



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES VISUALES
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“ CRIATURAS DIGITALES, ESTÉTICA DE LO FEO APLICADA EN LOS VIDEOJUEGOS
DEL GÉNERO TERROR DE SUPERVIVENCIA EN CONSOLAS DE QUINTA
GENERACIÓN.”**

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES
PRESENTA

EDGAR MARTÍNEZ MENDOZA

DIRECTOR DE TESIS
DR. JOSÉ DANIEL MANZANO ÁGUILA
(ENAP)

SINODALES
DR. FERNANDO ZAMORA ÁGUILA
(ENAP)
MTRO LAURA ALICIA CORONA CABRERA
(ENAP)
MTRO MIGUEL ÁNGEL AGUILERA AGUILAR
(ENAP)
MTRO JULIÁN LÓPEZ HUERTA
(ENAP)

MÉXICO D.F., FEBRERO 2013

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales 

ÍNDICE

Introducción.....	3
Capítulo 1: Estética de lo feo.....	6
Categorías teóricas de Karl Rosenkranz.....	15
De lo espectral a lo siniestro.....	19
Lo Nauseabundo.....	27
La función de la fealdad en el arte contemporáneo.....	29
Lo Abyecto.....	30
La impureza.....	42
Capítulo 2: El juego, definiciones y teorías.....	47
¿Qué es el juego?.....	49
¿Por qué se juega?.....	53
¿Qué pasa mientras jugamos?.....	59
El juego y lo sagrado.....	61
Tipos de Juegos.....	67
El juego como elemento reequilibrador.....	70
El juego en la postmodernidad.....	72
El juego y las prácticas predominantes.....	74
Capítulo 3: Historia, Clasificación y Características del género Terror de Supervivencia.....	76
Antecedentes del videojuego.....	79
Breve Historia de los videojuegos del género terror de supervivencia.....	84
Clasificación del género.....	88
Principales rasgos de los Survival Horror.....	89
La narrativa, el terror gozado.....	95
Del cine al videojuego.....	101
La interactividad.....	103
Fenómenos Mediales.....	106
Capítulo 4: Elementos del cine de terror que guardan una relación con el Terror de supervivencia.....	114
Reglas del cine de horror.....	117
Cánones del cine de terror.....	118

La figura del monstruo.....	120
Clasificaciones del monstruo.....	126
Universalidad del monstruo.....	129
Características de lo monstruoso.....	130
La paradoja, miedo / fascinación.....	147
Conclusiones.....	150
Anexos.....	153
Elementos morfológicos de la imagen constitutiva del monstruo.....	153
Cuadro de Análisis Visual del monstruo.....	156
Bestiario.....	157
Cronología de los videojuegos del género: terror de supervivencia.....	158
Línea de tiempo, videoconsolas 1972 / 2012.....	159
Mapa arte videojuegos.....	160
Fuentes de Consulta.....	161
Índice de figuras.....	170

INTRODUCCIÓN

Esta tesis se presenta como una herramienta para analizar teóricamente el diseño de personajes monstruosos en el sistema de producción de un videojuego del género survival horror. Como desarrollo práctico, al final se propone un bestiario usando las categorías expuestas en la investigación teórica.

Otro objetivo de esta tesis es rescatar la teoría del esteta alemán: Karl Rosenkranz, filósofo posthegeliano, ortodoxo, dogmático, pero al mismo tiempo valiente, por ser el primero en incorporar lo feo al sistema estético occidental, y con ello crear el contrapeso de lo bello y darle cierta seriedad al asunto de lo feo como categoría estética.

La forma de trabajo que propongo en esta tesis, es abrir el problema de lo feo con el texto: Estética de lo feo de Karl Rosenkranz, analizar las categorías en las que divide lo feo: lo nauseabundo, lo espectral, lo deforme, etc, y posteriormente ver la evolución de estas categorías hasta llegar al concepto de lo sublime; comprobar si estos rasgos de lo feo a nivel visual y conceptual continúan presentes en mi objeto de estudio que son los videojuegos del género terror de supervivencia.

El problema del horror se abrirá en 3 dimensiones, primero a nivel textual a través de un análisis de la novela gótica, se explorará el complejo mecanismo narrativo que se usa en este medio para generar una auténtica emoción de miedo, posteriormente voy a comparar este sistema con las narrativas propuestas en los videojuegos de Silent Hill, y Resident Evil. El segundo paso, en función de investigar el horror, será a nivel iconológico, se analizarán características tales como: lo siniestro, el asco.

Entre los objetivos están: explicar la función de lo monstruoso en cuanto a personajes y definir por qué el monstruo es atractivo en estos medios audiovisuales, investigar cuales son las características visuales del monstruo: línea, forma, color, textura, etc.

Examinar las diferentes tesis que abordan el placer del miedo en el cine y vincularlo con el videojuego del género terror de supervivencia.

Señalar ¿qué estéticas se encuentran en aquello que nos asusta? y usar esta información en la construcción de imágenes.

Investigar la relación causal del vínculo entre el videojuego y el cine abordando los conceptos de intermedialidad, multimedialidad, transmedialidad, para entender el lenguaje que está desarrollando el propio videojuego, revisando libros competentes al tema. Si los videojuegos del género terror de supervivencia se alimentan de los códigos visuales producidos por los medios anteriores a él como lo son: cine, cómics, teatro, literatura, producen miedo por la figura de lo monstruoso que históricamente ha estado encargada de mediar, controlar, entretener, sorprender, fascinar a una sociedad, entonces el placer se produce por una suspensión de la norma que en el juego que se refleja en acciones como matar, mutilar, humillar, destruir a aquello que nos amenaza y nos repudia.

Si lo monstruoso en los videojuegos se constituye de una estética de lo feo, siendo lo informe el factor común en todos ellos entonces la figura del monstruo narra a través de su cuerpo amorfo y nauseabundo una agresión, compromete además la noción de tolerancia, identidad y caos.

Si técnicamente la construcción y reproducción de estas imágenes se basan en dispositivos electrónicos, entonces puede existir un proceso, que va de lo análogo a lo digital. La inclusión de herramientas como tabletas gráficas optimizan los tiempos de producción. El uso de software especializado demanda un conocimiento técnico avanzado por parte de los diseñadores o artistas operadores de dicho programa.

El dibujo exige conocimientos de anatomía, manejo de proporciones y composición, una habilidad indispensable es la de boceto rápido, estos dibujos mantienen un equilibrio entre una línea suelta, gestual, expresiva, contrastada con líneas moduladas para describir los objetos. Entre más habilidad, más detalles podrá tener nuestro personaje, por lo tanto más atractivo factor fundamental de esta industria.

Para llevar a cabo la Investigación documental, basada en bibliografía, se consultaron algunas revistas, y páginas de internet especializadas, así como vídeos de carácter documental para extraer datos de tipo histórico.

Se llevó a cabo una metodología cualitativa en cuanto a la recolección de información, que se refleja en las diferentes gráficas que se encuentran a lo largo de la investigación. La técnica de investigación empleada fue ir de lo general a lo particular, aunque en más de una ocasión realicé una inversión del sistema inductivo-deductivo, debido a la gran cantidad de información que se manejó.

El enfoque teórico desde el que se abordará nuestra investigación será el siguiente: La experiencia estética, la estética de lo feo, la figura del monstruo y finalmente los game studies.¹

¹ Véase: <http://gamestudies.org/1103>, concepto referido al estudio de los videojuegos desde la ludología, la narratología y los estudios de los nuevos medios.

Capítulo 1: Estética de lo feo

La estética es una disciplina filosófica a la que recurrimos para explicar la relación desinteresada entre un sujeto y un objeto, en la que se establece una contemplación, que puede ser de agrado o desagrado. De esta manera, esta disciplina estudia el resultado de la relación, estableciendo lo que posee el objeto y qué juicio del gusto construye el sujeto en esa relación, para atribuir a su experiencia valor estético.

La belleza y la fealdad constituyen experiencias exclusivas para cada sujeto. Lo que para una persona es bello, no necesariamente lo es para otra, y si alguien coincide con éste o con aquél, es sólo en el lenguaje, en el momento en que enuncian la sensación de belleza que han experimentado ante determinado objeto. Sin embargo, ninguno es capaz de determinar qué grado de belleza han experimentado. *Quizás su sensación de belleza esté en función de las opciones con que cuenten en el momento de hacer la valoración, esto es: el valor estético no está ni en el objeto, ni en el sujeto; éste es sólo un instante exclusivo de una relación sujeto-objeto, pero es a través del sujeto que nos enteramos en sí de su experiencia contemplativa; el sujeto es quien lo construye, pero necesita la relación con el objeto para producir la construcción.*²

De modo, que aunque el objeto tiene características propias, en tanto que posee un lugar en el espacio -y lo ocupa en relación a lo que es en término objetivo-, y tiene posibilidad estética, necesita de un sujeto a quien esas características lo afecten de manera individual tocando su sensibilidad. De esta manera, el sujeto experimenta el valor estético, y se lo atribuye al objeto contemplado.

En el campo visual de la estética, ningún sujeto puede construir un valor estético, ni experimentarlo si no es por medio del sentido de la vista. Podría aducirse que los sujetos tienen formado de antemano un patrón estético al que someten todos los objetos observados, y si aún fuera así, necesitarían del objeto para poder

² Dustin Muñoz, "La estética de lo Feo". Revista Salomé, Edición Enero-Febrero 2002. Año 3, No 5, versión digital, enlace: <http://www.dustinmunoz.com/index.php/escritos/estetica/71-la-estetica-de-lo-feo>, consultada el 11 de Febrero del 2011,

experimentar el valor estético. Pero si la sensibilidad del sujeto supone un patrón, se trata de una conformación inconsciente, producto de cada instante de vivencia; y en cada instante se va transformando.

La contemplación de un objeto no implica sólo una descarga del sujeto hacia éste, el objeto contribuye al mismo tiempo a la formación de la sensibilidad del sujeto, al tiempo que genera en él una nueva experiencia, aunque no esté consciente de ello. Un sujeto puede experimentar belleza o fealdad, antes de determinar agrado o desagrado, contrario a cuando experimenta sublimidad, relación en la que participan factores reflexivos.

La fealdad a través del arte, alcanza una nueva e importante dimensión, debido al impacto que sus formas generan en la sensibilidad humana. Sin embargo, para ello necesita del dominio de los recursos del arte. En el caso de la pintura necesita los recursos plásticos para atrapar al espectador. Así, lo feo, mediado por el arte, se convierte en recurso de fruición y se transforma en estético, no por bello, sino por arte.

Una estética de lo feo puede que le suene a algunos como un hierro de madera, porque lo feo es lo contrario de lo bello. Mas lo feo es inseparable del concepto de lo bello, pues éste último lo contiene constantemente en el extravío en el que puede caer con frecuencia por un pequeño exceso o por un gran defecto. Junto a la descripción de las determinaciones positivas de lo bello, toda estética esta obligada a tratar de alguna manera la negatividad de lo feo. (K. J. Rosenkranz, p.54)³

Al menos se hace la advertencia de que si no se procede según las prescripciones indicadas lo bello se malogrará y en su lugar se generará lo feo. La estética de lo feo debe descubrir su origen sus posibilidades y modalidades y de esta manera hacerse

3 Rosenkranz, Karl Johan Friedrich. "Estética de lo feo". Madrid ed. y traducción de Miguel Salmerón, editor: Julio Ollero. Colección imaginarium ; no. 5, 1992., p.54

útil para el artista. Para ese último, naturalmente, siempre será más formativo representar la belleza sin defectos que dedicar su fuerza a lo feo.⁴

Concebir una figura divina es infinitamente más elevado y placentero que dar forma a una grotesca imagen diabólica. Pero no siempre el artista puede evitar lo feo. Muchas veces lo necesita como lugar de paso en la manifestación de la idea y como recurso de lucimiento. Finalmente, el artista que produce lo cómico no puede dejar a un lado lo feo.

Desde el punto de vista del arte sólo se puede tomar en consideración aquello que es fin libre para sí mismo y es fin teórico para los sentidos de la vista y del oído. Las otras consagradas al servicio de los sentidos prácticos del tacto, el gusto y el olfato están excluidas. La estética de lo feo obliga a trabajar con estos conceptos, cuya discusión y cuya sola mención puede ser considerado un atentado contra las buenas costumbres. No es difícil comprender que lo feo, en cuanto concepto relativo, sólo puede ser comprendido en relación a otro concepto. Este otro concepto es el de lo bello, que constituye una positiva condición previa, también es. Si lo bello no fuera, lo feo no sería absolutamente nada pues solo existe en cuanto negación de aquel. Lo bello es la idea divina y originaria y lo feo, su negación, tiene en cuanto tal una entidad secundaria. Se produce a partir de lo bello. No como si lo bello, en cuanto bello, pudiera ser feo al mismo tiempo, sino en la medida en que las mismas determinaciones que constituyen la necesidad de lo bello se transforman en su contrario.

Esta íntima conexión de lo bello con lo feo en cuanto su autodestrucción fundamenta la posibilidad de que lo feo se vuelva a superar a sí mismo.

4 La estética incorporó lo feo como una categoría complementaria de la de lo bello. Cuando lo bello estaba todavía ligado a lo bueno y a lo verdadero, como en la Edad Media, la Iglesia recomendaba saber ver lo feo dentro del conjunto de la Creación, pero no ignorarlo. Si el orden del universo es bello, lo feo contribuye a su equilibrio. Si todo lo creado tiene un sentido moral, en el diseño divino de los monstruos, explicado con detalle en los bestiarios, hay mucho para aprender. Véase, Scharzbck Silvia, "Adios a la belleza. El fracaso de lo feo". <http://edant.clarin.com/suplementos/cultura/2005/03/12/u-936258.htm>, consultado el 19 de Febrero del 2013.

Que éste, en la medida en que existe como lo bello negativo, resuelva sus contradicciones con lo bello y retorne a la unidad con él. (K. J. Rosenkranz, p.56)⁵

En este proceso lo bello es la fuerza que se somete a su dominio la rebelión de lo feo. De esta conciliación nace una infinita serenidad que nos lleva a la sonrisa y a la risa. Lo feo se libera en este movimiento de su propia e híbrida naturaleza. Confiesa su impotencia y se convierte en cómico.

Todo lo cómico incluye en sí un momento negativo respecto al puro y simple ideal, pero esa negación queda reducida a apariencia, a nada. El ideal positivo se reconoce en lo cómico en tanto y en cuanto sus manifestaciones negativas evaporen.

La forma de considerar lo feo está delimitada con precisión por su propia naturaleza. Lo bello es la condición necesaria de su existencia y lo cómico es la forma en como él, frente a lo bello, se libera de su carácter exclusivamente negativo. Lo bello simple esta por antonomasia en relación negativa con lo feo: es sólo bello en la medida en la que no es feo, y lo feo es sólo feo en la medida en que no es bello. No como si lo bello tuviera necesidad de lo feo para ser bello. Es bello sin necesidad del brillo que produce su contraste con lo feo, pero lo feo es el peligro que lo amenaza internamente, la contradicción que lleva en sí mismo por su naturaleza. Ocurre diferente en el caso de lo feo. (K. J. Rosenkranz, p.57)⁶

Desde el punto de vista empírico es lo que es por si mismo, pero aquello que es lo feo es sólo posible por su relación con lo bello que contiene su medida. Lo bello es, como el bien absoluto y lo feo, como lo malo, sólo relativo.

Sin embargo no ocurre de ninguna manera que aquello que es feo pueda ser dudoso en determinados casos. Esto es imposible porque la necesidad de lo bello está determinada por sí misma. Lo feo es, pues, relativo, porque no puede transformarse en sí mismo, sino en lo bello que es su medida.

5 ibídem, p.55

6 op.cit, pág 56-58

La estética como disciplina sigue estando dominada bajo las categorías de lo bello y el arte. Lo bello es en primer lugar lo bello concreto, en segundo lugar la producción de esa actividad del espíritu llamada arte, finalmente esta actividad da lugar a un resultado llamado obra de arte, que también es bello. Lo bello considerado en su primer aspecto se desarrolla positivamente como bello, negativamente como lo feo, y definitivamente como cómico. Rosenkranz confecciona un extenso inventario de síntomas de la fealdad del arte tales como: el alejamiento de la pintura del canon clásico (Ingres, Grandville y Biard), la representación. Sin duda alguna a la filosofía alemana le corresponde el honor de haber reconocido lo feo como lo negativo de lo la idea estética, como un momento integrante de esta y también de haber reconocido que de lo bello se pasa a lo cómico a través de lo feo.

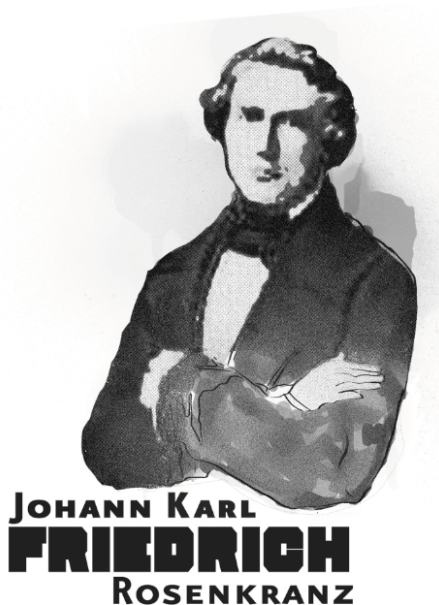


Figura 1. *Retrato Karl Rosenkranz*, Edgar Mtz. 2012, [Ilustración].
Foto original <http://www.portrait-hille.de/kap07/bild.asp?catnr1=1921&seqnr=2555>

La tematización del arte moderno por parte de Hegel había conducido a aquel a un callejón sin salida. El arte feo era síntoma de la muerte del arte y sólo podía resolverse perpetrando y consumando dicha muerte.

Lo feo no es, para Rosenkranz, una mera ausencia de lo bello ni podemos decir que aquello que no cae dentro de la categoría de lo bello pasa automáticamente a lo feo; por ejemplo, un problema de aritmética no es bello pero tampoco feo. Lo feo no es, por lo tanto, la ausencia de lo bello pero sí su negación positiva; esto hace que lo feo sea a todos los efectos un concepto relativo y en concreto, relativo a lo bello como su negación. Si lo bello no fuera no podría ser lo feo que existe únicamente como negación de aquel. Lo bello es una idea originaria y lo feo secundaria. Rosenkranz como buen hegeliano considera esta oposición como dialéctica de tal manera que lo bello ocupa el lugar de la tesis (positividad) y lo feo el de la antítesis (negatividad). Lo bello está enfrentado a lo feo por antonomasia, es sólo bello en la medida en que no es feo pero, lo bello no necesita de lo feo ontológicamente (lo feo sí que necesita a lo bello de esta manera) sino dialécticamente como peligro interno que amenaza su naturaleza, como contradicción esencial.

Siguiendo la lógica hegeliana esta contradicción entraña en sí la posibilidad de su superación que se produce en la síntesis de lo cómico. En este movimiento dialéctico la positividad de lo bello es la que somete a la negatividad para que retorne a la unidad con él. Y, en palabras de Rosenkranz, "de esta conciliación nace una infinita serenidad que nos lleva a la sonrisa y a la risa". Lo feo muestra en este movimiento su impotencia y se convierte en lo cómico (síntesis) teniendo por lo tanto, lo feo dos límites: el límite inicial de lo bello y el límite final de lo cómico. Lo cómico, por su parte, se relaciona con lo bello pero haciéndole ver su nulidad con respecto a lo bello.

Rosenkranz constata que en las obras de arte suele aparecer la representación de lo feo pero, si manifestar lo bello es la tarea del arte ¿cómo puede aparecer también su negatividad, lo feo?. Podríamos dar como buena la respuesta trivial de que lo bello sólo aparece tal cuando tiene un elemento de contraste, lo feo mas esto es una

verdad parcial e insuficiente. Si fuese así lo bello tendría la necesidad esencial de lo feo, cosa que es impensable dentro del esquema de Rosenkranz y que en la realidad del arte también se muestra como falso: Aquiles no necesita a Tersites para aparecer como bello.

La verdadera razón de lo feo en el arte es que el arte debe representar la idea de lo bello en lo sensible y esa sensibilidad impone ciertas limitaciones; de este modo el arte se ve obligado a mostrar lo feo si quiere expresar la idea de lo bello sin unilateralidad. El arte simplemente bello es superficial y si quiere expresar la idea de lo bello en toda su dramática profundidad lo feo y el mal no pueden faltar. Esta superficialidad de lo "simplemente bello" se observa en estilos amanerados como el rococó. Aún así, no debemos olvidar que esto no implica un mismo estatus estético de lo bello y de lo feo; lo bello, con todo su simplismo, puede ser incondicionalmente producto del arte pero lo feo no es capaz de esta autonomía en la representación estética y siempre aparecerá supeditado a lo bello, nunca será objeto directo y exclusivo del arte.

Además de para manifestar la totalidad de la idea de lo bello el arte también necesita de lo feo para mostrar, precisamente, su naturaleza secundaria de negación de lo bello y su ulterior superación; es decir, el arte necesita a lo feo, también, para manifestar lo cómico.

Rosenkranz constata que han existido épocas moralmente corruptas en las que la carencia de fuerzas morales para disfrutar de la pura belleza ha llevado al gusto estético hacia el disfrute de lo feo hasta llegar al deleite de la frívola corrupción. Los sentidos están embotados y deseosos de novedades y del choque de la contradicción, así el arte combina lo inaudito con lo disparatado, lo repugnante y lo obscuro.

"La destrucción del espíritu pasa en lo feo, porque para ella se convierte en ideal la negatividad. Cacerías, gladiadores, enredos lascivos, caricaturas, melodías afeminadas, una instrumentalización colosal, en literatura una poesía

de fango y de sangre (de boue et de sang como decía Marnier) son características de estos periodos." (Estética de lo feo; ed. cit. pag. 93)

La belleza tiene como fundamento esencial la libertad, no entendida sólo éticamente sino en el sentido general de espontaneidad. Esta espontaneidad está presente absolutamente en el cumplimiento espontáneo del deber ético pero también está presente en los procesos orgánicos y dinámicos de la naturaleza que capta el arte. De manera muy hegeliana Rosenkranz entiende la belleza como espontaneidad y, por contra, a la fealdad como falta de naturalidad, de "gracia". La ausencia de forma y la incorrección que son rasgos habituales en lo feo encuentran su fundamento genético en la falta de libertad según nuestro autor.

Lo bello en general surge de la contraposición de lo sublime con lo bello placentero. Lo bello sublime representa la infinitud de lo bello mientras que lo bello placentero la finitud; la belleza general no es ni infinita ni finita unilateralmente sino que comparte ambos rasgos. Rosenkranz, al contrario de Kant, no sitúa a lo sublime como opuesto a lo bello sino como una forma (la forma infinita) de lo bello, en este sentido es original no sólo frente a la postura kantiana sino también a la tradición estética sobre lo sublime que partía al menos desde Burke.

Lo bello consta, repito, de tres modos según Rosenkranz: lo sublime (lo bello infinito) que representa esa belleza salvaje y algo aterradora de la naturaleza desbocada o del estruendo de una batalla; lo placentero (bello finito) que en español podríamos traducir como "lo bonito" es decir, lo bello que place en su fragilidad y en su dulzura (frente al matiz aterrador de lo sublime); y lo bello absoluto al que están subordinados los otros dos momentos en tanto que el bello absoluto es unidad concreta de ambos y que carece del matiz de aterradora infinitud de lo sublime y de la frívola finitud de lo placentero.

La infinitud de la libertad reflejada en lo sublime queda negada por la finitud de la falta de libertad. A esta finitud Rosenkranz la identifica con lo vulgar. Lo vulgar se opone a lo sublime en tanto que manifiesta una esclavitud de lo que debiera ser ideal

a lo concreto. Algo feo vulgar es algo que está aferrado a lo concreto y no trasciende esa situación parcial. Una persona vulgar es aquella que está aferrada a sus instintos y a sus visiones parciales; frente a ella la persona sublime es aquella que ha alcanzado la libertad infinita y se haya más allá de las convenciones sociales.

Lo placentero hace aparecer la libertad en relaciones finitas. Nos atrae con el encanto de la libertad que se autolimita. Lo placentero se puede calificar como lo bello sociable. A esta libertad finita se opone aquella libertad que se limita en donde no debiera y se extralimita allí donde debería guardar el límite; esta libertad en estado de falta de libertad es lo que llamamos lo repugnante. Frente a la belleza de lo placentero, frente a la belleza de lo bonito se sitúa la fealdad de lo repugnante como realidad que es libre sin límites y por lo tanto es no-libre. Un cuerpo descomponiéndose por un lado, se entrega a los elementos que a todo ser vivo afectan y por otro recuerda la forma originaria de la que procede, he ahí la repugnancia que produce: por un lado, las fuerzas libres de la naturaleza actuando, por otro, la restricción de la forma originaria que se empeña en mostrarse.⁷

Por fin, en lo bello absoluto lo sublime queda transformado en digno y lo placentero en grácil mostrándose un atemperamiento de la infinitud en la finitud. El término análogo feo de lo bello absoluto es por lo tanto aquel en donde la falta de libertad asume la apariencia de libertad y la finitud la apariencia de infinitud, esto es la caricatura. La caricatura es la autodestrucción de lo feo con la apariencia de libertad e infinitud llegando a devenir en cómica. La caricatura recalca los extremos de lo vulgar y lo repugnante pero dejando entrever lo sublime y lo placentero. En la caricatura lo placentero aparece como sublime, lo sublime como placentero, lo vulgar como sublime y lo repugnante como placentero en definitiva, muestra el vacío de lo bello absoluto pero con tal confusión y deformación que tiende un puente hasta lo cómico. En la caricatura la tendencia de lo feo hacia lo cómico se representa como tensión casi resuelta.

7 "Lo bello, lo feo y lo cómico en la estética de Karl Rosenkranz", http://www.lasangredelleonverde.com/index.php?option=com_content&view=article&id=539:lo-bello-lo-feo-y-lo-comico-en-la-estetica-de-karl-rosenkranz&catid=45:estetica&Itemid=7, consultado el 18 de Junio del 2009.

Así como el romanticismo se basaba en un cierto racionalismo metafísico, conforme avanza el siglo XIX algunos pensadores comienzan a tener teorías más escépticas, centradas en los problemas del individuo, desembocando por fin en las teorías vitalistas de Nietzsche. Karl Wilhelm Ferdinand Solger⁸ pone énfasis en la negatividad del arte: en el arte, la idea se revela como proceso dialéctico a través de su negación, proceso por el que accede del objeto a su representación. Para Solger, la experiencia estética representa el fracaso de la reconciliación entre finito e infinito. Igualmente, Friedrich Theodor Vischer,⁹ en *Estética o ciencia de lo bello* (1846-1857), acude a Hegel para mostrar que el arte es la dicotomía entre una idea y su manifestación, siendo la negación de la idea el proceso originador de la experiencia estética.¹⁰

Categorías teóricas de Karl Rosenkranz

Johann Karl Friedrich Rosenkranz, en *Estética de lo feo* (1853), siguiendo igualmente el sistema dialéctico hegeliano, introduce la fealdad como categoría estética: establece la belleza como tesis y la fealdad como antítesis, dando como síntesis la risa: lo feo queda anulado por lo cómico. Lo feo no existe en sí mismo, sino en contraste con lo bello. Afirma que lo feo es relativo, mientras que lo bello es absoluto; así, lo feo, lo “negativo estético”, se supera desde dentro, igual que el mal se devora a sí mismo. Sistematiza las categorías de lo feo: deformidad, incorrección y

8 Karl Wilhelm Ferdinand Solger (Schwedt, 28 de noviembre de 1780 – Berlín, 20 de octubre de 1819) fue un filósofo romántico alemán. Autor de *Erwin. Cuatro diálogos sobre lo bello y sobre el arte* (1815), *Diálogos filosóficos* (1817) y *Lecciones de estética* (1829), es esencialmente en esta última obra, de publicación póstuma, donde Solger desarrolla sus principales ideas sobre estética: pone énfasis en la negatividad del arte, exponiendo que en el arte la idea se revela como proceso dialéctico a través de su negación, proceso por el que accede del objeto a su representación. Para Solger, la experiencia estética representa el fracaso del racionalismo metafísico, de la reconciliación entre finito e infinito, idea que recogerán más tarde Kierkegaard y Schopenhauer.

9 Friedrich Theodor Vischer (Ludwigsburg, 30 de junio de 1807 – Gmunden, 14 de septiembre de 1887) fue un filósofo y poeta alemán. En su principal obra, *Estética o ciencia de lo bello* (1846-1857), Vischer acude a Hegel para mostrar que el arte es la dicotomía entre una idea y su manifestación, siendo la negación de la idea el proceso originador de la experiencia estética. Esta fractura sucede por la degradación de la forma artística, sujeta al tiempo y al consumo, siendo objetivo de la estética reconstruir esta degradación reencontrando la idea en lo absoluto. Vischer desarrolló esta teoría en clave positivista, con un concepto cercano a la psicología del arte.

