de haber sufrido bullying toda su vida. James lo asesina para sobrevivir (Sánchez, 2017).

El siguiente personaje es Laura, una niña de 10 años, quien era compañera de Mary en el hospital donde pasó sus últimos días, tuvieron una estrecha amistad. Laura tiene resentimiento hacia James, porque piensa que él odiaba a su esposa, sin embargo se ilusiona al saber que estaba buscando a Mary y se une a su búsqueda. Cuando ella se entera que James asesinó a Mary escapa del lugar. En uno de los finales, Laura logra huir del pueblo junto a James, y en otro final junto a James y María (Sánchez, 2017).

Por último, en esta entrega de la saga cabe describir los monstruos recurrentes. El más icónico es *Pyramid Head*, que viola y asesina monstruos en su primera aparición. James lucha contra él pero no lo logra vencer, sólo lo ahuyenta. Hacia el final de la historia, James dice no necesitar más a ese monstruo para que lo castigue por sus “pecados”, haciendo referencia al asesinato de su esposa y Eddie. El siguiente monstruo se trata de una masa antropomorfa sin brazos, aparentemente representando la incapacidad que sentía James por la enfermedad de su esposa. Otro monstruo son los maniqués y las enfermeras; los primeros constan de dos pares de piernas, como extremidades inferiores y extremidades superiores, carecen de cabeza y por otro lado, las enfermeras que destacan por su voluptuosidad, representan el deseo sexual reprimido del protagonista (Sánchez, 2017).

El siguiente en la lista es *Silent Hill 3* que se estrenó en 2003 y esta entrega reafirma la existencia de narrativa en los videojuegos. Se trata de la secuela directa de *Silent Hill* de 1999. Ambas historias se complementan, al ser ahora la protagonista Heather Mason, hija de Harry Mason (y reencarnación de Cheryl y Alessa unidas). Su padre, el protagonista de la primera parte, es asesinado por miembros del culto de *Silent Hill* y para comprender lo sucedido es persuadida para dirigirse al pueblo. Heather logra terminar con el culto y encontrar las respuestas de su origen que le fueron ocultadas por su padre (Kirkland, 2015).

3.5. El género *survival horror*.

A diferencia de las películas, donde el sujeto se posiciona como *voyeur* y su mirada es dirigida, en el videojuego hay un nivel de libertad de movimiento y el jugador puede estar en primera persona, lo que promueve que se introduzca más en la historia. El juego puede movilizar al usuario a sentir diversas sensaciones, y en el caso del *survival horror* “no se trata de hablar sobre lo siniestro, sino de sentirlo, algo que va más allá de cualquier verbalización” (Velasco, 2014, pág. 38).

Paula Velasco (2014), comunicadora audiovisual, se cuestiona por la relación entre la categoría de lo sublime desde lo artístico con los videojuegos del género de *survival horror*, tomando como ejemplo *Silent Hill*. Para ella, lo sublime puede contener experiencias relacionadas con lo siniestro, y es por ello que el jugador puede obtener placer estético en lo terrorífico. Sustentándose en la decisión del Museo de Arte Moderno (MoMA en Inglés), parte de la certeza de que los videojuegos sí son arte, además se conforman de los mismos

elementos que las artes clásicas. Con los videojuegos, el lienzo pasa a ubicarse en la pantalla y los distintos géneros hacen del jugador una extensión de la obra.

El *survival horror* se trata de un subgénero de los videojuegos de acción, fuertemente influenciado por la novela gótica. El protagonista no es necesariamente un héroe o un ser fuera de lo común, se trata de alguien muy vulnerable y que debe esforzarse con todas sus falencias para salir adelante. Ante la violencia del escenario, muchas veces es mejor escapar o esconderse que enfrentarla. Mientras que para Velasco (2014) el deleite de la obra se encuentra no en lo bello, sino en su categoría de lo sublime alcanzada mediante la ambientación de horror, Sigal (2019) duda, al hablar de lo sublime en psicoanálisis, que sea posible convertir el horror en algo bello, puesto que lo ominoso no va en la vía del placer sino del goce. Pero recordemos que Lacan propuso que para sublimar no es necesario crear arte (Sigal, 2018b) y que más bien consiste en el rodeo y no atravesamiento del objeto *a* (Lacan, 1988). De igual manera podemos decir que lo bello y lo sublime no son necesariamente equivalentes ni para el psicoanálisis ni para el arte. “No se trata de un horror cualquiera, es un horror delicioso, un displacer que nos traslada a las orillas del deleite” (Velasco, 2014, pág. 36), o bien, a las orillas del goce.

