

CRIATURAS INAPRENSIBLES: LIMINALIDAD E INTERSTICIO EN LA FIGURA DEL MONSTRUO EN LOS VIDEOJUEGOS

ELUSIVE CREATURES: LIMINALITY AND INTERSTITIUM OF THE MONSTER IN VIDEO GAMES

Juan Carlos Reyes, Jimena German

Universidad de las Américas Puebla – juan.reyes@udlap.mx – jimena.germanbo@udlap.mx

Recepción: 6 de septiembre 2016. **Aceptación:** 21 de septiembre 2016

Resumen: Como parte de los productos culturales contemporáneos y el uso de las tecnologías digitales, los videojuegos han demostrado poseer una vasta cantidad de elementos visuales, narrativos, técnicos, psicológicos y fenomenológicos disponibles para ser sometidos a diversos cuestionamientos. Identificado esto, tomamos la figura del “monstruo” en el género de *survival horror* como objeto de análisis, observando sus particularidades físicas bajo la hipótesis de que dicha criatura cumple sus objetivos psico-sensoriales en el usuario, al encontrarse en un espacio liminal, donde lo antropomorfo, aquello que nos resulta de antemano familiar es transgredido y fusionado, generando un reconocimiento parcial del personaje, que nos lleva al mismo tiempo hacia el temor y la fascinación.

Palabras clave: videojuegos, monstruo, horror, estudios visuales, liminalidad

Abstract: As part of contemporary cultural products and the use of digital technologies, video games have been shown to have a great amount of visual elements, narrative, technical, psychological and phenomenological available to be subjected to different kind of investigations. Having said this, we take the figure of the *monster* in *survival horror* video games as the analysis object through observing their physical peculiarities under the assumption that the creature in a liminal space meets its psycho-sensory targets in the user's mind: its anthropomorphic characteristics, which are beforehand familiar to us, are transgressed and fused provoking a partial character's recognition that takes us to feel fear and fascination at the same time.

Keywords: videogames, monster, survival horror, visual studies, liminal

Umberto Eco decía con humor que nos gustan tanto las novelas y las películas porque inocentemente pensamos que cuentan nuestras propias historias. En el mismo tenor, Ian Bogost (2015), uno de los más destacados críticos e investigadores en los *videogame studies*¹ afirma que debemos admitir que los juegos son algo más que vasijas vacías que entregan “video-placer”, y así admitir que estos incluyen personajes y “personas” con las que podemos identificarnos y empatizar, igual que lo haríamos con una novela o una película.

Por razones como ésta, es que diversos académicos y teóricos como el propio Bogost o Tom Bissell y Graeme Kirkpatrick, han planteado ya desde hace más de una década que los videojuegos son una de las nuevas formas culturales/tecnológicas más representativas de lo que entendemos como “contemporáneo”, aunque nosotros consideramos que sería más correcto catalogarlo como posmoderno. Lo que llama la atención es que, a pesar de la importancia que los videojuegos innegablemente tienen en la vida diaria de miles de individuos, en muy diversos niveles discursivos, estos “son percibidos como un medio para niños, son fácilmente denigrados como triviales, algo que debe ser superado y que no demanda investigación” (Bogost citado en Cabra, 2010: 169). Aunado a

esto, se soslaya también el potencial epistemológico que los videojuegos tienen, a pesar de que, como lo dice Cabra, estos son “...lugares de reconfiguración de las formas de subjetividad y [...] agentes potenciales de conocimiento” (*Ibídem*: 164).

Es por ello que, consideramos que el análisis multidisciplinar de los videojuegos (entendiendo esto como el análisis artístico, epistemológico, psicológico, visual, estético y cultural de las diversas partes que componen un videojuego), es muy importante para entender la configuración de la episteme actual. A pesar de esta relevancia, no podemos olvidar que es imposible entender a los videojuegos como el medio dominante del siglo XXI (Bogost, 2015: 187). De los combates por ese dominio, lo único que recibimos como espectadores es metralla, esquilas a las que decidimos de vez en cuando llamar mediaciones, remediaciones, prácticas.

Así, en clara correspondencia con el análisis de las manifestaciones contemporáneas que por su naturaleza horrorosa, aterradora o siniestra resultan fascinantes, proponemos un análisis visual y narrativo sobre el espacio liminal e intersticial que ocupa la figura del monstruo en los videojuegos.

