

Del terror al trauma. El remake como contenedor de motivos narrativos en *Alone in the Dark* (1992, 2024)

Víctor Navarro-Remesal

Tecnocampus, Universidad Pompeu Fabra  

Antonio José Planells de la Maza

Tecnocampus, Universidad Pompeu Fabra  

Beatriz Pérez Zapata

Tecnocampus, Universidad Pompeu Fabra  

Alberto Murcia Carbonell

Universidad Carlos III de Madrid  

<https://dx.doi.org/10.5209/arab.99372>

Recibido: 30/11/2024 • Aceptado: 23/05/2025

ES Resumen. El remake es una estrategia común en el videojuego, industria cultural fuertemente dependiente de las propiedades intelectuales. A menudo motivadas por los cambios tecnológicos y la supeditación a plataformas cerradas, estas nuevas versiones van desde una actualización (los llamados remasters) a reinversiones que toman el original y, manteniendo el nombre, ofrecen un nuevo producto. Es el caso de *Alone in the Dark* (Pieces Interactive, 2024), nueva versión del pionero del terror homónimo (Infogrammes, 1992), en la que se mantienen los elementos ludonarrativos centrales del original adaptándolos a tendencias del presente. Analizamos aquí la nueva versión (a partir de ahora, AITD2024) desde el prisma de la mitocrítica, estudiando aquellos motivos o mitemas (ideas que, siguiendo a Barthes, naturalizan una visión del mundo por repetición) que se añaden a los originales, en concreto las obsesiones culturales con el trauma como vector determinante de la identidad y la interioridad de sus protagonistas.

Palabras clave. terror; videojuego; trauma; detectivesco; Lovecraft; gótico.

EN From Terror to Trauma. The Remake as a Container of Narrative Motifs in *Alone in the Dark* (1992, 2024)

EN Abstract. Remakes are a common strategy in video games, a cultural industry heavily dependent on intellectual property. Often motivated by technological changes and the dependence on closed platforms, these new versions range from an update (the so-called remasters) to reinventions that take the original and, keeping the name, offer a new product. This is the case of *Alone in the Dark* (Pieces Interactive, 2024), a new version of the eponymous horror pioneer (Infogrammes, 1992), in which the central ludonarrative elements of the original are maintained, adapting them to current trends. Here we analyze the new version (from now on, AITD2024) from the prism of myth-criticism, studying those motifs or mythemes (ideas that, following Barthes, naturalize a vision of the world through repetition) that are added to the originals, specifically the cultural obsessions with trauma as a determining vector of its protagonists' identity and interiority.

Keywords. horror; video games; trauma; detective fiction; Lovecraft; gothic.

Este trabajo está financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España bajo el proyecto "Mito e ideología en los videojuegos contemporáneos (LUDOMYTHOLOGIES)" con número de referencia PID2020-118776GA-I00.

Sumario. 1. Introducción: la función regenerativa del *remake* y la reivindicación de los (ludo)mitos. 2. Metodología: de los mitemas a los motivos míticos videolúdicos. 3. De *Alone in the Dark* a su relectura contemporánea. 4. Motivos heredados. Los motivos detectivescos y la cordura de Lovecraft. 5. Motivos añadidos. El trauma como mito de la interioridad. 6. Conclusiones. El paisaje exterior y el paisaje interior. 7. Referencias.

Cómo citar: Navarro-Remesal, V.; Planells, A. J.; Pérez Zapata. A. B.; Murcia Carbonell, A. (2025). Del terror al trauma. El *remake* como contenedor de motivos narrativos en *Alone in the Dark* (1992, 2024). *Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, 25(2), 167-179.

1. Introducción: La función regenerativa del *remake* y la reivindicación de los (ludo)mitos

Parece que el *remake* y el *reboot* se han convertido en estrategias hegemónicas del audiovisual contemporáneo. Desde la crítica cultural es habitual tachar a estos productos de nostálgicos y perezosos, en especial cuando fracasan con crítica y público. No obstante, el diálogo ficcional y narrativo entre distintos textos tiene una amplia tradición, como ya apuntaron Bakhtin, Kristeva o Barthes, entre otros, bajo la ya popular intertextualidad (Loock, 2024, p. 35). Para Genette (1989), es en el marco de la transtextualidad (entendida como “todo lo que pone al texto en relación, manifiesta o secreta, con otros textos” (p. 9-10) donde surge una categoría de especial interés: la hipertextualidad. Mientras que para Genette la intertextualidad es una categoría restrictiva donde lo que se da es “la presencia efectiva de un texto en otro” (siendo la cita, el plagio o la alusión sus formas más notorias) (p. 10), la dimensión hipertextual constituye “toda relación que une un texto B (que llamaré *hipertexto*) a un texto anterior A (al que llamaré *hipotexto*) en el que se *injerta* de una manera que no es la del comentario” (p. 14). Para Loock (2024), es esta relación la que constituye el marco del proceso transformativo entre la obra original y su *remake*. Es, de este modo, una relación más estrecha que el diálogo intertextual; el *remake* constituye un *ser en el otro, hoy o, en palabras de Zanger (2006)*, una dialéctica de la repetición entre lo nuevo y lo viejo, lo anterior y lo posterior, el deseo y lo cumplido.

La repetición busca (re)instaurar un conjunto de elementos ficcionales que apelan al espectador, tanto desde la trascendencia de una herencia recibida como desde la modificación sociocultural que su nueva puesta en escena exige. La repetición es un elemento constitutivo del mito: en nuestra aproximación, a partir de Barthes y otros autores como Coupe (1997), entendemos el mito como un relato hecho de motivos (mitemas) que, a través de la repetición deviene significativa y valiosa para una comunidad, cumpliendo la función de ayudar a explorar y entender el mundo. Así, en su análisis de *Psicosis* y los mitos de Carmen y Juana de Arco, Zanger ve el *remake* fílmico como un enmascaramiento, un “ritual del disfraz” (*ritual of disguise*) que opera como un sistema de resignificación (119): la memoria social colectiva se esconde bajo la repetición de los arquetipos contemporáneos - por ejemplo, de Juana de Arco a la Teniente Ripley - como síntomas patentes y/o latentes de nuestras comunidades culturales. Es bajo esta concepción del *remake* como proceso transformador basado en la repetición canónica y en su adaptación contextual desde la que procedemos a analizar cómo la nueva versión de *Alone in the Dark* (Pieces Interactive, 2024) (en adelante, *AITD2024*) subsume los marcos narrativos del *Alone in the Dark* (Infogrammes, 1992) original (en adelante, *AITD1992*) y, a su vez, introduce mitos contemporáneos vinculados con el trauma. Para ello, primero exponemos una metodología centrada en los mitemas y su conversión en motivos narrativos míticos como forma de concebir la constitución del hipotexto (*AITD1992*) y su contraste con las repeticiones y nuevas aportaciones del hipertexto (*AITD2024*). En segundo lugar, esbozamos las particularidades de cada título para, en tercer lugar, realizar un análisis detallado mediante un marco de motivos narrativos míticos

vinculados, por un lado, a la repetición hipertextual (la conformación del detective y la cordura Lovecraftiana) y, por otro, a la génesis hipertextual (el trauma y los conflictos de la interioridad).

