

El mundo de Alessa: una aproximación desde los Estudios Visuales a la intertextualidad entre *Christina's World*, de Andrew Wyeth, y el videojuego *Silent Hill*

ALESSA'S WORLD: AN APPROACH FROM VISUAL STUDIES TO THE INTERTEXTUALITY BETWEEN ANDREW WYETH'S *CHRISTINA'S WORLD* AND THE VIDEO GAME *SILENT HILL*

Romano Ponce-Díaz*
Iván Ávila-González*

Resumen: Partiendo de las propuestas teóricas transdisciplinares de los Estudios Visuales, se propone una exploración semiótica intertextual entre la pintura *Christina's World* (1948), de Andrew Wyeth, y el videojuego *Silent Hill* (Toyama, 1999). Se abordan ambas obras como encadenamientos lógicos, causales y secuenciales de signos, entendidos como textos, y se examina la intertextualidad que mantienen. Se plantea que el cuadro despliega una interdiscursividad con los elementos visuales del videojuego, de modo que comparten significados vinculados al sufrimiento humano —físico, emocional y espiritual—. El análisis se realiza desde la *intentio operis*, con base en las aportaciones semióticas de Julia Kristeva y Roland Barthes sobre la intertextualidad. Para ello, se emplea una propuesta austera de cartografía particular no modelizante, derivada de las teorías de Kristeva, Barthes, Peirce y Berger, que contempla un proceso causal de identificación e interpretación de componentes visuales y de los significantes construidos por nuestro objeto de estudio.

Palabras clave: literatura ergódica; videojuegos; semiótica; Barthes; Peirce; Kristeva

Abstract: Drawing on the transdisciplinary theoretical framework of Visual Studies, this text proposes an intertextual semiotic exploration between Andrew Wyeth's 1948 painting *Christina's World* and the 1999 video game *Silent Hill*. We will approach both works as logical, causal, and sequential chains of signs understood as texts. The analysis will examine the intertextual relationship between the video game and Wyeth's painting, suggesting that the former displays an interdiscursivity with the visual elements of the latter, so that both share meanings related to human suffering—physical, emotional, and spiritual. This inquiry will be conducted from the *intentio operis* and will draw on the semiotic perspectives of Julia Kristeva and Roland Barthes concerning intertextuality. To this end, an austere, non-modeling particular cartography derived from the theories of Kristeva, Barthes, Charles S. Peirce, and John Berger will be employed, encompassing a causal process of identification and interpretation of visual elements and of the signifiers constructed by our object of study.

Keywords: ergodic literatura; videojuegos; semiotics; Barthes; Peirce; Kristeva

*Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, México
Correo-e: romano.ponce@umich.mx
Recibido: 31 de agosto de 2023
Aprobado: 14 de mayo de 2025



INTRODUCCIÓN

Partiendo de las propuestas teóricas transdisciplinares de los Estudios Visuales, el presente texto aspira a ser una exploración semiótica intertextual entre la obra artística de Andrew Wyeth de 1948 intitulada *Christina's World* y el videojuego *Silent Hill* (Toyama, 1999). Abordamos ambas como un encadenamiento lógico, causal y secuencial de signos; es decir, en su condición de texto (González Vidal y Ávila González, 2019). Presentamos la relación intertextual entre ellos y proponemos que dentro del videojuego hay una interdiscursividad con los elementos visuales de la pintura de Wyeth, ya que comparten elementos de significación alrededor del dolor humano, tanto físico como emocional y espiritual. Realizamos nuestro abordaje desde la *intentio operis* del texto (Eco, 1992) y recurrimos a las posturas semióticas de Julia Kristeva y Roland Barthes en torno a la intertextualidad (Barthes, 1970; 1985). Hacemos uso de una austera propuesta de cartografía particular no modelizante para la aproximación semiótica intertextual de las imágenes, derivada de las teorías de Kristeva, Barthes (1970; 1980; 1985), Charles S. Peirce (en Everaert-Desmendt, 2006) y John Berger (1977). Este acercamiento implica un proceso causal de identificación e interpretación de los elementos visuales y, por lo tanto, de los significantes que nuestro objeto de estudio pueda construir (Ponce Díaz y Ávila González, 2023).

Aspiramos a explorar el papel de la intertextualidad en la construcción de sentido en las imágenes artísticas que aparecen en diversos productos culturales con la finalidad si el vínculo intertextual entre las obras de Wyeth y Keiichi Toyama abona a la generación de un sentido semiótico dentro del videojuego y, por consiguiente, si el cuadro refuerza las estructuras signícas presentes en el *software*.

De forma inicial, podemos señalar que la intertextualidad es un fenómeno signíco en el que diversos textos se entrelazan, influyen,

complementan o, parafraseando a Barthes, dialogan entre sí. Es Kristeva quien acuña el término (Barthes, 1970; Kristeva, 1978) para señalar que todo texto constituye un entramado de citas y transformaciones. La filósofa enuncia que adquieren su sentido al interactuar con otros: “Todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de *intertextualidad*, y el lenguaje poético se lee, al menos, como doble” (Kristeva, 1978: 190).

Para Kristeva, la intertextualidad define la condición del lenguaje: todo enunciado se inscribe en una red de textos que lo anteceden, acompañan y anticipan. En este caso particular, abordamos cómo el videojuego de Toyama se enlaza con la pintura de Wyeth y retoma de ella una serie de elementos signícos que rebasan la mera referencia y abonan a la generación de sentido semiótico dentro de su propia red de significantes. Es decir, cuando una persona identifica el cuadro dentro del *software*, puede desencadenar un proceso de semiosis —proceso cognitivo de generación de sentido— en el que, por el mero hecho de observar, podría otorgar nuevos significados al trabajo de Toyama.

Con la intención de aproximarnos a la intertextualidad en las imágenes artísticas elegidas, realizamos un breve recorrido visual comparativo entre la pintura y el videojuego, identificando las recurrencias y disimilitudes entre sus elementos visuales, buscando argumentar cómo se enlazan para producir nuevos niveles de significación. Nuestra exploración comienza con una breve descripción y contextualización de los objetos analizados, de tal forma que se señalan sus aspectos técnicos y formales.