10 Véase Rodríguez Tous Juan Antonio, *Idea estética y negatividad sensible: la fealdad en la teoría estética de Karl Rosenkranz*, Suplementos Er, Ediciones de Intervención Cultural, Barcelona España, 2002.

desfiguración. No es difícil entender que lo feo, como concepto relativo, sólo es comprensible en relación con otro concepto. Este otro concepto es el de lo bello: lo feo sólo existe porque existe lo bello, que constituye su presupuesto positivo. Si no existiera lo bello, no existiría de ningún modo lo feo, porque sólo existe en cuanto negación de aquello.¹¹

La primera y más completa estética de lo feo, la que elaboró en 1853 Karl Rosenkranz, establece una analogía entre lo feo y el mal moral. Del mismo modo que el mal y el pecado se oponen al bien, y son su infierno, así también lo feo es "El infierno de lo bello". Rosenkranz retoma la idea tradicional de que lo feo es lo contrario de lo bello, una especie de posible error que lo bello contiene en sí, de modo que cualquier estética, como ciencia de la belleza, esta obligada a abordar también el concepto de fealdad. Pero justamente cuando pasa de las definiciones abstractas a una fenomenología de las distintas encarnaciones de lo feo es cuando nos deja entrever una especie de "autonomía de lo feo", que lo convierte en algo mucho más rico y complejo que una simple serie de negaciones de las distintas formas de belleza.¹²

Rosenkranz analiza minuciosamente la fealdad natural, la fealdad espiritual, la fealdad en el arte (y las distintas formas de imperfección artística), la ausencia de forma, la simetría, la falta de armonía, la desfiguración y la deformación (lo mezquino, lo débil, lo vil, lo banal, lo casual y lo arbitrario, lo tosco), y las distintas formas de lo repugnante (lo

11 Eternitaristas Blog, artículo consultado el, 31 Jul, 2011, 11:30pm, http://eternitaris.wordpress.com/?blogsub=confirming#blog_subscription-3

12 La belleza es promesa de felicidad, y nos trasmite la sensación de que la obra o la persona bella no han agotado sus posibilidades. Por eso el juicio de belleza implica considerar la obra o la persona como algo cuya incorporación a la vida de cada quien vuelve a ésta más rica y valiosa. Nehamas considera que la belleza en el arte no nos lleva al deseo de la posesión exclusiva, sino a la promiscuidad, porque el amor a la misma obra de arte no engendra rivales, sino amigos. La belleza en el arte radica también en ese aspecto de promesa, en la medida en que no se puede agotar en una explicación (y esto enlaza bien con la famosa lucha heideggeriana entre el mundo y la tierra). La belleza es el emblema de lo que carecemos, por eso, lejos de ser solipsista o egoísta, el deseo que provoca la belleza es esencialmente social; literalmente crea una nueva sociedad, porque la belleza necesita ser comunicada a otros y ser buscada en su compañía. Sixto J. Castro, "EL ARTE YA (NO) ES BELLO". Universidad de Valladolid. p16 <https://doc-0k-0c-docsviewer.googleusercontent.com/viewer>. Consultado 22 de Enero del 2013. Véase, Susan Sontag, "UN ARGUMENTO SOBRE LA BELLEZA", Letras Libres. Febrero 2003.

grosero, lo muerto y lo vacío, lo horrendo, lo insulso, lo nauseabundo, lo criminal, lo espectral, lo demoníaco, lo hechicero y lo satánico). Demasiadas cosas para seguir diciendo que lo feo es simplemente lo opuesto de lo bello entendido como armonía proporción o integridad.

Si se examinan los sinónimos de "bello" y "feo", se ve que se considera bello lo que es bonito, gracioso, placentero, atractivo, agradable, agraciado, delicioso, fascinante, armónico, maravilloso, delicado, gentil, encantador, magnifico, estupendo, excelso, excepcional, fabuloso, prodigioso, fantástico, mágico admirable, valioso, espectacular espléndido sublime soberbio, mientras que feo es lo repelente, horrendo, asqueroso, desagradable, grotesco, abominable, odioso, indecente, inmundo, sucio, obsceno, repugnante, abyecto, monstruoso, horrible, hórrido, horripilante, sucio, terrible, terrorífico, tremendo, angustioso, repulsivo, execrable, penoso, nauseabundo, fétido, innoble, aterrador, desgraciado, lamentable, deforme, disforme, desfigurado (por no hablar de cómo el horror puede aparecer también en terrenos como el de lo fabuloso, lo fantástico, lo mágico y lo sublime, asignados tradicionalmente a lo bello).¹³

La fealdad es concebida como negación de la belleza y por lo tanto como negación de sus elementos constitutivos, que de este modo adquieren el sentido opuesto: lo imperfecto, el desorden, la desproporción, la asimetría, la desarmonía y la desmesura. Toda esta taxonomía apunta hacia un amorfismo, hacia una ausencia de forma o en todo caso a una forma que causa desagrado: lo deforme. Los teóricos de la estética clásica consideraban a la fealdad como una degradación de la belleza y también del arte.

LO BELLO EN SI	LO FEO	LO COMICO
1 LO BELLO SUBLIME	1 LO VULGAR	1 LO INGENUO

¹³ Eco Humberto, *Historia de la fealdad*, España, Editorial Lumen, 2004, p.16

LO BELLO EN SI	LO FEO	LO COMICO
a. lo noble b. lo fuerte c. lo noble	a. lo mezquino b. lo débil c. lo vil	
2 LO BELLO PLACENTERO	2 LO REPUGNANTE	2 LO JOCOSO
a. lo grácil b. lo vital c. lo atractivo	a. lo tosco b. lo muerto y c. lo horrible ----- d. lo insensato ----- d.1 lo nauseabundo d.2 lo malo d.3 lo criminal d.4 lo espectral d.5 lo diabolico	a. lo grotesco b. lo burlesco vacío c. lo barroco
3 LO BELLO ABSOLUTO	3 LA CARICATURA	LO CHISTOSO
a. lo satírico b. lo irónico c. lo humorístico		

Figura 2 / Programa de Karl Rosenkranz para una metafísica de lo bello en el System derWissenschaft, El esquema se ha completado con algunas categorías aparecidas en Estética de lo feo.¹⁴

El esquema se ha completado con algunas categorías aparecidas en Estética de lo feo (1853). Lo bello absoluto se reproduce, en lo sublime, en dignidad y en lo placentero en gracia. La autoexageración de lo feo en la caricatura da lugar a lo cómico. Lo chistoso supone una vuelta del humor a la sublimidad. Entre cada una de las categorías situada en la misma línea y con la misma letra se dan relaciones de oposición contradictoria. Así por ejemplo “lo feo” es lo no bello (de “lo bello”), “lo cómico” es “lo no feo” (de “lo feo”).

14 Rosenkranz Karl. *Estética de lo feo*. Madrid ed. y traducción de Miguel Salmerón, editor: Julio Ollero. Colección imaginarium ; no. 5, 1992. p.37

De lo espectral a lo siniestro.

La muerte se convierte en espectral cuando, contra su naturaleza reaparece como viviente. La fealdad de lo espectral solo se hace patente cuando el espectro se manifiesta por motivos venganza.

Lo espectral en Rosenkranz regularmente describe almas en pena y la fuerza de lo muerto que se muestra ante lo vivo, estos elementos son claves de la literatura gótica que posteriormente van a tener representación visual con las pinturas, los comics, el cine y claro los videojuegos de terror. El conflicto generado por lo espectral como categoría estética nos da la oportunidad de imaginar seres ominosos que circulan entre lo humano, lo muerto y lo sagrado, esto se explicara posteriormente con la categoría de lo siniestro que rosenkranz señala de manera indirecta en su descripción de lo fantasmagórico.

Para empezar vamos a revisar la descripción de Rosenkranz acerca de lo espectral:

Por su naturaleza la vida tiende a evitar la muerte. Se convierte en espectral cuando, contra su naturaleza, reaparece como viviente.

La contradicción por la que lo muerto sería todavía viviente constituye el horror del miedo a los espectros. La vida muerta en cuanto tal no es espectral: podemos velar imperturbablemente a un cadáver. Pero si un soplo de viento moviese sus sudario o el vacilar de la luz hiciese inciertos sus rasgos, entonces la idea simple y pura de la vida en lo muerto -que en otra situación puede resultarnos muy agradable- podría tener ante todo algo muy espectral.

Con la muerte se cierra para nosotros el más acá; la apertura del más allá a través de alguien que ya ha muerto tiene el carácter de una horrible anomalía. El muerto, aparentemente en el más allá parece obedecer a las leyes que no conocemos. Con el horror frente al muerto en cuanto ser presa de la descomposición y con el respeto al muerto como ser sagrado se mezcla el absoluto misterio del futuro. (Rosenkranz Karl, "Estética de lo feo", pág 332)



Figura 3. Samorì N. 2009, [Pintura].

Recuperado de [http://24.media.tumblr.com/](http://24.media.tumblr.com/e45d16c1725d85612bcccbd094719c0a/tumblr_meunosbSv51r87i11o1_500.jpg)

[e45d16c1725d85612bcccbd094719c0a/tumblr_meunosbSv51r87i11o1_500.jpg](http://24.media.tumblr.com/e45d16c1725d85612bcccbd094719c0a/tumblr_meunosbSv51r87i11o1_500.jpg)

Para nuestros fines estéticos deberíamos pensar por separado en sombras y espectros, análogamente a como hacían los romanos con las larvas y los lemures. La idea de espíritu que originariamente pertenece a otro orden tiene en sí algo extraordinario y horripilante pero nada de espectral. Los demonios, los ángeles, son como son desde el inicio, no han llegado a ser lo que son con la muerte. Están en las sombras. Entre el espectro y el vampiro se coloca el peculiar ideal del vampirismo. El muerto que aparece como simple sombra puede dar la imagen de extrañeza, pero no necesita ser absolutamente feo. En lo esencial puede tener la misma forma que en vida sólo la pierde un poco con la palidez y la ausencia de color.

El fenómeno estético de lo espectral adquiere su potencia al llenar nuestra fantasía con grados de realidad, este impulso por ver lo que la fantasía construye lo explica Max Milner (1990) en su libro *La Fantasmagoría ... el dominio de lo fantástico* no sólo depende del dominio de la representación. Lo mismo le ocurre al deseo del hombre, a sus pulsiones y sus represiones.¹⁵ La relación "extrañamente inquietante" entre una

¹⁵ Max Milner, *La fantasmagoría*, Fondo de Cultura Económica, España, 1990.

realidad que suele verse como coherente y compacta y un universo pulsional que la hiende o que hace vacilar sus perspectivas. Lo que se contempla es lo que no se puede ver. La fantasmagoría no solo es el arte de hacer hablar al fantasma. Por la compleja relación que se establece entre la ilusión y la realidad entre el deseo de ver o de saber y las lagunas de un universo narrativo, cuyas perspectivas contradictorias se sobreponen sin ajustarse, en que las identificaciones tranquilizadoras nos eluden, la fantasmagoría toca las raíces mismas del fantasma. Expresa su evanescencia y el descentramiento, frustrado la mirada en el momento mismo en que la fantasmagoría la llenaba, y constituye así el medio por excelencia de ese vaivén alrededor de los límites, de esa confusión de las pistas y de los puntos de apoyo que lleva al lector a afrontar su propia verdad en forma de enigma que no debe tener respuesta.¹⁶

En el mismo apartado que Rosenkranz destina a lo espectral también habla de lo fantasmagórico, expresando lo siguiente:

Lo fantasmagórico es en general un género absurdo ya sea por el contenido ya sea por la forma. El fantasma se mofa de los vivos con lo inquietante, con lo incomprendible, coqueteando más con la seriedad del más allá que estando en conexión con éste.

... se trata de un género irracional... de la literatura sobre fantasmas. Por eso esa tendencia tiene una gran predilección por los muñecos, los cascanueces, autómatas, figuras de cera, etc. El cascanueces de Hoffman dio lugar a una serie de figuras análogas... (p. 341)

16 IBID

Para Eugenio Trías, filósofo español (1942) la literatura de Hoffman, ¹⁷ en particular, *El arenero*, es un compendio de manifestaciones violentas extraordinariamente bellas¹⁸ que atraviesan constantemente al personaje principal: la sensación del vértigo, el miedo al abismo, el desmembramiento, o lo que Jacques Lacan llamó el cuerpo despedazado,¹⁹ el complejo de castración, el doble, la repetición constante de una circunstancia (*déjà vu*),²⁰ etc, son todas manifestaciones de una estética alternativa que tiene un pie bien puesto en lo sagrado, es la estética de lo siniestro, que se ha venido revelando y actualizando de manera constante en medios como el cine, o los videojuegos de terror, entre otros tantos.

Pero lo siniestro es un fenómeno más complejo que no solamente engloba al ambiente de la estética, esta categoría se vincula estrechamente con la psique humana, sirve para describir un estadio que fluctúa entre la angustia, el miedo, el terror, el vértigo, el delirio. El primero en describir este fenómeno fue Sigmund Freud

17 Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (Königsberg, 1 24 de enero de 17761 – Berlín, 25 de junio de 18222), escritor, jurista, dibujante y caricaturista, pintor, cantante (tenor) y compositor musical alemán, que participó activamente en el movimiento romántico de la literatura alemana. A pesar de su amplia influencia, sus obras han sido adaptadas al cine esporádicamente, debido probablemente a su dificultad escenográfica, enorme intensidad psicológica y manejo de matices conductuales. La versión más renombrada es la adaptación de la ópera Los cuentos de Hoffmann, realizada por los directores-productores Powell y Pressburger en 1951. El cuento que ha tenido más versiones ha sido su fantasmagórico *El cascanueces*, célebre gracias al famosísimo ballet de Tchaikovsky, especialmente en series de dibujos animados para televisión. Algunos cineastas como David Lynch pueden considerarse herederos lejanos del planteamiento psicológico propuesto por Hoffmann, especialmente por ahondar en la situación espectral del «doble». La última adaptación al cine ha sido llevada a cabo en el cortometraje *Don Giovanni*, de Ricard Carbonell (2006), en el que se moderniza el cuento «Don Juan» y se plantean cuestiones relacionadas con el *doppelgänger* ('doble personal'). En el año 2000 los hermanos Quay (Stephen Quay y Timothy Quay) codirigen un mediodrama de género musical titulado "*The Sandman*", adaptación libre de la obra de Hoffman, contando con el bailarín y coreógrafo William Tuckett.

18 Eugenio Trías, *Lo bello y lo siniestro*, Ed. Ariel, Barcelona, 1992

19...el fantasma del cuerpo despedazado que se encuentra en casos de esquizofrénicos, y ciertos fenómenos de despersonalización... En los fenómenos de despersonalización señalados por los clínicos en la psicosis, la relación que se establece con la imagen especular es tal que el sujeto está demasiado atrapado en la imagen para que se de un movimiento posible. En esos casos la especularización es extraña, odd, como dicen los ingleses, impar, fuera de simetría. Es *El Horla* de Maupassant, el fuera del espacio. Jacques Lacan, *El Seminario, Libro X, La angustia*, Editorial Paidós, página 130., Sesión del 23 de enero de 1963.

20 *Déjà vu* (/deʒa vu/, en francés 'ya visto') o paramnesia es la experiencia de sentir que se ha sido testigo o se ha experimentado previamente una situación nueva. Este término fue acuñado por el investigador psíquico francés Émile Boirac (1851-1917) en su libro *L'Avenir des sciences psychiques* ('El futuro de las ciencias psíquicas'), basado en un ensayo que escribió mientras estudiaba en la Universidad de Chicago.

(1856), en su ensayo *Lo Siniestro*,²¹ propone el término alemán Unheimlich que podría traducirse al castellano como “inquietante” y que Freud define como lo familiar, que ha sido reprimido, esta idea es la base de su explicación sobre el fenómeno.

De acuerdo a Blanca Estela López,²² lo siniestro es una ventana a nuestros temores pasados que se van verificando en el presente, lo siniestro es lo familiar que de pronto se quiebra en pos de un misterio tremendo y fascinante.²³ Este misterio tiene un estrecho vínculo con la experiencia de lo sagrado y lo profano que podemos comprender gracias a Rudolf Otto quién analizó las modalidades de la experiencia religiosa, descomponiéndola en tres fuerzas fundamentales: lo terrible de la divinidad, es decir, su comprensión como *mysterium tremendum* que implica una dinámica de atracción-repulsión traducida en actitudes y gestos de humildad, invocación, sobrecogimiento y exaltación; la *magestas* de Dios, el entendimiento de su inaccesibilidad, frente a la cual el hombre experimenta un sentimiento de dependencia y de aniquilamiento del yo, y, por último, la energía, la *mobilitas Dei*, el Dios vivo, pleno de actividad, cuyo abrasador fuego amoroso invita al hombre a unirse con él, a representarlo, a instaurar un ritual, a configurar un culto. Según Eugenio Trías (1942), esta relación atracción-repulsión es la razón de que existan en todas las culturas primigenias desmembramientos en las deidades principales, por ejemplo en la cultura egipcia, el desmembramiento de Osiris en catorce partes, en la mitología griega existe el devoramiento de Saturno y sus hijos que tiene una multiplicidad de explicaciones y significados, en la cultura prehispanica tenemos la

21 Sigmund Freud, CIX. *LO SINIESTRO*, 1919, Obras Completas», en «Freud total» 1.0 (versión electrónica).

22 Docente investigador de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, en el Área de Análisis y Prospectiva del Diseño, Departamento de Investigación y Conocimiento. Doctorado en Diseño por Universidad Autónoma Metropolitana, Línea de Nuevas Tecnologías (2007-hasta la fecha). Maestría en Comunicación Visual (2002-2004) Maestría en Multimedia Electrónicas (2004-2006) por Universidad Simón Bolívar. Licenciatura: Diseño Gráfico por Universidad La Salle (1998-2002).

23 Lo numinoso es un misterio que es a la vez terrorífico y fascinante. Esta idea es original de Rudolf Otto y explica el concepto de lo misterioso como una «experiencia no-racional y no-sensorial o el presentimiento cuyo centro principal e inmediato está fuera de la identidad». Acuñó este nuevo término sobre la base de la palabra latina *Numen*, (*Numen* = Dios). Otto, Rudolf . *Ensayos sobre lo numinoso* (2009). Complemento inédito en castellano de *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios* (1917). España. Editorial Trotta.

decapitación y el desmembramiento de Coyolxauhqui por Huitzilopochtli etc. Continuando con la explicación de R. Otto, el más allá se abrió para el hombre con la experiencia numinosa, inclinándose a ligar a él su propia inmanencia y la del mundo. Así le fue revelada a la humanidad la insuficiencia del orden cotidiano, de la rutina de la vida y la existencia de un mundo sobrenatural.²⁴

López (2012) menciona que el mecanismo de lo ominoso se detona de manera muy particular y diferente en cada individuo porque esta relacionado con la historia personal de cada uno, no a todos nos es familiar lo mismo, sin embargo ella explica que existe una matriz, un momento clave en la historicidad del individuo que todos tenemos en común, ese momento es el nacimiento, imaginemos por un momento lo que sentiríamos al nacer: total vulnerabilidad ante una situación donde no podemos articular palabras ni pensamientos, no podemos ver, mas que sombras y la realidad se va encarnando lentamente a través de las sensaciones.²⁵ Sin duda seria una experiencia de shock, Afortunadamente no recordamos este acontecimiento, pero quedan reminiscencias en nuestro inconsciente que conforme vamos creciendo se conjugan con fobias, miedos y acontecimientos desagradables que nos angustian, ingredientes perfecto de lo siniestro. Además en este primer estadio somos lo más parecido a un ser inerte que se comunica a través de la mirada, los ojos²⁶ se vuelven un elemento básico de reconocimiento del pequeño para con sus semejantes, tal vez por eso esta referencia de la mirada, también se vuelve siniestra, tanto como un proceso de transferencia, plasmado en *El Arenero* de Hoffman, descrito en la relación de su personaje principal Nataniel con la muñeca Olympia.

López (2012) afirma que en la narración, Nataniel se enamora del cuerpo inerte pero perfecto de la muñeca a la que ve como un recipiente vacío al que transfiere parte de él, ese cuerpo sin movimiento ni voluntad en donde queda atrapado, abandonado al

24 IBID

25 López, Blanca. *Historias de lo ominoso*. México: CEPsimac. Clase dictada el 27 de Marzo de 2012. Diseño y Comunicación I Estética.

26 La otra explicación, es cultural, en nuestro sistema de valores, el sentido de la vista es el que mayor jerarquía tiene porqué determina nuestra productividad. Véase, Giovanni Sartori. *Homo Videns: La sociedad Teledirigida. Punto de Lectura. 2006*.

azar es en realidad Nataniel cumpliendo su fantasía de regresar a su infancia donde trágicamente vuelve a encontrarse con el arenero que le arranca los ojos de manera simbólica por segunda ocasión. Hay otro rasgo importante en esta narración y tiene que ver con la cercanía en este caso a nivel de representación, lo cercano sería lo más realista posible, cuando el rostro humano de las muñecas o los maniqués (incluso los robots)²⁷ guardan un grado de realismo excesivo en un 99% por ejemplo, el ser humano los rechaza porque ese 1% faltante, (lo que falta son las emociones), rompe la ilusión y filtra lo siniestro, el muñeco queda en un lugar indefinido y nos causa conflicto su reconocimiento por la falta de sentimientos y al mismo tiempo su similitud con lo humano; esto pasa también con algunos animales, la mantis religiosa, por ejemplo, es casi antropomórfica pero como el grado de reconocimiento queda incompleto se vuelve una figura perturbadora.²⁸ Además este fenómeno expone otro problema importante que Freud señalaba en su ensayo sobre lo siniestro y ese problema tiene que ver con la capacidad del ser humano para distinguir la fantasía de la realidad así como la necesidad de la fantasía dentro del esquema de lo humano, discusión que no abordaremos en esta tesis.

López (2012) también explica que una persona puede volverse propensa a experimentar lo siniestro si ha tenido en su niñez un proceso difícil de construcción del yo.

27 Véase el término "valle inquietante" o "valle inexplicable" que fue acuñado en 1970 por el experto japonés en robótica Masahiro Mori. Investigando la interacción entre seres humanos y robots con aspecto humanoide, Mori observó que las personas tendían a responder positivamente en la medida en que el androide se asemejaba a un ser humano. Gráficamente podría verse como una curva ascendente de simpatía a medida que la máquina se acercaba al hombre. Sin embargo, habiendo alcanzado un determinado punto de similitud, la empatía desaparecía por completo y era reemplazada por una respuesta irracional de repulsión o incluso miedo. La curva de atracción caía en un profundo valle de extrañeza habitado por entes parecidos a personas sin llegar a serlo. De este modo, Mori fue el primero en trazar un mapa del valle inquietante.

28 Véase Caillois, Roger. *El hombre y lo sagrado*, FCE. México. (1939)

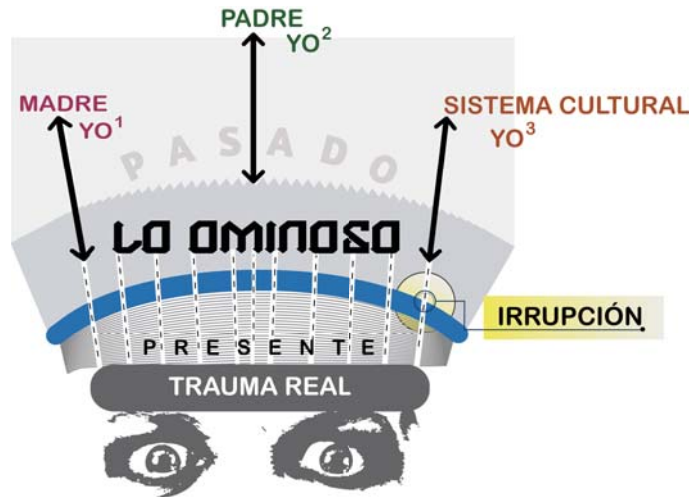


Figura 4. *Cómo funciona lo siniestro*, Edgar Mtz, 2011. [Ilustración].

A nivel visual lo siniestro presenta un reto mayor, porque su esencia consiste en un juego que se desliza entre lo revelado y lo oculto, Para Trías (1942) el valor del artista es sublimar la crueldad que acompaña la destrucción del cuerpo y no de exponer de manera total el acto inmolatorio. Esto requiere de cierta sensibilidad por parte del artista, además de un estilo poco común, para no caer en un exhibicionismo grosero. Desde la perspectiva de Trías (1942) lo siniestro como límite de belleza siempre se moverá en esa frontera entre la máxima belleza y el abandono del simbolismo representativo. La ruptura del idealismo estético a través de la visión cruda de la belleza es otra de las características que definen lo siniestro y por este motivo habrá quienes nunca contemplen lo siniestro como límite de belleza, sino como lo que está fuera de la belleza. Ese es el peligro que se corre cuando alguien se mueve en los límites artísticos: siempre correrá el riesgo de ser acusado de estar fuera de esos límites. Una de las características principales de lo siniestro será la reacción de rechazo que provocan las cosas familiares, íntimas, sospechosamente apacibles, esas sensaciones propias de la infancia pero que están ocultamente vivas en el presente consciente de la persona. Lo siniestro es condición de lo místico, la doble lectura, la lectura entre líneas, la fantasía del deseo temido convertido en realidad como vía de aprendizaje y comprensión de nuestro yo.

Lo Nauseabundo

Lo nauseabundo²⁹ es planteado como producto de la naturaleza y siempre va relacionado con el aspecto más sensible, pues como indica el autor, nauseabundo será toda obra que nos desplaza, fruto de una percepción sensible vinculada al olfato y al gusto. Esta categoría se asocia con la náusea y el asco. El asco como construcción cultural es una forma de exclusión. En su libro, anatomía del asco, Ian Miller³⁰ señala que no todas las personas sienten asco ante las mismas cosas. Si la carne de cerdo consumida en Occidente puede provocar desagrado a un musulmán, otros alimentos de origen animal frecuentes en las mesas orientales repugnan a la mayoría de europeos. No obstante, muchos occidentales serían capaces de ingerir con deleite alguno de esos platos siempre y cuando nadie les indicara de antemano cuál es la materia prima con que están cocinados. El asco no es, por tanto, una reacción exclusivamente física de los sentidos, sino que presenta un claro componente cognoscitivo y, en muchos aspectos, cultural.

Rosenkranz describe el concepto de nauseabundo de la siguiente manera:

Pero para el concepto de nauseabundo en sentido estricto deberíamos añadir la determinación de corrupción: ésta contiene aquel devenir de la muerte que no es tanto un marchitar y un morir, sino un pudrirse de lo ya muerto. La apariencia de vida en aquello que está ya muerto es el elemento infinitamente repugnante implícito en lo nauseabundo.

Lo absurdo en su desorden alógico también suscita repulsión si no se convierte en cómico, pero debido a su elemento intelectual no tienen un efecto violento como el de lo nauseabundo. Este último pretende que nuestros sentidos gocen de un ser a éstos hostil y puede ser definido como lo absurdo sensible.

Aun cuando se trate de los restos e la inteligencia, en el absurdo se puede todavía encontrar un interés crítico mientras que lo nauseabundo hacen que se revuelvan nuestros sentidos y nos choca por antonomasia. Lo

29 adj. Que produce náuseas

30 William Ian Miller, Anatomía del asco, Ed. Taurus. España

nauseabundo como producto de la naturaleza, sudor, mucosidad, excrementos, abscesos, etc, es algo muerto de lo que nuestro organismo se separa abandonándolo por lo tanto a la corrupción.

E indicios de esto hallamos en la práctica; cosas hay que, vistas, nos desagradan, pero nos agrada contemplar sus representaciones y tanto más cuando más exactas sean. Por ejemplo: las formas de las más despreciables fieras y las de muertos. (Rosenkranz Karl, "Estética de lo feo", pág 311)



www.keiththompsonart.com

Figura 5 Thompson K. 2009, "Pripyat beast", [Ilustración].
Recuperado de <http://keiththompsonart.com/images/full/pripyatbeast.jpg>

La función de la fealdad en el arte contemporáneo.

Hay tantos motivos que pueden justificar lo feo como recurso inagotable para llamar la atención que la reinterpretación, tanto de las funciones del arte como de las categorías estéticas establecidas en torno a los conceptos bello/feo, no nos ofrece ninguna perspectiva respecto a los nuevos caminos en los que derivarán las artes plásticas en el siglo XXI.³¹

Así si antes lo feo espantaba y producía un alejamiento, hoy atrae. En el mundo actual la categoría de lo bello resulta incluso anacrónica, no interesa porque no refleja el mundo contemporáneo lleno de sinsentidos, fragmentario y vertiginoso. Hoy no hay identificación posible entre arte/belleza/sociedad. Enrique Gil Calvo afirma "Tras la aparición de la fotografía el concepto de original cambia. Lo que prima, cada vez más, es el momento de la aparición de la obra, sorprender al espectador" y cada vez es más difícil ser original, y "lo inimitable está en la exploración de lo feo. En crear una copia sin par, ya que la belleza es fácil de copiar e imitar [...] la competencia es feroz. Se rompen moldes para ser singular y el abanico de lo feo ofrece más posibilidades".³² El mestizaje del mundo y la globalización han acelerado esta ampliación de la mirada. Hoy triunfa la subjetividad. Todo se cuestiona, ya que la apertura a otras culturas ha quebrado los conceptos estéticos preestablecidos.

La otredad ha abierto nuevas perspectivas ante lo que antes se consideraba "el mal". el cuál ha quedado reducido a la nada, anulado y copiado en millones de imágenes diferentes, en la ficción y en la realidad. El espectáculo de la violencia, tal como afirma Braudillard, se ha vuelto hiperreal: los desastres parecen hologramas o simulacros. Para concluir, hoy el artista reproduce la fealdad, pero esta permanece en el lienzo, en la intervención, en la instalación, la verdadera fealdad, la de la

31 Crego, Charo, *Perversa y Utópica. La muñeca, el maniquí y el robot, en el arte del siglo XX*, Editorial Abada, España, 2007.