2. Metodología: De los mitemas a los motivos míticos videolúdicos

La repetición y la innovación textual que expone el hipertexto a partir del hipotexto desvela un conjunto de patrones que, a lo largo del tiempo, justifica la eclosión de estructuras-marco (en ocasiones llamadas argumentos universales); los grandes mitos fundacionales son, en sí mismos, modelos heredados de repetición (hipotextos) que, en su variación específica (hipertextos), dan cuenta de las particularidades sociales y culturales del momento en el que se concretan (Cioranescu, 1964). Es esta formalización la que sigue el estructuralismo, tanto el de base antropológica (Lévi-Strauss, 1955) como el figurativo (Durand, 1993a), y del que surge una noción clave: el mitema o unidad irreductible del mito, la partícula semántica más pequeña y que, a partir de sus redundancias textuales, conforma el mito. Para Losada (2015), el mito sufre, a lo largo del tiempo, un complejo proceso de transformación de distinto alcance y significación: puede que el material original sufra desde leves alteraciones (por lo que el mito sigue siendo plenamente reconocible) hasta su absoluta destrucción, pasando por estadios intermedios marcados por distintas afectaciones textuales. El estudio del mitema como pieza fundamental de la arquitectura mítica encuentra su mayor reflejo metodológico en el estructuralismo figurativo de Gilbert Durand y, más en concreto, en la conformación de la mitocrítica y el mitoanálisis (Durand, 1993b). Por un lado, la mitocrítica se interesa por los textos literarios como estructuras basadas en redundancias, o en palabras de Mauron (1962), en “metáforas obsesivas” que constituyen los mitemas esenciales de todo mito (Durand, 2003). Por otro lado, el mitoanálisis va más allá del estudio específico de un texto para adoptar un enfoque muestral sobre un conjunto de obras que comparten un marco espacio-temporal de creación. Así, mientras que la mitocrítica se interesa por las redundancias de un texto en concreto, el mitoanálisis analiza un *corpus* pre establecido para sacar a la luz “los mitos patentes o latentes que atraviesan, ‘trabajan’, o sustentan un determinado momento cultural” (Gutiérrez, 2012, p. 183).

Es esta última aproximación, la del mitoanálisis, la que resulta más fructífera para la presente investigación al entender que establece, por analogía comparativa, el contraste entre un acervo mítico que reverbera *en el presente*, junto con las particularidades intrínsecas *del presente*, de la sociedad donde dichos relatos se gestan, difunden y consumen. No obstante, no pretendemos hacer aquí un trabajo sobre el sustrato mítico, sino sobre la potencialidad del *remake* a partir de la noción de hipertextualidad de Genette vista con anterioridad, y por ello procede establecer una adaptación que nos permita concebir las redundancias del mitema pero en su vertiente narratológica: nos referimos al paso del mitema al motivo narrativo mítico. Aquejado de una falta de consenso académico (véase, por ejemplo, las interpretaciones de Frenzel (1980), o Viesielovskii (2014), entre otras) el motivo literario parece transitar entre los límites del tropo, el tema o la trama, en función del autor al que se refiere. No obstante, sí parecen existir algunos elementos de consenso fundamentales: el motivo suele concebirse como una unidad mínima, con cierta significación autónoma y que se da en forma de repetición (Kalinowska, 1972). Desde esta perspectiva de mínimos podemos equiparar el mito con el relato y, por ende, el mitema con el motivo narrativo mítico en tanto que unidades mínimas de articulación de un sentido que se repite a lo largo del tiempo (Planells de la Maza *et al.*, 2023, p. 60). Ahora bien, ¿cómo podemos aplicar el motivo narrativo mítico a los videojuegos? Han sido varios los estudios que han planteado la relación entre la repetición lúdica y los fundamentos del mito y el rito (por ejemplo, Garín-Boronat (2009)), así como el uso del mitoanálisis (Vieira, 2018) y su articulación en forma de motivos narrativos (Planells de la Maza, 2021). En la presente investigación aplicamos el mitoanálisis partiendo de la estructura analítica propuesta por Durand (1993b, p. 343-358) pero tomando en consideración (1) la centralidad del motivo narrativo mítico como sistema de estructuración del relato y (2) la hipertextualidad de Genette como marco delimitador del hipotexto y su relación con el hipertexto. De este modo, el método a aplicar sigue los siguientes pasos:

1. Análisis de los principales motivos (ludo)narrativos míticos vertebradores del hipotexto o juego original, situándolos a su vez en un contexto mayor para encontrar repeticiones en otros juegos similares.

2. Análisis de los principales motivos narrativos míticos vertebradores del hipertexto o *remake*, también situados en un contexto mayor como se establece en el punto anterior.
3. Detección y análisis de los motivos narrativos heredados o en reverberación trascendente presentes en el hipertexto y que se han trasladado al hipertexto en forma de *remake*.
4. Detección y análisis de los motivos narrativos añadidos o de origen inmanente en el hipertexto y que no aparecen explicitados en el hipertexto.

Para ello, es necesario introducir antes los dos títulos objeto de análisis para, en los siguientes epígrafes, analizar el diálogo entre ambos juegos desde la perspectiva de los motivos heredados y los motivos añadidos.

