

***SILENT HILL* COMO CRONOTOPO**

Davi Filgueiras Felix¹, Newton de Castro Pontes²

O presente artigo é uma análise dos elementos que constituem o tempo e o espaço no primeiro jogo da série de jogos eletrônicos *Silent Hill*. O objetivo é, através da teoria de Bakhtin (2018), analisar quais os elementos que compõem o *cronotopo*, isto é, a interação entre tempo e espaço dentro da narrativa do jogo. Para tanto, as teorias de Bakhtin (2010) acerca do estético na literatura e de Caillois (2017) e Huizinga (2019) sobre o lúdico foram considerados na amálgama *estético-lúdico*, uma vez que se encontram inseparáveis na obra analisada. Quanto à metodologia, observamos, primeiro, os aspectos textuais para, em sequência, considerar os aspectos lúdicos, visuais, sonoros e sócio-históricos de relevância na composição da obra. Por fim, percebemos como a narrativa utiliza-se de elementos grotescos e horríveis para construção do estranho-inquietante, descrito por Santos (2023), bem como o entre-espaço identificado na cultura japonesa por Okano (2014), culminando no gênero fantástico, uma vez que a realidade construída está rompida e fragmenta, já que é advinda da psiquê de uma personagem que se encontra igualmente fragmentada.

Palavras-chave: Cronotopo. Estético-lúdico. Jogos eletrônicos. Literatura fantástica. *Silent Hill*.

¹ Graduando em Letras-Português na Universidade Regional do Cariri, Departamento de Línguas e Literatura, davi.filgueiras@urca.br

² Professor Doutor efetivo da Universidade Regional do Cariri, Departamento de Línguas e Literatura, newton.pontes@urca.br