32 Manrique Segobal, W. "El esplendor de la fealdad", Reportaje, periódico El País, versión online, http://elpais.com/diario/2008/01/05/babelia/1199491567_850215.html consultado el 5 de ENERO del 2008

muerte real, la violencia real está “al otro lado”, nunca antes tan alejada de la cotidianidad.

El retorno a la belleza se ha modificado desde que el artista decidió tener un mundo propio y liberarse de cánones y mimesis; pero si el canon de lo bello era negativo por ser excluyente, el canon de lo feo, a pesar de ser otra forma de exclusión, sin embargo, puede ser considerada como positiva porque ha abierto un nuevo camino en la trayectoria de la historia del arte y porque refleja el mundo y la sociedad en que vivimos.

Lo Abyecto

Abyecto es el término que parece calificar con mayor propiedad muchas de estas obras. De hecho, abyecto es un término que se ha convertido en moneda corriente en los escritos sobre arte contemporáneo. En 1993 el museo Whitney, de Nueva York celebró la exposición Arte Abyecto: Repulsión y deseo en el arte americano. En el catálogo de Whitney se definía así al arte abyecto: “es una obra que incorpora o sugiere materiales abyectos, tales como suciedad, pelo, excrementos, animales muertos, sangre menstrual, y alimentos podridos, con el fin de hacer a temas tabúes de carácter sexual”.³³ Aunque esto último, la definición de los tabúes como exclusivamente sexuales restringe demasiado el concepto de arte abyecto, podemos, por el momento al menos, quedarnos con la primera parte de la definición. El medio por excelencia del arte abyecto es el cuerpo y sus diferentes materiales orgánicos.

Podríamos abordar muchos ejemplos, obras en las que se han utilizado excrementos u otras materias, como lo que podríamos denominar “líquidos abyectos”: Sangre, semen u orina, o cuerpos mutilados, fragmentos y recompuestos o animales muertos, comida putrefacta o pura inmundicia. Como advierte la filósofa Carole Talon-Hugon: “lo abyecto en el arte contemporáneo ha pasado al estado de

33 Carole, Talon-Hugon *Goût et dégoût : l'art peut-il tout montrer?*, Nimes Jaqueline, Chambon, 2003, pag. 12. Citado en Crego, Charo, *Perversa y Utópica. La muñeca, el maniquí y el robot, en el arte del siglo XX*, Editorial Abada, España, 2007.

naturaleza”.³⁴ Ya no se presenta integrado en un universo de sentido, en un contexto del que participa y constituye tan solo un componente, sino que ahora se nos presenta desnudo, sin maquillaje, en estado bruto.

Es verdad es que, como señalo Koerner en 1997, “lo abyecto no constituye una novedad en la historia del arte”.³⁵ Prueba de ello son las imágenes medievales del martirologio,³⁶ en las que la crueldad y el verismo de la representación alcanzan cotas espeluznantes de horror. Pero si bien es verdad que lo abyecto, lo sórdido, lo siniestro han estado desde siempre en el arte, también es cierto que hasta ahora, los pintores solo habían echado mano de esos elementos abyectos cuando creían que sus obras así lo requerían. Por ejemplo, en la Lección de Anatomía de Jan Deyman(1656,) Rembrandt no nos ahorra detalles, ni siquiera los más abyectos, de la escena que nos presenta: nos muestra un cadáver en posición frontal con el vientre abierto y la cabeza desollada, y al médico, Jan Deyman, haciendo una disección del cerebro, pero, aunque el color céreo³⁷ del cuerpo, la posición inerte de la cabeza, la piel colgando de la frente y la rojez del cerebro diseccionado dan una idea bastante cabal del verismo del momento, no podemos decir que sea una obra abyecta. Lo mismo vale para su Vaca muerta (1655), en la que nos presenta al animal sanguinolento, colgado y abierto en canal. O para la Raya de Chardin, en la que todas las aptitudes del pintor se han concentrado en representar la fealdad de ese pescado destripado, su carácter viscoso e informe. También Goya en sus desastres de la guerra nos ha dejado una crónica detallada de la abyección con esos

34 J. L. Koerner. *The Abject of Art History*, Res 31, (1997). Citado en IBID

35 C. Talon-Hugon, op. cit.,p9.

36 Martirologio es un catálogo de mártires y santos de la Iglesia Católica ordenados según la fecha de celebración de sus fiestas.

La palabra viene del griego: martyr, testigo, y logos, discurso. Es el libro de los aniversarios de los mártires y por extensión de los santos en general, de los misterios y de los sucesos que pueden dar lugar a una conmemoración anual en la Iglesia católica. El orden que siguen los martirologios es el de los calendarios cristianos. La mayoría de los mártires se dieron en las diez persecuciones que sufrieron los cristianos por parte del Imperio romano, en concreto las de Nerón, Domiciano, Trajano, Marco Aurelio, Septimio Severo, Maximiano, Decio, Valeriano, Aureliano y Diocleciano. También hubo mártires en misiones de África, Asia o Hispanoamérica; y en persecuciones de todas las épocas.

37 adj. Relativo a la cera o que tiene alguna de sus características

cuerpos mutilados, degollados, empalados. En todas estas obras lo abyecto forma parte de la representación, pero no es su objeto. Lo abyecto no es lo principal, lo principal es- a sabiendas de lo que simplificamos- mostrar lo que el ojo del pintor ve, en el caso de Rembrandt o dar cuenta de la capacidad del pintor, en Chardin, o denunciar las atrocidades de la guerra en Goya.

En muchas de las producciones del arte contemporáneo, sin embargo, lo abyecto ha pasado a ocupar el papel protagonista. Es lo que mejor define algunas de las obras de Serrano, como sus escenas de la morgue o las “fotografías desagradables” de Cindy Sherman, o los maniquíes que lucen grandes penes por nariz de los Chapman. Por eso se puede hablar de la abyección como categoría estética, una categoría que se situara entre las categorías negativas, entre la de lo patético, lo grotesco.

Intentaré esbozar aquí su definición y analizar su funcionamiento al margen de las definiciones puramente materiales de lo abyecto, Talon-Hugon nos ofrece una definición que nos permite delimitar mejor el concepto de abyecto. Para esta autora, el arte abyecto designa “los objetos artísticos que pueden suscitar repulsión o un afecto en el que la repulsión entra como componente”.³⁸ Es curioso que justamente este término de la repulsión y su hermano gemelo, el asco, aparezcan en la estética clásica como un espacio vedado por el que no se nos está permitido transitar. Así, en la “Crítica del Juicio, Kant había trazado en este punto su línea de demarcación entre lo estético y lo no estético. “solo una clase de fealdad -escribió- no puede ser representada conforme a la naturaleza sin echar por tierra toda satisfacción estética, por lo tanto, toda belleza artística y es a saber, la que despierta asco”. El arte si puede representar cosas feas y desagradables como las furias, las devastaciones o la guerra, pero no lo que produce asco, pues en ese caso “el objeto es representado como si, ... nos apremiara para gustarlo, oponiéndonos nosotros a ello con violencia, la representación del objeto por el arte no se distingue ya... desde ese objeto mismo,

38 C. Talon-Hugon, op. cit., p9.

y entonces no puede ser ya tenida por bella”.³⁹ El asco o la repulsión impiden en su negatividad de la contemplación desinteresada; el objeto que produce estos afectos nos apremia o violenta mientras nuestra voluntad intenta alejarse de él y neutralizarlo.

En su *Laocoonte*, Lessing también excluye lo repulsivo por razones similares a las kantianas. La representación del extremo como hubiera sido la del *Laocoonte* gritando impediría el libre juego de la fantasía, nos hubiera forzado a quedarnos en el grito, en el horror, sin que nuestra imaginación pudiera recrear el sufrimiento o el dolor del protagonista. No fueron razones de índole moral, las que habían llevado al escultor del grupo a representar a *Laocoonte* contenido y sin gritar ante la muerte de sus hijos, no era porque se quería representar el dolor digno y estoico, como pensaba Winckelmann, “sino porque- como escribe Lessing- [el grito] deforma el rostro dándole un aspecto repulsivo” y si en una pintura una boca abierta supone una mancha, en la escultura es “una concavidad que produce el efecto más desagradable del mundo”.⁴⁰ Tanto para Kant como para Lessing la frontera de lo representable se situaba más acá de lo abyecto y era un límite que el arte en ningún caso podría flanquear. Es verdad que ambos todavía escriben desde el sistema de las bellas artes y de la jerarquía de los géneros artísticos, que todavía el sujeto del arte no se había convertido en el genio de la creatividad ilimitada ni se había llegado aun plenamente a la estética de influencia romántica. Lo que importa retener, no obstante, es que ese límite se fundaba en consideraciones puramente estéticas.

Ante una representación artística abyecta, la expectativa de satisfacción que legítimamente abriga el espectador, aunque sólo sea en el contexto artístico en que se sitúa la experiencia, se ve frustrada y seguida por un movimiento de aversión. Lo abyecto constriñe la mirada a la transitividad, al objeto o a la situación abyecta como tal, sin que pueda ir más allá, impide, como decía Kant, el libre juego de las

39 M. Kant, *Crítica del juicio*, Madrid, Espasa, Calpe, 1997, p.218

40 G. E. Lessing, *Laocoonte*, Madrid Editora Nacional, 1997, p.50.

facultades. En su célebre estudio sobre la literatura romántica, Mario Praz se centra en el análisis de la inflexión que este sentido llevó a cabo el romanticismo: *“para los románticos -escribe- la belleza parece aumentar precisamente por obra de aquellas cosas que deberían contradecirla: lo horrendo”*.⁴¹ Con el romanticismo empezó a cultivarse el gusto por una belleza, minada por la enfermedad, mórbida e incluso pútrida.

Fué entonces cuando se abrió la caja de Pandora del arte moderno. Por primera vez se cuestionaron muchos de los principios estéticos que se compartían, se derribaron las barreras hasta entonces erigidas y se abrieron nuevas y múltiples vías que hasta entonces se habían considerado vedadas. Y una vez abierta esa caja ya no había posibilidad de cerrarla. Desbrozada esa nueva senda, por ahí encaminaron sus pasos las nuevas corrientes. Para empezar el simbolismo,⁴² el decadentismo,⁴³ etc. Aunque estas corrientes incidieron más en lo enfermizo y en lo mórbido que en lo puramente abyecto plantearon alguno de los temas por los que después transitaron las vanguardias, entre estos: el cuerpo y la enfermedad, la mente y la locura, el sexo, la “femme fatale” y la andrógina, la animalidad en el hombre y las formas mixtas compuestas y quiméricas de la naturaleza. “Decididamente” - Jean Clair- el arte

41 M, Praz, *La carne, la muerte y el diablo*, Caracas, Monté Ávila Editores, 1969, p. 45.

42 El simbolismo es un movimiento artístico que nace a finales del siglo XIX y que pone en común las investigaciones de pintores, poetas y literatos. Sus orígenes se vinculan al “Manifiesto del Simbolismo”, publicado en “Le Figaro” en 1886 por Jean Moréas. El simbolismo presenta imágenes opuestas a la realidad visible o científica para demostrar que existe una realidad escondida que, si no es posible conocer, es al menos posible de intuir. Arnold Böcklin, simbolista, decía que la pintura tiene que explicar algo, que la poesía tiene que hacer pensar y una pieza musical impresionar al espectador.

<http://www.artelista.com/simbolismo.html> Artículo consultado el 9 de Noviembre del 2011 a las 5:37pm

43 El Decadentismo es una corriente artística, filosófica y, principalmente, literaria que tuvo su origen en Francia en las dos últimas décadas del siglo XIX y se desarrolló por casi toda Europa y algunos países de América. La denominación de decadentismo surgió como un término despectivo e irónico empleado por la crítica académica, sin embargo, la definición fue adoptada por aquellos a quienes iba destinada.

El decadentismo fue el reflejo artístico de la transición de la economía basada en la libre competencia a la economía de las grandes concentraciones financieras e industriales que se manifestó en un estancamiento económico que daría lugar a la renovación del sistema productivo, a la represión de las masas populares y la preocupación por las cuestiones de tipo social.

<http://www.prosamodernista.com/corrientes-influyentes/decadentismo>

Artículo consultado el 9 de Noviembre del 2011 a las 5:45pm

moderno se inclinaría por lo anormal y lo “degenerado” para buscar, si no sus modelos, por lo menos sus interrogantes, y a falta de poder aplacar su inquietud encontrar con que mantener viva su fiebre.⁴⁴

No obstante, aún habría que esperar a la llegada de las vanguardias históricas, y especialmente al surrealismo, para que el terreno de lo abyecto fuera totalmente desbrozado. Hay numerosas producciones surrealistas que se inscriben plenamente en el campo del arte abyecto. Por eso, no es mera coincidencia que el surgimiento de lo que podemos llamar el arte abyecto de los años ochenta coincidiera con un “revival” del surrealismo. Son muchas las obras surrealistas que podíamos mencionar aquí; pensemos en la película de Buñuel y Dalí *Le chien andalou* o en las fotos de Raoul Ubac o en algunos de los objetos de Meret Oppenheim, como *Le Déjeuner en fourrure*,⁴⁵ y en muchos de los temas que interesaron entonces a Dalí, desde lo putrefacto hasta lo viscoso, de la deliquescencia⁴⁶ a los excrementos, etc, no es de extrañar, que los críticos de surrealismo percibieran enseguida este aspecto escabroso. En 1930, Theo van Doesburg declaraba en su manifiesto de la *pintura blanca*: “No buscamos ni las emociones a lo Luna Park ni las atracciones sexuales y sádicas que tientan a una burguesía esnob y aburrida. Estamos hartos de los cuadros que se comen a los espectadores...”.⁴⁷

Para poder explicar esta presencia de lo abyecto en el arte a partir del surrealismo, es importante tener en cuenta la introducción de nuevos géneros o formas artísticas de alto contenido referencial, como la fotografía, el cine, las performances y las instalaciones. Precisamente en su análisis de lo que a las diferentes artes, especialmente a la poesía y a la escultura, les estaba permitido representar tanto

44 J. Clair, L'an 1895, París, *L'Échoppe*, 2004, p.30.

45 El término se refiere tanto al abrigo de piel, como a la piel de un animal vivo.

46 Es la propiedad que presentan algunas sales y óxidos, principalmente de absorber moléculas de vapor de agua del aire húmedo para formar hidratos. Este fenómeno ocurre si la presión parcial de vapor de agua en el aire es mayor a la presión del vapor del sistema hidrato a la temperatura dada.

47 Theo Van Doesburg, “*Hacia la pintura blanca*”, en Principios del nuevo arte plástico y otros escritos, Mauricia, Arquitectura, 1985, p.161

Kant como a Lessing distinguían según el grado de realismo o de referencialidad, como diríamos ahora, del medio artístico. En su *Crítica del Juicio*, Kant escribe: La estatuaria, como en sus productos se confunde casi el arte y la naturaleza, ha excluido de sus creaciones la representación inmediata de objetos feos.⁴⁸

En el arte contemporáneo, la pintura y la escultura, entendidas en el sentido clásico han cedido su lugar a estos nuevos géneros: desde lo que Mike Kelley denomina el “arte del maniquí”⁴⁹ hasta toda la gama del arte del objeto, del body art y de las performances. En muchas de estas producciones, el arte ha perdido en su función el prefijo “re” de representar para pasar únicamente a presentar. El contenido referencial es tan importante que el medio formal parece eclipsado. Es en este ámbito en el que lo abyecto adquiere como decía Talon- Hugon, “estado de naturaleza”.

En 1929 el filósofo y psicoanalista húngaro, Aurel Kolnai publicó un texto titulado “*Der Ekel*” (que se puede traducir al español como “asco” o “repugnancia”) en los Anales de Investigación Filosófica y Fenomenológica editado por Husserl, en el que se proponía analizar “la naturaleza, el sentido y la intención de lo repulsivo”. Desde un punto de vista fenomenológico. Para este autor nacido en 1901 y que había estudiado con Ferenczi, y Husserl, “la repulsión constituye una reacción de defensa”, como la angustia, como el odio, el miedo, etc., pero que tiene unos rasgos propios gracias a los cuales se distingue de esas otras reacciones de defensa. De esas características me parece interesante destacar, en primer lugar la inmediatez: la repulsión es una reacción de defensa que se produce espontáneamente ante la percepción de un objeto que nos parece repulsivo; en segundo lugar surge sin ninguna ambigüedad: es la única reacción posible provocada por el objeto. En tercer, produce en nosotros una respuesta fisiológica, desde la náusea que sería la más claramente fisiológica, hasta la separación o eliminación de nuestra vista del objeto

48 Kant, op, cit., p. 218.

49 M. Kelley, *The Uncanny*, Arnhem, Sossbeek, 1993, p.5.

repulsivo; por último el objeto repulsivo no es amenazante, sino perturbador: no pone en peligro nuestra existencia sino que nos muestra su lado oscuro, por eso no intentamos destruirlo, sino evitarlo, excluirlo.

Una vez caracterizada esa reacción de defensa Kolnai pasa a estudiar los objetos que lo provocan. Desde nuestro punto de vista, este estudio nos puede servir para llegar a establecer una definición material del arte abyecto. *Según Kolnai el objeto repulsivo pertenece en general al mundo animado, lo inorgánico difícilmente es repulsivo, uno de los campos más propios de lo repulsivo es el terreno de lo podrido y putrefacto por lo que tiene de descomposición de paso de lo vivo a la muerte; en segundo lugar, otro campo privilegiado es el de las descomposiciones orgánicas deyectadas*⁵⁰ por los organismos vivos, como los excrementos y las segregaciones también son objeto de repulsión las materias viscosas, pegajosas, sucias y sangrientas; determinados alimentos; ciertos animales como insectos, gusanos, etc.; y por último, el cuerpo humano, como la sexualidad entendida en sentido amplio hasta la enfermedad, la malformación física, así como la fragmentación del cuerpo.

El nexos por el que entran en contacto estos objetos de la repulsión y el sujeto que sufre el afecto repulsivo son los sentidos. Entre estos los sentidos vectores de la repulsión son los de contacto: el olfato, el gusto y el tacto. El arte, sin embargo, actúa fundamentalmente a través de los sentidos de distancia: la vista y el oído, así que antes de seguir adelante hay que preguntarse por la posibilidad de lo repulsivo visual, ¿cómo es posible que algo cuyo acceso a él es exclusivamente el sentido de la vista pueda parecer repulsivo?, ¿por qué nos parecen repulsivas las fotos de la morgue de Serrano o las “fotografías desagradables” de Cindy Sherman?, ¿por qué estas fotos nos producen asco, pese a que ni que percibimos el olor supuestamente putrefacto de lo que vemos ni podemos tocar esa materia purulenta y viscosa que muestran?

50 Evacuar, defecar, excretar, obrar, soltar, deponer, descomer.

En la vista se asocian los demás sentidos y si sabemos que es mal oliente o nauseabundo y por tanto, repulsivo, la vista también lo percibe como tal. El sentido de la vista capta el objeto como construido estructurado como un todo en cuya aprehensión se asocian los demás sentidos y gracias a esta asociación el objeto se percibe como repulsivo en todos sus aspectos. Pero si lo abyecto provoca en nosotros un afecto de repulsión y lo repulsivo es una reacción de defensa, es necesario hacerse una última pregunta: ¿Cómo logra el arte neutralizar esa reacción, detener la huida y crear un espacio en el que pueda surgir una experiencia estética? Kolnai señala que lo repulsivo no es totalmente negativo sino en parte ambivalente. *Hay en él una provocación, "diría que cierta incitación, sin lugar a dudas una seducción macabra forma parte integrante de la repulsión".*⁵¹

La repulsión aparece estrechamente vinculada a la atracción y ambas se encuentran firmemente arraigadas en el arte abyecto. Probablemente el hecho de que la aprehensión del objeto repulsivo, el punto de bifurcación en el que se separan la repulsión y la atracción no se produzca inmediatamente, sino algo después, ofrece un espacio de juego. Un espacio en el que hace poco el arte se había aventurado con cuidado pero sin multiplicar sus incursiones pero en el que ahora ha entrado a saco, impelido probablemente por la codicia que la supuesta riqueza del terreno despierta.

Bataille, conocedor de la obra de Kolnai, ha sido uno de los primeros teóricos en investigar este semillero inexplorado en el que incuba la abyección. La atracción y la repulsión, lo puro y lo impuro, lo homogéneo y lo heterogéneo son algunos de los ejes que gobiernan su pensamiento. Al tema que nos ocupa, Bataille dedica un texto breve orientado hacia la abyección social que se titula *la abyección y la formas miserables*.⁵² La idea fundamental de este texto consiste en que la existencia colectiva se funda en el imperativo de exclusión de las cosas abyectas y que esta exclusión implica la prohibición de contacto. Como decía Kolnai, hay que mantener lo

51 A. Kolnai, op. cit, p. 42

52 G. Bataille, "L'Abjection et les formes miserables", en Oeuvres complètes II, París, Gallimard, 1970, pp.217-221

abyecto a distancia, hay que evitarlo. Ahora bien, aunque la existencia colectiva exige la exclusión, el trato con lo excluido es, a su vez necesario.

En este trato se fundaría precisamente la fascinación por lo abyecto y la posibilidad de existencia del arte abyecto. El gusto de lo abyecto pertenece a la esfera de la subversión. Los movimientos de atracción y de repulsión que fundan la subversión se sitúan en el interior de la región heterogénea,⁵³ el gusto por la abyección forma parte de esa región en la que Bataille sitúa la heterología,⁵⁴ la economía del gasto,⁵⁵ lo impuro, el erotismo, el sacrificio y, sobre todo, la esfera de lo sagrado.

El "inconsolable viudo de Dios", apelación con la que Sartre se refería a Bataille, se había propuesto "articular la muerte de Dios sin olvidar o cerrar, el lugar que Éste había dejado vacío". De hecho, se podría decir que todo su pensamiento es un intento de suplir esa ausencia desde su negatividad, su obra es una a-teología. Por eso lo sagrado ocupa un lugar fundamental en la obra de Bataille.

Para Bataille, en lo sagrado se hallaría la imposibilidad de separar lo santo de lo maldito, lo puro de lo impuro, lo sacrosanto de lo abominable, la veneración del

53 Ibid, p.217

54 adj. (General) Compuesto de distintos elementos o elementos similares en distintas proporciones.

55 Está inscripto ya en la naturaleza que el crecimiento de la vida se expande hasta "el máximo de poblamiento" posible. "Pero la vida siempre llega a este límite", nos señala nuestro autor. Georges Bataille, *L'économie à la mesure de l'univers*, OC. T.VII, p.12.

Llegamos así a un punto en el cual el gasto es necesario y entonces ese desbordamiento de energía vital se pierde. Inútil comenzar a buscar las causas del mismo. Este surplus de energía se disipa naturalmente en pura pérdida. Georges Bataille, *"Introducción Teórica"*, en *La parte maldita*. Icaria. Barcelona, 1987, p. 56.

Los dos movimientos principales son el movimiento rotativo y el movimiento sexual, cuya combinación se expresa mediante una locomotora compuesta de ruedas y pistones.

Estos dos movimientos se transforman uno en otro recíprocamente. De este modo constatamos que la tierra al girar hace copular a los animales y a los hombres y (como lo que resulta es también la causa de lo que provoca) que los animales y los hombres hacen girar a la tierra copulando.

La combinación o transformación mecánica de estos movimientos es lo que los alquimistas buscaban bajo el nombre de piedra filosofal. "Como consecuencia de esta combinación de valor mágico, la situación actual del hombre está determinada en medio de los elementos". Georges Bataille, *"El año solar"*, en *El ojo pineal*, Pre-Textos, Valencia, 1979, p. 14. Hace falta señalar que si bien la edición original es de 1931, este pequeño libro fue redactado por el autor en 1927, veintidós años antes de *La parte maldita*, cuya edición es de 1949 y su redacción data de 1946.

horror. “Lo sagrado supone la transgresión”⁵⁶ - escribe Jean Clair “y la transgresión postula la creencia en una trascendencia”.⁵⁷ La ambigüedad de lo sagrado en la que se funda el pensamiento de Bataille solo es posible desde una religiosidad aunque sea una religiosidad sin religión.

En esta misma perspectiva se desarrolla la obra de Jean Clair sobre el arte abyecto que el engloba bajo la denominación de inmundo o inmundicia y en la que despliega una inequívoca actitud crítica hacia él. El arte abyecto remite, según Clair, a una religiosidad, a una nueva religión de la que el cuerpo será el objeto mismo del sacrificio. Aunque la posibilidad de existencia de esta religiosidad es puesta en duda, dado el grado de laicidad al que ha llegado nuestra sociedad, muchas de las obras de arte abyecto continúa Jean Clair, se presentan como reliquias, como desechos, (sangre, tumores, excrementos, pelos, etc.) que hay que preservar y situar en lugares de devoción y culto, ya sean en museos, galerías o salas de exposiciones.

Este tipo de creación mantiene la misma relación con el arte tradicional, escultura y pintura, que la reliquia con las imágenes de devoción. Ya no buscan la mimesis ni la representación sino la presencia y la ilusión de lo inmediato; con ellas ya no nos encontramos en el orden de lo simbólico, sino en el de lo real, ni en el de la metáfora, sino en el de la metonimia. Anuncia prácticas más propias de la magia que del arte hundir el rostro en una máscara fecal es una mortificación, dice Jean Clair, refiriéndose a la obra de Nebreda.

Es una mortificación y un sacrificio que según Jean Clair, se realizaría en aras del puro horror. Nos encontramos en la perspectiva bataillana de lo sagrado, pero si en Bataille la atracción y la repulsión estaban en el mismo origen de lo sagrado, eran dos polos indivisibles y una llamaba irremediabilmente al otro. Jean Clair ha eliminado la atracción para quedarse solo con el segundo término. Solo nos queda

56 f. Violación de un precepto, de una ley o de un estatuto.

57 J. Clair, *De Immondo*, París, Galilée, 2004, p. 65.

una teología negativa y con ella un misticismo de lo negativo, absoluto en el que también se llega al éxtasis y al paroxismo.⁵⁸ No habría nada que pensar ni que decir de la mierda, igual que no se pueden declinar los atributos de la divinidad ¿será también el Mal inefable, invisible, indeseable?.

Hal Foster también ha manifestado una serie de dudas sobre el devenir del arte abyecto tras analizar la abyección como un estado en el que el sujeto y todos sus atributos se convierten en algo problemático, en el que cualquier significado se derrumba, y pone de manifiesto la atracción que este terreno tiene para los artistas de vanguardia, Foster plantea que el arte abyecto debería “representar la transgresión no como una ruptura producida por una vanguardia heroica fuera del orden simbólico, sino como una fractura producida por una vanguardia estratégica dentro del orden”. Su objeto no debería ser la ruptura con el orden simbólico sino la indagación en los puntos débiles de este orden. No obstante, Foster reconoce que el arte abyecto no ha adoptado esta posición estratégica y refinada que él postula, sino que o bien se ha identificado sin medir distancias con lo abyecto como tal, o bien se ha centrado en provocar la operación de la abyección, en el fondo este arte se mueve entre dos polos: “¿es esta pues la opción que el artificio de la abyección nos ofrece. La travesura edípica o la perversión infantil?, ¿actuar sórdidamente con el secreto deseo de ser azotado o restregarse en la mierda con la secreta fe de que lo más profano podría convertirse en lo más sacro, lo más perverso en los más potente?”.⁵⁹

La amalgama de lo objetivo y de lo subjetivo, es decir del contexto objetivo (escalera, silla, árbol, etc) y de la muñeca, vehículo de nuestra manifestación de nuestra subjetividad, facilita que la obra de Bellmer se constituya en ese objeto provocador . No obstante la característica que hace que se sitúe realmente en esa

58 Exaltación máxima y violenta de un sentimiento o una pasión. Periodo de máxima intensidad de un fenómeno natural u orgánico: el paroxismo de un movimiento sísmico; el paroxismo de la fiebre. Etimología: del griego antiguo *παροξυσμός* (paroxysmós, "estímulo") o "irritación", <http://es.thefreedictionary.com/paroxismo>. Consultado el 25 de Marzo del 2009

59 H. Foster, *El retorno a lo real, la vanguardia a finales del siglo*, Madrid, Akal, 2001, p160.

ambigüedad y que se convierta en una representación casi perfecta de lo siniestro en su elemento mecánico, su carácter móvil, las juntas de las que se componen y que permiten actuar a la subjetividad para hacer condensaciones, pruebas de analogía, ambigüedades, juegos de palabras, extraños cálculos de probabilidades anatómicas.

El cuerpo no es un bloque de mármol su carácter articulado lo hace dúctil al poder de la imaginación. Para Bellmer, el cuerpo es comparable a una frase, que invita a ser invitada a ser desarticulada para componer mediante una serie de anagramas interminables. Su verdadero contenido. El cuerpo es una frase que sometida al deseo del autor puede ser reescrita de numerosas formas, es como un anagrama carnal, chocante y revelador, por donde corre el sentido.

Paul Arden, del fervor sardiano propio de la primera mitad del siglo XX y del pensamiento de Georges Bataille, que une en un todo mismo solidario deseo y transgresión, abyección y placer, gozo y muerte... Pero aunque la muñeca de Bellmer se transformó en una de las realizaciones más perfectas de la belleza compulsiva, proclamada por los surrealistas y el pensamiento de George Bataille.