Coincidimos con Kirkland (2011), cuando apunta que parte de la investigación sobre videojuegos debe contribuir a la diseminación del campo como una disciplina dentro del análisis

1 Estudios sobre videojuegos.

mediático, así como para entender la posibilidad de analizar a dichos videojuegos y sus componentes como textos que pueden ser leídos y decodificados, premisa de la que en buena medida parte nuestra propuesta de análisis. Como lo dice Bogost (2015), debemos ver ambas caras del artefacto cultural: el funcional y operativo, y el formal y expresivo.

Sin duda los videojuegos, como productos constituyentes de la cultura mediático-visual que rige buena parte de nuestro entendimiento y aproximación al mundo, son dignos representantes de una cultura postmoderna que se construye a través de significados, lecturas y deconstrucciones de objetos, prácticas y tecnologías culturales. Como lo plantea Stuart Hall, “la cultura está interesada en la producción e intercambio de significados –el otorgar y recibir significado– entre los miembros de una sociedad o grupo [...] Así, la cultura depende de que sus participantes interpreten significativamente lo que los rodea, creando sentido del mundo que la rodea de maneras similares”² (Hall citado en Rose, 2012: 2).

Si bien es cierto que cada cultura tiene una arquitectura social que establece y privilegia ciertas categorías, sin duda estas construcciones con frecuencia tienen una forma visual de

representación (*Ibídem*: 12). Para el caso que nos compete, son representaciones de términos, prácticas y afectividades como el horror, lo monstruoso, lo siniestro, y en particular la relación que establecemos entre su representación visual y el régimen escópico al que nos sometemos al ser partícipes activos de la cultura mediática.

Bogost (2015), plantea una pregunta sobre el análisis de videojuegos, que es cada vez más pertinente no solo: ¿por qué hablar sobre videojuegos?, sino ¿cómo hacerlo? Lo que el autor propone es olvidar hasta cierta manera el “objeto”, y entender el intrincado sistema cultural que lo rodea. A esto habría que aunar que, como en cualquier disciplina, en los *videogame studies* existen posturas, en algunos casos encontradas, de cómo abordar a los objetos y prácticas de estudio. Citamos como ejemplo de estas posturas lo siguiente:

Gonzalo Frasca [...] traza dos aproximaciones al estudio de los videojuegos; el narratológico, aproximaciones que se basan en paradigmas narrativos, y el lúdico, el cuál en lugar de buscar comprender los juegos por medios de sus narrativas o estrategias representacionales, se centran en el entendimiento de sus estructuras y elementos –particularmente sus reglas– así como en crear tipologías y modelos para explicar las mecánicas de los juegos (Apperly, 2006: 8).

2 Todas las traducciones de citas provenientes de otro idioma son nuestras.

Dicho esto, apuntamos que a nosotros nos interesa un lugar intersticial entre ambas posturas, aunque estamos completamente conscientes que habrá estudios necesariamente alineados a cierto canon metodológico que provea de un horizonte específico de resultados. De la misma manera, seguimos la postura de Blanca López, quien afirma que “el videojuego debe considerarse, en primer lugar, un objeto complejo, [cuya] complejidad radica principalmente, en que comprende la síntesis de varios regímenes de representación, como ocurrió con el cine” (López, 2012: 3), por lo cual su análisis requiere un abordaje transdisciplinar.

Pasando ahora a las cuestiones metodológicas específicas a este texto, nos parece relevante recordar que, a decir de Gillian Rose en *Visual Methodologies*, una metodología visual crítica debe necesariamente considerar tres aspectos

esenciales: “en primer lugar tomar las imágenes seriamente, pensar sobre las condiciones sociales y los efectos visuales de los objetos, y finalmente, considerar la manera personal de observar las imágenes” (Rose, 2012: 16-17). Dentro de la complejidad que todo objeto cultural puede implicar, resulta indispensable considerar a los videojuegos como un entretejido narrativo, técnico y visual increíblemente amplio y, de acuerdo a esto, otorgarles la importancia que merecen pensando en la vasta cantidad de preguntas a las que podrían someterse como objetos de estudio. En segundo lugar, reparar en sus posibilidades de impacto y los contextos en los que se insertan no sólo en cuanto a su diseño, contenido y oferta, sino también en cuanto a las prácticas de su consumo. Y en tercero, sumarle también importancia a la apreciación propia con el fin de identificar puntos de interés



Pyramid head - *Silent Hill 2*
(captura de pantalla gameplay)



Resident evil 4
(captura de pantalla gameplay)

y buscar la manera de abordar el producto pertinentemente desde una perspectiva específica.