3. De *Alone in the Dark* a su relectura contemporánea

AITD1992 es un juego fundacional del terror interactivo y, en concreto, del subgénero conocido como *survival horror*. La producción, dirigida por Frédéric Raynal, es parte de una tendencia en el mercado del juego de ordenador en la primera mitad de los 90, en la que se experimentaba con la aventura gráfica, las influencias del cine y el género de terror, con obras como *Darkseed* (Cyberdreams, 1992), *The 7th Guest* (Trilobyte, 1993) o *Phantasmagoria* (Sierra On-Line, 1995). Su estructura mecánica mantiene constantes de las aventuras gráficas, como un menú de acciones y el foco en puzzles con objetos, pero se añaden elementos de acción derivados de la experimentación con gráficos tridimensionales. A su vez, fue influencia directa de *Resident Evil* (Capcom, 1996), el juego que popularizó después el *survival horror* entre el gran público y asentará sus bases. Bernard Perron lo explica así:

Alone in the Dark and Resident Evil have set the conventions of the genre. From a videoludic perspective, the survival horror games remain action-adventure games developing a specific storyline that draws on common horror themes and is told through cut-scenes as well as various written or audio documents. While survival is the principal issue of a majority of video games, it is emphasized by the vulnerability of the player character who, without the gun power and the supply of ammunition found in shooter games, has to face or run away from monstrous foes while finding his way out of labyrinthine spaces, gathering various items, solving puzzles and overcoming obstacles. (Perron, 2012b, p. 637)

Inspirado en los relatos de H.P. Lovecraft, *AITD1992* se desarrolla en los años 20 en Louisiana, Estados Unidos, en la mansión Derceto, propiedad del pintor Jeremy Hartwood. El jugador puede escoger entre controlar a Emily Hartwood, su sobrina, o al detective Edward Carnby, para recorrer Derceto e investigar qué llevó al suicidio a Jeremy. Entre manuscritos ocultistas, fantasmas, zombis y otras criaturas sobrenaturales, el jugador ha de resolver puzzles, explorar a fondo el escenario y recurrir al combate cuando sea necesario. Conforme exploramos, accedemos a diarios de Jeremy que nos explican su historia y nos asoman a su estado mental y al motivo que le llevó al suicidio.

AITD1992 contó con dos secuelas (1993, 1995) que aumentaron la importancia de la acción y se alejaron del terror cósmico y psicológico, y cuatro reinversiones con nuevas versiones de Carnby, Hartwood y Derceto: *Alone in the Dark: The New Nightmare* (Darkworks, Infogrames, 2001), *Alone in the Dark: Inferno* (Eden Games, 2008), *Alone in the Dark: Illumination* (Pure FPS, Atari Inc., 2015) y *AITD2024*. Esta última encarnación es la más centrada en recuperar los elementos constitutivos del original y adaptarlos a patrones contemporáneos. A efectos prácticos, el juego es una reconstrucción del original: vuelven Edward Carnby y Emily Hartwood, vuelve Jeremy Hartwood, ahora vivo y atormentado por visiones y una frágil salud mental, y vuelve Derceto, convertida en un sanatorio para personas con trastornos mentales. Hay enemigos y acción de un modo similar a otros *survival horror* coetáneos, pero los puzzles recobran importancia. Derceto está ahora poblada por personal y pacientes y entre ellos se incluye la niña Grace Saunders, que comparte nombre con la niña desaparecida que Carnby busca en *AITD2*. Su presencia añade un componente metatextual que refuerza la naturaleza de *AITD2024* como hipertexto. *AITD2024* se acerca a las ludonarrativas complejas del videojuego contemporáneo, en la que

los videojuegos adoptan rasgos de los puzzle films y los mind-game films propios de los discursos audiovisuales contemporáneos –la ruptura de la linealidad espacio temporal y el bucle, los personajes traumatizados e inestables, la estructura narrativa y la relación causal y los narradores y meganarradores engañosos y su necesaria metarreflexividad. (Martín Núñez, Navarro Remesal, 2021, p. 23)

AITD2024 presenta más tramas y subtramas, mayor desarrollo de personajes y un refuerzo de los elementos detectivescos y psicológicos, con personajes inestables y un relato que plantea en sí mismo un reto de interpretación. Carnby y Hartwood tienen ahora un trasfondo, sufren por la exposición a elementos paranormales y se enfrentan a traumas pasados que los condicionan.

El lanzamiento de *AITD2024* no es una excepción en el panorama contemporáneo. Capcom ha obtenido éxitos destacados con sus *remakes* de *Resident Evil 2* (2019), *Resident Evil 3* (2020) y *Resident Evil 4* (2023), reinterpretados con una cámara móvil colocada tras el personaje que se ha convertido en un estándar de nuestros tiempos, una dirección de arte más cinematográfica, nuevos controles y unos ritmos más fluidos y dinámicos. *Dead Space* (EA Redwood Shores, 2008) tuvo un *remake* (Motive Studio, 2023) en la misma línea. Recientemente, Konami ha lanzado una nueva versión (Bloober Team, Konami, 2024) de *Silent Hill 2* (Konami, 2001). En conjunto, observamos una tendencia a reinterpretar el panteón del *survival horror* según coordenadas ludonarrativas y estéticas unificadas, limando aspectos de los originales que pueden resultar extraños al público contemporáneo y reduciendo las distancias entre ellas, en un estilo que podríamos llamar *neo survival horror*.

4. Motivos heredados. Los motivos detectivescos y la cordura de Lovecraft

El detectivesco es un género narrativo que se ha amoldado con facilidad al videojuego, sobre todo en los géneros de aventura, ya que es en sí mismo lúdico: tienta al lector a descubrir la solución del misterio antes de llegar al final (Fernández-Vara, 2018, p. 1). Como género ludonarrativo, se caracteriza, primero, por una estructura de investigación en la que se descubren y encajan las piezas de algo que ya ha sucedido y segundo, por marcar al jugador unos patrones de comportamiento propios del arquetipo detectivesco (p. 2). El detectivesco mutó en una forma posmoderna en la que resolver el misterio no es central a la historia. Así, videojuegos como *Her Story* (Sam Barlow, 2015), *Blade Runner* (Westwood Studios, 1997) y *Deadly Premonition: Director's Cut* (2010) constituyen relatos posmodernos con tres características básicas heredadas de la literatura posmoderna: la ciudad como espacio navegable, identidades inestables y referencias metaficcionales (Fernández-Vara, 2021, p. 70).

Podría argumentarse que elementos como las identidades inestables, la falta de resolución del misterio o la baja fiabilidad de los narradores se avanzan en la ficción del escritor americano H.P. Lovecraft (1890-1937), creador de los Mitos de Cthulhu y figura clave de la llamada *weird fiction*. El acervo popular acerca del universo lovecraftiano lo asocia con historias de investigadores que o bien son buscadores de la verdad oculta tras el velo de la realidad, o bien son héroes que tratan de poner fin a una amenaza cósmica. Este acervo se ha formado en mayor medida gracias a las diferentes adaptaciones de la obra de Lovecraft en los juegos de mesa, juegos de rol (TTRPG) y videojuegos, especialmente *Call of Cthulhu* (Sandy Petersen, Chaosium, 1981). La influencia, sobre todo, del juego de Chaosium, ha estandarizado un *estilo Lovecraft* que, paradójicamente, se corresponde poco con lo que el autor de Providence dejó por escrito en sus textos (Joshi, 2003). Estos juegos fomentan un estilo específico en el que se construye la estructura dramática: los jugadores, independientemente del trasfondo que hayan creado para sus personajes, siempre acaban inmersos en una estructura narrativa que imita el de las historias de detectives, pero sumándole elementos sobrenaturales. En el videojuego, Lovecraft también ha sido un referente destacado, con aventuras gráficas como *Call of Cthulhu: Shadow of the Comet* (Infogrames, 1993) y producciones independientes más recientes como *World of Horror* (Paweł Koźmiński, 2023) o *Still Wakes the Deep* (The Chinese Room, 2024), que casi siempre reproducen ese “universo Lovecraft popular” de Chaosium y sus estructuras detectivescas.