La impureza

La abyección que amenaza al yo (moi), proveniente del enfrentamiento dual donde se alojan las incertidumbres del narcismo primario, ¿motiva cuando no explica, la fobia al incesto de la que habla Freud? creemos que sí. Si es cierto como Claude Lévi-Strauss lo demostró, que la interdicción del incesto tiene el valor lógico de instaurar, por medio de la interdicción misma, la discreción de las unidades intercambiables y de fundar el orden social y lo simbólico, sostendremos que este mecanismo lógico se lleva a cabo en virtud de un beneficio subjetivo que el sujeto

obtiene en el campo de su economía libidinal.⁶⁰ La interacción del incesto corre el velo que cubría el narcisismo primario y las amenazas, siempre ambivalentes, trasladándolo a la identidad subjetiva. Pone término a la tentación de un retorno abyecto y gozoso, hacia ese estatuto de pasividad en la función simbólica donde, flotando entre adentro y afuera, dolor y placer, acto y verbo, encontraría la muerte con el nirvana. Únicamente la fobia encrucijada entre la neurosis y la psicosis y por supuesto los estados próximos a la psicosis dan cuenta de los llamados signos de riesgo. Como si, en su lugar, se desgarrara bruscamente el tabú que borra el contacto con la madre y/o el narcisismo primario. Hay toda una vertiente de lo sagrado, verdadero reverso de la faz sacrificial,⁶¹ obsesiva y paranoica de las religiones que se especializan en conjurar el peligro. Se trata precisamente de los ritos de la impureza y sus derivaciones, que, al fundarse en el sentimiento de abyección y al converger todos hacia lo materno, tratan de simbolizar está otra amenaza para el sujeto que es el sumergirse en la relación dual dónde corre el riesgo ya no de perder una parte (castración) sino de perderse entero como ser viviente, estos ritos religiosos tiene la función de conjurar en el sujeto el miedo de abismar su propia identidad sin retorno en la madre.

George Bataille, propone la lógica de lo interdicto,⁶² como fundador de lo abyecto aunque esta consideración ya ha sido observada y predicada por numerosos antropólogos, atentos a la impureza y a su papel sagrado en la sociedades llamadas

60 Libido (del lat. *libido*: «deseo», «pulsión» y en un sentido estricto: «lascivia») es un término que se usa en medicina y psicología de manera general para denominar al deseo sexual de una persona. Como comportamiento sexual, la libido ocuparía la fase apetitiva en la cual un individuo trata de acceder a una pareja potencial mediante el desarrollo de ciertas pautas etológicas. No obstante, existen definiciones más técnicas del concepto, como las encontradas en las obras de Sigmund Freud y Carl Gustav Jung que hacen referencia a la fuerza o energía psíquica. Estos autores vinculan la energía libidinal, respectivamente, a las pulsiones y a su carácter eminentemente sexual como meta primaria (Freud) o a una energía mental indeterminada que mueve el desarrollo personal general de un individuo (Jung). Sigmund Freud, a su vez, habría tomado el término de A. Moll, quien lo utilizó en 1898 en la obra *Untersuchungen über die Libido sexualis* [«Investigaciones acerca de la Libido sexualis»]. Nelson, Randy J. (2005). *An Introduction to Behavioral Endocrinology*. Sunderland: Sinauer Associates.

61 adj. sacrificatorio, inmolatorio

62 Censura eclesiástica que prohíbe el uso de ciertos oficios divinos, de algunos sacramentos y de la sepultura religiosa. También significa: Juicio breve por el que alguien pretende mantener o recuperar la posesión de una cosa. <http://es.thefreedictionary.com/interdicto>, consultado el 2 de Mayo del 2009.

primitivas. Sin embargo por lo que sabemos, George Bataille es el único que ha vinculado la producción de abyecto con la debilidad de esta interdicción que, además, constituye necesariamente cada orden social.

Bataille relaciona la abyección con la “incapacidad de asumir con fuerza suficiente el acto imperativo de exclusión”. Bataille también es el primero en especificar que el campo de la abyección es el de la relación sujeto/objeto (y no sujeto/otro sujeto) y que dicho arcaísmo se remonta al erotismo anal más que al sadismo. A continuación trataremos de desarrollar que esta relación arcaica con el objeto traduce en suma, la relación con la madre. Su codificación como “abyecta indica la importancia considerable atribuida a las mujeres (filiación matrilineal o emparentada endogamia⁶³, papel decisivo de la procreación para la sobrevivencia del grupo social, etc.”). En ciertas sociedades. “El imperativo de exclusión” simbólico que constituye efectivamente la existencia colectiva no parece tener en estos casos, fuerzas suficientes para enfrentar la potencia abyecta o demoniaca de lo femenino, está en virtud de su poder, justamente, no llega a diferenciarse como otro pero amenaza lo propio que subyace a toda organización hecha de exclusiones y de ordenamientos. Pero antes de estudiar la debilidad de la interdicción y luego el orden matrilineal⁶⁴ que se perfila en estas comunidades, volvamos al descubrimiento antropológico de esta lógica de la exclusión que permite la existencia de lo abyecto.

La obra fundamental de Merry Douglas. A partir de Frazer, W. Robertson Smith, Van Genep y Radcliff Brown o R. Steiner, los antropólogos notaron que la “suciedad” profana, hecha “impureza” sagrada, es lo excluido a partir de lo cual se constituye la interdicción religiosa. En numerosas sociedades primitivas los ritos religiosos son

63 Se denomina endogamia (del griego Endon "dentro", y Gamos, "casamiento") al matrimonio, unión o reproducción entre individuos de ascendencia común; es decir, de una misma familia o linaje. Asimismo, se entiende como endogamia el rechazo a la incorporación de miembros ajenos a un grupo social en particular. <http://www.wordreference.com/definicion/endogamia>, consultado el 2 de Mayo del 2009.

64 Matrilineaje es un sistema de linaje en el que la adscripción del individuo se realiza por vía materna, por lo que los ancestros familiares principales son parientes de la madre. En muchas sociedades con matrilinealidad el nombre familiar, las propiedades familiares y las herencias provienen de la familia de la madre, tías y abuela. Los hijos de los varones quedan adscritos a la familia de la madre de los hijos no a la del padre.

ritos de purificación destinados a separar grupos sociales, sexuales, o de edad por medio de la interdicción de un elemento sucio que mancha. Como si entre la sociedad y una cierta naturaleza se constituyeran líneas de demarcación, como en el interior de el conjunto social a partir de una simple lógica de lo sucio que, promovido así al estatuto ritual de impureza, fundaría lo “propio” de cada grupo social, cuando no de cada sujeto.

Entonces el rito de purificación aparece como aquella culminación esencial, que, prohibiendo el objeto sucio lo extrae del orden profano e inmediatamente lo sitúa en una dimensión sagrada por haber sido excluida como objeto posible, declarada, no-objeto del deseo, abominada como ab-yecto, como abyección la suciedad se transforma en impureza fundando, sobre las vertiente de lo “propio”, desde este momento desprendido el orden por ende sagrado (y por lo tanto siempre ya allí).

La impureza es aquello que cae del “del sistema simbólico, es aquello que escapa a esta racionalidad social, a este orden lógico sobre el cual reposa un conjunto social, diferenciándose por ello de una aglomeración provisoria de individuos para constituir, en suma un sistema de clasificación o una estructura.”

En primer tiempo la antropóloga Merry Douglas encara el “sistema simbólico” de las interdicciones religiosas como un reflejo de las divisiones, incluso de las contradicciones sociales. Como si el ser social co-extensivo, a un “sistema simbólico” estuviera presente ante si mismo por la estructuras religiosas que transportan sus contradicciones en el nivel de los ritos. No obstante, en un segundo tiempo de su reflexión, Merry Douglas parece encontrar el prototipo de este ser traslucido que es la sociedad-sistema simbólico en el cuerpo humano. A decir verdad, la explicación que dá de la impureza atribuye alternativamente diferentes estatutos al cuerpo humano: causa ultima de la causalidad socio-económica, o simplemente metáfora de este ser socio-simbólico, que es el universo humano siempre presente ante si mismo. Pero al proceder así Merry D. A su pesar la posibilidad de un dimensión subjetiva en la religiosa antropológica sobre las religiones entonces ¿cuál es el valor subjetivo de

estas demarcaciones, de estas exclusiones y de estas interdicciones que constituyen el organismo social, como un “sistema simbólico”? En un primer momento para Marry D. en análisis antropológico de estos fenómenos era esencialmente sintáctico: la impureza es un elemento relativo al límite, al margen, etc. En adelante la vemos encaminarse hacia los problemas semánticos: ¿cuál es el sentido que toma este elemento -frontera en otros sistemas psicológicos, económicos, etc.? En un primer momento para Marry D. el análisis antropológico En este punto de su reflexión se perfila la preocupación de integrar los datos freudianos a título de valores semánticos relativos al funcionalismo psicosomático del sujeto hablante. Pero se ve conducida a un rechazo ingenuo de las proposiciones freudianas en virtud de una asimilación apresurada de dichos datos.

En definitiva una concepción de esta naturaleza hace abstracción no sólo de la dinámica subjetiva (si se quiere tomar al conjunto social en su particularización extrema) sino también del lenguaje como código común y universal.

De manera que cuando hablemos de orden simbólico, entenderemos la dependencia y la articulación del sujeto hablante en el orden del lenguaje, tal como aparecen diacrónicamente en el advenimiento de cada ser hablante, y tal como las descubre sincrónicamente en los discursos de los analizases la escucha analítica.

En esta evolución, jalonada por los fracasos del hombre en su intento de manejar el misterio numinoso⁶⁵ del mundo, van quedando osamentas vacías de creencias muertas. Sin embargo, siempre lo numinoso ha ido encarnando en otras formas menos irracionales, más compatibles con el nivel de conciencia alcanzado, que conseguían superar el umbral de credulidad impuesto por la praxis y la ciencias humanas en su continuo avance.

65 El término numinoso es acuñado por Rudolf Otto (1869-1937). Otto analiza la experiencia religiosa como el fundamento de todas las religiones. Es a esta experiencia religiosa a la que otorga el nombre de “numinous”. Traducida al castellano como “numinoso”, se reserva para ella la misma significación que le dio el autor de *Lo santo*. Otto creó esa voz, derivándola de *numen* (dios, divinidad, inspiración o majestad divina), para designar con ella la esencia de lo sagrado, excluyendo de ella toda interpretación racional de religiosidad, así como toda alusión a la ética o dogmáticas particulares. De acuerdo a este autor, lo numinoso se caracteriza por tres elementos que designa en latín y son: *Mysterium*, *Tremendum*, *Fascinans*. Enid A. Miranda Matos, “*Lo numinoso*”, 2004.

Llega así un momento en que muere todo un ciclo mitológico de creencias: el que se inició con la magia en el alba de la humanidad. Pero aún vive la emoción base que le dio origen. Todo sentimiento necesita expresarse. *Y para expresarse en un ropaje que no le niegue la ciencia, lo numinoso se estructura en una forma que ya no pretende ser conocimiento de la realidad objetiva: el cuento de miedo.* La creencia se ha convertido en estética. El pathos⁶⁶ se ha retirado del mundo y se ha integrado en el yo⁶⁷.

Capítulo 2: El juego, definiciones y teorías.

Existe una gran diversidad tanto en el uso de la palabra juego como en los distintos campos de estudio que han intentado definirla, disciplinas como las matemáticas, la pedagogía, la biología, la psicología, la sociología, la antropología, entre otras se han apropiado el problema para ir explicando diferentes rasgos del complejo fenómeno de jugar. En este capítulo me propongo ofrecer un breve vistazo al desarrollo del concepto juego desde un punto de vista antropológico, con la finalidad de entender,

66 Es uno de los tres modos de persuasión en la retórica (junto con el ethos y el logos), según la filosofía de Aristóteles. En la Retórica de Aristóteles (libro 1, 1356a), el pathos es el uso de los sentimientos humanos para afectar el juicio de un jurado. Un uso típico sería intentar transmitir a la audiencia un sentimiento de rechazo hacia el sujeto de un juicio para intentar con eso influir en su sentencia. En este sentido se puede decir que crear en la audiencia un sentimiento de rechazo hacia el sujeto juzgado, al margen del hecho que se está juzgando es, en el sentido etimológico de la palabra, crear un argumento patético.

- Se puede utilizar este término para referirnos al sufrimiento humano normal de una persona; el sufrimiento existencial, propio del ser persona en el mundo y contrario al sufrimiento patológico o mórbido. Significa también pasión, desenfreno pasional no patológico pero inducido.

- En la crítica artística la palabra pathos se utiliza para referirse a la íntima emoción presente en una obra de arte que despierta otra similar en quien la contempla.

- Se puede definir como: «todo lo que se siente o experimenta: estado del alma, tristeza, pasión, padecimiento, enfermedad».

- Concepto ético referido a todo lo recibido por la persona, biológica y culturalmente.

Dentro del binomio Eros - Pathos, se entiende como la bipolaridad permanente de Amor - Muerte, del ciclo genésico que enlaza con el sufrimiento del amor, o con el amor sufriente.

Ferrater Mora José, pag. 212, "Diccionario Filosófico tomo II", Editorial Sudamericana, Buenos Aires, Argentina, Quinta Edición.

67 Llopis Rafael, "Historia natural de los cuentos de miedo". EDICIONES JÚCAR, Madrid, España, 1974, p. 15

¿qué es el juego?, ¿porqué jugamos?, ¿para qué jugamos? y ¿qué es lo que pasa cuando jugamos?.

El sustento teórico de este tema, se encuentra en las teorías del juego como fenómeno cultural introducidas por Johan Huizinga, el antropólogo francés Roger Caillois, así como algunas ideas derivadas del seminario: *Narrativa audiovisual* dictado por la investigadora Blanca Estela López del posgrado en Diseño de la UAM Azcapotzalco y la tesis de doctorado *El juego de la Cultura* del filósofo Eduardo Villegas Megías.

Empezaré por definir la palabra Juego, la cual deriva de los vocablos en latín: "*iocum* y *ludus-ludere*" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica. Como lo define Huizinga en su *Homo Ludens* (1958), el juego es una acción, ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de, ser de otro modo, que en la vida corriente.⁶⁸



Figura 6. Huizinga J. [fotografía].
Recuperado de <http://www.laphamsquarterly.org/images/huizinga.jpg>

68 Huizinga J., "*Homo Ludens*", Alianza Editorial, Madrid, España, Traductor: Eugenio Imaz, Sexta impresión, 2007.

¿Qué es el juego?.

A través de la historia se han propuesto distintas definiciones del juego, al paso del tiempo la reformulación del concepto ha obedecido al enriquecimiento consecuentemente de la revisión hecha a previos estudios. A continuación algunas de las definiciones:

Herbert Spencer (1820-1903): Actividad que se desarrolla por las satisfacciones inmediatas que de ella se deriva, sin presentar mayor atención a los beneficios posteriores que de ella pueden obtenerse. Spencer, tomó como referencia el pensamiento de Friedrich von Schiller, quien llamó al juego “expresión de una energía exuberante” y “origen de todo arte”. Con estas bases y los propios argumentos derivados de su sólida formación, expuso en su obra: *Principios de Psicología (1850)*, sus ideas acerca del juego, considerando que sólo las especies superiores destinan tiempo a la actividad lúdica, pues estos organismos cuentan con la posibilidad de recreación al tener cubiertas sus necesidades vitales de sobrevivencia.

- Dewey: (1859-1956): Actividades desarrolladas inconscientemente sin importar los resultados que de ellas se deriven.
- Stern: (1871-1938): El juego es una actividad voluntaria que cumple por sí sola su cometido.
- Patrick: Aquellas actividades que son libres y espontáneas, y que se llevan a cabo sin perseguir mayor fin que el concebido por el individuo que las pone en práctica. El interés por él es autoperpetuo y ninguna presión interna o externa puede hacer que prosiga.
- Allin: El juego encierra todas aquellas actividades que reportan placer, regocijo, poder un sentimiento de iniciativa propia.

- Curti: Una actividad sumamente motivada que, por estar libre de conflictos, no siempre suele ser placentera.⁶⁹
- Lebovici y Diatkine: El juego es una actividad libre, sentida como ficticia y situada fuera de la vida corriente, capaz no obstante de absorber totalmente al jugador; acción despojada de todo interés material y de toda utilidad, que se realiza en un tiempo y un espacio circunscritos. Se desarrolla con orden según reglas establecidas y suscita en la vida relaciones de grupo, que se rodean de misterio o que acentúan mediante el disfraz lo ajenos que son al mundo habitual.
- Enrique Guarnier: “El juego no es solo una de las formas de pasar el tiempo, sino que es un instrumento fundamental de crecimiento en el cual el niño no sólo se muestra tal como es, sino que también se conoce a sí mismo en sus capacidades”.
- Strang: “El juego en la vida de un niño es un índice de su madurez social. y revela su personalidad con mayor claridad que cualquier otra actividad”; de lo que se deriva la necesidad de que los padres y educadores observen a los niños; hacerlo es fundamental si estos verdaderamente se preocupan por una infancia saludable y satisfactoria.

Características del juego. Formuladas algunas definiciones y observando los elementos que la componen, encontramos la siguientes características en la acción lúdica: es una actividad espontánea y libre. El juego es la mejor manera de vivir del niño, es un camino que ha elegido para construirse a sí mismo espontánea y libremente, sin tapujos en su imaginación y espíritu creador. No es impuesto bajo criterios de segundas o terceras personas. De cada quien nace el deseo y la chispa lúdica, aun en el juego dramatizado. Su libertad estriba en que se expresa sin prejuicio, dejándose llevar por el interés de la recreación o el cubrimiento de las necesidades.

No tiene interés material. Por lo que se orienta en dirección de su propia práctica. Se juega solo por jugar, no es que haya desinterés, pues Baldwin opina que *“todo juego,*

⁶⁹ Díaz Vega José Luis, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Editorial Trillas, 1997, México.

en cierto sentido es altamente interesado puesto que el jugador con seguridad se preocupa del resultado de su actividad".⁷⁰ El móvil es, entonces el ganar o vencer a los demás, este hecho se observa claramente en el juego de competencia, donde más que la recreación es el enfrentamiento y el dominio manifiesto de las habilidades, así como la adquisición de estatus, los factores que mueven la actividad.

Se desarrolla con orden. Aun cuando no pareciera ser así, pues aunque el juego compartido generalmente va precedido de alboroto, ello solo se observa en su etapa de preparación o elaboración, es decir, en los momentos previos al juego, no durante éste.

El juego manifiesta regularidad y consistencia. Tanto en su ejecución como en su estructura, independientemente de la dosis de imaginación que le acompaña. Es decir, el niño expresa la actividad lúdica que corresponde a sus condiciones, tanto psicobiológicas como sociales, lo que le permite prepararse para el futuro.

Tiene límites que la propia trama establece. Así pues, los personajes aunque pueden ser poderosos no son eternos o inmortales. En cuanto al espacio psicológico en que se desempeñan, éste es determinado por las propias características del individuo en función por lo que su manejo no sólo es privado sino personal. Se autopromueve. Es decir, se refuerza dinámicamente por las consecuencias que él mismo produce; lo que no debe ser interpretado como una expresión sin conclusión, sino como el hecho de que el juego prepara para otro juego, ya que las habilidades y destrezas que se adquieren en un momento dado sirven como facilitadores para desempeños lúdicos posteriores de mayor dificultad.

Es un espacio liberador. Por cuanto permite disminuir las tensiones y aunque esta función no es característica de origen, es una resultante frecuentemente observada en su ejercicio, pues la tendencia al ajuste y la adaptación del orden es un constante poner en juego la inteligencia del individuo.

⁷⁰ Baldwin, J.M. (1894). *Mental development in the child and the race*. Nueva York: Macmillan. Reimpr. por A.M. Kelley en Fairfield, New Jersey, 1966

El juego no aburre. Pero en caso de que la actividad se vuelva tediosa o desinteresada, entonces deja de ser lúdica, por lo que a los infantes no se les puede obligar a jugar, puesto que cuando ellos encuentran al recreativo son los primeros en integrarse.

Es una fantasía hecha realidad. Un niño que construye un castillo en donde se enfrentarán los héroes y los villanos, una niña que le da de comer a su mono de peluche en la casa del bosque, son ejemplos de espacios imaginarios que los infantes construyen.

Es una reproducción de la realidad en el plano de la ficción. Cuando los niños juegan a la guerra, a los policías y ladrones, a los profesionistas o al papá y la mamá, no hacen más que reproducir lo que observan, sin que dicha reproducción se apegue con extrema seriedad a la imitación, pues al hacerlo se reprimiría el factor de recreación.

Se expresa en un tiempo y en un espacio. Tanto físico como psicológico, es decir si bien el niño dedica periodos o lapsos en términos de minutos u horas a la actividad lúdica, dicha actividad se traslada en su hacer a una dimensión temporal diferente de la de ese momento. Es importante que tal pareciera que el juego se encontrara envuelto de un “halo” que proporciona seguridad al niño. La actividad lúdica se desenvuelve en el espacio físico psicológico y temporal que el infante determina, por lo que éste sabe qué zona se constituye como el dominio en donde él se permite ser y hacer. Invadir el espacio del juego por parte de los adultos, constituye un acto de incomprensión e interrupción de la soberanía del infante.

Para concluir este punto diremos que la concepción del tiempo y espacio en los niños es totalmente diferente de la de los adultos por la sencilla razón de que parten de diferentes percepciones.

Es el juego la dimensión donde el niño se puede transformar en héroe eliminador de gigantes o bestias poderosas, cruzando invariablemente los límites de la aventura a las escenificaciones más cotidianas de papá y mamá. Lo que no quiere decir que no

exista conciencia de la fantasía introyectada en él, pues el pequeño distingue muy bien entre su realidad concreta y su experiencia imaginaria; aun en la evasión más profunda éste es un hecho; de no ser así, la pérdida de lo real sería un indicador de graves alteraciones que atentarían contra el equilibrio del individuo.

El juego no es una ficción absoluta. Si bien surge de la imaginación no se deja engañar por ésta, pero tampoco es una realidad, y aunque se desprende en ocasiones de acontecimientos cotidianos, no son éstos mismos, en todo caso son una representación que oscila entre lo real y lo irreal.

Sus límites son determinados por la coherencia y la factibilidad, pues aún en el juego simbólico los niños no caen en tramas enfermas o irracionales. Los estudios de Garvey (1977) indican que ya desde los 2 o 3 años el niño distingue entre el mundo de ficción y lo real.

En este péndulo mágico del pensamiento infantil se metamorfosean los objetos, convirtiendo una mesa en un escondite, un envoltorio en una muñeca o a un niño en el temerario monstruo del mal. Por lo que hay que tener presente que “jugar es un hacer en el sentido de modificar su relación con la realidad pero también es un hacerse en el sentido de modificarse”.⁷¹

¿Por qué se juega?.

Teorías clásicas acerca del juego.

Este conjunto de teorías, se consideran clásicas porque fueron las primeras y han permanecido durante muchos años, siendo la referencia principal acerca de la explicación del juego. Algunas de ellas fueron producto del interés de los estudiosos del siglo XIX por la evolución, la cultura y especialmente, por la infancia, que hasta entonces había disfrutado de un estado poco relevante. Anteriormente el juego viaja estrechamente vinculado a la filosofía y a la pedagogía.

71 Gilli E. O'Donnell, *El juego. Técnicas lúdicas en psicoterapia grupal de adultos*. Gedisa Editorial, Barcelona. 1998, pag. 71. Citado en Díaz Vega José Luis, *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*, Editorial Trillas, 1997, México. pag.151

La teorización acerca del origen o el por qué del juego ha ocupado a muchos autores durante largo tiempo. Con ellas ocurre algo semejante al problema de la definición del juego; de manera, que difícilmente con una sola interpretación se puede explicar el fenómeno lúdico. Es un hecho que quienes enunciaron las teorías no siempre abordaban el concepto general, sino desde una perspectiva parcial, como es el caso muy frecuente del juego infantil; por ello, la construcción teórica del juego es, a veces irregular o incompleta. Sin embargo es posible rescatar lo más significativo de cada teoría para obtener una imagen completa del asunto.

1) Teoría Metafísica (Platón, s. IV-III a.d.C.). Platón relaciona el arte y el juego, y constituye la primera referencia filosófica de nuestro interés. Es una concepción idealista y expresiva, que vincula el juego con el placer, que lo reconduce para el conocimiento y lo enmarca en el arte. La poesía y la pintura, como imitación de la realidad, están hechas a modo de juego. En el Estado ideal (República) se toman medidas para que los juegos, las obras teatrales, la poesía, la música y la danza formen una unidad ritual y artística. Platón observa que el hombre no es feliz, que pasa de un placer a otro insaciablemente. Considera que el placer es la satisfacción de una necesidad, y la necesidad es siempre falta de algo, es decir: placer y dolor se condicionan mutuamente y no hay uno sin el otro. (Abbagnano,1982). Defiende el juego y el ejercicio físico como fuente de placer ya que educa el conocimiento de la naturaleza del hombre.⁷² Para él, placer y dolor son un dualismo que se resuelve desde el momento en que el juego/ejercicio físico tiene connotaciones virtuosas, ya sean en el ambiente en que se desarrollan o en el contenido propio de la actividad que se realice.

Para Platón, a las almas jóvenes, como no pueden soportar el trabajo, se les hace hablar y se les ocupa en juegos y cantos. También indica que los animales juegan pero sin ritmo, sin armonía. Sostiene que los jóvenes son incapaces de mantenerse en reposo y tienen que jugar entre sí. En su diálogo entre Clínias y el Ateniese, aquél le menciona que si se refiere al juego cuando habla de placer no nocivo,

72 Abbagnano, N. (1982). *Historia de la Filosofía. Hora S. A. Vol. .I.* Barcelona, citado en Navarro Adelantado, Vicente. El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores, INDE publicaciones, Barcelona España, 2002, pag, 70

respondiéndole éste que sí, que lo llama juego; además, le cuestiona acerca de los movimientos del cuerpo que se denominan danza de diversión y de que, si se regularizara, se conseguiría como resultado la gimnástica.

La perspectiva que abre esta teoría es ciertamente interesante, ya que centra el punto de atención en el arte, en la expresión del ser humano. El juego es arte, expresión, lo que nos lleva bien lejos de los intereses y de lo rentable. A pesar de que esta teoría presente un sesgo -como la mayoría de ellas-, para poder explicar el comportamiento del juego es importante destacar que la introducción cultural de los hábitos de comportamientos deportivo está comenzando a impregnar el período del juego de reglas, mostrándolo menos espontáneo y expresivo. Esto quiere decir que el juego en la tercera infancia aparece con menor espontaneidad de la que, posiblemente, podría tener, debido a la fuerza cultural de lo deportivo, que comporta pautas de conductas no siempre propias de la edad y que se han adaptado a este período.

Este modelo teórico encierra una parte de interpretación válida ya que los niños y niñas cuando juegan disfrutan y se muestran naturales, revelando comportamientos de una enorme naturaleza y espíritu lúdico. La concepción metafísica entra en liza desde el momento en los jugadores dedican un tiempo del mismo juego a comportamientos no convencionales, o bien introducen es éste complementos a las acciones motrices que no pertenecen a lo requerido por el convenio que les indica cómo jugar.

2) Teoría del Recreo (Schiller, 1973).⁷³ Este filósofo plantea el juego como una actividad en la que no se trata de satisfacer necesidades puramente naturales, y que éste contrasta con el trabajo y con la gravedad práctica de la vida y cuya finalidad es el recreo. El placer es para él un elemento intrínseco del juego. Su concepción del juego es, ante todo, estética y orientada al ocio. Schiller ve en el instinto de juego las

73 Schiller, F. (1973). *Letters sur l'education esthetique de l'homme. en Oevres complètes*. Paris 1862. Citado en Barcelona, Navarro Adelantado, Vicente. *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*, INDE publicaciones, Barcelona España, 2002, pag, 71

características del instinto de vida (vida, cambio) y del instinto formal (unidad, persistencia) reunidos en una totalidad viviente. El juego, el azar y la ley (necesidad) están ligados armoniosamente, y por esta razón el hombre es más humano cuando juega; lo que le sitúa en una posición idealista del juego, pues ayuda a pasar del mundo biológico al estético, más elevado. Constituye la base de una antinomia idea típica del juego y del deporte, presente en las discusiones especializadas actuales.

Schiller, destaca la existencia de dos tipos de instintos en el juego: el material y el formal, situando en éste la dirección de la libertad, la armonía y la ley; para el autor, la unión de estos dos instintos produce la más alta plenitud de la vida y una gran libertad e independencia. Por otra parte, su mención al exceso de energía es particular; para Schiller, el exceso de energía es sólo una condición, un mediador, de la existencia del placer estético que proporciona el juego.



Figura 7. Johann F. Schiller, [Dibujo]

Recuperado de http://www.hellenicaworld.com/Germany/Literature/Various/PG/illu_21.jpg

Se atribuye a Schiller la frase: “*el hombre sólo es plenamente hombre cuando juega*”; Gruppe O (1976)⁷⁴ comenta el significado de esta afirmación aduciendo que el arte, la teoría y la filosofía son juego para Schiller, y que los juegos capaces de movilizar estas artes son aquellos que no son de pasar el tiempo, sino los que incluyen prácticas no necesarias y útiles para el perfeccionamiento de nuestra existencia. En la frase de Schiller: “El hombre con la belleza sólo jugará y solo con la belleza”⁷⁵ se concentra buena parte de su pensamiento, mostrando la expresión del juego como fuente de arte.