La metodología que seguimos responde en parte a esta propuesta por Rose. A la luz de una extensa revisión de artículos y libros especializados como: *Game studies: A critical approach to videogames*, *How to talk about Videogames*, *Restless dream in Silent Hill: approaches to videogame analysis*, *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*; así como de los sitios web: *Edge*, *IGN*, *Rock*, *Paper Shotgun*, o *Giant*, logramos obtener una visión panorámica sobre cuáles eran los monstruos sobre los que más recurrencias se encontraban. Por supuesto, no realizamos un análisis cuantitativo sobre menciones, sino una revisión cualitativa dentro del género de horror o *survival horror* de videojuegos, por medio de la cual seleccionamos a los siete monstruos que consideramos

más interesantes de analizar visualmente; tal como lo plantea Gillian Rose, como parte fundamental de una metodología visual seria y crítica, opiniones especializadas, lecturas socioculturales del fenómeno, y un criterio personal con este texto en mente. De este mapeo se decantan los monstruos seleccionados: “Pyramid Head” de *Silent Hill 2* (2001); “Leonard Wolf” de *Silent Hill 3* (2003); “Las enfermeras” de la saga entera de *Silent Hill*; “Witch” de *Left 4 dead* (2008); “The Pack” en *Deadspace* (2008); “Iron Maiden” de *Resident Evil 4* (2005); y “Piggy” de *Manhunt* (2004).

Si bien, planteamos analizar visualmente los ejemplos anotados con anterioridad, es debido a que nuestra propuesta central es que dichas criaturas, o monstruos, habitan un espacio de liminalidad en los videojuegos. En el género de *survival horror*, afirma Kelman, encontramos



The Pack - Deadspace
(captura de pantalla gameplay)



The witch - Left 4 dead
(captura de pantalla gameplay)



Nurse - Silent Hill
(captura de pantalla gameplay)

Iron maiden - Resident Evil 4
(captura de pantalla gameplay)

Piggy 2-Manhunt
(captura de pantalla gameplay)

juegos “en los que el jugador usualmente adopta el rol de un ser humano normal en un ambiente copado por demonios, zombies, fantasmas, etc.” (Kelman citado en Kirkland, 2011: 232). Digamos entonces que se encuentran en un espacio intersticial, como si de la sección compartida de dos conjuntos en un diagrama de Venn se tratara: un espacio-signo que reúne cualidades de dos campos semántico-culturales.

Es bien sabido que el término “liminalidad”, fue desarrollado de manera teórica en diversos momentos, particularmente por Arnold Van Gennep y Victor Turner. Por su parte Gerard Delanty afirma que el término se refiere a “esos ‘entre’ momentos, como carnavales, peregrinajes, ritos de paso o rituales en los que prescinde de la normalidad” (Delanty, 2006: 62), así como a lecturas y posicionamientos que se realizan “[...] desde las afueras de la estructura, en la marginalidad; y desde los cimientos de la estructura” (Turner citado en Delanty, 2006: 62). Sobra casi decir que la referencia al “carnaval” bakhtiniano es evidente. Así, aquello que entenderíamos por “normalidad” por estar vinculado con una estructura, cultura o arquitectura social preestablecida queda suspendido y las distinciones entre dos campos de significado se mezclan creando una hibridación que responde a un espacio de posibilidad, que es el que consideramos habita el monstruo. Nuestra idea es que este modelo es visible en los videojuegos, y en

particular en los ejemplos seleccionados. A este respecto, Ignacio Padilla en su libro *El legado de los monstrous. Tratado sobre el miedo y lo terrible*, afirma que el monstruo tiene sobre sí el pesar de la necesidad de clasificación dual, casi en combate. “Ambivalente y liminal, el monstruo transita en las fronteras del ser. Su fealdad, pluralidad, inconclusión y desproporción física existen para reflejar su rotunda imperfección ontológico” (Padilla, 2013: s.p.). El puro concepto de liminalidad relacionado con la figura del monstruo establece ya un combate entre dos o más fronteras. Pareciera que la intención al definir un monstruo pasara necesariamente por una lógica binaria en la que se “pertenece” o se es “ajeno” a tal o cual categoría. En esta lógica dual es casi imposible clasificar al grueso de los monstruos del imaginario colectivo ya que estos pertenecen más a una lógica difusa, es decir, que parecen existir diversas categorías a las que podría pertenecer el monstruo (digamos: humano, animal, robot, vivo, muerto, etcétera), en las que el nivel de pertenencia no es un asunto binario, sino que se relaciona más con un asunto de “membresía” a dicho conjunto así, “como ser liminal, el monstruo exige en su estudio diversos ángulos de visión” (Santiesteban, 2003: 124). Es decir, un monstruo como los que más adelante abordaremos se vuelve liminal, o se encuentra en la liminalidad debido a que tiene cierto “grado de membresía” para cada