De manera provisional, proponemos que los componentes que fungan como intertextos son la casona de la pintura de Wyeth y la que aparece en el video introductorio de *Silent Hill*. Con la finalidad de aproximarnos a la relación signíca entre ambas, recurrimos a las propuestas de

Peirce en torno a la primeridad, segundidad y terceridad de los signos (Everaert-Desmendt, 2006). Realizamos una descripción de dichos elementos de acuerdo con sus cualidades emotivas perceptibles con los sentidos —lo que autores como Barthes denominan lo denotativo de la obra o el plano de expresión—, seguida de una enunciación de su contexto práctico y, finalmente, una argumentación en torno a lo observado —lo denotativo, si recurrimos al mismo Barthes—. La semiótica de Barthes se preocupa por el análisis de los sistemas de signos, principalmente aquellos derivados de la mirada occidental. En su trabajo, distingue entre denotación, esto es, el significado literal de un signo, y connotación, que se refiere a las asociaciones culturales y emocionales que este lleva consigo (Barthes, 1985).

LOS VIDEOJUEGOS COMO IMAGEN ARTÍSTICA, UNA CONSIDERACIÓN PREVIA

En la presente disertación abordamos los videojuegos como imágenes artísticas. Este concepto, de acuerdo con los estudios cinematográficos de Andrey Tarkovski, parte de la diferenciación entre literatura artística [*judózhestvennaia literatura*] y cualquier otro tipo de escritura [*científica, académica, filosófica, periodística*] (Tarkovski, 2016). El cineasta argumenta que tal distinción se puede trasladar al campo de las imágenes, de modo que serán artísticas [*judózhestvennaia film o kartina*] aquellas imágenes o cintas cuyos fines no sean informativos (Bustos García, 2016). Esto nos puede remitir a las funciones de la comunicación presentadas por Roman Jakobson (1963), quien apuntaba que los signos cumplen diversos propósitos según el enfoque que se les dé en una situación particular.

El enfoque que adoptamos hacia esta categoría no tiene la intención de colocar a los videojuegos por encima de otras manifestaciones culturales, más bien, la entendemos como una condición de intención de producción y de su impacto social

posterior. Es decir, pensamos estas producciones audiovisuales dentro de las imágenes artísticas, ya que sus fines no son informativos y se aproximan a la función poética¹ de Jakobson.

Además, reconocemos que hay diversas imágenes que en su momento no fueron consideradas arte, pero debido a los mecanismos de legitimación académica y social les fue otorgada esa categoría (Terrones, 2016; 2020). El que nosotros afirmemos que los videojuegos pueden catalogarse como imágenes artísticas tiene la intención de dar brevedad retórica a nuestra argumentación, en el sentido de que si bien muchos de ellos surgen en entornos de producción capitalista —al igual que la cinematografía y otras tantas expresiones culturales contemporáneas—, hay diversas obras en las que sus autores tienen intenciones discursivas estéticas.

¿Todos los videojuegos son arte? No, en la misma proporción que sucede con las producciones cinematográficas. ¿Hay videojuegos que son o pueden considerarse artísticos? Sí, bajo la perspectiva de que algunos se realizan con tales intenciones expresivas e, incluso, han sido arrojados por los sistemas de legitimación correspondiente (Antonelli, 2012; Rallowey, 2013). El texto “El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados”, aborda de forma más extensa este tópico (Ponce Díaz, 2021).

EL MUNDO DE LAS IMÁGENES ES UN TEJIDO INTERTEXTUAL

Comenzamos este apartado enunciando, de una forma brevísima y reduccionista, que la propuesta de Barthes respecto a la intertextualidad en la teoría semiótica se fundamenta en la concepción

1 La función poética se centra en la forma estética del mensaje y en cómo se presenta. Suele utilizarse en representación artísticas, como poemas, canciones o metáforas, por mencionar las más evidentes.

de que todos los textos en su condición de signos, tanto lingüísticos como auditivos, visuales y sensitivos, están intrínsecamente conectados con otros —signos encadenados— que los precedieron culturalmente. El teórico sostiene que cualquier producción sígnica no emerge de manera aislada e independiente de su entorno, sino que se nutre y construye a partir de una red intertextual de referencias y significados compartidos (Barthes, 1980). Considerando esta propuesta, podemos señalar que los artistas —en su condición de productores de imágenes físicas y mentales—, al elaborar sus obras, inevitablemente reciben influencia de la cultura visual en la que están inmersos y adscritos, lo que a su vez implica que sus producciones también contienen dichas conexiones intertextuales inherentes (Parnentier, 1985).

En este tenor, podemos vincular la noción de intertextualidad con la propuesta de semiosis de Peirce, quien contempla que las actividades humanas fluctúan entre los ejes triádicos del accionar emotivo, práctico e intelectual, lo que él denominó la primeridad, segundidad y terceridad (Everaert-Desmendt, 2006). Desde esta perspectiva el sentido se genera en un constante sistema de retroalimentación entre aquello que captan nuestros sentidos y su procesamiento práctico mediante las complejas redes intertextuales de la cultura y las vivencias, lo que da pie a la simbolización intelectual de aquello que comenzó como un estímulo biológico. Tal sistema de retroalimentación es lo que actualmente denominamos semiosis. Este accionar entre los ejes triádicos origina la polisemia de un mismo signo en distintos grupos sociales, históricos e, incluso, dentro de los mismos individuos (McNabb, 2019).

Si seguimos las líneas de Pierce podemos puntualizar que un texto, en tanto encadenamiento de signos, se convierte en un objeto de interpretación que evoca y remite a otros textos o signos, tanto previos como paralelos a él. La semiosis ilimitada sugiere que este proceso no tiene un principio o final determinado, ya que cada nuevo

texto generado, al ser observado, asimilado e interpretado, desencadena una nueva secuencia de significados y referencias que se conecta con otros textos y contextos (González Vidal, 2020; González Vidal y Ávila González, 2021; Morris, 2003). Así, la intertextualidad se vuelve un mecanismo de asimilación, comprensión, producción y generación de significados, ya que se establece un diálogo constante entre los diversos textos y discursos, creando una red de sentidos que se expande continuamente por el entramado al que llamamos cultura (Hobsbawn, 2013; Marinkovich, 2004; Martín Barbero, 1983).

La intertextualidad no es un fenómeno semiótico exclusivo de la contemporaneidad, más bien ha sido una característica fundamental de la generación de significado para diversos pueblos a lo largo del tiempo. Desde la Antigüedad hasta el presente, la literatura, la pintura y otras disciplinas creativas han utilizado referencias, alusiones y apropiaciones de complejos entramados sígnicos. Las tradiciones culturales, las disciplinas artísticas, las técnicas formales, los cánones e, incluso, los géneros narrativos se construyen como encadenamientos con otros textos, signos y representaciones del pasado inmediato o remoto (Benjamin, 2004; Berger, 1977).