3) Teoría del Sobrante de Energía (Spencer, 1855 y 1861). Este autor llega a la conclusión de que el juego tiene por objeto liberar las energías sobrantes que se acumulan en las prácticas utilitarias. Filósofo y pedagogo, Spencer (1861)⁷⁶ distinguió en su tiempo los beneficios que entrañaban para la salud los juegos frente a la gimnasia, que denominaba ejercicio ficticio. Defiende el juego como el camino para conducir los instintos del niño.

Para el autor, existe un excedente que es necesario eliminar a través del impulso del juego. Spencer (1855) sostiene que “el juego es una inversión artificial de la energía que al no tener aplicación natural, queda tan dispuesta para la acción que busca salida en actividades superfluas a falta de auténticas”.⁷⁷

Spencer (1861) está preocupado por la alimentación del niño y considera que es necesario que adquiera el alimento adecuado para poder mantener la actividad de juego; incluso va más allá, y postula que el gusto de los niños por los dulces y sustancias azucaradas no es una casualidad. No obstante, Spencer también defiende que la forma como los niños se muestran es el resultado del sistema

74 Gruppe, O. *Teoría pedagógica de la educación física*. INEF de Madrid. citado en op cit, pag. 72

75 J. J. Buytendijk, Frederik. *El juego en el hombre y en los animales*, 1922. citado en op cit, p. 73

76 Spencer, H. *Educación Física, intelectual y moral. en Ensayos sobre pedagogía*. Akal. Madrid. 1983, pp.181-228. Citado en op cit, p. 73

77 Spencer, H. *Principios de psicología*. Espasa Calpe. Madrid. Citado en op cit, p. 73

restrictivo de la sociedad y lo relaciona con no permitir que descarguen la energía sobrante en la infancia.

4) Teoría del Descanso (Lazarus, 1883).⁷⁸ Para Lazarus el juego es un mecanismo de economía energética; de esta manera, el autor sitúa el juego como compensación de las actividades fatigosas, en las que hay placer y diversión. Esta idea de Lazarus nos conduce a la paradoja de que una actividad en muchos casos fatigosa sirve para el descanso. Parece ser que a Lazarus le mueve observar el efecto recuperatorio del juego, lo cual, en la actualidad, viene a confirmar las corrientes teóricas del mundo del ocio y la actividad física. Esta teoría, curiosamente, no sólo puede servir para explicar el porqué un niño se dedica al juego a pesar de haber realizado alguna actividad fatigosa y, asimismo, también sirve para mostrar las razones que mueven a un adulto a dedicarse al juego con actividad física después de haber concluido una jornada de intenso trabajo. Por lo tanto, consideramos que esta teoría debería resituarse mejor en el contexto del mundo del juego.⁷⁹

5) Teoría del Atavismo o de la Recapitulación (Hall, 1904).⁸⁰ Este autor, de influencia darwiniana, expone la tesis de que el juego es un rudimento de las actividades de las generaciones anteriores que han persistido en el niño y que se explica por la llamada ley biogenética (Hackel), según la cual el desarrollo del niño es una recapitulación breve de la evolución de la especie. De manera que el autor ve, mantenidas en el juego, las primitivas formas de supervivencia (lucha, persecución, búsqueda, empleo de instrumentos...).

El niño, en definitiva, recapitula en el juego toda la historia filogenética de la humanidad y de su cultura. Este postulado influyó mucho en la psicología infantil norteamericana, realizándose, en su época, estudios estadísticos aplicados a los juegos y bajo la perspectiva antropológica.

78 Lazarus, M. *Über die Reize des Spiels*. Berlín. (1883). Citado en op cit, p. 75

79 Navarro Adelantado, Vicente. *El afán de jugar: Teoría y práctica de los juegos motores*, INDE publicaciones, Barcelona España, 2002, pag. 76

80 Hall, S. *Adolescence*. Appleton. N.York. 1904 citado en op cit, pag. 77

Para Hall existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes períodos de la evolución de la cultura. El juego tiene como finalidad liberar a la especie humana de los restos que las actividades ancestrales han arrastrado y permitir que el niño se incorpore a los comportamientos de los animales superiores, como le corresponde en su escala filogenética. En nuestra opinión, esta tesis es la más extrema en la consideración del juego y su lugar en la evolución y la cultura. Sin duda, nos encontramos ante una teoría ambiciosa e imposible de refutar, porque emplea conceptos inabordables en la investigación, ya no sólo de los juegos, sino del comportamiento en general.

¿Qué pasa mientras jugamos?

El juego no es una actividad como cualquier otra, es tan mágica como un ritual, ata y desata energías, oculta y revela identidades, teje una trampa misteriosa donde entes y fragmentos de entes, hilachas de universos contiguos y distantes, el pasado y el futuro, cosas muertas y otras aún no nacidas se entrelazan armónicamente en un bello y terrible dibujo. Jugar es abrir la puerta prohibida, pasar, al otro lado del espejo. Adentro, el sentido común, el buen sentido, la vida “real”, no funcionan. La identidad se quiebra, aparece en fragmentos reiterados de uno mismo.

Jugando se adquiere una conciencia distinta de sí mismo: como no terminada ni unívoca.⁸¹ En el juego está la vida de cuerpo presente: la lucha por la vida, las delicias de la vida, la amarga vida, éxitos y fracasos, lo terrorífico y el riesgo, lo invisible y lo oscuro entrometiéndose en nuestros proyectos, los objetos del deseo, planes y estrategias para alcanzar esos objetos... En el juego todo es tenso e intenso, tensión e intención. Lo que juega es claro y distinto: enemigos, aliados, metas, reglas. Todo es necesario, nada es superfluo. Mientras se juega, el jugador tiene una función precisa y una identidad bien definida: es alguien y está para algo.

81 Scheines, G. *Juegos inocentes, juegos terribles*, Buenos Aires, EUDEBA, 1998, p. 14.

El juego es el lugar de los ensayos y los conjuros. Es un ámbito simbólico y mágico a la vez. Artificio perfecto donde cada episodio, cada pieza, cada jugador, cada jugada se anudan unos con otros formando bellos dibujos que se hacen y deshacen y se vuelven a armar. Mientras jugamos estamos a salvo: de la deriva, del sinsentido, del vacío.⁸²

En nombre de la no violencia y en pro de una sociedad solidaria y pacífica, ciertos educadores censuran los juegos de competencia y de guerra. Y sin embargo son estos juegos, más que otros, los que funcionan como modelos de convivencia social. Desde que el mundo es mundo, los niños de todas las culturas y de cualquier época han jugado a la guerra imaginándose que son samurais, indios, gladiadores, o soldados, manipulando palos que remedaban espadas, lanzas o fusiles.⁸³

Estos juegos, a través de los cuales los jugadores descargaban agresividad, formaban parte de la vida de la tribu y funcionaban como poderosos mecanismos de enlace, empapando a los participantes del espíritu de su comunidad. Y reitero: no generaban místicos de la violencia ni desarrollaban instintos bestiales, porque cumplían con las condiciones de los juegos civilizados: las reglas como únicas soberanas, el trato respetuosos entre rivales que se consideran pares y la libertad individual de jugar o no jugar... Jugando y compitiendo lúdicamente, los niños aprenden a integrarse a la comunidad, a convivir con quienes lucen distinto color o esgrimen distintas ideas, a respetarlos como iguales. Si se acatan las reglas, la lucha y el remedo bélico, aunque dejen el saldo de algunos magullones, son positivos.

Censurar sistemáticamente la violencia y la competencia de los juegos y experiencias infantiles implica la represión del impulso natural y noble de la especie humana a luchar por los ideales, defenderse de las agresiones, rebelarse contra situaciones despreciables e inhumanas. Eso implica ser ciudadano, participar de una

82 IBID p. 14.

83 Op cit p. 60.

sociedad. Eso es vivir. El noble espíritu guerrero la da a la vida una dimensión heroica, un sentido, una razón de ser.⁸⁴

El juego y lo sagrado.

Ahora bien, regresemos un momento a la antropología, la cual se dedica al estudio del hombre y las formas en que este construye su sociedad y su cultura; aparentemente el juego sería una expresión cultural pero el juego no es solo una parte de la cultura, el juego construye la cultura misma, esta es una de la tesis más aventureras que propone Huizinga .



Figura 8. “Rito Africano”, Hans Silvester, [fotografía]
Recuperado de http://2.bp.blogspot.com/-AduLiD_w75U/TasdtHEs5RI/AAAAAAAAA98/4grYXUhDoRc/s1600/africa2dm1902_468x297.jpeg

Como lo señala Eduardo Villegas Megías (2010): *“lo lúdico es, para Huizinga, una categoría primaria, inderivable”⁸⁵ definir al ser humano como el único ser vivo que ríe, según la famosa fórmula de Aristóteles⁸⁶ es mucho más preciso que atribuirle el carácter de lúdico, en cuanto que también los animales, en cierto sentido, juegan. La*

84 Op cit p. 61

85 Villegas Megías, Eduardo, *“El Juego de la Cultura, Ensamble asistemático sobre el juego como fundamento de la cultura en Homo ludens de Johan Huizinga, acompañado por la traducción de una carta de este autor a Julien Benda”*, Universidad Nacional Autónoma de México, (UNAM), Facultad de Filosofía y Letras , Instituto de Investigaciones Filosóficas, Ciudad de México, Tesis de maestría en filosofía, Marzo de 2010, pag 21.

86 Aristóteles, *De partibus animalium*, III, 10, 673 a4-9.

*pura materialidad no basta para explicar comportamientos y actitudes donde el eje de movimiento es un aparente derroche inicial de energía.*⁸⁷

El niño juega con perfecta seriedad, podría decirse con pleno derecho, con sagrada seriedad... Pero juega y sabe que juega. El deportista juega con dedicada seriedad y con el brío del extasiado. Juega y sabe que juega. El actor se entrega a su juego. No obstante, juega y está consciente de que juega. El violinista experimenta una emoción sagrada, vive un mundo fuera y por encima del habitual, aunque su actividad continúa siendo un juego. El carácter de juego puede pertenecer a las más elevadas acciones. ¿No se puede esbozar la línea hasta la acción cultural y declarar que también el sacerdote sacrificador, al celebrar su ritual, está jugando un juego?

En la celebración cultural como en la repetición mitológica se da un equívoco propio del juego. Los rituales y su justificación son escenificaciones donde se busca atraer o hacer presente la realidad, en el entendido de que no se está en ella, por mayor que sea el trance colectivo. De este modo, denota el juego de representaciones, de hacer como si, que se encuentra en la base de la sacralidad.⁸⁸

Para Johan Huizinga (1958) la relación del juego con la sagrado lo expresa así:

Así, la humanidad se crea constantemente su expresión de la existencia, un segundo mundo inventado, junto al mundo de la naturaleza. En el mito encontramos también una figuración de la existencia, sólo que más trabajada que la palabra aislada. Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino.

En cada una de esas caprichosas fantasías, con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma. Fijémonos también en el culto: la comunidad primitiva realiza sus prácticas sagradas, que le sirven para asegurar la salud del mundo, sus consagraciones, sus sacrificios y sus misterios, en un puro juego, en el sentido más verdadero del vocablo. (Homo Ludens p. 16)

87 IBID

88 IBID

En este sentido la poesía y el baile están vinculados con los rituales de sacrificio y, tal vez por ello, se colocan en el mismo nivel lúdico. Podemos imaginar las primeras escenificaciones de un mito como un acto litúrgico del que nace el actual teatro. Es decir, cada quien juega su papel y sabe que es sólo un juego en el que hace como si, y que, no obstante, se lo toma en serio.⁸⁹

Este «hacer como si» es la μίμησις. Sea que el término heleno se vierta al español como «imitación» o como «representación», queda de todos modos el sabor de que en el proceso se transita de un «original» a una «copia», y que la diferencia sería abismal entre lo que se hace en serio y lo que se hace en juego o como si. Los simulacros distinguen entre el objeto a simular y la réplica que simula.⁹⁰ Megías Eduardo (2009)

Thomas Macho⁹¹, explica que hay una relación estrecha entre las prácticas sacras y lúdicas; no obstante, el juego en la perspectiva de *Huizinga lleva siempre la delantera, al grado de configurar lo sagrado por medio de ritos que oscilan entre la seriedad extrema y la complicidad lúdica, donde la «escenificación» es inherente a la sacralidad. Si bien las «tecnologías» del ritual ponen de manifiesto el mensaje, su faceta lúdica es más poderosa: de ahí que persistan las «formas» sobre los «contenidos», incluso cuando éstos ya perdieron «sentido» o fueron «olvidados».*⁹²

En un sentido contrario, Macho engloba las prácticas escenificatorias bajo el concepto de *deus ex machina*, que –notablemente– en obras de Eurípides como

89 IBID

90 IBID, p.27. Nota del autor: tampoco los niños confunden entre un coche de juguete y un coche de verdad y, sin embargo, durante el juego, el coche de juguete es un coche de verdad. Algunos autores han entendido esta capacidad de representación como transitoria del juego hacia el trabajo y sugieren iniciar laboralmente a los niños por medio de simulaciones. Sin embargo, otros han criticado esta hipótesis porque «el juego no prepara para ningún oficio definido» y jugar a los caballitos no prepara para ser jinete (Roger Caillois, *Les jeux et les hommes, Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967, p.21). El enfoque del extranjero en Leyes, en cambio, no refiere al conocimiento que resultaría del juego sino a la disposición en que coloca a los jugadores (Platón, op.cit., 643 cd). Aristóteles habla del juego como imitación en Política (1336 a), y en Poética (1448 b) se refiere al hombre como el ser más imitativo.

91 Macho, Thomas . *Das zeremonielle Tier, Rituale – Feste – Zeiten zwischen den Zeiten*, Styria, 2004, p.16.

92 Johan Huizinga, *Homo ludens, Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur en Verzamelde werken V, Cultuurgeschiedenis III*, Ed. L. Brummel et al., Haarlem, Tjeenk Willink, 1950, p.46.

Ifigenia⁹³ entre los tauros, resuelve la trama por intervención de una deidad que aparece en el teatro por los aires, cuyo efecto se lograba con una maquinaria teatral, una especie de grúa giratoria. Para Nietzsche en *“El Nacimiento de la Tragedia”*, la utilización de estos recursos (por parte de Eurípides) demuestra el deterioro del brío dionisiaco y la pérdida influencia socrático-racionalista que terminaría con la tragedia. Más allá de la disputa por las implicaciones últimas del uso retórico del *deus ex machina* para la evolución del drama griego, Macho subraya su despliegue escénico como estrategia de «convencimiento», en sentido contrario a la interpretación de Huizinga.

La tragedia, por su vínculo con las fiestas dionisiacas, y el teatro en general, son el progresivo refinamiento de un culto de sacrificio. Es posible especular la siguiente sucesión: en el principio, un ritual colectivo; después, un grupo que lleva la voz cantante (el coro); luego vino quien organizó el mito, hasta que sólo quedaron diálogos y desapareció el coro... En ese proceso, las poleas de la divinidad serían una «consecuencia natural» de su propia historia, no una aberración de su «esencia». En efecto, también las máscaras que debían portar los actores tienen el fin de «impresionar». No obstante, son escasos los registros sobre el funcionamiento de las antiguas tecnologías de fascinación.

En los textos de Herón de Alejandría, que vivió en torno al siglo I, se encuentra la descripción del mecanismo de un templo que, al encender el fuego sacrificial, abriría «automáticamente» sus puertas y, cuando aquél se apagara, éstas se cerrarían. También diseñó fuentes con agua que saltaba, órganos y trompetas que tocaban solos, estatuas que libaban, cabezas parlantes que servían como oráculo e, incluso, un tubo o pipa que dispensaba agua consagrada tras ingresar una moneda de cinco dracmas.

Los elementos performativos no deben ser medidos con un criterio de verdad o

93 En la mitología griega, Ifigenia (en griego Ἰφιγένεια Iphigeneia, 'mujer de raza fuerte') era una hija del rey Agamenón y la reina Clitemnestra. A veces se la considera hija de Teseo y Helena criada por Agamenón y Clitemnestra.

falsedad. Hablar de que el público o los asistentes eran o son «engañados» supone que no podían o no pueden distinguir entre la «realidad» y el «simulacro», entre el acto fundacional y su repetición ritual, como en el legendario concurso entre Zeuxis y Parrasios, cuando los pájaros se lanzaron hacia unas uvas que había pintado aquel. El vencedor, empero, fue Parrasios porque representó una tela con la que habría cubierto su obra y Zeuxis le pidió ver qué había debajo; de este modo, «engañó» a su vez a quien había «engañado» a las aves (Plinio el Viejo, *Naturalis historia*, XXXV, 36, 4-5).

Un modelo de apropiación de la estructura del deus ex machina podrían ser las «fiestas» del partido nacionalsocialista (Reichsparteitage) en Núremberg en los años treinta del siglo pasado. Las crónicas de la época, incluso las más escépticas, describen aquellos días como majestuosos e imponentes, en los que se llegaron a reunir cientos de miles de personas y donde había grandes desfiles militares, ejercicios gimnásticos, juramentos de fidelidad comunitaria, liturgias de fuego y muerte, cánticos, banderas y esvásticas. Particular mención merecen las actividades nocturnas, coronadas con alguna ópera de Wagner y la «catedral de luz» (Lichtdom) de Albert Speer. Tampoco faltó la documentación de Leni Riefenstahl para filmes como Olympia.

En el análisis de Macho, sin embargo, hace falta explicar por qué generan las máquinas tales efectos en los que lo invisible se hace visible, esto es, por qué nos «atrapan», dado que, inclusive, «los juegos de azar son, en el fondo, la representación secular de un sacrificio: una escenificación perfecta para la transformación terapéutica de experiencias existenciales de culpa, masoquistas impulsos primarios y destructivas energías suicidas»⁹⁴ El lugar común es mentar la fuerza de la sensibilidad. Las puestas en escena serían la expresión tangible de poderes difusos. La técnica haría visible lo invisible. Así lo entiende, por ejemplo, Katya Mandoki, quien advierte que las llamadas «identidades» individuales,

94 («Überlegungen zur Glücksspielsucht» en U. Baatz u. W. Müller- Funk (Hg.) Vom Ernst des Spiels, Über Spiel und Spieltheorie, Berlin, Reimer, 1993, p.158).

comunitarias y nacionales se tejen a partir de dispositivos sensibles, más que de discursos lógicos. La «prosaica» sería la disciplina encargada de estudiar cómo operan tales dispositivos sensibles, a diferencia de la «estética tradicional» que se concentraría en el arte y lo bello.

Es necesario investigar y someter a constante juicio la formación perceptiva porque las acciones se rigen primeramente por reacciones afectivas. Hacer o dejar de hacer tiene un fuerte motor –acaso su principal– en lo que Mandoki denomina «prendamiento», «un acto por el que extraemos vigor para vivir [...] Sin prendamiento no hay supervivencia posible al no haber arraigo en la realidad» (*Estética cotidiana y juegos de la cultura, Prosaica uno*, México, Siglo XXI, 2006, p.90). En la cotidianidad no son las obras maestras las que nos infunden ánimos para levantarnos cada día, sino una vinculación afectiva más inmediata. Un desprendamiento permanente haría insoportable la existencia porque impediría un asidero a la subjetividad, tal como ciertos enfermos mentales intentan aferrarse desesperadamente a una fantasía. En el polo opuesto del prendamiento estético se encontraría el «prendimiento». A diferencia de aquél, que unifica, vigoriza y activa, el prendimiento es nece pasivo.⁹⁵ El sujeto padece los objetos y, por ende, se cierra frente a ellos. La preocupación de Mandoki se centra en cómo se configura estéticamente la realidad social.

Tal «engaño lúdico», si es que podemos así denominar la búsqueda de dominio a través de prácticas «inocentes», también está presente en los juegos infantiles. Sigmund Freud advierte que su nieto había desplegado una estrategia para superar el doloroso trauma de no estar bajo la seguridad del cuidado materno. El niño proyectaba su frustración en un carretel que hacía desaparecer de su vista y que, más tarde, hacía regresar por medio de un hilo. Freud infiere que el gusto y el éxito del juego radican en el control ficticio de una situación en realidad incontrolable. En este movimiento conocido como fort-da, el énfasis está puesto en la reducción del caos al orden de lo manipulable que se logra por medio de la recreación fantástica;

⁹⁵ Nece pasivo o necepasivo, significa que permanece pasivo.

esto es, en el control más que en lo ficticio.⁹⁶ No debemos olvidar que el juego como comportamiento no tiene rasgos específicos, y que puede resultar muy difícil establecer el carácter lúdico de una actividad, de una situación e incluso de un objeto. La naturaleza escurridiza del juego requiere pues un enfoque hermenéutico antes que someramente fenomenológico.

Autor de varios libros dedicados al juego, Jacques Henriot ha logrado plantear en términos sumamente productivos la problemática de la metáfora de juego. Así pues, quien desee enriquecer su propia reflexión tiene un libro por descubrir sin dilación: *Sous couleur de jouer*.⁹⁷ En el punto de partida de este libro está el negarse a tomar el juego como algo evidente, como una manera de ser y de hacer inmediatamente abordable y descifrable: la intención es más bien considerarlo como una actitud mental, una aventura interior casi imposible de aprehender, que uno no logra identificar, designar, describir más que por medio de palabras. Nadie se entiende, nadie se da a entender, si no es recurriendo a maneras de decir (y de pensar) tomadas de la experiencia común.⁹⁸

Tipos de Juegos

Puede ser individual o social. De acuerdo con las observaciones de Susan Millar, para llegar al juego cooperativo el niño atraviesa antes por estadios o formas de actividad lúdica previa, tales como juego individual, paralelo y asociativo.

- **JUEGO INDIVIDUAL.** El primer tipo de experiencia lúdica vivida por el niño es prácticamente privada, es decir, se le observa jugando solo sin la interacción de otros, a quienes en todo caso se les puede ver como juegan. Más adelante el niño juega al lado de otros niños, pero aún continúa sin vivir la experiencia en forma

96 Sigmund, Freud, Más allá del principio del placer, en "El porvenir de una ilusión", Tr. L. López-Ballesteros, Madrid, Alianza, 2000, pp.93-96).

97 Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer la métaphore ludique*, Ed. Jose Corti, 1989

98 Silva Ochoa, Haydée, Acercamiento a Jouer/apprendre, recuperado el 11 de Marzo del 2010, de, <http://lewebpedagogique.com/juegoidiomas/>

común por lo que sólo comparten el espacio físico y los objetos de creación. A este tipo de actividad se le denomina Juego paralelo.

- **JUEGO PARALELO.** En él, el infante puede imitar los juegos de sus compañeros sin jugar con éstos, pues no hay intención social. El chico puede jugar hasta el momento con juguetes pero no con niños.
- **JUEGO ASOCIATIVO.** Implica compartir aparentemente una misma actividad lúdica; sin embargo las actuaciones son independientes preocupándose cada niño de sus propios resultados.
- Con el **JUEGO COOPERATIVO** el proceso concluye, pues en la participación y el entendimiento se establecen interacciones compartidas con un fin. Este nivel es el resultado de la socialización y la posibilidad de entender a más de un niño en secuencias de acontecimientos más elaborados, por lo que no suele presentarse antes de los tres años. Sin embargo Piaget considera que dicho juego en realidad sólo es posible de los siete a los ocho años, con la planeación de los esfuerzos y las interacciones, como es el caso de jugar a la casa o al fútbol.

Es evolutivo. El juego no sólo sirve a los niños para conocerse a sí mismos, sino también al mundo que los rodea. De esta manera se emprende un proceso evolutivo que inicia con el dominio del cuerpo para posteriormente manejar las relaciones sociales y de su medio.

En este sentido, la capacidad de adaptación y participación se amplía como resultado de la evolución del pensamiento. Al respecto, Piaget señala que el niño pasa de una visión egocéntrica del juego individual (simbólico) al colectivo reglado, en donde sólo se es posible ingresar cuando se ha sido capaz de comprender el significado de las normas.

Es una forma de comunicación. La mejor que el niño conoce, razón por lo que constantemente la pone en práctica, pues su deseo de conocer, entender y dominar es su impulso natural. En la infancia la actividad lúdica es la manera más natural de

comunicarse ya sea con los objetos, los niños o el mundo en general. A fin de cuentas, en este proceso se adquiere mejor conocimiento de sí mismo y su entorno físico y social. Si es una manera de conocerse a sí mismo y a los demás, y ya que no es una experiencia personal sino también colectiva dado que se expresa en el mundo social, entonces en efecto es una forma de comunicación.

Es original. Aunque se apegue a la vida real en la imitación de personajes significativos, no deja de ser diferente en muchos aspectos. Más aún, una trama lúdica aunque parecida a otra nunca son iguales, por la sencilla razón de que los ingredientes implícitos en cada una de ellas varían en función de diversos factores como son la edad y el sexo de los participantes, sus inquietudes formas de expresión, etc.

Siendo éste el principio de la originalidad observando con mayor claridad en el juego de fantasía.

En el juego de representación la reproducción o imitación de modelos conlleva, conforme se practica, a la adquisición de nuevas estructuras de conocimientos que se agregan a los esquemas anteriores. Este hecho, evidente y bondadoso, encuentra su mejor apoyo en el juego de representación. Hay que tener en cuenta que el niño no sólo imita el comportamiento humano, sino que también puede, en el mundo que reproduce, rugir, relinchar como cualquier animal e incluso puede emitir el ruido de la máquina o nave planetaria que él desee; más aún, puede ambientar su fantasía a través de la producción de emisiones sonoras. En este sentido el juego de representación es libre y espontáneo pero no desorganizado. La elaboración de fantasía se expresa mediante el juego, y sea o no que se utilicen juguetes evocadores, el niño representa con la misma intensidad, aun cuando tenga un trozo de madera que simule un rifle láser.

En los espacios del imaginario no importan los atributos del objeto sino lo que simboliza. Dicha representación puede estar referida a identidades o papeles de la vida real o bien a los denominados estereotipados de ficción:

Los primeros se distinguen por estar vinculados a personalidades tomadas de la vida real, por ejemplo, jugar a policías y ladrones, al papá y a la mamá, a la escuela o a los profesionales. Ya que la identidad se caracteriza por un comportamiento muy propio y habitualmente bien conocido.

En los juegos de representación fantástica o de ficción, lo insospechado surge con mayor dinamismo, aunque hay que destacar que los límites pueden estar influidos y determinados por las series televisivas o los cuentos impresos, que es donde normalmente surgen estos personajes.

... “la predisposición a la fantasía esta asociada a determinados y característicos estilos de pensamiento y sentimiento”. Los niños que presentan una elevada inclinación a la fantasía tienden a disfrutar más el juego, son capaces de concentrarse durante más tiempo en una única tarea y muestran más autocontrol mientras esperan o se autosometen a las reglas. Producen también mayor número de ideas, con mayor imaginación. Tienden a ser pensadores divergentes, lo que consiste en dar nuevas respuestas, en lugar de respuestas estereotipadas a problemas o situaciones y en sí comparten características de personas con capacidad creadora. (J. Singer, 1973)⁹⁹

El juego como elemento reequilibrador.

Freud fue el primero en pensar que el juego reequilibra el psiquismo del niño, cuando éste se ha visto perjudicado. Su teoría se basaba en la hipótesis propuesta por Fechner, un fisiólogo alemán de que para sobrevivir, un organismo viviente necesita conservar su equilibrio interno. En el ser humano, el displacer y el dolor rompen el equilibrio, por tanto, el sujeto tiene que encontrar los medios para establecer la agradable integridad anterior. Así, los conflictos y las tensiones se resuelven gracias a las fantasías y a la vida imaginaria que el niño proyecta en los juegos; de esta manera consigue dominar los hechos que le perturban ganando ascendente sobre ellos. Su necesidad de agresividad y de violencia resulta, en la misma medida disminuida. (Cubero Cruzado, 1980)¹⁰⁰

99 J. Singer , *The Childs World of Make -Belive* (Nueva York y Londres), Academic Press, 1973

100 Cubero Cruzado, Isabel, *Aspectos teóricos del juego y su importancia para la psicología educativa*. UNAM, México, 1987

Se destaca la opinión acerca de los mecanismos establecidos a través de las fantasías como medio de regulación, es decir, el hecho de que el niño de manera disfrazada, represente con insistencia preocupaciones, temores, o escenas desagradables previamente vividas y las rehaga con desenlaces o finales desfavorables, nos habla de manejos de la experiencia y de intentos para resolver los conflictos o tensiones que de otra manera no podía ni siquiera disminuir.

...al jugar el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominandolos mediante la acción. Repite en el juego todas las situaciones excesivas para su yo débil y esto le permite, por su dominio sobre objetos externos y a su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a voluntad situaciones placenteras. (Arminda Aberastury)¹⁰¹

El juego y el aburrimiento. Vladimir Jankélévitch en su obra *La aventura, El aburrimiento, Lo serio*¹⁰² defiende que esas tres experiencias humanas suponen tres maneras de considerar el tiempo. En la aventura vivimos y esperamos apasionadamente el surgimiento del futuro. En el aburrimiento, en cambio, vivimos en el presente, pero en un presente de expectativa, despojado de antemano de valor por un futuro demasiado lejano y esperado con demasiada impaciencia; en esta enfermedad, el futuro deprecia de forma retroactiva el momento presente, en lugar de arrojar luz sobre él. Lo serio, por último, sería cierta forma razonable y general no de vivir el tiempo, sino de contemplarlo en su conjunto, de considerar la mayor duración posible. De ese modo, la aventura tendería a situarse en el punto de vista del instante, mientras que el aburrimiento y lo serio tienden a considerar el devenir como intervalo.