uno de los conjuntos (humano, animal, robot, etcétera). Como ejemplo podríamos recurrir a lo que anota Santiesteban, “Con los monstruos humanoides; es vital el discernimiento entre hombre y monstruo. Estos seres limítrofes, a horcajadas entre géneros tan disímiles que son casi contrapuestos, seres tan pronto una cosa como la otra, tendrán la necesidad de ser clasificados como ser humano o como ser terático, lo que, de cualquier modo, tendrá repercusión directa en el trato dispensado a los seres en cuestión” (*Ibidem*: 150).

Antes de entrar en materia sobre el análisis visual, creemos pertinente realizar algunas anotaciones sobre dos conceptos torales en la construcción del significado de los personajes analizados: el monstruo y su relación con el horror. Katerina Bantinaki nos recuerda en su artículo “The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion” la postura de Noël Carroll, quien identifica a los monstruos como los objetos típicos de horror, como decíamos antes, seres que yacen fuera de nuestros esquemas conceptuales por violar nuestras categorías usuales de pensamiento, y por ello causan estrés, molestia y asco (Bantinaki, 2012: 384). Pero por la misma razón, atraen nuestra atención y curiosidad: queremos saber más de la naturaleza y comportamiento amenazante de dichos seres (*Ídem*). Como lo dice Carroll, las audiencias se sienten atraídas hacia el horror en la ficción debido a

que su estructura narrativa provee de cierto placer cognitivo, en buena medida porque, como antes lo anotaba, éste viola los esquemas sencillos de clasificación (Carroll citado en Muñoz, 2014: 317).

Hablando específicamente de los videojuegos podemos anotar que: “John Morreall defiende que podemos disfrutar emociones negativas si es que estamos en control de ellas” (*Ibidem*: 319). Este asunto es de vital importancia ya que, si bien el individuo controla la experiencia de cualquier producto cultural de ficción al que resulta expuesto por la posibilidad de poder detenerla en cualquier momento, en los videojuegos esta sensación es mucho mayor, pues el usuario posee realmente el control no sólo para suspender la experiencia, sino lo posee sobre la dinámica de la experiencia misma.

Pasando ahora a la figura del monstruo, es sumamente interesante que no exista civilización alguna que no haya hecho confluír sus miedos, tanto los más universales como los más locales, en figuras arquetípicas de criaturas sobrenaturales y pseudo-humanas de carácter regularmente maligno. Podríamos recordar desde las gorgonas griegas, los ogros escandinavos, las banshees celtas, los gules árabes, los dragones chinos, hasta los nagas hindúes o los kaujus japoneses (Muñoz, 2014: s.p.). Es por ello que “los monstruos deben ser examinados desde la intrincada matriz de las relaciones so-

ciales, culturales, literarias e históricas que los generan” (Cohen, 1996: 6).

En este caso, para poder asir, aunque sea parcialmente una definición de monstruo seguimos las siete tesis que Jeffrey Cohen propone en *Monster Culture*. Las resumimos para no extendernos de más en ello: el cuerpo del monstruo es cultural, es decir, responde a un momento, espacio y sentimiento localizado temporalmente; el monstruo siempre escapa; el monstruo rehúsa una fácil categorización; el monstruo vive en las puertas de la diferencia; el monstruo resiste su captura epistemológica al habitar las fronteras de lo posible; el monstruo provoca un miedo que es una especie de deseo; el monstruo se establece en el umbral de la existencia (*Ibidem*: 198 y 216). Como lo anota Carroll “[los monstruos] son antinaturales en cuanto a su relación a los esquemas conceptuales de una cultura sobre la idea de naturaleza. Estos no caben en el esquema, lo violentan. Así, estos monstruos son amenazantes no solo físicamente; son también una amenaza cognitiva [...] Ya que dichos monstruos son en cierta medida retos a los cimientos de la manera de pensar de una cultura” (Carroll citado en Santilli, 2007: 177).