3.6. Elementos narrativos entre lo sublime y el horror.

Siguiendo a varios autores, principalmente a Edmund Burke, Velasco (2014) realiza una comparación de algunos elementos del videojuego que estarían rodeando lo sublime. Se trata de elementos que conforman la narrativa del videojuego, tanto en su diseño del ambiente, la música y en los personajes. El primer elemento es la soledad del protagonista.

En *Silent Hill*, Harry, James y Heather se encuentran buscando a su hija, su esposa y los culpables del asesinato de su padre, respectivamente. Esta soledad permitiría que el videojuego se convierta en un viaje sumamente personal.

La oscuridad siempre está presente. Hay escenarios de luz, pero todo el tiempo la niebla cubre la visión y no es posible ver a la distancia. Para los escenarios sin iluminación, el personaje siempre lleva consigo una linterna, pero al utilizarla en ellos se proyectan gran cantidad y variedad de sombras. (Velasco, 2014).

La religión es la aparente causa de la situación actual del pueblo, el culto denominado La Orden busca traer a su Dios al mundo y para ello es necesario el sacrificio de una mujer, Dhalia Gillespie, quien debe entregar la vida de su hija, Alessa, en un ritual. Hay un grado de temor en la religión, el cual es necesario (Velasco, 2014).

El sonido es una parte excepcional, Akira Yamahoka es el nombre del compositor encargado. Durante la historia hay momentos de silencio que envuelve al jugador transformándose en algo sublime, los únicos sonidos notorios son los propios pasos o los seres que merodean a lo lejos. En cada *Silent Hill*, el personaje principal encuentra una radio, la cual comienza a emitir un sonido de estática cuando los monstruos se aproximan, que viene a ser un ruido desagradable. Mientras que las cinemáticas están llenas de melodías o incluso mezclas con sonidos industriales (Velasco, 2014).

El diseño de los personajes, y en específico de los monstruos, parecen siempre tener una simbolización. En primer lugar consisten en pura carne, no tienen rostro y siempre lucen invadidos por dolor, representando miedo y tortura. En la segunda parte, representan

impotencia, culpa y deseo sexual. También existe el uso del “doble”, como un recurso para representar todo lo negativo que se encuentra reprimido. En los tres videojuegos existe un doble, ya sea entre Alessa y Cheryl o Mary y María (Velasco, 2014).

4. Metodología

La investigación sigue un modelo psicoanalítico. Se trata de un trabajo teórico, cualitativo y exploratorio, planteado así por la ausencia de estudios previos que indaguen respecto a una saga de videojuegos, como lo es *Silent Hill* y su relación con el arte y la sublimación. Como técnicas, se realizó una revisión bibliográfica cuyos criterios de inclusión permitieron el uso de textos sobre la sublimación en la teoría psicoanalítica de Freud y Lacan. Los textos sobre *Silent Hill* provienen de diferentes ramas de estudio. En este trabajo no se incluyeron a manera de fuentes primarias, textos que aborden la sublimación como un concepto desde otros campos y tampoco se tomaron en cuenta otros aspectos de los videojuegos que no sean la narrativa. Luego de la revisión bibliográfica y análisis de contenido se encontró una perspectiva psicoanalítica de estos videojuegos. Respecto a las consideraciones éticas, se ha seguido el formato APA con el fin de respetar los derechos de autor.