H. G. Gadamer, por su parte, distingue el tiempo vacío, que correspondería al de aburrimiento (en que la conciencia se concentra en el lento transcurrir de los

101 Arminda Aberastury, op. cit, pag 11

102 Vladimir Jankélévitch. *La aventura, el aburrimiento, lo serio*. Ed. Taurus, España, 1992.

segundos), el tiempo llenado, ocupado (alienado en las obligaciones del mundo práctico) y, por fin, el tiempo lleno, propio, en que se deja ser a la persona.¹⁰³ El juego logra, aunque sólo sea de un modo ilusorio, reparar una falta, recuperar la unidad, restablecer una totalidad añorada, intuida o deseada.¹⁰⁴

El juego en la postmodernidad.

¿Qué ha supuesto el juego para la sociedad y la cultura? Para responder a esta cuestión hemos de trasladar nuestra pregunta al proceso seguido entre la modernidad y la postmodernidad; es decir, entre el desarrollismo experimentado en las culturas industrializadas y la confrontación de ideas sugeridas de la sociedad como contestación a las insatisfacciones que emanaron de esta fórmula de vida. Este paso también se ha reflejado en el cambio del juego y las alternativas que surgieron y cómo se han ajustado a las dinámicas de este proceso.

Históricamente, el juego siempre supuso una doble vía bien diferenciada, constituida por el juego infantil y el juego del adulto. El juego en la infancia era tenido por un asunto menor, y solo se cuestionaba cuando representaba un impedimento para el adiestramiento de los jóvenes, cumpliendo un papel propio del desarrollo y el aprendizaje. Fue la Ilustración el punto de cambio y llegó de la mano de la pedagogía, que vio en el juego un recurso poderoso para colaborar al aprendizaje.¹⁰⁵ Pero este avance quedó relegado a la erudición o sea a unos pocos y tardíamente tuvo sus frutos en la educación. Más el momento culminante para el modernismo del juego parte de finales del siglo XIX, con el surgimiento de las denominadas teorías del juego; son los primeros intentos de interpretación del juego de la mano del biologicismo, que creyó explicarlo por medio del instinto.

103 Gadamer, Hans-Georg, *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*, Barcelona, Paidós, 1991. Citado en Badiola Dorronsoro, María. "La escritura y el juego en Valery Larbaud", Real, E.; Jiménez, D.; Pujante, D.; y Cortijo, A. (eds.), *Écrire, traduire et représenter la fête*, Universitat de València, 2001, pp. 431-439.

104 IBID

105 "A la actividad del cuerpo, que busca desenvolverse, sucede la actividad del espíritu que busca instruirse" (Rousseau, J.J. Emilio, Edaf. Madrid, p.190)

El proceso de traslación de los paradigmas emergentes del campo de la psicología y el juego infantil aportaron otras visiones del fenómeno, como el funcionalismo, el psicoanálisis, la psicología genética, la psicología conductista y la psicología social; pero también otras concepciones menos relevantes en aquel momento y que trataron el juego de refilón, como las interpretaciones que centraron su discurso en el recreo, el descanso, trabajo; o igualmente otras opiniones que se centraron en el fenómeno mismo, o con contenido sociocultural. Pero, ¿qué aportaron, finalmente, al pensamiento y desarrollo social estas formas de pensamiento?. Bien poco al conjunto de la sociedad, pues ésta seguía percibiendo al juego como el hermano pequeño de otras prácticas “mayores”; se trataba del deporte, un invento de la antigua Grecia que ahora se regeneraba y se hacía universal, en dos focos principales. Inglaterra y EE.UU. El resultado: el deporte actuó como sustituto lúdico de innumerables juegos tradicionales.

En este proceso de asimilación del modernismo se han de reconocer avances y realizar algunas críticas. En primer lugar, el juego se distinguió como un gran medio pedagógico; sin embargo, como apuntábamos, sólo una clase privilegiada accedía a este planteamiento escolar. El mensaje de un juego pedagógico era menos entendible que la diversión del juego tradicional y sus fórmulas de transmisión. La escuela Moderna y la ILE ¹⁰⁶ fueron avanzadillas que no culminaron su proyecto por motivos políticos pero que dejaron un germen vanguardistas en la educación española; en el primer caso, emplearon el juego y el juguete asociados a la salud y el desarrollo físico.

106 La Institución Libre de Enseñanza o ILE fue un famoso intento pedagógico que se realizó en España, inspirado en la filosofía de Karl Christian Friedrich Krause (Krausismo) que tuvo una repercusión excepcional en la vida intelectual de la nación, en la que desempeñó una labor fundamental de renovación. Fue fundada en 1876 por un grupo de catedráticos (Francisco Giner de los Ríos, Gumersindo de Azcárate, Teodoro Sainz Rueda y Nicolás Salmerón, entre otros) separados de la Universidad Central de Madrid por defender la libertad de cátedra y negarse a ajustar sus enseñanzas a cualquier dogma oficial en materia religiosa, política o moral.

En consecuencia, tuvieron que proseguir su labor educativa al margen del Estado creando un establecimiento educativo privado laico, que empezó en primer lugar por la enseñanza universitaria y después se extendió a la educación primaria y secundaria.

Apoyaron el proyecto los intelectuales más progresistas del país: Joaquín Costa, Augusto González de Linares, Hermenegildo Giner, Federico Rubio y otras personalidades comprometidas en la renovación educativa, cultural y social.

El juego y las prácticas predominantes

Aunque habitualmente se ha estudiado el juego en la infancia, en ningún momento se ha dejado de reconocer su influencia en las etapas posteriores de la vida e incluso el papel que desempeña en las diversas culturas, lo que hace notar que el juego trasciende más allá de lo individual e inmediato.

Actualmente, en una buena parte de las culturas que componen el globo, se participa del intercambio de productos e imágenes en los que se incluye a los juguetes y los juegos. Este hecho obedece, en gran medida, al potencial de los medios de difusión y a la distribución de los juguetes comercializados que hoy día han venido a corromper la diversificación de temas, contenidos y variantes que son adoptadas por los grupos culturales de referencia.

Sin embargo, no puede decirse que en el seno de los grupos, y de acuerdo con su condición social o de clase, no existan variadas formas de jugar, lo que obedece fundamentalmente a las diferencias individuales, a los objetos estímulo (juguetes) que tienen acceso, así como la ideología o concepción del mundo que comparten.

Para Jerome Bruner “existe una estrecha relación entre el juego y la cultura humana”, lo cual le lleva a afirmar que “el juego refleja la cultura, la condición subcultural o de pobreza en que se encuentra”.¹⁰⁷

Los niños de las zonas campesinas se recrean con juguetes artesanales cuyos materiales de manufactura corresponden a su entorno físico y experiencia cotidiana, por lo que son parte misma de la comunidad. Por ello se puede afirmar que existe coherencia entre lo que el infante ve y los objetos lúdicos con los que se enfrenta. En el caso de los niños urbanos, les resultan ajenos los materiales y conceptos que motivan a los juguetes artesanales. Habitados estos chicos a los estímulos de la ciudad (la televisión, el plástico, la moda, el consumo), no hacen más que reclamar lo que sus necesidades psicológicas y existenciales les exigen para sustituir.

107 Op cit pag. 161

Se ha observado que en las culturas primitivas se escenifican con mayor frecuencia juegos que favorecen la condición física (recurso esencial e indispensable en el ejercicio de la cacería), mientras que en las sociedades tecnológicas y altamente competitivas se promueven juegos de competencia. La característica fundamental, de estos últimos denominados **juegos de sociedad**, es que exaltan el enfrentamiento y la rivalidad. Ser el vencedor es lo importante, aunque todo debe lograrse respetando las reglas establecidas.¹⁰⁸

108 Op cit pag.162

Capítulo 3: Historia, Clasificación y Características del género Terror de Supervivencia.

El videojuego tiene características propias sobre las que se ha teorizado recientemente en el mundo académico, críticos como Espen J. Aarseth (del Departamento de Media y Comunicación de la Universidad de Oslo y Co-Fundador del primer medio Académico para el estudio del cine y de los videojuegos “Game Studies”) han definido dichos elementos y los ha diferenciado de otras disciplinas antecesoras “El Videojuego no es un tipo de cine, o literatura, pero ha sucedido que ha colonizado tentativas de ambos y esto es algo que volverá a ocurrir sin duda”.¹⁰⁹ Es decir, el videojuego es una disciplina versátil y diversa que utiliza recursos propios pero también toma recursos de cualquier otra disciplina representable por sus propios medios y limitaciones.

Para definir qué es un videojuego primero tendríamos que definir las bases de un sistema multimedia. El videojuego pertenece a la familia de los New Media o sistemas multimedia (los post-media o herederos de los primeros Media: TV, Radio, Cine). Estos sistemas según los expertos se definen por las siguientes características:

-Sistema Informático capaz de controlar otros soportes de Información simultáneamente.¹¹⁰

-Multimedia es un sistema que facilita todo el material de Espacio (Hardware) y de Paso (Software) necesarios para producir y combinar textos, gráficos, animación, sonido, imágenes fijas y en movimiento, que coordinado por ordenador y proporciona un entorno de trabajo para funcionar con estos elementos por medio del hyper enlace.¹¹¹

-Interface: Donde se desarrolla la obra -Coreografía: Armonización de los elementos de la obra -Enlaces subyantes: Que permiten acceso al

109 Aarseth, Espen. Computer Game Studies, Year One, in Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, 1:1, 2001. Disponible online en <http://gamestudies.org/0101/editorial.html>

110 NEGROPONTE, N. (1995): El mundo digital. Barcelona, Ediciones B,1995

111 Alonso, C.M. y Gallego,D.J. Los sistemas multimedia desde una perspectiva pedagógica, U.N.E.D. Madrid, 1997

*producto desde numerosos puntos de vista.- -Estos sistemas son capaces de manejar: información alfanumérica, gráfica, vídeo y sonido simultáneamente.*¹¹²

Resumiendo un poco podemos decir que el videojuego es un producto multimedia que aúna la tecnología del vídeo bajo control del ordenador y que, además su utilización no requiere especialización previa (*como sí sucede con el resto de programas informáticos*).¹¹³

Es un sistema abierto en el que un conjunto de elementos organizados en forma de estructura jerarquizada interaccionados por procesos que se configuran para alcanzar un objetivo o estadio final. Su entorno exterior (Cine, TV, Cómic, Vídeo, Hardware...) retroalimenta al videojuego y su morfogénesis permite adaptarse a los cambios constantes que originan la evolución del universo tecnológico. Estando éste en la vanguardia tecnológica y sufragando su investigación.

El videojuego se compone de un conjunto de imágenes y sonidos “con la característica diferenciadora de otros medios audiovisuales” en donde el relato ficcional es transformado en un conjunto de lecciones interactivas del usuario (cyborg) con el hipertexto.

Elementos del video juego, perfilando las características básicas propias y diferenciadoras podríamos seguir la estructura planteada por *James Newman* en su libro “*Videogames*”¹¹⁴ en la tabla de ‘Elementos del Videojuego’ que a su vez es una adaptación de la tabla original de *Howland* (1989):

Los Elementos de un Videojuego son:

Gráficos: Algunas imágenes que son visualizadas y algunos efectos realizados en torno a ellas. Esto incluye objetos 3D, imágenes 2D, Full Motion Videos, estadísticas,

112 M. Escribano Serrano, José. “El Videojuego como Herramienta Artística, Una aproximación al fenómeno del nuevo lenguaje cibernético y su aplicación e influencia en las Bellas Artes”, Dirigido por D. Mariano de Blas, Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Septiembre de 2007.

113 *ibidem*

114 Newman, James: Videogames. Routledge, London 2004.

capas de información y cualquier cosa que el jugador verá durante la partida.

Sonido: Cualquier música o efecto sonoro que sea ejecutado durante el juego. Esto incluye melodías de inicio, música de CD, MIDI, pistas MOD, efectos Foley (FX), sonido ambiental.

Interfaz: La Interfaz es todo aquello que el usuario ha de usar o con lo que está en contacto directo para poder jugar al juego... esto va más allá que simplemente el uso de ratón, teclado, joystick e incluye aquellos gráficos sobre los que el usuario debe clicar, los menús de sistema que el usuario debe navegar y los sistemas de control de juego necesarios para dirigir o controlar las partes (piezas) del juego.

Gameplay: Gameplay es el término más difícil o confuso de explicar. Está relacionado con cuán divertido puede ser un juego, cuán inmersivo es y lo amplio de su "jugabilidad".

Story: La historia del juego (story en inglés) incluye el trasfondo antes de que el juego comience, toda esa información que el jugador va obteniendo durante la historia o cuando dicho jugador gana (alguna fase o nivel) y se obtiene algún tipo de información sobre los personajes del juego.

Gracias a los videojuegos el espectador de estas historias fue desplazado de su lugar como receptor pasivo, a una forma de receptor activo,¹¹⁵ se transformó en un usuario capaz de interactuar con mayor libertad, con toda la gama de seres monstruosos descritos anteriormente. Como diseñadores, el análisis visual de esta área a través de la estética, puede brindar elementos para orientar nuestra

115 El espectador desplazado: Mediante la cámara de cine, al espectador se le concede una movilidad vicaria que le proporciona una entrada anónima en el espacio ficcional de la historia. A diferencia del espectador teatral (que mantiene un punto de vista fijo), en el cine éste se conduce a través de la propia historia. Sin embargo, encontramos que fue el cine narrativo el que desplazó todas las formas anteriores de los Hale's Tours, y la película de trucajes fue sustituida por la película narrativa, aunque ésta domesticará al espectáculo. Darley, Andrew, "Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación", Paidós, España, 2002.

producción, es innegable que el papel del diseñador de personajes en el videojuego de este género es crucial para el éxito del mismo.

El videojuego del género survival horror (terror de supervivencia) utiliza distintos elementos para crear una atmósfera de miedo psicológico en el jugador, intentando infundirle terror.

Tales elementos pueden ser: escenarios muy trabajados y concretos, una iluminación tenue, opaca y descolorida que provoca una mezcla de terror y angustia así como música, por lo general instrumental y con influencia clásica, que logra en el jugador un efecto de concentración, pero que se ve alterado por los efectos de sonido repentinos y vehementes que pretenden asustar, normalmente, el protagonista cuenta con poca libertad de movimientos (caminar, correr, apuntar y atacar) y es común contar con pocos recursos, es decir, pocas armas de fuego, pocas municiones, cuchillos o navajas, pocos elementos curativos, etc. De ahí el sustantivo survival (supervivencia).

Antecedentes del videojuego

Existe gran controversia en cuanto a cuál se supone fue el primer videojuego que surgió, debido a que se pueden tomar en cuenta diversos criterios. Si por videojuego se entiende como un juguete basado en un mecanismo electrónico, resulta que el primer videojuego fue el llamado "Juego de Rayos Catódicos", creado por Thomas Goldsmith y Estle Ray Mann en 1948. Este aparato tragamonedas, consistía de 5 tubos al vacío, los cuales simulaban el curso de un misil. El objetivo del juego, era girar unas perillas para ajustar la inclinación y velocidad del misil, para hacerlo dar en el blanco. Ahora que si la idea para definir a un videojuego ha de ser el uso de un programa informático, entonces el primer juego de este tipo fue un programa para jugar damas inglesas, creado por Christopher Strachey en 1951. Sin embargo, este sistema no fue inventado específicamente como un entretenimiento, sino como una herramienta para medir la velocidad de respuesta de las computadoras de la época,

las cuales dicho sea de paso, carecían de monitores y sólo indicaban sus jugadas mediante tarjetas perforadas.

El primer videojuego que consistió de un programa informático, y que contó con una pantalla para interactuar visualmente con jugadores humanos, fue creado en 1962 por miembros del club de trenes a escala del Tecnológico de Massachusetts. El juego en cuestión se llamó Spacewar, y consistía en 2 naves espaciales controladas por 2 jugadores, con el objetivo de lanzarse torpedos mutuamente hasta que una nave fuera destruida. El juego llegó a ser patentado y distribuido comercialmente en calidad de software adjunto a todas las computadoras que se fabricaron en años posteriores. Sin embargo, el impacto del juego fue muy limitado, pues desde el momento en que las computadoras eran gigantescas y ocupaban cuartos enteros, sólo las universidades y algunas dependencias gubernamentales podían darse el lujo de poseer una.

No fue sino hasta 1971, cuando un grupo de estudiantes de la Universidad de Stanford tuvieron la idea de diseñar un procesador compacto, instalarle el juego de Spacewar, y conectarlo todo a un monitor y un mecanismo tragamonedas. De esta forma, surgió la primer máquina de Arcade, la cual fue nombrada como Galaxy Game. Fue entonces que Nolan Bushnell y Ted Dabney, un par de estudiantes de la Universidad de Utah, pensaron en la posibilidad de crear más videojuegos, y usarlos en locales similares hasta cierto punto a los parques de diversiones. De esta forma, tras perfeccionar la tecnología del Galaxy Game, Bushnell y Dabney establecieron la compañía Atari Incorporated en 1972, y se dedicaron a producir comercialmente nuevos juegos, surgiendo a su vez los locales de arcade o maquinitas. (Oscar Trinidad, 2008).¹¹⁶

De un modo paralelo a lo anterior, Ralph Baer, entonces empleado de una firma de seguridad electrónica, en sus ratos libres buscó diseñar un sistema que permitiera usar videojuegos en televisiones comunes, y así aprovechar su mejor calidad de imagen en comparación con los monitores vectoriales usados en las computadoras de entonces. Tras experimentar con numerosos prototipos durante buena parte de los años 60, Baer finalmente creó un aparato funcional con 3 juegos distintos: un jue-

¹¹⁶ Trinidad Oscar, *Reacción*. Programa radiofónico de Investigación. Reactor 105.7FM, Título: Videojuegos segunda entrega. Captado el: 23 de Junio del 2008. México,D.F.

go de laberintos, otro de tiro al blanco con una pistola de luz, y finalmente, un rudimentario juego de tenis. Irónicamente, los juegos de Baer al final no tuvieron mucha calidad gráfica, debido a la poca memoria informática disponible. Sin embargo, su gran ventaja fue la compatibilidad con los televisores de cualquier marca. Tras ofrecerle el aparato a numerosas compañías, finalmente la empresa Magnavox compró el sistema, y lo comercializó en 1972 bajo el nombre de Magnavox Odyssey.

El Magnabox Odyssey funcionaba a base de tarjetas de circuitos, aunque éstas sólo funcionaban para ajustar la imagen en pantalla, pues los juegos estaban programados dentro de la consola misma. Si bien el juego de tenis en particular se hizo muy popular, mucha gente equívocamente creyó que la consola sólo funcionaba con televisiones marca Magnavox, y terminó como un fracaso de ventas. Tuvieron que pasar 3 años para que la compañía Atari mejorara la tecnología existente, y lanzara su propia consola, el Sears Tele-Game System, el cual incluyó un relanzamiento del juego de tenis creado por Baer, ahora bajo el nombre de Pong. En su lanzamiento, la consola de Atari vendió más de 150,000 unidades, propiciando que rápidamente surgieran numerosos imitadores. Sin embargo, Atari se consolidó en 1977 como el líder absoluto del mercado, al lanzar su consola Atari 2600, la cual finalmente implementó el uso de cartuchos con juegos intercambiables. La industria de los videojuegos caseros, había nacido formalmente.¹¹⁷ Posteriormente, entraron al mercado de las videoconsolas grandes competidores, como Nintendo, Sony, Sega, Atari, etc y se dividieron el mercado logrando avances tecnológicos y aportando títulos que pasaron a la historia en el ámbito cultural. Pero antes de continuar, debemos definir ¿qué es una videoconsola?. La videoconsola es un pequeño sistema electrónico que está diseñado para ejecutar juegos desarrollados en un computador personal o servidor. Al igual que los ordenadores personales, pueden adoptar diferentes formas y tamaños; de este modo, pueden ser de sobremesa, es decir, requieren ser conectadas a un televisor para la visualización del videojuego, y a la red eléctrica para su alimentación, en la cual suelen consumir 12 voltios, o bien

117 IBID

el dispositivo electrónico videoconsola portátil, que cuenta con una pantalla de visualización integrada y una fuente de alimentación propia (baterías o pilas).

Los videojuegos pueden presentarse en forma de cartuchos de plástico que protegen una placa con chips en los que está almacenado el software, o también en disquete, tarjeta de memorias, disco compactos (como en PlayStation), discos "GOD" (en el caso de Nintendo GameCube), DVD (como en PlayStation 2, Wii, Xbox y Xbox 360), o Blu-ray (en el caso de la PlayStation 3). Estos dos últimos formatos ópticos de almacenamiento son los que se han impuesto como estándar en las videoconsolas de SÉPTIMA GENERACIÓN. El formato cartucho se utilizaba básicamente para videoconsolas portátiles o en generaciones pasadas de videojuegos, siendo la últimas más destacables la Nintendo 64 y Game Boy Advance. Hoy en día, PlayStation Portable usa UMD, formato propietario de Sony y Nintendo DS utiliza dispositivos portátiles de tarjetas SD.¹¹⁸

En la Industria de los videojuegos, las videoconsolas han sido clasificadas en distintas generaciones. Esta clasificación la determina su tiempo de lanzamiento y la tecnología existente en ese momento. Las empresas fabricantes lanzan una nueva consola en determinado tiempo (que puede variar entre 5 o 6 años). Por otro lado, algunas generaciones están señaladas por un número determinado de bits, los cuales determinan el ancho de bus del procesador, (de la segunda generación hasta la sexta generación).¹¹⁹

118 Sobre el concepto de videoconsola:

«The First Video Game?» (en inglés) págs. 4. Brookhaven National Laboratory. Consultado el 30-12-2008

Shannon Drake (6-3-2007). «A Natural Born Inventor» (en inglés) págs. 2. The Escapist. Consultado el 30-12-2008

«Sega scraps the Dreamcast» (en inglés) págs. 1. BBC News (31-01-2003). Consultado el 30-12-2008

119 Ibidem

Las primeras videoconsolas que aparecieron en el mercado llevaban procesador de 8 bits. A partir de la segunda generación algunos fabricantes ya presentaban equipos de 16 bits. A partir de esta cantidad, se fueron realizando las siguientes generaciones de consolas. Una consola de generación superior no tiene que poseer necesariamente un procesador de ancho de bus de datos de más bits, al contrario que la creencia popular que piensa que en cada generación se dobla el número de la anterior, ya que la potencia de un procesador está determinada además de por su ancho de bus por su estructura y velocidad. En las videoconsolas de reciente generación ya no sólo depende la potencia de la unidad CPU sino también del procesador gráfico GPU que es el procesador encargado del manejo de gráficos en la consola. Cada componente tiene una determinada cantidad de bits y velocidad.

En la quinta generación hubo una gran variedad de fabricantes que presentaron diversos equipos con características semejantes a la de un ordenador personal. Las compañías desarrolladoras de juegos comenzaron a presentar títulos en un entorno 3D, aprovechando la capacidad de hardware de los equipos.

Esta generación es conocida como la "era de los 32 bits" aunque ocasionalmente algunas personas se refieren a esta generación como la "era de los 64 bits" puesto que Nintendo lanzaría dos años más tarde un sistema que rompería ese apodo, se trata de la consola Nintendo 64; raramente se le llama también la "era 3D".

Se trata de una generación que supuso el paso de los 2D a los entornos tridimensionales 3D y comenzó en el año 1994 cuando SEGA lanzó su Sega Saturn y Sony su PlayStation, la cual supuso el debut de esta compañía en el mundo de los videojuegos.

Básicamente el mercado estaba dominado por tres consolas, Sega Saturn (1994), PlayStation (1994) y Nintendo 64 (1996). La demografía en las ventas de consolas varió considerablemente, pero estas consolas definieron la guerra de consolas de esta era. La 3DO Interactive Multiplayer y la Atari Jaguar fueron también parte de esta era, pero su marketing fue pobre y fallaron a la hora de crear impacto. Esta era también vio dos versiones actualizadas de la Game Boy de Nintendo: la Game Boy

Color y la Game Boy Light (sólo en Japón). Esto da como resultado a la consola de sobremesa Nintendo 64 el primer lugar sobre la Playstation. ¹²⁰

Breve Historia de los videojuegos del género terror de supervivencia.

Casi a cualquier persona que se le pregunte por un videojuego de terror inmediatamente responde *Resident Evil* o *Silent Hill*, dos sagas que han marcado, sin lugar a dudas, un antes y un después en el videojuego. A este tipo de juegos, donde el terror era la nota predominante, se les llamó Survival Horror, termino que usó Shinji Mikami ¹²¹ y compañía para denominar al boom que en 1996 revolucionó el mundo del videojuego, *Biohazard*. Años después, otro juego, contrario en concepto a la saga *Resident Evil*, pero con el terror y la supervivencia por todos lados, *Silent Hill*, dio un giro de 180 grados al género y un rival a su medida a *Resident Evil*. Pero, ¿realmente son estas dos sagas las causantes de este nuevo género que, año a año, crece de forma impresionante en todo tipo de formato tanto en videojuegos de consola y en los formatos pc?. El destino de un género no empezó en 1996. A continuación una cronología al respecto:

1992: Infogrames, ¹²² una de las mayores compañías del videojuego en la actualidad, de origen europeo tuvo una idea, un nuevo concepto de juego rondaba por la mente

120 Rusel Demaria y Johnny L. Wilson. *High Score! La historia ilustrada de los videojuegos*, McGraw-Hill, 2002

121 Mikami Shinji, 11 de agosto de 1965. Después de graduarse en la Universidad Doshisha, ingresó dentro de las filas de Capcom en 1990. Es más conocido como creador de la exitosa serie de videojuegos Resident Evil.

A pesar del moderado éxito que Shinji Mikami había disfrutado con sus anteriores participaciones, su camino a la fama se iniciaría por medio de un videojuego de terror que habría de consolidar un nuevo género dentro del mundo de los videojuegos. El género sería el survival horror, y el videojuego en cuestión Biohazard, cuyo nombre fuera de Japón sería Resident Evil.

Mikami sería el director del juego. Biohazard se había inspirado en un pasado videojuego de Capcom llamado Sweet Home, el cual era una adaptación de una película de terror japonesa del mismo nombre. También se percibía la influencia de un famoso juego de PC llamado Alone in the Dark. La temática del juego, que incluía zombis, se basaría en la película Night of the Living Dead de George Romero. Pero Biohazard habría de reunir ciertas cualidades que le apartarían del resto y se convertiría en el videojuego representativo de su género. <http://www.fanresidentevil.com/horror/mikami/shinji.html>, consultado el 20 de Mayo del 2009.

122 Infogrames Entertainment SA (IESA), fundada en 1983 por Bruno Bonnell y Christophe Sapet, es una empresa francesa con sede en Lyon (Francia) dedicada a la producción y distribución de videojuegos. <http://www.atari.com/corporate/principal>, consultado el 20 de Mayo del 2009.

de sus programadores. Buscaban algo nuevo, distinto a todo lo anterior, que marcará un antes y un después. Entonces, las novelas de H.P. Lovecraft, donde las tinieblas respiraban detrás de tu nuca, dieron el concepto, la gran idea.

El terror no había sido un género que se hubiera dedicado especialmente en el videojuego. Lo único que se pudo ver fueron adaptaciones mediocres de películas de terror (*Viernes 13*, *Pesadilla en la Calle del Infierno*, por citar algunas), normalmente aprovechando el método de “plataformas y enemigo final”, visto hasta el aburrimiento durante bastantes años, que no transmitían lo que el film en cuestión buscaba, *aterrorizar a los espectadores*. Infogrames se propuso ese objetivo y lo consiguió.

En ese mismo año nacía *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992), primer Survival Horror de la historia de los videojuegos. Con la gran novedad del 3D en sus gráficos, y con la posibilidad de recorrer cada habitación de la terrorífica mansión con todo lujo de detalles (para la época), con una ambientación “lovecraftiana” muy intensa y con unos monstruos lo bastante poderosos como para dejarte noqueado en cualquier rincón del juego. Un nuevo concepto de juego había nacido.

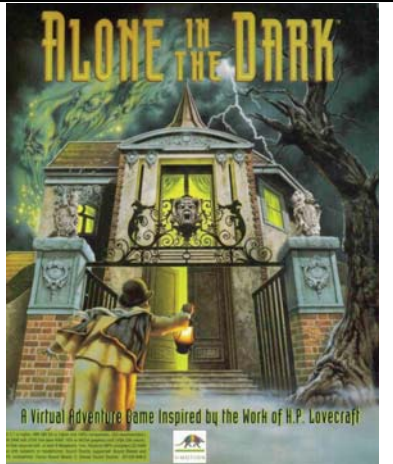
Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Alone in the dark	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1992	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Infogrames	
GRÁFICAS:	3D poligonales / 2D	
PLATAFORMA:	Pc	

Figura 9. “Survival Horror”, Edgar Mtz, [Ficha Técnica]

1993: Al siguiente año, el trabajo realizado veía sus frutos. *Alone in the Dark* se convirtió en un súper juego al igual que *Mario Bros* o *Sonic*, dejando una huella imborrable entre las estrellas. Considerado por muchos el juego del año, cumplió las

expectativas de los programadores con creces, dándole a Infogrames un título que se convertiría en el “logotipo” de la compañía.

1996: Cabe destacar que hasta 1996 no se consideró como se puede considerar ahora un juego de terror. A todos los efectos era una aventura gráfica 3D ambientada en historias terroríficas. La verdad que la influencia de ese género, algo abandonado en la actualidad, se ve en el método de investigación y desarrollo de las historias con gran intensidad, rasgos estos que dieron al Survival la profundidad que necesitaba para una historia digna y un desarrollo variado.