Así, se puede notar en la tipología de Cohen una especie de oposiciones binarias intrínsecas que son sumamente características entre los monstruos. Por ejemplo: “entre lo vivo y lo muerto, lo crudo y lo cocido, lo masculino y lo femenino, lo humano y lo inhumano, y así de manera

continúa, hasta entre la cultura y la naturaleza (Santilli, 2007: 174 y 175), lo cual nos lleva a un “tercer” espacio que ocupa “el otro”.

El monstruo tiene lugar en el umbral [...] allí donde los organismos formados, legibles en su composición y sus capacidades, se deforman, entran en líneas de fuga y mutación, se metamorfosean y se fusionan de manera anómala, [y] también resulta de la exploración y experimentación de lo que en los cuerpos desafía la norma de lo “humano”, su legibilidad y sus usos (Giorgi, 2009: 323).

Ahora los casos: el primer elegido fue “Pyramid Head”, cuya inicial aparición fue en *Silent Hill 2*, en donde es el antagonista de James Sunderland, personaje central del juego. El monstruo en cuestión cuenta con una especie de casco o jaula triangular que le cubre por completo la cabeza, y utiliza como única arma una enorme espada. Es un “hombre” musculoso con el torso desnudo y una especie de mandil supuestamente hecho con piel humana. Como casi todos los monstruos elegidos, es sumamente poderoso y sus ataques son imprevistos y casi mortales para el jugador. No es casual que su arma, como en otros muchos casos, sea una espada, signo del cual Juan Eduardo Cirlot (2007), nos recuerda su potente significado como un símbolo de exterminación física y decisión psíquica, mientras que, por otro lado, la pirámide

que tan evidentemente otorga la personalidad visual al personaje ha sido un símbolo referente al fuego, particularmente en este caso cuyos ángulos y vértices son tan marcados. Es importante anotar que de las muchas creaturas que aparecen en el juego, “*Pyramid Head*” es una de las pocas que tiene forma masculina, ya que el resto de las demás son, o figuras femeninas, o seres amorfos en los que no es fácil establecer su género. Como bien lo apunta Blanca López, en este tipo de monstruos “se encuentran una gran variedad de formas humanoides pero que han sido modificadas en muy diversas maneras; estas formas resultan a la vez tanto familiares como ajenas, y de esa contradicción visual se puede desprender gran cantidad de incertidumbre” (López, 2012: 6).

El segundo monstruo es “Leonard Wolf”, que aparece en *Silent Hill 3*. Con una forma casi de reptil, piel escamosa y extremidades superiores que asemejan espadas o largas cuchillas, “Wolf” habita una especie de estanque con agua sucia en el que puede sumergirse por tiempo indefinido y atacar abrupta y mortalmente. Desfigurado y atrofiado de casi todo el cuerpo, de sus ojos queda solo un remanso de cuencas, lo mismo que de su boca. Si no se conoce la historia detrás de la creatura, no se entiende si es un hombre que se ha convertido en un animal, si es un anfibio que toma forma humana, o si ha mutado para encontrarse en un espacio liminal

entre lo humano y lo animal.

El tercero es “The Wich” del juego *Left 4 dead*. Literalmente se podría decir que el personaje es una bruja, una de las figuras monstruosas más presentes en diversas tradiciones, pero este personaje cumple con muy pocos de los arquetipos narratológicos y visuales atribuidos a la bruja. En este caso, “The Wich” es sensible a la luz y a la presencia de seres no infectados por el virus que la ha convertido en lo que ahora es. Podríamos también decir que visualmente es una joven delgada y muy pálida, con ojos hundidos y de un rojo brillante, una boca llena de dientes y largas garras llenas de sangre. Nos parece sugestivo que su forma femenina se intuya en algunos casos simplemente por el pelo largo y su timbre de voz (aunque sólo sean gritos lo que de ella escuchamos), ya que visualmente podría ser confundida con un joven delgado de pelo largo (aunque esto varía entre juegos, plataformas y versiones de la saga). Así, igual que con otros de los monstruos elegidos, su visualidad se establece siempre en un espacio limítrofe, lo cual a su vez se apega a algunas de las tesis principales de Cohen sobre los monstruos.