5. Resultados

Freud elabora el concepto de sublimación como un destino de la pulsión sexual, cuyo objeto es asexual y promovido por la cultura. Para Lacan el objeto de la sublimación no es material, sino simbólico gracias a la intervención de la libido como notación incluso positivista de los procesos psíquicos, es así que los objetos propuestos por la cultura no son

objetos que satisfacen el deseo. De esta manera, se transita de una conciencia moral en Freud a la noción de ética en Lacan. De esto resulta también que arte o belleza no necesariamente son efectos de sublimación, así como el acto sexual no está vetado de este destino, pues no hay objeto real de deseo y no hay relación sexual. Los videojuegos de *survival horror*, son un ejemplo de cómo incluso lo siniestro u ominoso de modo contingente, pueden ser una vía de sublimación o creación artística.

6. Discusión

Partimos de que la noción de “lo sublime” existió ya muchos antes de Freud, con el fin de determinar los elementos que volvían bello un fenómeno o una creación. Freud utiliza el término, no para nominar algo real, sino como destino de la pulsión, es decir, un proceso psíquico. La libido sexual, suponiendo un desarrollo normal del sujeto, apuntará al encuentro genital en el adulto (Freud, 1905/1984b), pero los diques de la represión de la cultura, hacen que la sexualidad pase al lugar de lo privado y se dé mayor reconocimiento a las acciones en beneficio del bien común. El arte, la ciencia y la tecnología ocupan un espacio prioritario en este sentido, pues promueven el desarrollo.

¿Qué ocurre con los videojuegos en la cultura? En *El creador literario y el fantaseo* (1986), Freud se preocupa por la génesis de la habilidad del escritor. Para ello, como en muchos otros temas, va a remitirse a la vida del infante y específicamente al juego. Para el niño, el juego se trata de algo serio y conforme va creciendo tiene que irse acoplando a la realidad efectiva, la demanda de la cultura sobre el cumplimiento de un rol en la sociedad. Pero la energía del juego no desaparece. En el caso del literato, la transfiere más tarde a sus

obras. Pero para quienes no se encuentran dentro de aquel oficio, pueden permutar el lugar de dicho placer de juego y colocarlo en sus fantasías. Es difícil renunciar al placer que en algún momento se experimentó, y se cumplen las expectativas sociales, el trabajo por el bien propio y común. En los neuróticos se escucha cómo la represión de dicho placer les ha generado síntomas o enfermedad. En el caso de los videojuegos de *Silent Hill*, se organizó un grupo de trabajo entre escritores, productores, diseñadores, compositores, animadores y directores, todos ellos dedicados exclusivamente a crear un videojuego del género *survival horror*, grupo llamado *Team Silent*. Velasco (2014) describe referencias tanto al cine como a la literatura, que fueron tomadas por aquel equipo de trabajo. Pero ¿por qué precisamente se basaron en esas obras? Se debe reconocer finalmente que los miembros de aquel grupo también son sujetos movidos por el inconsciente.

No existen fuentes directas, al menos en occidente, de testimonios de los miembros de *Team Silent* respecto al desarrollo de la saga, en parte por el lugar poco mediático que tenían los videojuegos en ese tiempo. Además, la complejidad narrativa fue una novedad en aquella época, y en el ámbito académico el videojuego a veces quedó reducido a lo lúdico e infantil. Así, la sublimación por parte de los creadores de estas entregas es una hipótesis comprobable.

En el caso de ser correcto que al menos uno de los miembros que desarrollaron *Silent Hill* haya logrado la meta de la sublimación, ¿en qué sostendríamos que aquel juego de video cumpla con los requisitos de la sublimación en el campo psicoanalítico? Es completamente factible dar por hecho que los miembros del equipo desarrollador se han acogido al cumplimiento de su trabajo, dentro de una compañía japonesa. El trabajo es,

como lo demostró Freud con el creador literario o los inventos de Da Vinci, uno de los medios por los que la libido busca un objeto no sexual, pulsión de saber en ocasiones, accesibles en esa red pulsional dicha por Lacan. A partir de Freud, la pulsión encuentra un objeto asexual y vemos en la narrativa de estos videojuegos, que su trama es compleja y los objetivos de los protagonistas son variados. Harry busca a su hija Cheryl y hace todo lo posible por su bienestar. Y Heather va a *Silent Hill* por el amor a su padre y la para entender su origen. Se trata de temas que forman parte del drama de la vida. Las propias acciones de los protagonistas (y el jugador) los convierten de “reprimidos” a “sublimados”. Por el lado de James, el protagonista del segundo juego de video, la sexualidad está presente, pero su meta se deslinda de ella. James es víctima del ideal del yo, la culpa y la represión, pero al final se sincera con su deseo, afronta la culpa y se responsabiliza del crimen que cometió, abandonando esa especie de despersonalización que lo acompañaba; se trata de una versión de la historia del héroe en el drama de Antígona estudiado por Lacan (1988).