Sin embargo, los personajes que encontramos en los relatos de Lovecraft poco tienen que ver con estos motivos. Es cierto que en estos relatos encontramos tanto a detectives como a “héroes” que combaten una amenaza cósmica. Sin embargo, este tipo de personaje no es el más común (Joshi 2003). Los personajes lovecraftianos, unidimensionales, se topan con un conocimiento prohibido mientras están metidos en otra cuestión diferente. Son agentes epistémicos pasivos que, a su pesar, acaban por desvelar la terrible realidad del cosmos, algo que difiere sustancialmente de los papeles activos que tienen los investigadores en las adaptaciones lúdicas, como es el caso de *AITD2024*. La clave está en que lo que se adapta de Lovecraft no es tanto su obra como su universo. Siguiendo a Hite (2007) y a Joshi (2003), la aportación del corpus literario de Lovecraft es tanto temática como mítica. Mítica en tanto que construye una interpretación propia del cosmos, pero que se valida a sí mismo mediante “ur-textos” (Levenworth, 2007), como el *Necronomicon* o *De Vermis Mysteriis*, que sientan las bases mítico-explicativas de su universo dentro de sus propias narraciones. Por lo general, los investigadores lovecraftianos acaban por toparse con alguno de estos ur-textos que, a modo de umbral epistémico, les permitirán encontrar una explicación tanto del papel de lo humano como de la estructura del cosmos, un conocimiento que a menudo desborda sus psíquis. La pérdida de cordura se ha convertido en un motivo fuertemente asociado a Lovecraft, frecuente como disparador (en personajes secundarios) o remate (en protagonistas) en sus relatos, y convertido en una mecánica de juego en el TTRPG de Chaosium. Sin embargo, este motivo se obvió en las primeras adaptaciones a videojuego, como mucho relegándolo a personajes secundarios, como el propio Jeremy Hartwood.

Así como la caracterización de los personajes, su profundidad narrativa, queda habitualmente subsumida por la cuestión que realmente le interesaba a Lovecraft, esto es, la bastedad inescrutable del cosmos, cualquier problema relacionado con lo humano queda ensombrecida por el marco general que pretende imponer (Joshi, 2003, p. 63). Por esta razón, los personajes lovecraftianos son actores secundarios si se les compara con la “red de malignidades paranoicas que planean en dimensiones paralelas” (Levenworth, 2007, p. 3). Los detectives de *AITD1992* se ajustan mejor a la unidimensionalidad: conocemos su nombre, su motivación para llegar hasta la mansión Derceto y poco más. Elegir entre Edward Carnby o Emily Hartwood es una cuestión estética. Sin embargo, la ludonarración del *remake* sí que incide en las diferencias entre ambos personajes, otorgándoles distintas personalidades, trasfondos y motivaciones. Si en 1992 los “detectives” Carnby y Hartwood se ajustan al patrón lovecraftiano de agente epistémico que acaba por descubrir su (irrelevante) papel en el cosmos, en *AITD2024* los investigadores son *investigadores de sí mismos*: aunque los descubrimientos sobre el verdadero orden cósmico sean relevantes, estos se sitúan al mismo nivel de importancia que el cosmos interior, es decir, los traumas, la narrativa autobiográfica o los procesos de construcción de identidad de los investigadores. El encuentro con el conocimiento prohibido es lo que permite a los personajes el acceso a realidades alternativas, que también se corresponden con sus traumas personales. Aunque *AITD2024* mantiene la tendencia de presentar unos personajes desamparados, estos no se ven abocados a la condena de la locura o la muerte. Tanto en el original como en el *remake*, hay espacio para la reconciliación con el mundo en forma de final feliz. Algunos de los múltiples finales de *AITD2024* pueden considerarse como “buenos” en tanto que permiten al personaje reconciliarse tanto con el cosmos, al haber derrotado una amenaza titánica, como consigo mismos, al haber superado sus traumas personales.

AITD1992 y *AITD2024* son, en mayor o menor grado, ficciones detectivescas. El segundo añade elementos más marcadamente posmodernos. Los mismos personajes deben ajustarse a diferentes categorías ónticas en cada versión, siguiendo el marco de Aarseth (2012, p. 63): mientras que los de 1992 entran en la categoría de “personajes vacíos”, esto es, conocemos su nombre e imagen, pero desconocemos gran parte de su personalidad, los del 2024 cambian a “personajes profundos”. Esto puede responder a las modernas exigencias del *neo survival horror* de generar experiencias narrativas más completas en las que los personajes principales tengan propiedades similares a las que podemos encontrar en otros medios, como la literatura o el cine. Del mismo modo, si tuviéramos que evaluar qué versión es “más lovecraftiana” tendríamos que

decir que se trata de la de 1992, ya que conserva la imagen del investigador unidimensional, cuya motivación personal es irrelevante y que va tropezando con los horrores de la mansión Derceto.

5. Motivos añadidos. El trauma como mito de la interioridad

Tradicionalmente concebido como una herida de la psique, el trauma se puede definir desde múltiples perspectivas. Los eventos y procesos traumáticos han adquirido diferentes significados en los que se contestan la sintomatología, los procesos más adecuados de superación y sus componentes históricos, sociales y culturales. En las últimas décadas, además, el trauma se ha popularizado. Si bien en los comienzos de los estudios de trauma el siglo XX se definía por un *zeigeist* traumático derivado de la残酷 de los eventos históricos perpetrados sobre múltiples colectivos, el siglo XXI parece adoptar una extendida ontología traumática. Las implicaciones políticas e identitarias del trauma han llegado a convertirse en un cierto resentimiento que produce lo que John Mowitt (2000) denomina “envidia de trauma,” que otorga cierta superioridad moral y que “contribuye a la banalización del trauma como una nueva forma de comodidad-fetiche” (Ball, 2000, p. 39). Fassin y Rechtman también perciben negativamente “la universalización del trauma”, que acaba trivializándolo (2009, p. 19). Es más, las expresiones relacionadas con el trauma se han repetido hasta el exceso en contextos a menudo triviales y se han visto reducidas a meras etiquetas vacías de significado (Bond y Craps, 2020). En esta línea encontramos, por ejemplo, videojuegos como *Silent Hill: Ascension* (Konami, 2023) que empleó el eslogan “It's trauma” para su promoción y que intensificó en su marketing posterior con una estética “cuqui” que, tal como argumenta Simon May, emplea “un registro desenfadado y, a menudo, frívolo” para enmascarar inquietudes, ansiedades y monstruosidades contemporáneas (2019, p. 11-15).