El cuarto son “Las Enfermeras” que vemos en casi toda la saga de *Silent Hill*, pero que aparecieron por primera vez en el juego inicial en 1999. Como nos lo dice Blanca López, “las enfermeras utilizadas en el primer juego [tienen]

deformaciones [que] resultan perturbadoras dado que algo de la forma original sigue siendo reconocible” (López, 2012: 6). Es de nuevo este espacio intersticial visual en el que existe una referencia específica sobre lo conocido, pero lo grotesco del monstruo suple buena parte del signo para convertirlo en otro nuevo, y por lo tanto con una necesaria significación. Digamos que al vernos en la necesidad de “re-visualizar” el código, necesitamos también re-semantizarlo tomando además en cuenta que, en este específico caso, la noción del código en su contexto real reside muy alejada del peligro: el código (la enfermera) más bien suele aludir a la protección o el cuidado. Es importante anotar que, como en “Pyramid Head”, “Leonar Wolf” o “Piggy”, “Las Enfermeras”, “Iron Maiden”, y “Los Niños” que componen *The Pack*, también carecen de una mirada u ojos definidos, característica que contrasta con los héroes. Parecería que la falta de ojos en estos monstruos nos dijera algo sobre la irracionalidad de sus comportamientos violentos. “Las Enfermeras” (o “La Enfermera”, ya que en ocasiones aparece sola), están cubiertas de vendas y con un traje tradicionalmente blanco, aunque sucio, corto, entallado y con gran escote, pero han pasado ya por un proceso de mutaciones continuas que hacen que su forma humana permanezca cada vez menos definida.

La quinta de las criaturas seleccionadas es “Iron Maiden”, quien aparece en la cuarta en-

trega de la larga y exitosa saga de *Resident Evil*. Dentro de la trama del juego, “Iron Maiden” es un B.O.W. (*Biological Organic Weapon*), resultado de una mutación de otra creatura llamada “Regenerator”. A diferencia de éste, “Iron Maiden” tiene el cuerpo cubierto de heridas y espinas, puede estirar sus extremidades superiores a placer, y es mucho más letal. Su boca es una especie de triángulo lleno de dientes afilados, y su aspecto sigue respondiendo a la característica de poseer una figura humanoide, una vez más, carente de ojos.

El penúltimo de los ejemplos es, más que un individuo único, un conjunto de seres: *The Pack*. Ellos componen el grupo de antagonistas de la saga *Dead Space*, en donde cadáveres de una tripulación han sido mutados por una infección. De cierta manera los “necromorfos” (como son llamados dentro de la saga), aluden a los “zombies” por ser creaturas que han sido engendradas a partir de seres muertos, y que una vez “reanimados” amenazan con propagar la infección que padecen y literalmente encarnan. Como su propio nombre lo dice, “la manada” está compuesta por pequeños “niños” deformes, sin ojos, y largas garras en lugar de dedos. Su deformidad (y podría agregarse originalidad), radica primordialmente en ciertas facciones fetales con proporciones de un ser adulto: es decir, la transgresión de una imagen relacionada directamente con lo inofensivo. De

nueva cuenta nos encontramos ante algunas de las características particulares del monstruo señaladas por Cohen, principalmente porque *The Pack* escapa, como todos los seleccionados, a una fácil categorización y, por supuesto, vive entre las puertas de la diferencia, en un espacio liminal que causa una sensación de horror y responde a la extrañeza con la que nos enfrentamos a él.

El último de los elegidos es “Piggy”, de *Manhunt* (2004), un enfermo mental con una máscara hecha con la cabeza de un cerdo y una motosierra como arma. Es el único de los monstruos elegidos, que no es un mutante, zombie, creatura demoniaca o algún ser infectado por un virus, sino que es un hombre que habita un hospital psiquiátrico junto con una corte de maniáticos cuya única intención es cazar al personaje utilizado por el jugador. Lo que nos parece interesante es que, a pesar de no serlo, visualmente “Piggy” asemeja un mutante, una especie de ser híbrido (de nueva cuenta), entre un cerdo y un humano.

Por otro lado, nos resulta inevitable encontrar una clarísima recurrencia en que dichos juegos ocurren en un laberinto: no de manera literal, sino que son casas, callejones, prisiones, hospitales psiquiátricos, que funcionan como laberintos. Nos parece atractivo por la relación que encuentro entre el horror, el monstruo y el héroe en un lugar generalmente provocador de

desesperación, angustia e incertidumbre.