Para Lacan el objeto pierde el estatuto de sustancia. Se trata de un agujero a ser bordeado, no hay que alcanzar un objeto porque su enigma y vacío dejarían sin deseo al sujeto. Sigal (2019) critica la posibilidad de forzar el horror como objeto de satisfacción, efectivamente, el placer no se encuentra en alcanzar la muerte del personaje principal o acceder al acto sexual, sino en rodearlo y perseguirlo. Ante el horror que producen los monstruos en el pueblo, muchas veces es mejor evadirlos, no asesinarlos. Ciertamente, en el género de *survival horror* podemos encontrar una expresión del intento de sublimación

como abordaje de la muerte y la sexualidad dentro de la propia narrativa. Hasta este punto, tanto creadores del videojuego como la narrativa creada podrían estar en lo sublime.

Queda preguntarse por el jugador, ¿sublima el usuario? Se dijo en la primera parte que la fantasía permite gozar de las obras de arte a los creadores y espectadores (Freud, 1930/1986). Para ser específicos, aquí se trataría de suponer que existen sujetos adolescentes y adultos cuya predilección por los juegos de video de *survival horror* les permite obtener placer y “satisfacer” sus deseos. O bien desde Lacan se podría decir que, obtienen placer al afrontar una tarea consistente en el “abordaje” de la muerte y la sexualidad, en la posición del protagonista. Hay resaltar que el jugador encontrará el final de esa narrativa solamente si quiere hacerlo, solamente si su interés sincero está en la narrativa propuesta, logrará avanzar a la conclusión. El placer llegará al jugador en el momento en que alcanza el final deseado, luego de haber bordeado la muerte, la sexualidad y un ambiente que linda ominoso.

Es importante que el límite de la muerte o la sexualidad no sean cruzados. La meta en *Silent Hill* no es asesinar a todo el mundo o a sí mismo, aunque esta última sea una opción catalogada en pantalla final como “final malo”. Ningún videojuego propone la muerte absurda, porque en ello no existiría obtención de placer, sino un empuje de goce. En este panorama, tanto creador como jugador, pueden tener el potencial de sublimar mediante este género. Aunque la cantidad de personas que lo lograrían serían muy pocos, atravesados por la contingencia. Como se dijo, para Freud (1930/1986) son pocas las personas que tienen ese potencial de sublimar. A este reducido porcentaje debemos restar más aún que la sublimación debería darse una vez alcanzado el desarrollo genital y superado la fase de

latencia (1905/1984b), lo que quiere decir que estamos hablando de una población adolescente o adulta. El último factor que reduciría esta población es el empuje de la cultura que incita a restringir su uso para responder a la realidad efectiva.

7. Conclusiones

La sublimación conceptualizada por Freud y Lacan ciertamente encuentra algunas distinciones. Lacan no rechaza lo propuesto por Freud, más bien retoma su trabajo y lo reelabora, principalmente como efecto de la teorización del objeto *a*. El objeto de la pulsión ya no se trata de algo material o específico, por ello la sublimación no es alcanzar un producto esperado y aceptado por la cultura, es bordear el objeto de deseo, de ahí que incluso sea alcanzable en el acto sexual.

Los videojuegos tienen un alto nivel de complejidad, en su historicidad, en su desarrollo, en el contenido y en los efectos que pueden producir en los usuarios. Varias áreas de estudio se han preguntado por el valor artístico del videojuego, incluso el psicoanálisis de la escuela inglesa. En esta ocasión se realizó la interrelación con el psicoanálisis de escuela francesa. En este trabajo se analizó un videojuego en específico que demuestra la posibilidad de un proceso de sublimación, tanto en los creadores como en los usuarios.