La representación del trauma se ha analizado en su mayoría desde la reiteración de ciertos tropos. Sütterlin (2020, p. 19), por ejemplo, menciona la ausencia, la referencialidad indirecta, la repetición y la rotura. En términos más propiamente narrativos, el trauma se ha asociado con un uso figurativo del lenguaje, la intertextualidad, la repetición y la fragmentación (Whitehead 2004, p. 82-84), brechas en la trama, temporalidad no lineal y puntos de vista cambiantes (Vickroy 2002, p. 29). Si hablamos de los videojuegos como medio específico, Smethurst & Craps (2014, p. 271-277) destacan la inter(r)eactividad, el potencial para despertar empatía y la complicidad y responsabilidad que puedan estimular como elementos distintivos. Mukherjee & Pitchford (2010) toman de base la teoría de Laura S. Brown que define el trauma como aquello que escapa a la experiencia y entendimiento humanos. La representación de conflictos bélicos y sus consecuentes traumas, bien investigados y representados en los juegos, puede llevar a lo que Ionescu denomina “ludo-ética afectiva” (2022, p. 214). Así pues, estos análisis de trauma en videojuegos ponen el foco en la capacidad de actuación del jugador y en la posibilidad de crear reacciones afectivas que le ayuden a entender y empatizar con las historias de sufrimiento en/con las que están jugando. No obstante, esta aproximación requiere cierta cautela si consideramos que desde los estudios del trauma se ha cuestionado el potencial de estas historias para unir de manera ética a diferentes culturas dado el eminentemente foco occidental y occidentalista y la tendencia universalizadora del sufrimiento traumático (Craps, 2013).

Dentro del *survival horror*, juegos como *Silent Hill* (Konami, 1999) y *Project Zero* (Tecmo, 2001) incorporan los traumas de sus fantasmas como elemento constitutivo de sus mundos ludonarrativos. El trauma de otros crea un mundo sobrenatural del que debemos escapar, una suerte de alucinación jugable. A partir de *Silent Hill 2*, fuertemente influenciado por las narrativas de David Lynch o Stephen King, el trauma y la culpa de los protagonistas pasan a primer plano. Todo lo que acontece en el relato, todo lo que jugamos, deriva de traumas fundacionales del protagonista al que controlamos, James Sunderland, y de la sombra de su mujer muerta. El año 2001 es un punto de inflexión, pues junto a *Project Zero* y *SH2* se lanza *Eternal Darkness* (Silicon Knights, Nintendo), juego de base lovecraftiana que presenta una barra de cordura que los personajes controlables van perdiendo a medida que encuentran elementos sobrenaturales. Una cordura baja implica sufrir alucinaciones que vivimos con ellos como jugador. La alucinación se hace jugable, en consonancia con la emergente ludonarrativa compleja.

Algunos juegos independientes han recogido estas premisas tanto en lo estético como en lo temático, con la alucinación y el recuerdo del evento traumático jugables como elementos destacados. *Detention*(Red Candle Games, 2017) nos pone en la piel de estudiantes en el Taiwán de los años 60, acosados por fantasmas de los compañeros a los que delataron al régimen dictatorial del momento, el Terror Blanco. La duología *Distrain* (Jesse Makkonen, 2015) y *Distrain 2* (Jesse Makkonen, 2018) se centra en la exploración del trauma de su protagonista, Price, cómplice de los desahucios que lleva a cabo. Otros ejemplos como *Silent Hill: Shattered Memories* (Climax Studio, Konami, 2009) o, fuera del *survival horror*, *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001) y *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017) remarcan también en cuestiones de duelo y pérdida junto a cuestiones de enfermedad mental y subconscientes que se han tornado monstruosos.

Es en el *survival horror* donde más a menudo se recoge de manera acertada la idea de que el trauma es no sólo una herida de la psique sino un proceso que no conseguimos entender desde nuestra racionalidad y que, como argumentaba Cathy Caruth (1996), se sitúa entre el saber y el no saber. Los juegos que se aproximan de manera realista a los eventos históricos violentos y permiten reflexionar sobre los horrores que causaron en poblaciones vulnerables han sido loados por su potencial ético; sin embargo, ejemplos como *AITD2024* muestran la posibilidad de representar desde lo fantástico los traumas históricos, en el caso de Hartwood, y los traumas individuales, en el caso de Carnby. Al convertir Derceto en un sanatorio, *AITD2024* enfatiza el imaginario de terror y pesadillesco (ver, por ejemplo, Rondinone 2019). *Derceto* actúa como focalizador de la locura de sus protagonistas; las visiones y alucinaciones derivadas de ésta serán las que les permitan a Carnby y Hartwood enfrentarse a sus respectivos traumas. De hecho, el sanatorio y el psicoanálisis como instituciones que definen los síntomas y formas de tratar el trauma y la enfermedad mental son ocasionalmente cuestionados en el juego a través de, por ejemplo, un logro que lleva por título “cuando la terapia empeora las cosas”. Con ello se ceba también un eje temático, la desconfianza hacia la psicología y las instituciones. El psicólogo a cargo de Derceto es el Dr. Gray, un personaje siniestro, con evidentes intenciones ocultas, que más tarde se revelará como líder de un culto al dios lovecraftiano Shub-Niggurath en el que participa todo Derceto.

AITD2024 planta desde el principio pasados misteriosos que determinan las acciones de sus protagonistas en el presente. Carnby ha aceptado el encargo de Hartwood por algún motivo personal. Hartwood se siente culpable por el destino de su tío, una locura que parece afectar a toda su familia, y arrastra heridas personales de las que no habla. Los traumas a los que se enfrentan Carnby y Hartwood están notablemente diferenciados: mientras que el de Carnby se relaciona con la culpa, el de Hartwood se relaciona con un historial familiar de enfermedad mental y, de manera más central, con el duelo y un posible trauma como superviviente relacionado, de nuevo, con la culpa. El posible trauma sobre el suicidio de Jeremy no se verbaliza en la entrega original y en *AITD2024* desaparece para articular los traumas de los protagonistas de manera más explícita. Así pues, la dimensión del trauma de los personajes protagonistas constituye un motivo narrativo añadido con respecto a *AITD1992*.