Otra recurrencia evidente en “Pyramid Head”, “Piggy”, “Las Enfermeras”, y tal vez “Leonard Wolf” es que todos utilizan una especie de máscara, o por lo menos algún aditamento que cubre parcialmente su rostro. Esta característica nos remite a la reflexión hecha por Asmo, donde “tal vez el avistamiento de la combinación de una creatura normal (humana) y una anormal (decapitada) provoca una confusión mental entre lo que debería ser el caso correcto (tener una cabeza) y lo que ciertamente es” (Asmo, 2014: 948), y donde si bien los monstruos analizados no carecen de cabeza, ésta cubierta nunca nos revela sus facciones y ello nos conduce a replantear el cuestionamiento: “Es el hombre decapitado particularmente espeluznante porque nunca habíamos experimentado tal anomalía, o porque tenemos algún entendimiento conceptual profundo que nos hace entender que la cabeza es esencial para la vida?” (Ídem). Así, el enmascaramiento permanente es una “incoherencia morfológica” y corrompe la naturaleza de lo vivo y lo inanimado (Ídem) en el momento en que no podemos acceder a las expresiones faciales de ciertas creaturas. Estos enmascaramientos responden a algo:

profundamente misterioso y vergonzoso a la vez, puesto que lo equívoco y ambiguo se produce en el momento en que algo se modifica lo bastante para ser

ya “otra cosa”, pero aún sigue siendo lo que era. Por ello, la metamorfosis tiene que ocultarse; de ahí la máscara. La ocultación tiende a la transfiguración, a facilitar el traspaso de lo que es a lo que se quiere ser; éste es su carácter mágico (Cirlot, 2007: 308).

De la misma manera, es evidente que, aunque en muchos casos los monstruos muestran mutaciones confusas, ya sea por enfermedades, infecciones, contagios o maldiciones, la gran mayoría guarda una figura antropomórfica, y esto nos remite de nueva cuenta a un encuentro visual entre lo que ya no es pero que se sigue pareciendo lo suficiente a un humano como para enfrentarnos a una sensación entre siniestra y desconcertante, tanto por su división como por su “naturaleza impura”. Dentro de ese mundo donde el usuario ejerce cierto consumo activo, donde interviene a su modo a través de personajes ficticios, las amplias posibilidades de experimentación en lo virtual existen acorde a la propia ficción que genera un parcial reconocimiento de los personajes. Resulta una constante el hecho de que:

el mundo virtual de los videojuegos se presenta poblado de *cyborgs*, dinosaurios, mutantes resultado de experimentos científicos, viajeros a través del tiempo, monstruos y toda clase de seres de frontera, o fuera de los parámetros de lo que la modernidad naciente consideraba como normal (Giddings citado en Cibra, 2010: 172).

Bajo un análisis empírico visual podemos observar cómo es que estos monstruos corresponden, después de todo, a objetos culturales que se transforman en objetos de estudio. Esto particularmente porque no podemos asumir que las imágenes que aparecen en los videojuegos son inocentes, es decir, despolitizadas, o neutrales, sino que interpretan, representan y dan una específica postura sobre diversos asuntos por medio de una codificación visual que puede ser objeto, como lo dice Roland Barthes, de un desmontaje semiótico. A fin de cuentas, el monstruo es metáfora, es traslado: el ser encarna otra forma, logra reemplazarse manteniendo cierta esencia, y de ello surge la sensación de otredad frente al monstruo (Santisteban, 2000: 99), el reconocimiento a medias del mismo, y la relación que suele encontrar el usuario entre la viabilidad de sus partes antropomorfas y la desconfianza en la transgresión de su fisonomía.

Si lo pensamos con detenimiento, a nadie le es ajeno ya que lo que Bauman llama la “posmodernidad líquida” tiene una extraña atracción hacia lo híbrido, lo monstruoso, lo ambiguo, lo desbordado y la hibridación.

Esta negación para participar en el orden clasificatorio de las cosas es verdad para los monstruos en general: son híbridos perturbadores cuyos externamente incoherentes cuerpos resisten cualquier intento de

inclusión en una estructuración sistemática. Y así, el monstruo es peligroso, una forma suspendida entre formas (Cohen, 1996: 7).

Para concluir, quisieramos anotar que es evidente para este momento que toda clasificación establece espacios intersticiales en los que ocurre lo más interesante entre los objetos sujetos al supuesto ordenamiento. Sin duda por ello Deleuze afirmaba que todo lo que está cerrado, está siempre artificialmente cerrado. Lo que este análisis nos dice es que estas creaturas en los videojuegos, así como su carácter monstruoso, aluden al horror enraizado en nuestros temores más atávicos, así como a las más socialmente construidas representaciones visuales del terror. Como todo producto en la cultura emergente, y específicamente la cultura visual, los videojuegos resultan una estructura narrativa que involucra símbolos y la función iconológica de éstos, por tanto, encarnan en sí una específica percepción del mundo, una forma de comprenderlo y considerarlo como expresión ideológica (Esnaola citado en Cabra, 2010: 171). De esta manera, lo que nos piden estos monstruos no es una clasificación cerrada, sino una lectura individual pero sistematizada que muestre constantes que se puedan posteriormente anudar epistemológica y teóricamente. Estas representaciones binarias no pueden decirlo todo, sino que abren espacios para que sea

el usuario el que encuentre nuevos monstruos en aquellos representados en la pantalla.