En el contexto visual contemporáneo, los objetos culturales, artísticos y comunicativos presentan intrincadas relaciones intertextuales que se extienden a lo largo de décadas o siglos con una diversidad de otros elementos estéticos, sociales y religiosos que, en ocasiones, han sido documentados por disciplinas como la historia del arte (Mirzoeff, 2009; Rabadán-Villalpando, 2017). En un ejercicio mental de semiosis intertextual retroactiva, podríamos tomar cualquier obra y vincularla con otra que temporal y culturalmente le preceda, y encontraremos diálogos entre ellas. Estas conexiones se manifiestan en forma de referencias explícitas o alusiones sutiles, y su existencia refleja el modo en que la producción cultural se nutre de la tradición. Los objetos contemporáneos, al hacer eco de

elementos s gnicos ic nicos, simb licos o tem ticos de creaciones del pasado, establecen una comunicaci n compleja entre la herencia cultural y las manifestaciones art sticas del presente (Berger, 1977; Morris, 2003).

Por cuestiones de brevedad y con la finalidad de acotar el alcance del presente art culo, podemos se alar que la intertextualidad puede manifestarse de dos maneras: consciente o no-consciente. La primera se refiere a la utilizaci n deliberada en una nueva obra de referencias y alusiones a textos o im genes preexistentes, ya sea para establecer di logos, resaltar significados o reinterpretar conceptos. En diversas ocasiones, esta estrategia es tan transparente y evidente que no es necesario que la persona autora haga el se alamiento del v nculo o de su origen. El creador —de forma acertada o desacertada— conf a en que su audiencia identificar  con facilidad la serie de intertextos y la recombina n que ha hecho de los signos. De igual manera, hay producciones que con toda intenci n encriptan tales v nculos, de modo que resultan visibles solo para determinadas miradas.

La segunda, en cambio, acontece inadvertidamente, cuando el autor incorpora sin una intenci n expl cita elementos culturales y visuales que provienen de su contexto, experiencia o biblioteca intertextual (Zavala, 2006). Por ejemplo, el plagio se puede enmarcar como una forma de intertextualidad consciente en la que un creador decide utilizar un texto previo, ocultando su origen con deliberaci n. Es decir, en lugar de reconocer y se alar de manera adecuada la fuente original, el plagiador se apropia del trabajo ajeno y lo hace pasar como suyo (Barroso Montero, 2016). A diferencia de la intertextualidad consciente, que busca establecer di logos con referencias expl citas a otros objetos, el plagio consiste en una usurpaci n y una negaci n preconcebida de aportaciones predecesoras. Por otro lado, una intertextualidad no-consciente podr a no ser considerada un plagio tal cual o verse como carente de dolo, debido a que se trata

de una manifestaci n del acervo de quien que realiza una obra art stica. Aqu , la persona autora incorpora elementos, referencias o influencias de manera inadvertida, sin el prop sito de adjudicarse indebidamente el trabajo de alguien m s. Estos v nculos surgen de su experiencia previa y contexto, y el creador no es consciente de su presencia al momento de incorporarlos en su producci n.

De manera provisional, sin intentar descifrar la *intentio auctoris*, consideramos que el nexo entre la pintura de Wyeth y el videojuego de Toyama es consciente y transparente, es decir, en Silent Hill aparece la casona de *Christina's World* como un signo que se puede reconocer con claridad. Esperamos que los siguientes apartados puedan respaldar esta afirmaci n —de momento— repentina.

PRESENTACI N DEL OBJETO DE ESTUDIO

Comenzamos con una breve descripci n y contextualizaci n de las im genes art sticas observadas. Nuestra aproximaci n se realiza desde la *intentio operis* (Eco, 1992); de tal forma, nos enfocamos en aspectos t cnicos y formales de la pintura de Wyeth y del videojuego dirigido por Toyama. Dejamos a mejores historiadoras del arte y analistas la labor de explorar la *intentio auctoris* de las obras, el mundo interior y psicol gico de sus autores, sus contextos de producci n, los pormenores del mercado en que circulan y la forma en que el capitalismo atraviesa y modifica nuestra percepci n de ellas.

Consideramos pertinente recalcar que abordar una imagen art stica desde las propuestas de Peirce sobre la primeridad, segundidad y terceridad implica atravesarla con la mirada, es decir, con nuestra subjetividad (Berger, 1977; Everaert-Desmendt, 2006). De igual forma, somos conscientes de que al transcodificar a signo ling  stico aquello que percibimos como primeridad, damos pie a una contradicci n, ya que las emociones

CUADRO 1. BREVE FICHA TÉCNICA DEL OBJETO DE ESTUDIO

MEDIO: PINTURA	MEDIO: VIDEOJUEGO
Título: <i>Christina's World</i> Autor: Andrew Wyeth Año de creación: 1948 Ubicación Actual: The Museum of Modern Art, Nueva York Estilo: pintura figurativa Técnica: pintura al temple sobre paneles	Título: <i>Silent Hill</i> Desarrollador: Team Silent Editor: Konami Plataformas: PlayStation Fecha de lanzamiento: 31 de enero de 1999 Resolución: 240p (NTSC) o 288p (PAL) Formato de disco: CD-ROM Duración: alrededor de 7 horas de juego sin tomar en cuenta los finales múltiples

Fuente: Elaboración propia.

derivadas de la cualidad se suelen suscribir a lo prelingüístico, y al nombrarlas lo arrastramos a la segundidad —el terreno práctico—, o incluso a la terceridad —el ámbito intelectual—. Tal contradicción parece ratificar la propuesta de Peirce, quien señalaba que la primeridad es un instante ligado a nuestros sentidos que trasladamos a la segundidad y terceridad de forma casi instantánea, y que puede presentarse de manera ominosa e inasible (Everaert-Desmendt, 2006; McNabb, 2019).

Los siguientes párrafos están plagados de la subjetividad producto de nuestra mirada, experiencias, sensaciones, contextos y bibliotecas intertextuales; en consecuencia, la aspiración de abordar las imágenes artísticas bajo un esquema triádico solo podrá presentarse en forma de signos lingüísticos, es decir, de segundidad y terceridad.

BREVE CONTEXTO DE SILENT HILL Y CHRISTINA'S WORLD

Adentrémonos en nuestros objetos de estudio (Cuadro 1).