Como explica Pérez Latorre (2023, p. 130-1), el terror Lovecraftiano se caracteriza por “su representación del ser humano como una figura extremadamente frágil e insignificante” enfrentados a “un mal disperso e informe.” *AITD2024* enmarca dicha fragilidad dentro no del mal, sino del trauma que lo invade todo. El juego alterna la exploración de la mansión con viajes a otras dimensiones, que podrían ser alucinaciones, realidades alternativas, viajes en el tiempo o una combinación de todas ellas, y en sus compases finales nos hace jugar los eventos traumáticos que marcaron a sus protagonistas, desvelándolos con ello. Carnby buscó a Grace Saunders, presuntamente secuestrada por su padre, por encargo de su madre, y dejó morir al padre al encontrarlos en un accidente. Hartwood perdió a su prometido John en la 1^a Guerra Mundial, y viaja a las trincheras para confrontarlo y despedirse de él. Estos dos pasajes interactivos sintetizan las principales aportaciones de *AITD2024* a su hipotexto, sus principales motivos añadidos. En *AITD2024* Carnby y Hartwood hablan de y con sus traumas. El trauma de Carnby reinventa el personaje en coordenadas cercanas al Sunderland de *SH2*, como un antihéroe (en el mejor de los casos) que carga con la culpa de sus propios actos. El juego de Konami consolidó un

motivo que, como hemos visto, se ha hecho fuerte en el *neo survival horror* (*Distrain*, *Detention*, el remake del propio *SH2*). Frente a la flexibilidad de muchos juegos contemporáneos que permiten al jugador trazar su camino ético, Carnby es un personaje que ya hizo algo terrible antes de que asumiéramos su control, como sucede también con el detective protagonista de *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019). A nosotros nos toca no decidir bien, sino jugar su culpa.

El caso de Hartwood requiere una explicación mayor. Es significativo porque su trauma se origina desde un lugar del que carece de conocimiento directo, y que deviene de una especie de sentimiento de culpa causado por la muerte de su prometido durante el conflicto bélico. Sostiene Corbí (2006) que la experiencia del soldado se ordena en tres momentos aislados entre sí por la frontera de lo real y lo imaginario: la partida, el campo de batalla y el regreso. El campo de batalla y el regreso permanecen en el territorio de lo imaginado hasta que el soldado entra en contacto con la guerra. Es en el campo de batalla donde se abre una nueva dimensión epistémica sobre lo real. Ahí descubre el silbido *real* de las balas, el hedor *real* de los cadáveres y el horror de un cuerpo *real* que fue desmembrado por la metralla. Inicialmente el soldado percibe lo que sucede en combate como perteneciente al ámbito de lo onírico: "Corres...te arrastras y después no recuerdas nada... Es como una pesadilla que ocurre tras un cristal" (Alexievich 2023, p. 16). Desde este marco, Emily vive de manera vicaria el trauma de guerra que John podría haber experimentado en caso de sobrevivir, a la vez que se enfrenta a su "no saber". En este sentido, *AITD2024* construye el trauma de Emily desde la posición de partida, en el que el espacio del campo de batalla se sitúa en el territorio de lo imaginario. Es en la secuencia de las trincheras de *AITD2024* donde resuenan las palabras de *lo real*, solo que en el videojuego ese momento se queda en el espacio de lo onírico-imaginario de Hartwood, ya que nunca llegó a experimentarlo, y el conflicto real se sustituye por una bestia hecha de sombras enorme e invencible que nos persigue.

Poco después de ese momento en el que todo parece una pesadilla, el soldado asume que lo real es la guerra. Lo que era inconcebible en el hogar, esto es, la verdad sobre la guerra toma el control de su experiencia. El campo de batalla revela algo incomprensible desde el mundo del hogar como que "no se puede vivir como real el impacto de una bala" (Corbí, 2006, p. 186). Es un lugar, como apuntó Amery sobre los centros de tortura, que "superá toda imaginación [...] sino porque es realidad y no imaginación" (2013, p. 87-88). El soldado abandona su yo de antes de la guerra, el que la imaginaba, por otro en que la conoce y comprende, en efecto, que en la guerra se muere sin que nadie venga a ofrecer consuelo. No es que los civiles no sepan esto, el problema es que la posición radical en la que uno se sitúa al entrar en combate supera cualquier conocimiento proposicional. Es una cuestión de la que solo se puede hablar desde la experiencia, un "saber cómo" frente al "saber qué" (Corbí, 2006; Murcia, 2022), y que produce una transformación radical en el soldado: ahora lo real es la guerra y el mundo del hogar es el que pasa al territorio de lo imaginado. De hecho, es durante la 1^a Guerra Mundial cuando se patologiza la nostalgia como una enfermedad que se transmitía entre los soldados; el estado mayor consideraba la "homesickness" tan peligrosa como la metralla. "En un par de semanas no queda nada de tu viejo yo, excepto el nombre... ese nuevo yo no se asusta por un cadáver, sino que se pregunta tranquilamente (e incluso harto) cómo va a arrastrarlo por las rocas" (Alexievich 2023, p. 16).

Si analizamos el trauma de Hartwood en *AITD2024* desde esta perspectiva, John, que es el que debería haber sido transformado por su experiencia en las trincheras, es la figura ausente, pues falleció a causa de la artillería alemana. Por tanto, lo que *AITD2024* representa no puede ser la guerra, sino la proyección imaginada que se tiene desde el hogar sobre qué es y cómo es la guerra. Hartwood estaría situada en un punto de evaluación epistémica equivalente a la que el soldado sostiene en el instante de "la partida", con el añadido de que proyecta la pérdida real de un ser querido sobre ella. Siguiendo a Corbí (2006, p. 195), "[q]uien parte es, habitualmente, una persona que se encuentra en el espacio del hogar y la reclaman para acudir al campo de batalla con razones que se presentan como ineludibles". Son esas razones las que se construyen en el imaginario de la seguridad del mundo del hogar el aura de épica de la guerra que invita al joven al riesgo y a la aventura. Los reclutas se consideran el equivalente de la figura mitológica de Héctor, también llamado a defender las puertas de Troya frente a los bárbaros, en busca de la fama que le traerá una muerte heroica. Señala García Gual que Héctor es el primer héroe moderno, pues cree

que lucha “por defender a su ciudad y su familia, por amor a su patria” (2016, p. 177). Esto último es una estrategia que los veteranos de guerra tratan de sostener para gestionar su identidad personal tras el paso por la guerra (Murcia, 2022). Esta proyección imaginaria durante la partida se potencia también desde los medios de comunicación de masas, alentando a la transformación del civil que se alista bajo la categoría de héroe. Se llega al punto de que el llamamiento no es solo para proteger el país, “sino la humanidad entera” (Corbí, 2006, p. 196).