Tras varias entregas de esta saga y su consiguiente éxito, todavía faltaba la confirmación de que, lo que habían creado en 1992, sobrepasaba todo lo anterior. En 1996, *Biohazard (Resident Evil)* popularizó el género, además de que el propio Shinji Mikami denominó a este tipo de juegos como SURVIVAL HORROR debido a que el terror de los juegos se sobreponían ante otros elementos de los mismos. Este mismo juego le dio fuerza suficiente a este género como para convertirse en único e independiente. Actualmente compañías como Capcom o Konami (*Resident Evil*, *Dino Crisis*, *Devil May Cry*, etc), Konami (*Silent Hill*),¹²³ Vivendi (*The Thing*), etc, deberían de darle las gracias a los creadores de *Alone in The Dark* por crear un género distinto de lo que se tenía muy acostumbrado.

123 Will H.. Devouring Whirlwind. *Terror and Transcendence in the Cinema of Cruelty*, Greenwood Press, New York, 1988., citado en Bernard Perron Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games Rockett, Disponible en http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&ved=0CE0QFjAD&url=http%3A%2F%2Ffluidicine.ca%20%2020F%20s%20i%20t%20e%20s%20%2020F%20l%20u%20d%20i%20c%20i%20n%20e%20.%20c%20a%20%20F%20i%20l%20e%20s%20%20Perron_Cosign_2004.pdf&ei=KXwZUPijAYum8QSwvIH4DA&usg=AFQjCNHu29SFkmjMLFUbz eaGobadZK8I8g&sig2=9izyF7CXmbMvw4f2C_Q_QA

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	<i>Resident Evil</i>	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1996	
PAIS:	Japón	
COMPAÑIA:	Capcom	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Play Station	

Figura10. "Survival Horror", Edgar Mtz, [Ficha Técnica]

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	<i>Dino Crisis</i>	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1999	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Capcom	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Sony Play Station	

Figura 11. "Survival Horror", Edgar Mtz, [Ficha Técnica]

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	<i>Dino Crisis</i>	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1999	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Konami	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Sony Play Station	

Figura 12. "Survival Horror", Edgar Mtz, [Ficha Técnica]

Para una visión más detallada acerca de la cronología de los videojuegos del género terror de supervivencia y sus principales influencias véase el Anexo: CRONOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS DEL GÉNERO: TERROR DE SUPERVIVENCIA 1981 / 2013.

Clasificación del género.

La forma en como se interactúa con un videojuego ha variado con la aparición de nuevas consolas. Actualmente hay una amplia diversidad de videojuegos, con sus respectivas particularidades, por esta razón surgió la necesidad de clasificarlos. Los videojuegos se han, y se siguen diversificando de manera conjunta con la llegada de las nuevas generaciones de consolas; la creatividad de los desarrolladores abarca nuevas posibilidades en la creación de juegos que resultan más complejos o que dadas sus características, se clasifican en una nueva categoría, y desde luego, los casos en que los juegos abarcan más de una categoría. Las formas más importantes de clasificación de los videojuegos son: La basada en el *contenido del juego*, que es un estándar basado en sus características y temática. Otra forma de diferenciarlos es con base a los *estándares de la industria*, que comprende una serie de características adoptadas por los medios que forman parte de la industria de los videojuegos: desarrolladores, productores, distribuidores, revistas especializadas, programas de radio y televisión, páginas Web, entre otros.

La clasificación de los organismos reguladores determina para qué tipo de público (de acuerdo a la edad) está dirigido un videojuego, mediante el análisis del contenido, se establece qué tan apropiados pueden ser los juegos para personas de diferentes edades.

Clasificación de acuerdo a la industria. *Terror / Horror de supervivencia (Survival Horror)*. Este tipo de juegos contienen elementos de suspenso y terror, en la ambientación, los escenarios, la música, los efectos de sonido, así como en el modo de

juego, lo que le brinda al videojugador una experiencia para agudizar los sentidos, pueden incluir secuencias de acción y elementos de estrategia o aventura.

Principales rasgos de los Survival Horror

Descarga y tensión; en términos generales, los juegos de survival horror siguen la misma fórmula, y los jugadores saben lo que la experiencia de juego puede ofrecer.

El héroe o heroína investiga un ambiente hostil en torno en el que él ella, será atrapado (un edificio o una ciudad), bien para descubrir las causas de lo extraño y eventos horribles (*Alone in the Dark, Resident Evil, Sirena*) o encontrar y rescatar a un ser querido de una fuerza maligna, ya sea una hija (*Silent Hill, Fear Effect*), una madre (*Clock Tower 3*), una esposa (*Silent Hill 2*) o un hermano (*Resident Evil 2, Fatal Frame*). En el nivel de acción, en una perspectiva de tercera persona, el jugador ha de encontrar pistas, recoger objetos (no se puede prescindir de las teclas) y resolver acertijos. Con el fin de sobrevivir con las armas que tiene, el jugador debe de enfrentarse a numerosos personajes, monstruos repugnantes, espeluznantes y mortales (zombis, demonios, bestias mutantes, criaturas anormales, espíritus, vampiros, etc.).

El conflicto entre el avatar y los monstruos es el elemento dominante de horror. Desde el lanzamiento de *Silent Hill*, una forma de diferenciación de estos juegos ha sido la de distinguir las más horribles acciones basadas en un susto rápido. Diferencia entre el horror y el terror. *H. Roca*¹²⁴ dice que *el horror se compara con un casi asco físico y su causa es siempre externa, perceptible, comprensible y medible, y al parecer material*. El terror, por su parte, es más bien identificado con la más imaginativa forma de miedo anticipatorio y sutil. Se basa más en el malestar de lo que no se ve. "El momento más común de terror ... es de noche, un gran ausencia de luz y por lo tanto un gran momento de incertidumbre. Sin la luz del día, la seguridad y la visión clara, no hay ningún momento a salvo".¹²⁵

124 *Ibidem*

125 Perron, Bernard *The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games* Rockett, traducción por Edgar Martínez Mendoza

El terror se expande en una duración superior al horror. Provoca que el jugador se sumerja solo en la oscuridad o la niebla con sólo una linterna para iluminar su camino (y así la curiosidad que le obligó a jugar, lo guía entre penumbras), *Silent Hill* y *Fatal Frame* establecieron los fundamentos de esta forma nebulosa de terror. Aunque la joven Miku, el avatar del jugador en *Fatal Frame*, de repente se encuentra cara a cara con un espíritu; Jill de *Resident Evil* con frecuencia se encuentra con zombis, estos encuentros no son lo mismo cuando el héroe no puede ver claramente a sus enemigos o sus alrededores. Sin la presencia del monstruos y su ataque inevitable, este tipo de juegos no podría llamarse terror de supervivencia.

Pero mientras el contraste entre el horror y el terror depende en gran parte de la construcción y, sobre todo, del mantenimiento de un sentimiento de temor, existe otro ingrediente clave para el estallido del horror en nuestros controles, para puntualizar este factor es necesario referirse a la teoría de el efecto del sobresalto.

Plagado de monstruos, los juegos de terror de supervivencia hacen uso maravilloso de la sorpresa, el ataque, las apariencias y cualquier otra acción inquietante que ocurre sin previo aviso. De acuerdo con análisis de Robert Baird en "El efecto de sobresalto. Implicaciones para la Cognición del Espectador y Teoría de los medios de comunicación",¹²⁶ los juegos tienen los elementos fundamentales del efecto de sobresalto, en la escena amenazante de una película existe una disposición a: "(1) la presencia de personajes, (2) una implícita amenaza fuera de la pantalla y (3) una intrusión perturbadora [a menudo acentuada por una explosión de sonido en el espacio inmediato del personaje]. Esta es la fórmula esencial (el personaje, la amenaza implícita de intrusión). Los perros que irrumpen a través de ventanas cuando se cruza un corredor al comienzo de *Resident Evil* se considera un clásico efecto de sobresalto.

126 CHIEL KATTENBELT. "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships", p. 21 , artículo contenido en la revista: Ed.Chapple, Freda,CULTURA, LENGUAJE Y REPRESENTACION ,La intermedialidad, Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I Volumen 6 - Mayo 2008, traducción por Edgar Martínez Mendoza.



Figura 13. *Resident Evil*, 1999, [Fotograma]. Recuperado de <http://selfhatinghipster.files.wordpress.com/2011/11/dogs-breaking-through-window.jpg>

Hay más de una ruptura de ventana como efecto en la serie *Resident Evil*. Zombies o criaturas siempre pueden estallar fuera de la ventana incluso si hay barricadas o no. En *Project Zero*, es sobre todo las repentinas apariciones y desapariciones de los espíritus que aparecen al inicio del juego.



Figura 14. *Fatal Frame*, 2001 [Fotograma]. Recuperado de http://archive.videogamesdaily.com/media/fatalframe2_mar04/01c.jpg

La serie *Silent Hill* tiene unos monstruos que lanzan ataques bajo cuerda. En el primer juego, también hay una gran escena, en la escuela primaria le dan un buen susto: Un gato salta de una caja en el momento mismo que Harry, el avatar del jugador, esta a punto de abrirla. En el mundo de *Silent Hill* uno es perseguido por ruidos repentinos, aquí y allá que no tienen una fuente visible identificable.



Figura 15. *Silent Hill*, 2001 [Fotograma]. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=0KXUIjVj4K0>

Para activar eventos repentinos es sin duda una de las técnicas básicas más utilizadas para asustar a alguien. Sin embargo, debido a que el efecto se considera fácil de lograr, a menudo es considerado como un “truco barato” en comparación con otro más complejo y más valorado como el suspenso.

Alfred Hitchcock explicaba muy bien la diferencia entre sorpresa y suspenso con un ejemplo: dos tipos charlan plácidamente sentados frente a una mesa cuando, repentinamente, una bomba estalla. Los espectadores en la sala cinematográfica, sin duda, saltarán sorprendidos de sus asientos. En cambio, si el público sabe que la bomba va a explotar en determinado momento, pero los tipos en cuestión lo ignoran, se produce el suspenso.

Para Jean Douchet, el suspenso aparece como el motor que dinamiza toda la obra de Hitchcock, y según sus propias palabras *"su misión es volvernos oprimente la*

presencia de la catástrofe".¹²⁷ Nos remite, no ya a una asociación psicológica, sino a una asociación filosófica cuando define el suspenso como "la dilatación de un presente, asido entre dos futuros inminentes y contrarios".¹²⁸ Hay aquí un señalamiento extraño cuando se habla de "tiempos": el presente, que se dilata, y el futuro que puede desdoblarse en dos posibles futuros, pero que no son dos posibilidades cualquiera, sino justamente los dos opuestos.

El mismo Hitchcock parece tomar el tiempo coma un elemento fundamental de la puesta en escena: "si la puesta en escena existe en el cine es, o bien para contraer el tiempo, o bien para dilatarlo, a voluntad".¹²⁹

Pero, ¿Qué es, el suspenso narrativo?. Básicamente, es un efecto de sentido producido en el lector o espectador de cine, que consiste en "un estado de incertidumbre, anticipación o curiosidad en relación con el desenlace de la narración".¹³⁰ En otros términos, si tomamos el efecto por la causa, el suspenso es "una estrategia para generar y mantener el interés" del receptor.¹³¹ Así, entonces, resulta evidente que el suspenso es el elemento retórico crucial que define el poder de seducción de toda narración clásica.

A diferencia de otros directores, Hitchcock no lanza un mensaje humanista, no nos hace querer a personajes simpáticos sumergidos en situaciones que los valorizan. Lo que él pretende hacernos sentir es más bien inseguridad, miedo, alivio, a ves

127 Jean Douchet, *Cahiers du Cinema*, NJ' 99, pag. 44. Citado en Solas, Silvia Angélica, "Dos caras del mismo Hitchcock", Revista de Filosofía y de Teoría Política, 1996, Nro. 31-32 6, Memoria Académica Universidad Nacional de la Plata, versión digital, http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.2583/pr.2583.pdf, consultado el 18 de Febrero del 2012.

128 Idem, pag. 45. Citado en IBID

129 Francois Truffaut, *El cine según Hitchcock*, Buenos Aires, Alianza Editorial, 1994, pag. 255. Citado en IBID

130 J. A. Cuddon: *A Dictionary of Literary Terms*. London, New York, Penguin, 1973, 663. Citado en, Zavala Lauro, *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, versión digital, módulo: Narrativa cinematográfica contemporánea, Capítulo: "El suspenso narrativo: del cuento policiaco al cine contemporáneo". p2 <http://cecad.xoc.uam.mx/librosenlinea/zavala/17suspenso.pdf>, consultado el 18 de Febrero del 2012.

131 Joseph T. Shipley: *Dictionary of World Literary Terms*. Boston, The Writer, Inc., 1970, 321. Citado en, Zavala Lauro, *Elementos del discurso cinematográfico*. Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco, versión digital, módulo: Narrativa cinematográfica contemporánea, Capítulo: "El suspenso narrativo: del cuento policiaco al cine contemporáneo". p3 <http://cecad.xoc.uam.mx/librosenlinea/zavala/17suspenso.pdf>, consultado el 18 de Febrero del 2012.

compasión. Todas las intrigas, tramadas y resueltas sin que nada de lo que representa la verdad social y política de nuestra época entre en juego, no habrían dejado una huella tan profunda en la historia del cine si no fuera por una puesta en escena decisiva y genial que no se contenta con intensificar su eficacia sino que, a fuerza de estilización, da a estas intrigas un significado simbólico: el de una lucha entre el aspecto sagrado de la vida que se nos ha dado y el uso impuro que hacemos de ella.¹³²

Hitchcock rechaza la grabación simplista de la acción y adopta una escritura que consiste en privilegiar a un personaje a través de cuyos ojos se verán las cosas (que el público experimentará). A este personaje se lo filmará constantemente de cara y primer plano, de manera que nosotros nos identifiquemos con él. Cuando el personaje tenga miedo, nosotros compartiremos su miedo, y cuando se sienta relajado, nosotros también lo estaremos. (Truffaut, 1999, p93).

Una película de suspenso es básicamente una historia de intriga que se caracteriza por tener ritmo rápido, acción, héroes ingeniosos y villanos poderosos e influyentes. Posee un relato que tiene mayor consistencia y argumentación que otros géneros cinematográficos y su característica es que todos los elementos propios de un guión (personaje, antagonista, conflicto, ritmo, etc.) están al servicio de una intriga, es decir al servicio de una acción que se ejecuta con astucia y ocultamente. Los suspensos también suceden a una escala mucho mayor: los crímenes que deben ser prevenidos son asesinatos seriales o masivos, terrorismo o derrocamiento de gobiernos. Peligro y confrontaciones violentas son elementos estándar en el argumento. Un suspenso alcanza el clímax cuando el héroe finalmente vence al villano, salvando su propia vida y frecuentemente las vidas de otros. En los suspensos influenciados por el cine negro y la tragedia, el héroe comprometido es frecuentemente asesinado en el proceso.

132 Véase, Candalaf, Lía Soledad, "El suspenso en Truffaut y Hitchcock". Revista Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°39, Buenos Aires, Argentina, Junio 2011, http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista_detalle_articulo.php, consultado el 18 de Febrero del 2012.



Figura 16. *Alfred Hitchcock* [Fotografía]. Recuperado de http://i.telegraph.co.uk/multimedia/archive/01963/Alfred-Hitchcock_1963018b.jpg

La narrativa, el terror gozado.

El hombre, que durante varios siglos se ha ido alejando penosamente del oscurantismo y el terror, se encuentra de lleno en ellos otra vez. *Sin embargo, no se trata ya de un terror creído, sino de un terror gozado.*¹³³ Así al fallar la credulidad, el miedo que aún inspiran los fantasmas se trasmuta en un placer estético.

En esta poética del espacio del horror la claustrofobia es un elemento clave, y de hecho la tradición literaria gótica emplea con profusión escenarios cerrados, sellados al aire o a la organización social o a la cultura. El yo profundo, atrapado, sometido a

¹³³ María M. García Lorenzo y Mauel González de la Aleja, *En los umbrales del terror*, pag 27, Introducción, Ediciones jaguar. 2005, Madrid, España

convenciones sociales. Sin embargo no podemos dejar de citar al yo que aún consciente es encerrado en un espacio destinado a la no conciencia.¹³⁴

La literatura gótica, origen y condimento fundamental de la literatura de terror, nació precisamente como contraste a la racionalidad aburrida e ilusoria del siglo XVIII. En los castillos góticos, en los bosques tenebrosos, en las profundidades de las mazmorras y cavernas se produce la lucha desigual entre un mundo controlado por la razón, la ciencia, la tecnología y el conocimiento y otro muy distinto controlado por la locura, la magia y los instintos. Encontraremos en toda esta literatura gótica desafíos a convenciones físicas y naturales (“por algo son llamados relatos de lo sobre-natural”), dado que lo que asumimos como natural tiene su dominio en un territorio consciente y cultural con normas y categorías propias que acatamos colectivamente. En el mundo de los relatos de terror las categorías específicas del espacio y tiempo, pilares fundamentales de lo que llamamos mundo real, son revisadas y sacudidas.

El alcance de lo espectral y lo macabro es por lo general bastante limitado, pues exige por parte del lector cierto grado de imaginación y una considerable capacidad de evasión de la vida cotidiana. Y son relativamente pocos los seres humanos que pueden liberarse lo suficiente de las cadenas de la rutina diaria como para corresponder a las intimaciones del más allá. Las narraciones que trafican con los sentimientos y acontecimientos comunes o con las deformaciones sentimentales y triviales de tales hechos, siempre ocuparán el primer puesto en el gusto de la mayoría: esto tal vez sea lo justo pues esas circunstancias cotidianas conforman casi la totalidad de la experiencia humana. Las angustias y el peligro de muerte se graban con mayor fuerza en nuestros recuerdos que los momentos placenteros; del mismo modo los aspectos tenebrosos y maléficos del misterio cósmico ejercen una fascinación más poderosa sobre nuestros sentimientos que los aspectos beneficiosos.

134 López, Blanca. “*Historias de lo ominoso*”. México: CEPSIMAC. Clase dictada el 27 de Marzo de 2012. Diseño y Comunicación I Estética.

Esta fascinación se agudiza por el hecho de que la incertidumbre y el peligro unidos a cualquier vislumbre de lo desconocido, conforman un universo de amenazas espirituales de índole maléfica. Y a esa sensación de temor numinoso se le agrega la irresistible atracción por lo maravilloso.

Por lo general, un cuento macabro que trata de enseñar o fomentar un efecto de tipo social, o un relato cuyos horrores se pueden explicar por medios naturales, no es un auténtico cuento de espanto cósmico. No obstante, hay que admitir que tales relatos poseen, en algunos pasajes, matices ambientales que responden a las condiciones que ya hemos mencionado. América, además de heredar las oscuras tradiciones del folklore europeo, contaba con un trasfondo legendario de asociaciones sobrenaturales en dónde abreviar; de tal modo que las leyendas espectrales ya habían sido reconocidas como material provechoso para la literatura.

El escenario de cualquier obra de terror, es y debe ser muy visual por eso es un género literario tan fácilmente traspasable a la pantalla cinematográfica. Un edificio, originalmente un castillo, una cabaña perdida en un bosque, un pequeño pueblo rodeado de naturaleza, una recóndita habitación de la casa, incluso una moderna nave perdida en la inmensidad del espacio son el escenario perfecto para librar esa batalla entre el bien y el mal, entre lo conocido y lo desconocido, entre ese yo en el que nos queremos reconocer y ese otro ser muy distinto que nos persigue y nos reclama su sitio en nuestra apacible vida cotidiana. Lo gótico tiene su origen en la arquitectura medieval donde los grandes pináculos y las arquivoltas pretendían alcanzar los cielos, elevarse física y espiritualmente, con el mismo orgullo que Bannadona¹³⁵ construye su campanario.

La cultura occidental es dialéctica, establecemos elementos binarios para organizar la experiencia, conocerla, y transcribirla, tendemos a considerar dos planos, dos

135 Personaje de ficción que pertenece al cuento, la torre del campanario, del autor, Herman Melville, contenido en María M. García Lorenzo y Mael González de la Aleja, *En los umbrales del terror*, Ediciones jaguar. 2005, Madrid, España. p.49

mundos y cuando los representamos recurrimos a umbrales que los separan. Elementos físicos que nos separan (el más acá), y lo hace más acogedor... cualquier escenario puede actuar como umbral. Cabe aquí definir este término como un espacio liminal donde se interrogan y exploran deseos reprimidos y normas culturales represoras. En definitiva, es un punto de encuentro entre dimensiones o un espacio que permite el paso entre una y otra.

En cuanto al miedo,¹³⁶ se sabe que si bien ha aparecido en los cuentos populares desde los inicios de la historia, es sólo hasta principios del siglo XX cuando gana un lugar como uno de los géneros o subgéneros literarios.

El terror, definido por Mauricio Molina (1997) como grado extremo del miedo, es una de las experiencias emotivas que se viven con mayor intensidad; presuntamente, aparece como una reacción natural ante una situación de peligro que pone en riesgo la integridad. La anterior afirmación pareciera condicionar la aparición de la sensación de terror a situaciones tales como accidentes, actos violentos, enfermedades, pérdidas del patrimonio o de seres queridos y demás sucesos relacionados con daños, pero no es así; el terror también puede aparecer a consecuencia de experiencias ciento por ciento de índole imaginativa y/o perceptual cuyo contenido represente hechos que logren suscitar dicho terror en el receptor, como podría ser una visión, un sueño, contemplar un dibujo o fotografía, ver una película, **jugar un videojuego.**

Sin embargo, desde el punto de vista de la literatura, es en los orígenes de la modernidad cuando el género de terror toma un lugar y una definición propias (Molina, op. cit.). El principio que subyace a la gran mayoría de las obras literarias de terror, a pesar de los obvios cambios de contenido relacionados con la época y el lugar en los cuales se generan es el siguiente: debajo de la apariencia cotidiana del

¹³⁶ Es el miedo, sin lugar a dudas, la emoción más antigua y más intensa de la humanidad (Lovecraft, 1989) y fue precisamente Edmund Burke el primero que, percatándose de este hecho, supo ver los efectos del miedo y su contribución a lo sublime

mundo, presumiblemente armónico y ordenado, palpita el infame caos donde habitan seres espantosos y existen misterios insondables que es peligroso revelar.

No hay pasión que robe tan determinantemente a la mente todo su poder de actuar y razonar como el miedo. Pues el miedo, al ser una percepción del dolor o de la muerte, actúa de un modo que parece verdadero dolor [...] todo lo que es terrible en lo que respecta a la vista, también es sublime [...]; es imposible mirar algo que pueda ser peligroso, como insignificante o despreciable [...]. Es el terror la fuente de todo lo sublime (Burke, 2005, De lo sublime y de lo bello).

Un miedo estético que viene a ser reflejo y resultado de ese conjunto de miedos históricos que convergen en el recuerdo de un antiguo régimen de opresión y persecución que a todos amenazaba y que impedía, por lo mismo, una entrada en la modernidad, libre de todo perjuicio. Por lo tanto, toda completa exploración de la novela gótica exigirá una exhaustiva exploración del sentimiento del miedo, tanto físico como mental y un descubrimiento de las varias formas en que el terror se abre paso en la literatura.¹³⁷ De acuerdo con Álvarez Villar (1974), la literatura de terror se produce en tres corrientes principales: la alegoría moral, que trata con el mal manifiesto; la investigación de la psicología anormal a través de metáforas y símbolos; y lo fantástico o sobrenatural, que crea un mundo de duda y temor radical. El terror sobrenatural abarca desde los primeros relatos de fantasmas y espíritus hasta las nuevas historias de ciencia ficción. La característica principal de esta corriente es la presencia tácita o explícita de elementos del campo de “lo desconocido”, que salen de la experiencia normal, y basa en dichos elementos la situación de miedo.

Stephen King aísla tres niveles emocionales de terror diferentes, horror, el terror y la repulsión. Dice: reconozco el horror como la emoción más fina de modo que intentaré horripilar al lector. Pero si no lo puedo horripilar intentare atterrarlo y si no puedo atterrarlo iré a por los grueso. El horror para King es un tipo de aprehensión de lo

137 López Santos, Miriam. *Teoría de la novela gótica*, Universidad de León, biblioteca virtual universal, p.5,

desconocido; ningún monstruo se manifiesta pero nuestra imaginación de lo que pudiera ser desencaja los nervios. En el terror el monstruo se muestra, o se describe; su malformación física provoca una reacción física. Con la repulsión el monstruo es tan grosero que la reacción física es una reacción de extrema repugnancia. Así para King el terror es miedo más imaginación; el terror es miedo más descripción gráfica; y la repulsión es miedo más descripción gráfica gruesa. Los efectos emocionales disponibles en el género son un continuo de niveles de respuesta. En la teoría del terror arte, una emoción conectada como un género de la imaginación, no he considerado subrayar en mi definición que los monstruos en cuestión son de ficción.



Figura 17. Pixeltuner [Ilustración]. 2009. Recuperado de <http://conceptart.org/forums/showthread.php?114967-Pixeltuner-Sketchbook-updates-always-on-last-page>

Del cine al videojuego

En este apartado se plantea lo que pasa con el videojuego como un medio,¹³⁸ y cómo el videojuego de terror como fenómeno cultural, manifiesta múltiples transposiciones tanto a nivel de forma, por la estructura de su lenguaje, como por su contenido. El videojuego hereda del cine la forma de narrar una historia, y al mismo tiempo construye su propio lenguaje gracias a la interactividad porque es una característica que el cine no tiene. Sin embargo dado que la cinematografía es su principal referente, en sus inicios los productores de videojuegos imitan muchas de las características de un film, y en nuestro caso, específicamente el cine de terror, por lo que es conveniente revisar las características del cine de terror. Las narrativas que circulan por el videojuego del tipo survival horror, manifiestan una multiplicidad de códigos culturales que se mezclan hasta cohesionarse creando una identidad y carácter propios.

Múltiples influencias en los videojuegos de horror japónes

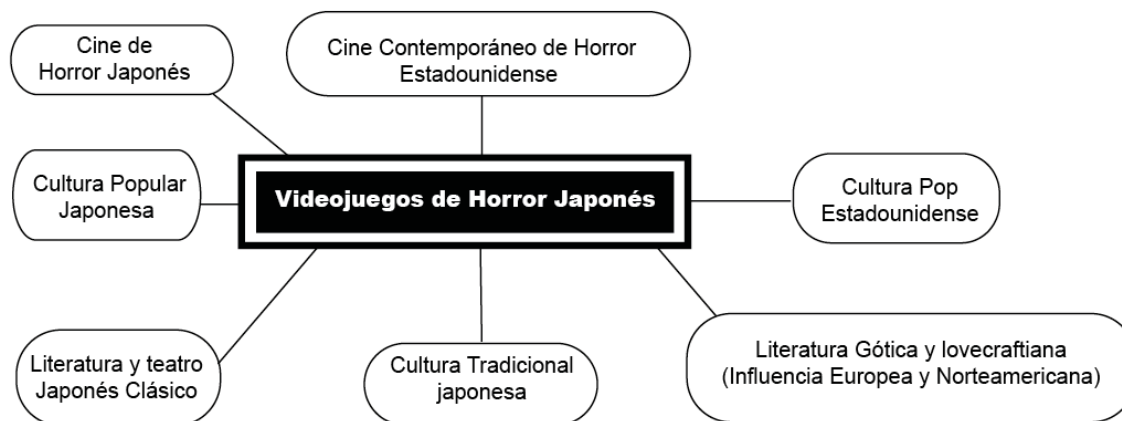


Figura 18, *Múltiples influencias en los videojuegos de horror japónes*, Martin Picard, en "Haunting Backgrounds: Transnationality in Japanese survival Horror Video Game" citado por Bernard, Perron en "Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play". 2009, Adaptación, Martínez Mendoza Edgar, [Diagrama].

138 Véase Marshal Mc. Luhan. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, Editorial Diana, México, 1969.

Este fenómeno de mezcla de códigos entre medios, tiene una definición que viene de la teoría del texto y las artes, me refiero a la intermedialidad, multimedialidad, transmedialidad, etc, elementos que se explicaran a lo largo de este capítulo también.

Empecemos por entender, ¿qué son los nuevos medios? de acuerdo a la teoría de Lev Manovich, sobre *El Lenguaje de los Nuevos Medios*,¹³⁹ los nuevos medios son una hibridación de los viejos medios (los libros, la tv, la radio, el periódico, etc) fusionados con el campo técnico de la programación algorítmica y matemática, por lo que heredan características y actualizan contenidos mezclando formas de expresión y de difusión. Para Manovich, los nuevos medios son por definición canales comunicativos potencializados que reestructuran la forma de absorber la cultura.¹⁴⁰ De acuerdo a esta teoría los nuevos medios tienen formas particulares de crear sus contenidos

Todos los objetos de los nuevos medios, ya se creen partiendo de cero en el ordenador o sufran una conversión a partir de fuentes analógicas, se componen de código digital. Son representaciones numéricas, lo cual tiene dos consecuencias fundamentales:

- 1. Un objeto de los nuevos medios puede ser descrito en términos formales (matemáticos). Por ejemplo, una imagen o una forma pueden ser descritas por medio de una función matemática.*
- 2. Un objeto de los nuevos medios está sometido a una manipulación algorítmica. Por ejemplo, si aplicamos los algoritmos adecuados, podemos quitarle automáticamente el «ruido» a una fotografía, mejorar su contraste, encontrar los bordes de las formas o cambiar sus proporciones. En resumen, los medios se vuelven programables. (Lev Manovich, p. 20)*

Los objetos de los videojuegos (imágenes, sonidos, ambientes) tienen las características que L. Manovich menciona arriba porque el videojuego responde a un

139 Lev Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós. España, 2005

140 Véase, Derrick de Kerckhove, *La piel de la cultura, Investigando la nueva realidad electrónica*. Editorial Gedisa, España, 1999.

momento histórico en el que la posibilidad técnica, la visión tecnológica, epistemológica y mercantil enfocan sus esfuerzos hacia las telecomunicaciones, la ingeniería computacional, y la programación. Dando como resultado una forma amigable de acercarse al oscuro mundo de la máquina. La tecnología de nuestro tiempo le da al usuario un privilegio que es el de crear contenidos sin necesidad de entender la programación del software, el artefacto se muestra simple, sencillo de usar, pero al mismo tiempo indescifrable en su discurso.¹⁴¹ Está incorporación del código a las formas de producción, modifican las características de los objetos que Manovich clasifica en: representación numérica, modularidad, automatización, transcodificación, interactividad, formas que encajan perfectamente con el videojuego.