Silent Hill fue publicado para la consola Sony PlayStation el 31 de enero de 1999. Fue un proyecto transdisciplinar a cargo del director Keiichiro

Toyama, quien también escribió el videojuego. Se trata de una narrativa ergódica en la que nos transmigramos, por medio de la metempsicosis,² al personaje de Harry Mason. Este padre viudo pasará diversas pruebas y penurias en las calles del pueblo Silent Hill con la intención de encontrar a su desaparecida hija adoptiva Cheryl. A lo largo de sus desventuras, Harry Mason conocerá fragmentos del turbio pasado del lugar, la abyecta naturaleza y dogmas de sus habitantes, y la historia personal de Cheryl (Toyama, 1999). Si nos remitimos a las fórmulas narrativas convencionales de Occidente, podemos señalar que *Silent Hill* forma parte de una narrativa de horror. Por consiguiente, Lauro Zavala Alvarado apunta que este último se incluye en la tradición clásica en donde un individuo común se enfrenta a una situación excepcional, estableciendo una complicidad con lo extraño (2007; 2010). Por su

2 “La metempsicosis, en el contexto de las narrativas ergódicas, es el acto de trans migración de la agencia intelectual para ejecutar el acto de ‘ser y estar ahí’ (Heidegger, 1996) dentro de un espacio digital navegable [...] llamamos metempsicosis al proceso simbólico en el que asumimos el rol de un personaje dentro de un juego, lo que nos permite encaminar las acciones de tal personaje por medio del esfuerzo no-trivial. La metempsicosis dentro de los videojuegos es el proceso quines tésico e intelectual que nos permite tomar el rol de uno o varios personajes, y es uno de los pilares del esfuerzo no-trivial” (Ponce Díaz, 2022: 96).

parte, Isabel Christina Pinedo (1997) señala que el horror cuenta con cinco descriptores: 1) perturba el orden cotidiano, 2) hay una transgresión y violación de las fronteras, 3) altera la validez de la racionalidad, 4) resiste el cierre narrativo, y 5) articula el miedo. Ambas perspectivas se pueden empatar con la estructura del monomito propuesto por Joseph Campbell, en donde los protagonistas son separados del mundo de lo ordinario y arrojados a un trayecto que los transformará de forma irremediable (Campbell, 2013). En textos anteriores, nos aventuramos a añadir que tal acercamiento a lo excepcional y lo extraño tiene consecuencias trágicas y terribles en el cuerpo o la psique de los individuos (Acuña, Ponce Díaz y Ávila González, 2023; Ponce Díaz, Acuña y Ávila González, 2023).

El videojuego presenta espacios digitales navegables (Manovich, 1998) que siguen lógicas oníricas y surrealistas, acertijos y misterios crípticos. Este objeto artístico permite que la trama tenga diversas resoluciones, lo que abona a la polisemia de las situaciones, eventos y signos que lo conforman. La verdad ficcional propuesta dentro del relato promueve que las personas que juegan puedan hacer múltiples interpretaciones de lo expuesto.

Ahora bien, los aspectos visuales que captan nuestro interés aparecen durante la secuencia inicial del videojuego. El montaje muestra diversos personajes y situaciones en un ordenamiento diegético no-lineal. Consideramos relevante señalar que el video introductorio es una pieza que emplea, de forma sumamente efectiva, elementos que proporcionan información relevante sobre los actantes y sus relaciones. (Aarseth, 1997; Ponce Díaz y Ávila González, 2022). A nivel denotativo, se nos muestra a Harry y Cheryl Mason, quienes sufren un accidente automovilístico en una carretera aledaña a Silent Hill. Además de establecer un tono emotivo y sensorial del relato, por medio de una melancólica melodía musical, el montaje permite contextualizar cuál

será la actividad dotada de sentido en la narrativa ergódica: la sucesión de estados o transformaciones de los actantes (Saniz Balderrama, 2008) a nivel denotativo y connotativo.

Entre las imágenes de naturaleza no-lineal encontramos una casona, presumiblemente de los Gillespie —quienes fungen los roles actanciales de oponentes y ayudantes de Harry Mason—. Los fotogramas de la residencia comienzan a hacer una transición a la figura superpuesta del rostro de Cheryl con signos de dolor y desesperación. Aunque no se volverá a mostrar el exterior de ese espacio arquitectónico, en diversos diálogos y textos diegéticos se hará referencia al hogar de la familia Gillespie, el incendio que tuvo lugar ahí y las quemaduras que sufrió el actante Alessa Gillespie durante el incidente. Considerando la imagen superpuesta de Cheryl sobre la propiedad, se genera un vínculo entre este edificio y un espacio de sufrimiento; además, podemos inferir que el clímax del relato sucede dentro de la casona, ya que podemos recorrer la habitación de Alessa y el sótano en que la mantienen oculta, y en donde se espera que ella encarne al dios de Silent Hill. La transición al rostro de la hija adoptiva de Harry Mason genera otra serie de connotaciones que implican que nos hallamos frente a un sitio siniestro en el que probablemente se encuentre Cheryl. El hogar de los Gillespie constituye un espacio con una amplia carga simbólica dentro de esta narrativa ergódica, y podemos inferir que se trata de la misma que casona que aparece en el montaje introductorio. De tal forma, nos referiremos al edificio de este video como la residencia Gillespie.

La representación de la propiedad nos remite de forma transparente e inmediata a la obra de 1948 de Andrew Wyeth, *Christina's World* (MOMA, 2025), específicamente al detalle de la casa de campo presentada en la pintura. Wyeth fue parte del movimiento artístico denominado realismo natural o regionalista, que se originó en Estados Unidos. Esta corriente buscaba retratar

escenas rurales y cotidianas con un alto nivel figurativo. En *Christina's World*, el creador intentó seguir esa estética (Shelley, 2019).

En cuanto a la denotación de la obra, podemos decir que en ella aparece una joven, con ropa sencilla, tumbada en un campo de hierba seca. La mujer mira hacia una casa blanca y aislada en el horizonte. El entorno está compuesto de un terreno inclinado, con flora silvestre, bajo un cielo gris.

En el contexto de la historia del arte, la pintura muestra a una joven acostada en un prado mientras observa una casa blanca a la distancia, la residencia Olson. La mujer está colocada en primer plano y es el centro focal de la composición, mientras que el paisaje rural se extiende a su alrededor. Consideramos importante señalar que en el cuadro, la figura femenina corresponde a Anna Christina Olson, un actante recurrente en la obra de Wyeth y vecina del pintor en el poblado de South Cushing, Maine. Su ambiente cotidiano estuvo rodeado de aflicción, debido a

que sufría una degeneración muscular congénita que le hizo llevar una vida de dolor y le impidió caminar. En lugar de utilizar silla de ruedas, Olson se arrastraba alrededor de su propiedad, de la misma forma en que Wyeth la representó en su pieza (Shelley, 2019). Esta información resulta relevante para vislumbrar su carga signífica en *Silent Hill*. La residencia es el elemento que genera el intertexto entre la pintura y el videojuego. Si bien solo hay un vínculo visual con la casa, el proceso de semiosis puede remitir a la persona que observa la pintura de Wyeth en su totalidad.