Todo esto prefigura un imaginario con el que Hartwood choca. A la imagen de John como héroe caído debe confrontar su pérdida y la relectura del conflicto desde otra época y otro continente. Hartwood sostiene un trauma relacionado con la pérdida, no con la guerra. *AITD2024* utiliza una ensoñación propia de la proyección imaginaria de la guerra desde el mundo del hogar más que a un intento de representación fiel de la guerra, pero convierte esa ensoñación en algo fantasmal y pesadillesco: las trincheras están vacías, como si fueran un decorado que ha quedado abandonado después de que el equipo de rodaje se fuera. Le acompaña lo que un civil considera que pasa en la guerra: hay sonidos de combate, barro y el ambiente levanta un estado emocional de amenaza y nostalgia. Es una dimensión onírica marcada por un aire de irrealdad, como si Hartwood necesitara conocer la realidad de la muerte de John para estar en paz con ella y no lo consiguiera nunca. Finalmente, Hartwood encuentra la imagen congelada de una explosión y a John suspendido en el aire entre la metralla, casi como una figura salvífica. Ambos intercambian unas palabras. Hartwood asegura, “no podré soportar de nuevo perderte, pues aún duele... Tu muerte fue tan...”, a lo que John completa la frase con el adjetivo “vergonzosa”. Hartwood reacciona señalando que la considera “injusta”. Después, se tumba en posición fetal y despierta en el sótano de la mansión Derceto. La ambigüedad del relato, propia de la complejidad ludonarrativa de su tiempo, no despeja si el fantasma de John es un fantasma real o una proyección mental de Emily, pero en todo caso se confrontan las posiciones del héroe-mártir (que puede sentir vergüenza ante una “mala muerte”) y el trauma de la pérdida que se considera injusta. Emily parece anclada en la agonía del espacio imaginario del que “sabe que” pero no “sabe cómo”. Tanto Carnby como Hartwood se nos presentan así como personajes con un mundo interior rico, lejos de las figuras heroicas unidireccionales dominantes en etapas anteriores del videojuego, y en ambos encontramos motivos narrativos míticos que atraviesan nuestra época como obsesiones culturales (el trauma, la culpa, la pérdida) para explicarnos a nosotros mismos.

6. Conclusiones. El paisaje exterior y el paisaje interior

AITD2024 es una reinterpretación de *AITD1992* que explota la relación entre hipotexto e hipertexto mediante estrategias formales, ludonarrativas y temáticas. Como *remake*, reconfigura elementos del original dotándolos de autonomía pero reconociendo las cadenas que los unen en un juego de espejos palimpsesticos y metatextuales: personajes y localizaciones vuelven y ocupan funciones similares, los referentes literarios del primero se recuperan y amplían en el segundo, y la propuesta entera se hace encajar en un nuevo contexto. No es necesario conocer *AITD1992* para jugar *AITD2024*, pero el referente del primero añade claves interpretativas para el segundo y el jugador que conozca ambos puede disfrutar el juego en clave hipertextual. La nueva versión establece también relaciones intertextuales con su contexto y género. Si *AITD1992* experimentaba con la aventura gráfica de terror para ayudar a crear un género nuevo, el *survival horror*, *AITD2024* recoge unas claves ya definidas por otros juegos del *neo survival horror* para enmarcarse en él. De manera simbólica, el pionero reivindica su espacio entre los grandes iconos del género que inició.

A nivel mítico, de *AITD1992* se heredan los motivos míticos del detective y el horror cósmico lovecraftiano, los dos pilares de la versión popular de Lovecraft impulsada por Chaosium y recogida por el videojuego. Como motivos añadidos encontramos un mayor énfasis en la cordura, originado en esas mismas fuentes (Lovecraft, Chaosium) y vinculado a alucinaciones interactivas, y las obsesiones culturales de la culpa y el trauma como vectores de la identidad y la interioridad (presentes también en otros juegos como *Silent Hill 2* o *Hellblade: Senua's Sacrifice*). Aparece también, como elemento más novedoso, la interpretación de la guerra como un trauma colectivo (como en *Valiant Hearts: The Great War* o *Death Stranding*), vinculada a su vez al mitema del

héroe mártir y a la imposibilidad del saber propio de la guerra y del trauma. Es importante señalar que estos motivos añadidos suelen estar relacionados con estrategias de ludonarrativa compleja, como el narrador no fiable, la metatextualidad y la idea de un relato-puzzle que debe ser descifrado.

Motivo	AITD1992	AITD2024	OTROS JUEGOS
Detective	X	X	<i>Call of Cthulhu: Shadow of the Comet, Her Story, Deadly Premonition</i>
Horror cósmico	X	X	<i>Call of Cthulhu: Shadow of the Comet, World of Horror, Still Wakes the Deep, Eternal Darkness</i>
Cordura/salud mental	Jeremy Hartwood	Jeremy Hartwood, protagonistas	<i>Eternal Darkness, Hellblade: Senua's Sacrifice</i>
Alucinación jugable		X	<i>Dead Space, SH2, Detention, Hellblade: Senua's Sacrifice, Max Payne 1 y 2, Silent Hill: Shattered Memories</i>
Culpa		X	<i>SH2, Distrain 1 y 2, Disco Elysium</i>
Trauma		X	<i>Distrain 2, Silent Hill, Hellblade: Senua's Sacrifice, Silent Hill: Shattered Memories</i>
Guerra como trauma colectivo		X	<i>Valiant Hearts: The Great War, Death Stranding</i>
Narrador no fiable		X	<i>Deadly Premonition, SH: Shattered Memories, Hellblade: Senua's Sacrifice</i>
Metatextualidad		X	<i>Deadly Premonition, SH: Shattered Memories</i>
Narrativa compleja (puzzle)		X	<i>Deadly Premonition, SH: Shattered Memories, SH2, Hellblade: Senua's Sacrifice</i>

AITD2024 es un *ser en el otro* de su original, una dialéctica de la repetición entre lo nuevo y lo viejo que renueva motivos narrativos míticos y recoge otros nuevos de su contexto cultural inmediato. En él encontramos una síntesis de lo que la época y la industria de los videojuegos creen que el terror y el *survival horror* han de ser, al mismo tiempo que una recuperación de las raíces que se presenta como una línea de continuidad clásica y fuerte. Como ejercicio de *neo survival horror*, parece querer recoger los orígenes (su hipótesis) y el presente (motivos repetidos y naturalizados en otros juegos) para solidificar su propio mito.