El arte y lo bello no es condición necesaria para que se produzca la sublimación o viceversa. Dicho esto, al psicoanálisis puede corresponderle el estudio, con su metodología, el proceso de sublimar, por su estrecha relación a la pulsión. Sin embargo, el arte queda fuera de su epistemología y teorización, no forma parte del psicoanálisis más que como fenómeno o una variable en el sujeto. De igual manera, áreas como el cine o la

comunicación audiovisual han realizado su trabajo al respecto, destacando que los videojuegos de *Silent Hill* han sido catalogados como expresión artística dentro de esas áreas, pero no podrá ser juzgado arte desde el psicoanálisis porque no entra en su competencia. Es importante distinguir que sublimación y arte no son lo mismo.

El psicoanálisis, específicamente la escuela francesa, demuestra que los videojuegos de *Silent Hill*, sí pudieron haber entrado por vía de su creación en el proceso de sublimación de algunos sujetos, y por vía del juego de algunos usuarios. En el caso de los creadores, se supone un manejo de libido que temas como la sexualidad, la culpa, la muerte y la religión conllevan, enfocados a construir una narrativa que comunique una obra particular al usuario. En el caso de los jugadores, puede existir una tramitación de su libido, donde las temáticas mencionadas se constituyan en objeto de deseo, que en ocasiones parecería rodear el goce. Además, no hay que olvidar la parte activa del jugador, es este quien decide construir la historia mediante sus acciones y decisiones.

El tema de este escrito utiliza la palabra “posible” para referirse a la sublimación en este caso. Una vez terminado este producto, se muestra que dicha posibilidad no se refiere a una duda sobre la existencia o no de sublimación en el jugador, ni se trata de redundar en el intento de demostrar una hipótesis de investigación y su miedo al fallo. Más bien, se trata de una contingencia tal como la planteó Freud, ante la sublimación que no se encuentra asegurada a todas las personas.

Referencias

- Calvo, J. (2020). Una recreación visual e interactiva de lo siniestro: videojuegos y survival horror. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 272-294.
- Freud, S. (1905/1984a). Fragmento de análisis de un caso de histeria. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas Tomo VII* (págs. 1-108). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1905/1984b). Tres ensayos de teoría sexual. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas Tomo VII* (págs. 109-224). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1910/1984a). Cinco conferencias sobre psicoanálisis. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas Tomo XI* (págs. 1-52). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1910/1984b). Un recuerdo infantil de Leonardo da Vinci. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas Tomo XI* (págs. 53-128). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1914/1984). Introducción del narcisismo. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas Tomo XIV* (págs. 65-98). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1923/1984). El yo y el ello. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas Tomo XIX* (págs. 1-66). Buenos Aires: Amorrortu.

- Freud, S. (1930/1986). El malestar en la cultura. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas Tomo XXI* (págs. 57-140). Buenos Aires: Amorrortu.
- Freud, S. (1986). El creador literario y el fantaseo. En J. Etcheverry, *Sigmund Freud Obras Completas. Tomo IX* (págs. 123-136). Buenos Aires: Amorrortu.
- González, A. (2011). El videojuego *Silent Hill*: ¿Un film interactivo? *El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano*.
- Kirkland, E. (2015). Restless Dreams and Shattered Memories: Psychoanalysis and *Silent Hill*. *BRUMAL. Research Journal on the Fantastic*, 161-182.
- Lacan, J. (1988). *El Seminario de Jacques Lacan. Libro 7. La Ética del Psicoanálisis 1959-1960*. Buenos Aires: Paidós.
- Lacan, J. (2003). *Escritos 1*. México, D.F.: siglo veintiuno editores.
- Sánchez, S. (2017). *Análisis del entorno narrativo de Silent Hill 2*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Sigal, N. (2018a). Entre la literatura y la escritura: Freud y la sublimación. *Memorias de las XXV Jornadas de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires*, 716-720.
- Sigal, N. (2018b). Actualidad de la sublimación. *Memorias de las XXV Jornadas de Investigación de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires*, 712-716.

Sigal, N. (24 de Junio de 2019). Sicoanálisis y literatura. (F. Bastidas, Entrevistador)

Velasco, P. (2014). La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de *Silent Hill*.

LifePlay, 35-50.