DESCRIPCIÓN DENOTATIVA DEL INTERTEXTO

Según las teorías semióticas de Barthes (1970), los elementos denotativos son aquellos que describen lo que se ve en la imagen de manera concreta y sin interpretación profunda. En este caso, podrían enunciarse como vemos en el Cuadro 2.

CUADRO 2. ELEMENTOS DENOTATIVOS DE LA RESIDENCIA OLSON EN *CHRISTINA'S WORLD*

Una casa antigua y con signos de deterioro, en un paisaje árido.
La imagen usa colores fríos en la casa, en concordancia con los usados para representar el cielo.
El fondo es un paisaje plano y vacío con un cielo nublado.
Es una casa occidental de estilo rural.
En la fachada no se aprecian elementos extravagantes o adornos llamativos.
Es una edificación aislada, rodeada de campos de hierba seca.
La casa está pintada de blanco o de un gris claro.
La casa es de tres pisos, con un techo empinado y dos chimeneas.
Tiene una forma rectangular, con techo inclinado a dos aguas.
Junto y frente a la casa hay tres construcciones anexas.
Hay un pequeño cobertizo o letrina a la derecha de la casa.

Se observa una escalera de mano recargada en el techo.
Hay una carreta en el sendero que lleva a la residencia.

Fuente: Elaboración propia.

La casa Olson que aparece en *Christina's World* es una estructura solitaria y modesta, ubicada en el horizonte visual, en la parte superior derecha de la obra. Consideramos importante recalcar que el listado se enfoca solo en los componentes perceptibles en la representación, y no incluye elementos históricos de la construcción y la región. Tampoco aludimos a la composición, ya que se trata del detalle de una pintura.

En el Cuadro 3 describimos los elementos denotativos de la residencia Gillespie, de acuerdo con las posturas de Barthes y Peirce, es decir, retomamos componentes formales, tales como la composición, los colores y la condición de calidad de los signos. Si tomamos en consideración los elementos denotativos, podemos señalar que en ambas piezas estudiadas aparece una casa rural de madera

CUADRO 3. ELEMENTOS DENOTATIVOS DE LA RESIDENCIA GILLESPIE

La imagen digital presenta una casa de tres pisos antigua y deteriorada en un entorno rural.
Se distingue una composición simétrica, con la casa en el centro y los elementos del paisaje a ambos lados.
La composición simétrica sigue una ley de tercios en la que el objeto focal —la casa— se encuentra en el centro.
La composición simétrica también es horizontal, estableciendo un contraste entre el cielo de tonos fríos y la campiña de tonos cálidos.
La composición presenta dos puntos de fuga, los cuales se desvanecen en los extremos centrales de la izquierda y la derecha.
La imagen usa colores cálidos en la casa, en oposición a los tonos fríos del cielo. El blanco, el gris y el marrón crean un contraste con el verde oscuro, casi negro, de los árboles al fondo, y con el cielo gris.
La imagen tiene una perspectiva frontal y un ángulo de visión bajo, aproximándose al contrapicado, lo que hace que la casa parezca más grande y dominante.
La casa es blanca o gris claro, con un techo marrón y varias ventanas, algunas de ellas tapiadas.
Las paredes muestran daño causado por la humedad, en especial debajo del marco de las ventanas.
Hay una escalera de mano recargada en el techo, casi frente a una de las ventanas del tercer piso.
En uno de los laterales de la casa se puede observar una carreta blanca.

La casa está rodeada por un patio de tierra marrón o follaje seco, postes telefónicos y un estanque..
El cielo está nublado y el ambiente general es siniestro y de abandono.
La imagen tiene una iluminación difusa y sombría, que acentúa el aspecto degradado y fantasmal de la casa..

Fuente: Elaboración propia.

de tres pisos con un techo a dos aguas. Su fachada es en apariencia simétrica, con ventanas de marcos sencillos distribuidas de forma equilibrada a lo largo de la primera y segunda planta. La construcción muestra dos chimeneas. Hay diferencias leves en el techo, pues el de la residencia Gillespie se extiende formando una cornisa. Los tonos utilizados en la edificación también son distintos, cálidos en el videojuego y fríos en la pintura. El hogar de los Gillespie parece estar cerca de algún conjunto de árboles y se percibe un cuerpo de agua frente a ella.

El ángulo desde el que se coloca el punto de vista del observador también es ligeramente dispar, con el contrapicado más acentuado en *Silent Hill*. En ambas imágenes encontramos una escalera, además de la carreta solitaria, sin embargo, esos elementos están colocados en diferentes partes de la fachada y en ángulos distintos. Ahora bien, la aparición de ambos objetos nos permite aventurar que la residencia Gillespie se trata de un intertexto directo, consciente y transparente a la casa de los Olson de *Christina's World*, si bien las singularidades del contrapicado nos llevan a inferir que no se trata de un mero calco.

El intertexto está diseñado y presentado con las evidentes y suficientes similitudes denotativas para construir un enlace entre ambas imágenes artísticas. Las variaciones en la escalera y la carreta nos hacen pensar que se buscó establecer y evidenciar un vínculo intertextual a pesar de los cambios en el color, ángulo y paisaje. Ahora bien, en los siguientes apartados argumentamos que dicha relación también es de naturaleza connotativa, es decir, que los signos aparecidos en el

cuadro de Wyeth abonan a la generación de sentido dentro del videojuego.

MIRADA, DENOTACIÓN Y TERCERIDAD

A continuación, recopilamos los elementos teóricos que hemos enunciado de forma explícita y utilizado implícitamente. A lo largo del presente artículo hemos abordado la intertextualidad desde la perspectiva semiótica de Barthes, como un fenómeno en el cual se han vinculado dos obras: *Christina's World*, de Andrew Wyeth, y el videojuego *Silent Hill*. Nos aventuramos a señalar que el vínculo entre ambas permite expandir sus connotaciones y cargas signílicas. Para nuestro abordaje ha sido fundamental retomar los principios de primeridad, segundidad y terceridad propuestos por Peirce, que juegan un papel fundamental en la asignación y generación de sentido en las imágenes artísticas (Everaert-Desmendt, 2006).

La primeridad, bajo esta perspectiva, se refiere a la cualidad inmediata de un signo; en nuestro estudio corresponde a la apariencia visual y a aquellos elementos que son captados por medio de los sentidos a un nivel prelingüístico (McNabb, 2019). Al establecerse un vínculo intertextual, vemos que la imagen de referencia, *Christina's World*, posee componentes sensibles que la vinculan con otra, la representación de lo que denominamos la residencia Gillespie en *Silent Hill*. Si bien estos elementos pueden ser simbólicos, icónicos o estructurales, en la primeridad acontecida al observar la casa Gillespie se

pueden percibir similitudes visuales directas con el cuadro de Wyeth, incluyendo colores, formas y objetos reconocibles en el mundo natural.