7. Referencias

- Aarseth, E. (2012). A narrative theory of games. In Proceedings of the international conference on the foundations of Digital Games (pp. 129-133). <https://doi.org/10.1145/2282338.2282365>
- Alexievich, S. (2023). *Zinky boys: Soviet voices from the Afghanistan war*. WW Norton & Company.
- Améry, J. (2013) *Más allá de la culpa y la expiación*. Pre-textos.
- Ball, K. (2000). Introduction: Trauma and Its Institutional Destinies. *Cultural Critique*, 46, 1-44. <https://doi.org/10.2307/1354407>
- Barthes, R. (1999). *Mitologías*. Siglo XXI.
- Bond, L. y Craps, S. (2020). *Trauma*. Routledge.
- Caruth, C. *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Johns Hopkins University Press.
- Cioranescu, A. (1964). *Principios de la Literatura Comparada*. Universidad de La Laguna.
- Corbí, J. E. (2006). Lo real y lo imaginario en la experiencia del soldado. N. Sánchez (ed.). *La Guerra* (pp. 185-207) Pre-textos.
- Coupe, L. (2009). *Myth*. Routledge.
- Craps, S. (2013). *Postcolonial Witnessing: Trauma out of Bounds*. Palgrave Macmillan.
- Durand, G. (1993a). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Anthropos.
- Durand, G. (1993b). *De la mitocritica al mitoanálisis: figuras míticas y aspectos de la obra*. Anthropos.

- Durand, G. (2003). *Mitos y sociedades. Introducción a la mitodología*. Biblos.
- Fassin, D. y Rechtman, R. (2009). *The Empire of Trauma: An Inquiry into the Condition of Victimhood*. Princeton University Press.
- Fernández-Vara, C. (2018). Game narrative through the detective lens. In *Abstract Proceedings of DiGRA 2018 Conference: The Game is the Message*.
- Fernández-Vara, C. (2021). Postmodern Detective Fiction in Videogames. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 57-70.
- Frenzel, E. (1980). *Diccionario de motivos de la literatura universal*. Gredos.
- Garín-Boronat, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 1(7), 94-115.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Taurus.
- Gual, C. G. (2016). *La muerte de los héroes*. Turner.
- Gutiérrez, F. (2012). La mitocrítica de Gilbert Durand: teoría fundadora y recorridos metodológicos. *Thélème*, 27, 175-189.
- Hite, K. (2007). Narrative Structure and Creative Tension in Call of Cthulhu. En P. Ionescu, A. (2022). Towards an Affective Ludo-ethics of Re-enactment: Witnessing (in) *Attentat 1942. Parallax*, 28(2), 213-229. <https://doi.org/10.1080/13534645.2023.2184951>
- Joshi, S. T. (2003). *Primal Sources: Essays on H. P. Lovecraft*. Hippocampus Press.
- Kalinowska, S. I. (1972). *El concepto de motivo en literatura*. Ediciones Universitarias de Valparaíso.
- Levenworth, V. (2007). *Playing with the Mythos*. Electronic Book Review.
- Lévi-Strauss, C. (1955). "The structural study of myth". *Journal of American Folklore*, 68, pp. 428-555.
- Loock, K. (2024). *Hollywood Remaking: How Film Remakes, Sequels, and Franchises Shape Industry and Culture*. University of California Press.
- Losada, J.M. (2015). Estructura del mito y tipología de su crisis. En Losada, J.M. y Antonella Lipscomb (eds.), *Myth in Crisis: The Crisis of Myth* (pp.33-62). Cambridge Scholars Publishing.
- May, S. (2019). *El poder de lo cuqui*. Alpha Decay.
- Mauron, C. (1962). *Des métaphores obsédantes au mythe personnel*. José Corti.
- Mowitt, J. (2000). Trauma Envy. *Cultural Critique*, 46, 272-297. <https://doi.org/10.2307/1354416>
- Mukherjee, S. y Pitchford, J. (2010). Shall we kill the pixel soldier?: perceptions of trauma and morality in combat videogames. *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, 2(1), 39-51. https://doi.org/10.1386/jgvw.2.1.39_1
- Murcia, A. (2022). La justificación del victimario como estrategia identitaria para el veterano de guerra. *Dilemata*, (39), 61-78.
- Núñez Martín, M. y Navarro-Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 7-32.
- Pérez Latorre, O. (2023). *Imaginarios Ludonarrativos: Análisis Intertextual de juegos, videojuegos y ficción audiovisual*. Shangrila.
- Perron, B. (2012b). "Survival Horror." In *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, edited by Mark J. P. Wolf, 636-38. Westport: Greenwood.
- Planells de la Maza, A.J. (2021). La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de Bioshock Infinite y Death Stranding. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 117-130.
- Planells de la Maza, A.J., Navarro Remesal, V., Cuadrado, A., Gonzalo, J., Pérez Zapata, B., Samper, A., Trapero, P., Terrassa Torres, M., Murcia, A. y Vidal, N. (2023). *Ludomitologías. Bases conceptuales del mito y el (video)juego*. Disponible en <https://bloccs.tecnocampus.cat/mito-ideologia-videojuegos-contemporaneos/files/2023/12/Informe-Ludomitologias-Bases-conceptuales.pdf>
- Rondinone, T. (2019). *Nightmare Factories: The Asylum in the American Imagination*. Johns Hopkins University Press
- Smethurst, T., & Craps, S. (2015). Playing with Trauma: Interreactivity, Empathy, and Complicity in The Walking Dead Video Game. *Games and Culture*, 10(3), 269-290

- Sütterlin, N. (2020). History of trauma theory. En C. Davis y H. Meretoja (Eds.), *The Routledge Companion to Literature and Trauma* (pp. 11-22). Routledge.
- Vickroy, L. (2002). *Trauma and Survival in Contemporary Fiction*. University of Virginia Press.
- Vieira, P. H. D. O. (2018). *O combate de Chronos: o imaginário dos mitos de apocalipse no ambiente dos videogames*. Trabajo Fin de Máster. Universidad Pontificia de São Paulo.
- Viesielovskii, A. (2014). *Poética histórica*. Akal.
- Whitehead, A. (2004). *Trauma Fiction*. Edinburgh University Press.
- Zanger, A. (2006). *Film remakes as ritual and disguise: from Carmen to Ripley*. Amsterdam University Press.