Así, y para volver a la punta del lápiz, vuelvo a Eco, quien dice que “todo texto es una máquina perezosa que le pide al lector que le haga parte de su trabajo. Pobre del texto si dijera todo lo que su destinatario debería entender: no acabaría nunca” (Eco, 1997: 11). •

REFERENCIAS

- Apperley, T. 2006. "Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres" en *Simulation & Gaming*, 37 (1): 6-23.
- Asma, S. 2014. "Monsters on the Brain: An Evolutionary Epistemology of Horror" en *Social Research: An International Quarterly*, 81 (4): 941-968.
- Bantinaki, K. 2012. "The Paradox of Horror: Fear as a Positive Emotion" en *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70 (4): 383-392.
- Bogost, I. 2015. *How to talk about Videogames*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Cabra, N. A. 2010. "Videojuegos: máquinas del tiempo y mutaciones de la subjetividad" en *Signo y Pensamiento*, 57 (29): 162-177.
- Cirlot, J. E. 2007. *Diccionario de símbolos*, Madrid, Siruela.
- Cohen, J. J. (ed.) 1996. *Monster Theory*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996.
- Delanty, G. 2006. *Community. Comunidad, educación ambiental y ciudadanía*, Barcelona, GRAO.
- Eco, U. 1997. *Seis paseos por los bosques narrativos*, Barcelona, Lumen.
- Giorgi, G. 2009. "Política del monstruo" en *Revista Iberoamericana*, 75: 323-329.
- Izzi, M. 1996. *Diccionario Ilustrado de los monstruos*, Barcelona, Olaneta.
- Kirkland, E. 2016. "Remediation, Analogue Corruption and the Signification of Evil in Digital Games" en *At the interface/Probing the Boundaries*, 63: 227-245.
- Kirkland, E. 2005. "Restless dream in *Silent Hill*: approaches to video game analysis" en *Journal of Media Practice*, 6 (3): 167-178.
- López, B. E. 2012. "Mecánicas de la ficción: elementos visuales en los videojuegos de horror" en *Revista Digital del Área de Nuevas Tecnologías*, 7: 1-15.
- Mitchell, W. J. T. 2009. *Teoría de la imagen*, Barcelona, Akal.
- Muñoz, M. 2014. "Los monstruos en el mundo de los videojuegos" en *FS Gamer* [En línea]. Disponible en: <<http://www.fsgamer.com/los-monstruos-en-el-mundo-de-los-videojuegos-20141029.html>> Consultado: 18 de febrero de 2016.
- Padilla, I. 2013. *El legado de los monstrous. Tratado so-*

- bre el miedo y lo terrible*, Barcelona, Taurus.
- Perron, B. (ed.) 2009. *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland & Company Publishers.
- Raso, D. 2013. "Survival horror: el terror tiene forma de videojuego" en *101* [En línea]. Disponible en: <<http://suite101.net/article/survival-horror-el-terror-tiene-forma-de-videojuego-a38993#Vs-JVufnhDIU>> Consultado: 18 de febrero de 2016.
- Reid, P. 2015. "Top 50 Coolest Enemies and Monsters in Video Games" en *HubPages* [En línea]. Disponible en: <<http://hubpages.com/games-hobbies/Top-50-Coolest-Enemies-and-Monsters-in-Video-Games>> Consultado: 18 de febrero de 2016.
- Rose, G. 2012. *Visual Methodologies. An Introduction to Researching with Visual Materials*, London, SAGE.
- Santiesteban, H. 2000. "El monstruo y su ser" en *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 21 (81): 94-126.
- Santiesteban, H. 2003. *Tratado de monstruos. Ontología Teratológica*, México, Plaza y Valdés.
- Santilli, P. 2007. "Culture, Evil and Horror" en *American Journal of Economics and Sociology*, 66 (1): 173-193.
- Vinck, D. 2014. *Ciencias y sociedad. Sociología del trabajo científico*, Buenos Aires, Gedisa.
- Woodcock, S. 2013. "Horror films and the Argument from Reactive Attitudes" en *Ethic MiralPrac*, 16: 309-304.