La segundidad semiótica involucra la relación entre ambas imágenes artísticas y cómo esto se enlaza con la mirada de quien observa. Al establecerse una referencia intertextual a partir de lo sensible, el espectador puede reconocer y asociar los elementos compartidos, lo que deriva en una transferencia de significado. Gracias a dicho vínculo, la figura de la residencia Gillespie, y en consecuencia el videojuego *Silent Hill*, adquieren una connotación expandida que va más allá de la interpretación inicial y se nutre de los significados evocados por *Christina's World*.

Ahora bien, la terceridad es el nivel más abstracto y debatible de la intertextualidad. Consiste en la producción de interpretantes más amplios y culturalmente contextualizados. Podemos establecer que el nexo entre las imágenes no es meramente una cita, plagio o referencia superficial, sino un diálogo donde se entrelazan múltiples elementos. Tal proceso dinámico implica la asignación y generación de nuevo sentido. La semiosis, en su condición triádica de primeridad, segundidad y terceridad, coloca a la intertextualidad como una expansión de la carga signífica de las imágenes, sujeta a la mirada, contexto y biblioteca cultural de quien observa.

La terceridad no está libre de paradojas y contradicciones. A pesar de ligarse al terreno intelectual del encuentro con los signos, no deja de derivarse de nuestra subjetividad y contexto cultural, ideológico y emocional. El concepto de terceridad o relación triádica se refiere al interpretante, que es el entendimiento que surge de la interacción entre el signo y su objeto. En este caso, corresponde a la comprensión de los elementos connotativos de *Christina's World*, como ya se describió. Los signos —por ejemplo, la escalera recargada en el techo— que pudieran provocar sensaciones asociadas al miedo y la desolación en unas personas, causarían nostalgia, anhelo y melancolía en otras; en consecuencia, la semiosis

generaría argumentaciones totalmente diversas. Esto ratifica la estructura polisémica de los signos, el cómo los contextos personales, culturales, históricos y vivenciales condicionan la forma de verlos y, por lo tanto, de aprehenderlos (González Vidal y Ávila González, 2021; Parmentier, 1985; Morris, 2003). De tal forma, consideramos que nuestro abordaje de las connotaciones establecidas por la intertextualidad entre *Christina's World* y *Silent Hill* está totalmente atravesado por nuestra mirada, contexto e, incluso, afecto hacia ambas obras.

ELEMENTOS CONNOTATIVOS EN *CHRISTINA'S WORLD*

La casa en la esquina superior derecha de la pintura de Wyeth denota varios procesos de significación. Su posición en el horizonte, lejos de la mujer en primer plano, sugiere sentimientos de distancia o separación. La edificación connota lejanía y aislamiento. El campo sin árboles alude a la vulnerabilidad o exposición. El hecho de que la propiedad sea gris y esté desgastada implica antigüedad o abandono, como si se tratara del vestigio de un pasado en constante deterioro. El hogar representado también está rodeado por pequeños edificios auxiliares, lo que involucra funcionalidad o autosuficiencia. Sin embargo, el que la mujer esté acostada en el campo, lejos de la casa, señala exclusión y retiro. La campiña alrededor no se puede identificar como destinada al cultivo o a la crianza de ganado, ya que no se observa algún animal o cosecha. El estado de ánimo que despierta la pintura es otro elemento de significación. Los colores sombríos y el paisaje árido indican soledad. El estilo altamente figurativo del cuadro también revela aspereza o dureza. Algunos otros elementos connotativos son el vestido rosa de la mujer, que en el contexto cultural occidental convencional hace referencia a la feminidad o inocencia. El que Christina Olson esté sobre su costado, apoyada en sus

brazos, suscita anhelo o añoranza. Su mirada, dirigida hacia la casa, evoca un deseo de alcanzar ese lugar.

UNA INTERPRETACIÓN A MANERA DE CIERRE

Debemos tener en consideración que la residencia Gillespie aparece en un montaje audiovisual, por lo que sus connotaciones están atravesadas por la construcción de sentido que proporciona el montaje de las imágenes, específicamente, la aparición del rostro doliente y desesperado de Cheryl superpuesto sobre la casa, conforme la cámara se acerca al edificio. Connotaciones similares, si no idénticas, a la propiedad Olson de la pintura de Wyeth se resignifican —o ratifican— con la presencia del hogar de la hija pérdida de Harry Mason. Con ello se establece que la vivienda de los Gillespie es un lugar de dolor, aislamiento y pesar. Los postes telefónicos dentro del cuerpo de agua proporcionan una sensación de alienación frente al orden lógico de las cosas, un desplazamiento de lo convencional.

Si bien el desconocimiento del intertexto a *Christina's World* no quita carga afectiva y significa a la representación de la residencia Gillespie como un lugar de desolación, extrañeza, aflicción y ruptura con lo cotidiano, en el momento en que la enlazamos con el trabajo de Wyeth podemos establecer un diálogo entre ambos objetos.

Consideramos que la pintura y el videojuego, a partir de su vínculo intertextual, una casa desolada en deterioro, desencadenan una serie de connotaciones en torno a las redes signícas de las obras. Ambas giran en torno al dolor como cotidianidad, el aislamiento y la discapacidad física de dos figuras femeninas. La relación entre las edificaciones relaciona intertextualmente a Anna Christina Olson y a Alessa Gillespie —nombre verdadero de Cheryl Mason—, protagonistas de las producciones artísticas. Anteriormente, mencionamos que Anna Christina Olson durante toda su vida sufrió una enfermedad que le

impidió desplazarse con libertad y facilidad. En *Silent Hill* tenemos a Alessa Gillespie, una joven que sufrió terribles quemaduras que la mantuvieron postrada durante años. El dolor físico, emocional y espiritual, materializado en las residencias Gillespie y Olson es un vínculo signíco entre ambas mujeres.

Las edificaciones encarnan sufrimiento, soledad, nostalgia y anhelo de libertad. Este signo, polisémico y contradictorio, es también la representación de lo cotidiano, familiar y tangible en un mundo desolado, árido, ajeno, y al mismo tiempo de la represión y el cautiverio. La pintura de Wyeth muestra otra paradoja, ya que, si bien vemos a Christina alejada de la construcción, su mirada y cuerpo se orientan a la casa. ¿Se dirige o se aleja de ella?

Con Alessa Gillespie/Cheryl Mason encontramos esa misma disyuntiva, ya que la residencia Gillespie es el sitio en donde ocurrió todo el abuso del que fue víctima, pero a lo largo de la narrativa ergódica de *Silent Hill*, buscará llevar allí a Harry. De tal forma, ¿el intertexto podría tener la función adicional de la meta-transmisión del dolor? Mediante el vínculo con *Christina's World* profundizamos en el sufrimiento de Alessa Gillespie y, a su vez, esta transmite su tormento a Harry, con lo que se coloca al jugador en el lugar de Christina Olson.³

En este punto de nuestra disertación, nos aventuramos a afirmar que la intertextualidad entre *Christina's World* y *Silent Hill* abona a la generación de sentido en lo referente a la comprensión del mundo interior de uno de los actantes del videojuego, su cotidianidad y realidad inmediata. Al acercarnos a la pintura de Wyeth intentamos descifrar a Alessa Gillespie. Con ello no estamos afirmando que ambas mujeres sean el mismo personaje, pero sí vislumbramos que su dolor dialoga por medio de la casa como signo.

3 Agradecemos a la Mtra. Ximena Díaz Santillán por el cuestionamiento y reflexión al respecto.

REFLEXIONES FINALES

La presente y austera exploración, a pesar de sus deficiencias, busca contribuir a la propuesta pragmática de la semiótica contemporánea, según la cual todo significa y enriquece la generación de sentido. La intertextualidad, como estrategia y fenómeno de la cultura visual actual, puede ayudar a vislumbrar que los objetos que producimos como sociedad tienen una carga sígnica compleja. Los videojuegos, por ejemplo, están relacionados con las imágenes del pasado y, por lo tanto, nos acercan a comprender nuestros mundos interiores, miedos, anhelos y fobias. Al igual que cualquier otro objeto, están sujetos a múltiples miradas, interpretaciones y abordajes, algunos mejor estructurados que el presente.

De alguna forma, la polisemia de las imágenes hace que la idea de una interpretación unívoca se

nos escape de entre los dedos, pero la semiótica se ratifica como una disciplina indispensable para comprender los signos, la sociedad e, incluso, a nosotros mismos como seres sensibles.

En la labor del análisis semiótico, constantemente recorremos la selva de las cosas sin tener muy claro hacia dónde nos dirigimos o de dónde nos alejamos, buscando un punto de referencia que nos permita llegar a algo más concreto. Observamos por una última ocasión el mundo de Alessa y nos damos cuenta de que ella, al igual que Christina, dirige la vista a la residencia en el horizonte. De Olson nunca podremos descubrir su expresión ni los pensamientos, sentimientos e inquietudes que la hacen mirar hacia ese lugar, sin embargo, el rostro en primer plano de Alessa Gillespie en el videojuego dialoga con el intertexto y lo complementa, acrecentando su significación.



Esperando promesas (2025). Fotografía: Hugo Sánchez-Martínez.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.

REFERENCIAS

- Aarseth, Espen J. (1997), *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Acuña, Karina Monserrat, Romano Ponce Díaz e Iván Ávila González (2023), "Un viajero en tierras salvajes: La resignificación de la raza y la otredad en el filme *Get out* de Jordan Peele", *Sincronía*, núm. 83, pp. 352-367.
- Antonelli, Paola (2012), "Video Games: 14 in the Collection, for Starters", en *MoMA Magazine*, 29 de noviembre de 2012, Nueva York, disponible en: <https://www.moma.org/magazine/articles/798>
- Barroso Montero, Susana (2016), "Los derechos de autor cinematográfico", en Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (ed.), *Cuademo de Estudios Cinematográficos* núm. 11, *Conservación y legislación*, México, Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 123-136.
- Barthes, Roland (1970), *S/Z*, París, Seuil.
- Barthes, Roland (1980), *Camera Lucida*, Nueva York, Hill & Wang.
- Barthes, Roland (1985), *L'aventure sémiologique*, París, Seuil.
- Benjamin, Walter (2004), *El autor como productor*, México, Itaca.
- Berger, John (1977), *Ways of Seeing*, Londres, Penguin Group.
- Bustos García, Miguel (2016), "Notas," en *Esculpir el tiempo*, México, Centro de Estudios Cinematográficos, UNAM/ Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.
- Campbell, Joseph (2013), *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, México, FCE.
- Eco, Umberto (1992), *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen.
- Everaert-Desmendt, Nicole (2006), "Peirce's Esthetics", *Signo. Theoretical Semiotics on the Web. All things have become signs in the water's reflection*, disponible en: <http://www.signosemio.com/peirce/esthetics.asp>
- Galloway, Paul (2013), "Video Games: Seven More Building Blocks en MoMA's Collection", en *MoMA Magazine*, 28 de junio de 2013, Nueva York, disponible en: <https://www.moma.org/magazine/articles/798>
- González Vidal, Juan Carlos (2020), "Modelos cognitivos, estímulos sensoriales y procesos de percepción desde una perspectiva semiótica", *Revista Chilena de Semiótica*, núm. 14, pp. 102-115, disponible en <https://www.revistachilena-semiotica.cl/modelos-cognitivos-estimulos-sensoriales-y-procesos-de-percepcion-desde-una-perspectiva-semiotica/>
- González Vidal, Juan Carlos e Iván Ávila González (2019), "El texto: Una noción problemática", *Revista Amauta*, vol. 17, núm. 34, pp. 17-26.
- González Vidal, Juan Carlos e Iván Ávila González (2021), *Reflexiones sobre semiótica. De la teoría a la práctica*, Matanzas/ Morelia, Universidad de Matanzas/ Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Heidegger, Martín (1996), *Being and Time. A translation of Sein und Zeit*, Nueva York, State University of New York Press.
- Hobsbawn, Eric (2013), *Un tiempo de rupturas. Sociedad y cultura en el siglo XX*, Barcelona, Planeta.
- Jakobson, Roman (1963), *Essais de linguistique générale*, París, Minuit.
- Kristeva, Julia (1978), "La palabra, el diálogo y la novela", en *Semiótica 1*, Madrid, Fundamentos, pp. 187-225.
- Manovich, Lev (1998), "Navigable space", en *Manovich.art*, disponible en: <https://manovich.net/index.php/projects/navigable-space>
- Marinkovich, Juana (2004), "Aproximaciones al análisis intertextual del discurso científico", *Revista Signos*, vol. 33, núm. 48, pp. 117-128.
- Martín Barbero, Jesús (1983), "Memoria, narrativa e industria cultural", *Comunicación y Cultura en América Latina*, vol. 10, núm. 10, pp. 59-73.
- McNabb, Darín (2019), *Hombre, signo y cosmos, La filosofía de Charles S. Peirce*, México, FCE.
- Mirzoeff, Nicholas (2009), *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona, Paidós.
- Morris, Charles W. (2003), *Signos, lenguaje y conducta*, Buenos Aires, Losada.
- Parmentier, Richard J. (1985), "Sign's Place in Medias Res: Pierce's Concept of Semiotic Mediation", en Elizabeth Mertz y Richard J. Parmentier, *Semiotic Mediation Sociocultural and Psychological Perspectives*, Exeter, Academic Press, pp. 23-48.
- Piñedo, Isabel Cristina (1997), *Recreational Terror. Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, Nueva York, State University of New York Press.
- Ponce Díaz, Romano (2021), "El arte es un juego: El desplazamiento cultural de los videojuegos de artefactos cotidianos a objetos de arte contemporáneo legitimados", en Nicolás Amoroso Boelcke, Olivia Frago Susunaga y Alejandra Olvera Rabadán (coords.), *Lo estético en el arte, el diseño y la vida cotidiana*, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño, pp. 237-248, disponible en: <https://zaloamati.azc.uam.mx/items/af1ff3c0-359a-44a2-9c87-601c85c25f43>
- Ponce Díaz, Romano (2022), "El esfuerzo no-trivial del *game-play*: la participación directa del lector como una forma de especificidad mediática generadora de sentido narrativo dentro de los videojuegos", en Romano Ponce Díaz (coord.), *Construcción de sentido en la cultura visual contemporánea. Reflexiones transdisciplinares en torno a la imagen, el arte y la cultura*, México, Itaca, pp. 87-126.
- Ponce Díaz, Romano e Iván Ávila González (2022), *Cartografías para navegar narrativas ergódicas. Notas [hacia] el análisis del discurso de los videojuegos desde los estudios visuales*, Morelia, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo/ Universidad de Matanzas.
- Ponce Díaz, Romano e Iván Ávila González (2023), "Sobre pandemias, intervenciones y sus representaciones: Una aproximación semiótica a la intertextualidad entre el "Retablo de Isemeheim" (1512) de Matthias Grünewald y el videojuego *Syphon Filter* (1999), desde la perspectiva transdisciplinar de los Estudios Visuales", *Sincronía*, núm. 84, pp. 764-781, disponible en: <https://doi.org/10.32870/sincronia>
- Ponce Díaz, Romano, Iván Ávila González y Karina Monserrat Acuña (2023), "Cartografía de la ideología, otredad y horror en el videojuego *Bioshock Infinite*", en *Dialogismos y heterodoxias en el análisis del arte y la cultura*, Guadalajara, Universidad de Guadalajara, pp. 37-71.

- Rabadán Villalpando, María Eugenia (2017), "La estructura de las revoluciones científicas según Thomas Kuhn en el análisis de la historia del arte," *Arbor*, vol. 193, núm. 783, pp. 1-13.
- Saniz Balderrama, Ligia (2008), "El esquema actancial explicado," *Punto Cero*, vol. 13, núm. 16, disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1815-02762008000100011&lng=es&tlng=es
- Shelley, Esaak (2019), "The Story Behind *Christina's World* by Andrew Wyeth", en ThoughtCo, disponible en: <https://www.thoughtco.com/christinas-world-by-andrew-wyeth-183007>
- Tarkovski, Andrey (2016), *Esculpir el tiempo*, México, Centro de Estudios Cinematográficos UNAM/Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.
- Terrones, Jorge (2016), *Tres sardinas en un plato e ideas nómadas. Arte contemporáneo y Octavio Paz*, Aguascalientes, Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Terrones, Jorge (2020), *Juan disparó a un buitre que caminaba con pintura azul. Un relato sobre arte en Aguascalientes*, Aguascalientes, Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- The Museum of Modern Art (MoMA) (2025), "Andrew Wyeth, *Christina's World*, 1948", MoMA, disponible en: <https://www.moma.org/collection/works/78455>
- Toyama, Keiichiro (1999), *Silent Hill* (サイレントヒル *Sairento Hiru*), versión para PlayStation [videojuego] Konami.
- Zavala Alvarado, Lauro (2007), *Manual de análisis narrativo: literario, cinematografía, intertextual*, México, Trillas.
- Zavala Alvarado, Lauro (2010), *Teoría y práctica del análisis cinematográfico. La seducción luminosa*, México, Trillas.
- Zavala, Lauro (2006), *La precisión de la incertidumbre. Posmodernidad, vida cotidiana y escritura*, Toluca, Universidad Autónoma del Estado de México.

IVÁN ÁVILA GONZÁLEZ. Doctor en Arte y Cultura por la Universidad de Guadalajara (UDG), México. Profesor de la Facultad de Letras de la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH), México. Su línea de investigación es el análisis de los fenómenos culturales desde la semiótica. Es investigador estatal honorífico por parte del Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Michoacán e investigador nacional nivel 1 en el Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores (SNII) de la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI). Sus últimas publicaciones son: "La intertextualidad en la cultura visual contemporánea en los estudios visuales desde las perspectivas de Barthes, Fisher y Baudrillard", (*Entretextos*, vol. 19, núm. 36), en coautoría con Romano Ponce Díaz; y "Kuleshov y sentido narrativo: Apuntes en torno a la producción audiovisual para la didáctica de la semiótica" (en *Estudios de léxico. Una mirada plural*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, 2025), en coautoría con Romano Ponce Díaz.

Correo-e: Ivan.avila@umich.mx

 <https://orcid.org/0000-0003-1792-8844>

ROMANO PONCE DÍAZ. Doctor en Arte y Cultura por parte de la UDG, México. Maestro en Estudios Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México (uaemex), México. Se enfoca en el diseño y producción artística de videojuegos. Investigador posdoctoral en la Facultad de Letras de la UMSNH, México. Actualmente, se centra en el discurso ideológico de videojuegos. Ha realizado exploración académica en torno a la restauración y preservación digital de este tipo de obras. Es investigador estatal honorífico por parte del Instituto de Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de Michoacán e investigador nacional nivel 1 del SNII (SECIHTI). Sus últimas publicaciones son: "La intertextualidad en la cultura visual contemporánea en los estudios visuales desde las perspectivas de Barthes, Fisher y Baudrillard" (*Entretextos*, vol. 19, núm. 36), en coautoría con Iván Ávila González; y "Kuleshov y sentido narrativo: Apuntes en torno a la producción audiovisual para la didáctica de la semiótica" (en *Estudios de léxico. Una mirada plural*, Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, 2025).

Correo-e: Romano.ponce@umich.mx

 <https://orcid.org/0000-0002-5209-8535>



Fe (2025). Fotografía: Hugo Sánchez-Martínez.
Prohibida su reproducción en obras derivadas.