La interactividad

La interactividad es la característica más propia de los videojuegos, esta señala un comportamiento, una forma de entender como nos dirigimos y relacionamos con los objetos; hoy en día para un niño promedio que está acostumbrado al uso de teléfonos celulares le es completamente ajeno y hasta chocante un teléfono de cuerda, en el que se tiene que insertar el dedo en la ranura del número, girar el disco hasta el tope y esperar a que el disco regrese para marcar de nuevo. Este ejemplo explica como los objetos nos imponen una determinada forma de uso y es en este proceso de asimilación de nuestra parte hacia el objeto es como surge desde mi punto de vista surge la lócia de la interactividad. Trasladado al campo teórico de los videojuegos el pensador Andrew Darley en su texto *Cultura visual digital (2002)* explica que:

141 La filosofía de la técnica, es una disciplina que denuncia este doble discurso al que se encuentra encadenada la máquina. Un ejemplo de ello, es la cantidad de soporte técnico que hay alrededor del usuario y los mercados que hay detrás de toda la industria.

Véase: Tecnología un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología, Miguel Ángel Quintanilla. Fondo de Cultura Económica, España, 2005.

“La interacción no es un concepto tan nuevo como algunos querrían hacernos creer. Se da en toda recepción estética, sea ésta perceptiva, cognitiva, psíquica o interpretativa”. p. 302.

Darley¹⁴² define a la interactividad como una habilidad del usuario, un privilegio que le otorga la posibilidad de editar, construir y reconstruir el ambiente virtual, conjugada con una aparente sensación de libertad:

“Los juegos de ordenador permiten un grado mayor de penetración en la imagen (interacción/albedrío/control) que previamente habría sido inaudito. Sin embargo ... sigue siendo mucho más superficial que la de las formas clásicas, incluso la de la narración, en las que el espectador se queda, en este sentido, comparativamente “fuera” de la imagen”. p. 256.

“No obstante esta participación activa no debería confundirse con una mayor involucración semántica. Al contrario, los tipos de procesos mentales que requieren los juegos tienen en gran medida una naturaleza instrumental o reactiva”. p. 257.

Darley también propone la cinestesia vicaria como consecuencia de la interacción, y explica los orígenes del comportamiento participativo de los espectadores:

“...la “cinestesia vicaria” que he atribuido al juego de ordenador, la impresión de albedrío lograda dentro de un espacio ilusorio, conserva vestigios tanto de la ilusión entendida como espectáculo (el diorama, el cine de los comienzos) como de la cinestesia en “vivo” de los parques de atracciones”. p. 298.

Algunas características de la interactividad las resume muy bien Marco Silva¹⁴³ (2006) en el texto *Educación interactiva*:

“... los fundamentos de la interactividad: participación- intervención, bidireccionalidadhibridación y permutabilidad-potencialidad. Son binomios que expresan el significado de la comunicación desde la perspectiva de la complejidad, de la dinámica en espiral, de lo imprevisible, de lo

142 Darley, Andrew. *Cultura visual digital*. Barcelona, Editorial Paidós, 2002.

143 Silva, Marco. *Educación interactiva*. Barcelona, Gedisa Editorial. 2006.

indefinidamente abierto, de la multiplicidad de predisposiciones y de la creación colectiva de los participantes”.p. 131.

Otro pensador contemporáneo que trata el tema de la interactividad es el brasileño, Arlindo Machado¹⁴⁴, en su texto *El sujeto en la pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción* (2009), afirma lo siguiente:

El proceso de subjetivación en los medios digitales: inmersión ... “se refiere al modo singular en el que el usuario entra o se zambulle dentro de las imágenes y los sonidos virtuales generados por el ordenador”. p. 147.

Finalmente tenemos la propuesta de Lev Manovich¹⁴⁵ quien explica que la interactividad tiene tanto éxito en los medios porque simula una forma natural del pensamiento humano en cuanto a búsqueda y asociación de información:

“Las afirmaciones recurrentes de que las tecnologías de los nuevos medios exteriorizan y objetivan el razonamiento, y de que puede usarse para aumentarlo o controlarlo, se basan en la premisa del isomorfismo de las representaciones y operaciones mentales con los efectos visuales externos, como los encadenados, las imágenes compuestas y las secuencias montadas. Esta premisa no sólo la comparten los inventores, artistas y críticos de los medios modernos, sino también la psicología moderna”. p. 107.

“Los medios interactivos encajan a la perfección con esta tendencia a exteriorizar y objetivar las operaciones de la mente. El propio principio del hipervínculo, que es el punto de partida de los medios interactivos, objetiva el proceso de asociación, que suele tenerse por central en el pensamiento humano”. p. 108

“... al usuario de ordenadores se le pide que siga la trayectoria mental del diseñador de los nuevos medios”. p. 109

144 Machado, Arlindo. *El sujeto en la pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona, Gedisa. 2009.

145 Manovich, Lev. *El lenguaje en los nuevos medios de comunicación*. Barcelona, Editorial Paidós. 2005 (Original 2001. Editorial The MIT Press).

Fenómenos Mediales

Los medios como el videojuego también presentan una serie de fenómenos mediales, entre los que destacan la multimedialidad, intermedialidad, transmedialidad, etc. en el siguiente apartado revisaremos estos fenómenos.

Intermedialidad, es un término derivado de la intertextualidad, pero aplicado a los medios. Livia Monnet lo definió de esta manera:

La noción de intermedialidad puede dar cuenta simultáneamente de las interacciones, imitaciones mutuas o transformaciones, y la convergencia conceptual entre distintos medios de comunicación en un medio en particular, así como en lo discursivo, las prácticas de representación y culturales producidos por tales cosas, establecen relaciones con los medios (Monnet, 2002, 22).

Como dijeron Bolter y Grusin, sobre el proceso de imitación en los nuevos medios: el videojuego es un medio que alienta enardecidamente la replicación de otros medios, especialmente, del cine. (1999: 88-103).

En muchas publicaciones que se han producido en los últimos diez años, se ha tratado el tema de las artes y los aspectos de su medialidad, y sobre la relaciones entre las artes como medios de comunicación, podemos encontrar algunos supuestos que muestran una y otra vez, lo que podría resumirse de la siguiente manera: cambios Media y co-relaciones entre los medios de comunicación.

Son importantes las tendencias en el desarrollo de las artes desde el comienzo del siglo XX. Estas son generalmente asociadas a la difuminación y el cruce de fronteras entre los medios de comunicación; con la hibridación de los enunciados medios de comunicación; con las relaciones intertextuales entre los medios de comunicación; con las relaciones entre los medios intermedialidad, y con aumentar la auto-referencia y la auto-reflexión de las artes como medios de comunicación.

Cambios Media y co-relaciones entre los medios de comunicación han dado lugar a nuevas formas de representación, promoción de nuevas estrategias dramatúrgicas, nuevos principios de estructuración y palabras puesta en escena, imágenes y sonidos, nuevas formas de realizar los puntos de posicionamiento en tiempo y espacio; de la creación de relaciones espacio-temporales; cómo desarrollar nuevos modos de percepción, y de generar nuevos contenidos culturales, sociales y psicológicos significativos.

Las innovaciones tecnológicas han desempeñado y siguen desempeñando un papel prominente en el desarrollo de las artes y medios de comunicación y en la interacción entre todos los modernos medios de comunicación postmodernos.

La vanguardia histórica ha creado las condiciones necesarias en las que los medios de comunicación cambien y formen co-relaciones entre estos y las artes. Podrían desarrollarse como características importantes del arte moderno y post-moderno, en particular en lo que se relaciona con la *intercambiabilidad de medios expresivos* y las convenciones estéticas entre los medios de comunicación, y la puesta en escena lúdica de los signos en que la modernidad y las artes electrónicas posteriores han derivado.¹⁴⁶

Multimedialidad. En el arte y los medios de discursos teóricos el concepto de multimedialidad se utiliza en dos niveles diferentes. Por un lado, a nivel de sistemas de signos (palabras, imágenes, sonidos) y por otro lado a nivel de diferentes disciplinas para distinguir entre diferentes campos de acción cultural o de las prácticas (institucionalizadas) (Artes visuales, literatura, música, teatro, cine, televisión, vídeo, internet, etc.).

Al nivel de los sistemas de signos: un enunciado, por ejemplo, es multimedial, ya que consiste en una combinación de palabras, imágenes (fijas o en movimiento, gráfica o fotográfica) y / o sonidos (del medio ambiente, paisajes sonoros, música, etc). Del mismo modo, los objetos digitales como páginas web pueden ser

146 Ibidem

considerados como multimediales en la medida en que estén equipados con palabras, imágenes y / o sonidos.¹⁴⁷

Es interesante observar que las computadoras, en la que las palabras, las imágenes y los sonidos, son procesados y reproducidos, se les refieren generalmente como ordenadores multimedia. El término fue inventado por la industria informática con el fin de hacer hincapié en que el equipo se puede utilizar para muchos propósitos diferentes, tales como grabaciones, edición de vídeo, componer música y disfruta de juegos, etc. La multimedialidad se menciona a menudo como una característica de los medios digitales, que, al interactuar con las características de la virtualidad, la interactividad y la conectividad constituyen la especificidad de los medios digitales.

Por lo tanto, a nivel de los sistemas de signos que, podría tener en cuenta (medios análogos a los medios digitales) las obras de teatro, el cine sonoro, las emisiones de televisión y las grabaciones de vídeo pueden considerarse como multimediales.

La multimedialidad de los medios de comunicación suele estar, aunque no siempre, limitada a lo audiovisual, es decir, a lo que percibimos con nuestros sentidos a distancia, nuestros ojos y oídos, que son los dos sentidos más importantes para el desarrollo de nuestra sensorialidad, nuestra capacidad de estructurar el mundo y a nosotros mismos en relación a él, en tiempo y espacio, una capacidad, por cierto, que nos permite mantener las cosas en perspectiva. Tiempo y espacio son todavía las dos dimensiones principales por las que hemos de distinguir a los medios de comunicación, uno y otro determinan su especificidad. Tal determinación de la especificidad de los medios de comunicación suele estar relacionada con su materialidad, aunque se puede notar que en el discurso de los medios comparativos existe aprensión acerca de atribuir las características de un medio a su materialidad.

Transmedialidad. El concepto de transmedialidad se utiliza principalmente en el arte y la comunicación, en los discursos teóricos para referirse al cambio (transposición,

147 Raessens, J. (2001): "*Cinema and Beyond: Film en het proces van digitalisering*" in E-view: elektronisch magazine over "theater, film, televisie & nieuwe media", 01(1), <<http://comcom.uvt.nl/e-view/01-1/raes.htm>>, [25-02-2007].

traducción, etc) de un medio a otro. Esta transferencia puede aplicarse a los contenidos (a lo que se es representado en la historia) o la forma (en términos formalistas podríamos decir, a los principios de la construcción, de estilo, procedimientos y las convenciones estéticas). A nivel de contenido el concepto se refiere a la forma en que las características de la fuente del medio se pierden en el proceso de transposición. En particular, la mayoría de los largometrajes que se basan en una novela son transposiciones de historias, que no tienen en cuenta las características literarias de la narración original.

Estas características son las que tienden a ser ignoradas, una vez convertido en otro medio, muy poco nos recuerda la especificidad del medio original literario. Esto está relacionado con la obligación de transparencia que se aplica al cine como un medio de masas, porque la última consecuencia de un medio como el cine, que define a su audiencia como una masa, es que esta arrase con su medialidad en aras de una óptima accesibilidad al mundo que se representa en la película.

Esta transparencia es como la clásica representación en la que una película de arte se desarrolla y tiene que ver con la invención de la novela del siglo XIX. En el curso de siglo XIX, el narrador se esconde más y más detrás de la historia que cuenta. Con su desaparición, el narrador se priva de la posibilidad de comentarios, lo que implica que también sacrifica en cierta medida su autoridad. Sin embargo, hay algo de ganancia: por un lado, la posibilidad de una descripción precisa y detallada de los eventos y acciones que están teniendo lugar en la historia, al contrario de una descripción completa de las experiencias por las que uno o más personajes viven en la historia, y es lo mismo con la forma clásica del arte cinematográfico.

A nivel técnico una transposición involucra los principios de construcción, procedimientos estilísticos y estéticos, la realización de estos convenios significa que un medio imita la representación de los principios de otro medio. Como un ejemplo esta la especial relación que guarda el teatro con el cine, podemos pensar en el libre

intercambio de elementos expresivos entre los diferentes medios de comunicación que son características del expresionismo alemán.¹⁴⁸

La imitación por otro medio puede ser considerada como un ideal, o como una deficiencia. Considerado como un ideal, creo que la idea es de Vsevolod Meyerhold, su pensamiento apuntaba hacia una cinematificación del teatro.¹⁴⁹ Lo que él tenía en mente era una alternancia de alta velocidad de las escenas individuales, como en el cine, que según Meyerhold, no implica necesariamente que las proyecciones de las películas deberían utilizarse en la representación teatral a pesar de que fue uno de los primeros directores que experimentó con proyecciones de películas en el teatro.¹⁵⁰

Considerado como un inconveniente, podemos pensar en la caracterización como teatro fotografiado de Béla Balázs, en las películas de sus inicios (vamos a decir, hasta 1915). En ese momento histórico, el film se basó en los métodos de representación del teatro, al menos dentro de las escenas individuales, que presentaban una totalidad espacial e invariabilidad de la perspectiva¹⁵¹ y la distancia.

El cine comenzó a desarrollar su propio idioma a partir del momento que rompió con el teatro los métodos de representación, lo que significa que el espacio ya no se muestra como una totalidad, la perspectiva y la distancia podrán cambiar todo el tiempo al modificar la posición y el ángulo de la cámara.

148 Meyerhold, W. (1930): *Rekonstruktion des Theaters* in Brauneck, M. (ed.) (2001): *Theater im 20. Jahrhundert: Programmschriften, Stilperioden, Reformmodelle*, Reinbek bei Hamburg, Rowohlt. 252-260.

149 Murray, E. (1972): *The Cinematic Imagination*, New York, Frederick Ungar.

150 La perspectiva naturalis, la perspectiva artificialis, la compositio, la fotografía, la augmented reality, son regímenes que muestran una especie de legibilidad escópica del pensar. Pero con ello no se hace referencia a la exteriorización de un pensamiento interior que sale, sino como lo ha llamado Jean Luc Nancy, a una puesta en obra del pensamiento mismo en el afuera. Quintero Liliana - Lemus Amanda - Monreal Fernando (2010). Curso: Dispositivo/pensamiento/Arte/Nuevas tecnologías [Apuntes], México D.F. Centro Multimedia, CENART.

151 Rajewski, Irina. O. (2005): "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality", *Intermedialité - Histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, 6, (Special Issue: Remédier/Remediation, Despoix, P.; Y. Spielman (eds.): 43-64.

El manejo de la cámara significó tanto para Dziga Vertov (1896-1954),¹⁵² que el concepto de sus películas se basaban en el *Cine-Ojo* o *Kino-Eye*;¹⁵³ Vertov exploró con frenesí las posibilidades de la cámara en base a su movilidad desplazándola por lugares inhóspitos, colgando la cámara en la cima de los edificios, enterrándola bajo las vías del tren, montándola en vehículos motorizados, filtrando la cámara entre la gente, Vertov también experimentó con el montaje y el tiempo fílmico, pero lo más importante Vertov pensaba que el cine podía ser documental, verídico, por basarse en la realidad de las calles que filmaba, y no necesitaba un escenario más elaborado como si lo exigía el teatro. Este ejemplo es solo para reforzar la idea de que, una vez el medio se ha desarrollado lo suficiente, y las audiencias han madurado, el medio adquiere su propio carácter y una expresión autónoma.

Intermedialidad. El concepto de intermedialidad es, al igual que los conceptos de multi o transmedialidad, usado en diferentes discursos. Esto es particularmente pertinente, porque durante muchos años el concepto de intermedialidad ha sido frecuentemente usado en diferentes discursos y en diferentes sentidos que es casi imposible mapear su campo semántico o su rango. Irina Rajewski¹⁵⁴ tiene razón cuando afirma que todo el mundo que utiliza el concepto de intermedialidad está obligado a definirlo. Por lo que respecta a cómo se utiliza el concepto, a diferencia de otros conceptos de medialidad, subraya, en particular, el aspecto de la influencia mutua (interacción). El concepto de intermedialidad da lugar a una redefinición de los

152 Dziga Vértov (en ruso, Дзига Вертов) es el seudónimo de Denís Abrámovich Káufman (Białystok, actual Polonia, 2 de enero de 1896 - Moscú, 12 de febrero de 1954), director de cine vanguardista soviético, autor de obras experimentales, como *El hombre de la cámara* (Человек с киноаппаратом, 1929), que revolucionaron el género documental. Arkadievitsh Kaufman D., *Senses of Cinema*, <http://sensesofcinema.com/2003/great-directors/vertov/>. Consultada el 15 de Marzo del 2009,

153 En 1919, Vértov y otros jóvenes cineastas, entre los que se encontraba su futura esposa Elizaveta Svílova, crearon un grupo llamado Kinoki (Cine-Ojo). Más tarde se les uniría también el hermano de Vértov, Mijaíl Kaufman. Entre 1922 y 1923, Vértov y Svílova publicaron varios manifiestos en publicaciones de vanguardia, desarrollando su teoría del Cine-Ojo. Vértov y los otros miembros del grupo rechazan de plano todos los elementos del cine convencional: desde la escritura previa de un guion hasta la utilización de actores profesionales, pasando por el rodaje en estudios, los decorados, la iluminación, etc. Su objetivo era captar la "verdad" cinematográfica, montando fragmentos de actualidad de forma que permitieran conocer una verdad más profunda que no puede ser percibida por el ojo. Según el propio Vértov, "fragmentos de energía real que, mediante el arte del montaje, se van acumulando hasta formar un todo global", permitiendo "ver y mostrar el mundo desde el punto de vista de la revolución proletaria mundial". IBID

154 Bolter, J.D., R. Grusin Remediation. *Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press.

medios de comunicación porque se influyen los unos a los otros, lo que a su vez conduce a una percepción fresca de cada medio. La intermedialidad asume un efecto mutuo; hay que señalar que la intermedialidad también es un aspecto operativo de los diferentes medios de comunicación, lo que está más estrechamente conectado con la idea de la diversidad, la discrepancia e hipermediatez (en el sentido de Bolter y Grusin).¹⁵⁵

Para dar algunas referencias históricas, el concepto de intermedialidad hoy puede estar más estrechamente asociado con la *Bühnenkompositionen* (etapas de composición) de *Wassily Kandinsky* (1912/1923) en oposición a la *Gesamtkunstwerk* (obra de arte total) de *Richard Wagner* (1850) se esforzó con sus dramas musicales en la reunificación y reintegración de las artes bajo la primacía de la música. El objetivo de Wagner era la obra de arte «del futuro».¹⁵⁶ Y logró que su espectador quedara inmerso en el mundo representado. Kandinsky, por el contrario se esforzó con su composiciones en el escenario de un teatro que podría funcionar de nuevo como “un imán oculto” provocando que las diferentes artes se afecten entre sí. La interacción de las artes, como Kandinsky lo imaginaba, era una dinámica de obras musicales y pictóricas, los movimientos coreografiados eran, según él, posibles porque cada arte de manera individual había logrado que la propia pureza de su expresión fuera sincronizada con las demás artes. El objetivo de Kandinsky no era una ilusión, el buscaba la expresión de las experiencias internas, «las vibraciones del alma».¹⁵⁷

Para redondear la idea acerca de las múltiples mutaciones y afectaciones que tienen los medios debemos entender que son mecanismo que se están amoldando a las necesidades tanto de las industrias telecomunicativas y la redes (internet) como a las necesidades del mercado y las audiencias.

155 IBID

156 Wagner R., *La obra de arte del futuro*, Editorial: Universitat de valencia. Servei de Publicacions, España, 2000

157 Kandinsky W., *De lo espiritual en el arte*, Editorial Premia, México, 1979.

A nivel biológico, el ser humano está constituido de 5 sentidos, con los cuales se relaciona con su entorno, y estos cinco sentidos funcionan de manera conjunta y sincronizada, revisando la información mencionada en este capítulo podemos afirmar que el desarrollo de los nuevos medios apuntan a esta multisensorialidad, los medios se vuelven más activos, más potentes, más silentes (algunos más pequeños) y combinando, códigos, procesos, funcionamientos, estéticas y modos de ser de los anteriores medios, están logrando mimetizarse con nosotros y con nuestro entorno, dándole a los usuarios la ilusión de ciertos privilegios como la libertad de expresión.

Capítulo 4: Elementos del cine de terror que guardan una relación con el Terror de supervivencia.

Desde sus orígenes, el cine ha filmado el terror humano, ya que de alguna manera muchos espectadores participan del mismo morboso entusiasmo que el protagonista alucinado de la película. Por que muestra en imágenes los matices de una sensación siempre inabarcable y algunas veces dramática: el miedo. Los orígenes literarios del género de terror, se remontan a los s. XVIII y XIX, en concreto a las novelas góticas de Mrs. Radcliffe, M.G Lewis y Charles Maturin.

La historia del cine de terror trata un tema que va más allá de las convenciones del llamado realismo, así, aparecen relatos de ciencia ficción, interpretaciones fantásticas de la realidad, monstruos, fenómenos inexplicables, cuentos de miedo, etc.

*En 1920, este movimiento alemán, acumula obras maestras con asombrosa fecundidad, Der Golem de Paul Wegener y Carl Boeser (1921), Nosferatu de F.W Murnau (1922), Orlacz Hande de Rober Wiene (1924), y otros títulos gloriosos como, Metrópolis de Fritz Lang (1926), Alraune de Henrik Galeen (1927), el expresionismo alemán es uno de los momentos realmente trascendentes en la historia del cine.*¹⁵⁸

El expresionismo alemán se caracteriza por un barroquismo excesivo muy notable, así como por el gusto del simbolismo y los temas macabros, siniestros, y mórbidos. El cine estadounidense de los años 30 se vio fuertemente influenciado por esta corriente, pero sobre todo fue una característica de la producción de la Universal, la productora cinematográfica que con la llegada del cine sonoro habría de especializarse en el cine de terror.¹⁵⁹

Para Carlos Losilla, autor del libro, El Cine de Terror, el expresionismo puede definirse desde distintos puntos de vista como la representación del mal encarnado

158 *ibidem* p. 9

159 Losilla, Carlos, *El cine de terror*, Editorial Paidós, México 1993, p.62

en diferentes figuras alegóricas, prepotentes, tenebrosas, que tradicionalmente se han asociado con la ideología: aquella que concibe los peores instintos de la humanidad encarnados en un ser de carácter demoníaco, tan aberrante como todopoderoso, que recorre obsesivamente la obra de los más grandes artistas del país, desde Goethe hasta Fritz Lang.¹⁶⁰ La inspiración literaria será decisiva a la hora de configurar las características del género. Hay que destacar las grandes aportaciones de Bram Stoker, como Drácula, que sobresale por la creación de un clima opresivo.

Dentro del cine, las características del expresionismo pueden resumirse en la utilización de las sombras, que sugieren inquietud, ya sea simplemente psicológica o más profundamente moral, o incluso la deformación o sublimación del decorado, son elementos gráficos que se erigen a partir de entonces en los definidores visuales del género, manteniéndolos relativamente con vida aun hoy en día.¹⁶¹

La década de los 30, la primera edad de oro del cine de terror, ha sido explicada desde el punto de vista de su relación con la angustia de la sociedad estadounidense tras la gran depresión de 1929. En suma, ha procurado la definitiva consolidación del género de terror entre un nutrido grupo de aficionados de este género.

Del cine de horror existe ya amplio consenso cuando se comprueba que sus periodos de máximo desarrollo y originalidad han correspondido a situaciones sociales traumáticas: el cine expresionista, en el marco de la inflación y de las luchas sociales que desembocarían en el nazismo (1936), la gran depresión de los Estados Unidos (1929), los monstruos apocalípticos despertados en el cine japonés por dos explosiones atómicas (periodo posterior a 1945); la invasión de poseídos por el demonio y de esforzados exorcistas en el marco de la crisis capitalista; con su inflación galopante, su elevado desempleo; la catástrofe ecológica como fondo (1974 hasta la fecha). Los periodos de convulsión o inseguridad social han activado los

160 ibídem p. 61

161 Hurtado Trujillo Edgar Hiram, *Psicosis: La Industrialización del Horror*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM, 2007, p.18

temores más profundos y atávicos (pérdida de identidad, sumisión, mutilación, muerte) del ser humano y han encontrado su puntual reflejo en la pantalla.

En 1947 Kracauer intentó develar la significación profunda y “preconsciente” del cine de terror alemán mediante una especie de “Psicoanálisis colectivo” que le permitía detectar la neurosis y crisis de la sociedad alemana en la República de Weimaren en su traumática marcha hacia al nazismo.

Por otra parte, el cine se compara con frecuencia con el fenómeno del sueño, entonces, el de terror es equivalente a la pesadilla. Sociológicamente es interesante comprobar como los miedos colectivos de la sociedad, se reflejan en el cine de horror; no es casual que el género florezca en momentos de crisis social o económica. Muchas veces subestimado el cine de horror es, quizá, el que consigue más a menudo fuerza lírica.¹⁶²

El cine de terror puede resumirse en una situación básica: narra lo que ocurre cuando lo normal es amenazado por lo anormal, que puede ser cualquier cosa, monstruos, demonios, vampiros, zombis, asesinos psicópatas, animales reales o imaginarios.

El secreto del cine consiste en conseguir introducir muchos índices de realidad dentro de las imágenes, que así enriquecidas, seguirán siendo percibidas pese a todo como imágenes. Las imágenes pobres no alimentan lo bastante a lo imaginario como para que este adquiera realidad. Inversamente, la simulación de una fábula con medios tan ricos como lo real -caso del teatro- corre siempre el riesgo de desaparecer simplemente como una simulación demasiado real de un imaginario sin realidad. El secreto del cine también radica en esto: inyectar en la irrealidad de la imagen la realidad del movimiento, y realizar así lo imaginario hasta un punto jamás alcanzado hasta entonces.¹⁶³

162 González, Raúl, *El cine de horror en México*, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM, 1992. p.34.

163 Gubern, Román y Joan Prat Carós. *Las raíces del miedo*. Antropología del cine de terror. Tusquets. Barcelona, 1979.

Si el terror es manifestación que daña, que arremete, que nos provoca inclusive la muerte ¿es soportable? De primera instancia no, porque es un mal, nos perjudica y cambia la vida, nos genera miedo e infinidad de sustos, tanto de lo real como de realidad imaginativa. Nuestro consciente está alerta, nuestros sentidos se alteran y conforme avanza el tiempo tocamos límites inconscientes que hacen del terror el siguiente escalón: el horror.

Reglas del cine de horror.

El cine de horror, de acuerdo con Raúl González autor de *El cine de horror en México*, tiene sus propias reglas, sus elementos básicos, y temáticas que lo hacen diferente a cualquier género. Como:

Monstruosidad: Que es la fealdad física, abarca todo tipo de desfiguraciones, mutilaciones, amputaciones y deformaciones. Pero la monstruosidad no sólo abarca los planos físicos, también existe la monstruosidad psicológica. Podemos decir entonces que el monstruo es aquel que infringe las leyes de la “normalidad” ya sean las de la naturaleza, las normas temporales, espaciales o sociales, la monstruosidad física simboliza y materializa lo moral.

La anormalidad: Por lo general el orden sufre perturbaciones en diferentes grados de violencia que afectan las leyes, a sus normas, y a sus prohibiciones. La naturaleza del choque – dirá Gérard Lenne- será diferente según la normalidad se viva o simplemente se mire, se acepte o se sufra. Lo cual determinan el grado de proyección del espectador.

Una identificación con el espectador: Para poder lograr tal identificación con el público el cine de éste género debe plantear la ambigüedad “Bien–Mal”, ésta se da a través de los personajes, de las situaciones y del modo en que cada realizador nos acerque a un rostro, a un niño, un adulto o un héroe.¹⁶⁴

164 González, Raúl, *El cine de horror en México*, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM, 1992 citado en Hurtado Trujillo Edgar Hiram, *Psicosis: La Industrialización del Horror*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM, 2007, p. 23

Lograr la creatividad- comenta Lenne – se sitúa por encima de todo criterio de verosimilitud y plausibilidad. Es preciso que el público pueda creer, por consiguiente es preciso que haya una reconstrucción lo más exacta posible de un universo que no sea copia del mundo existente, sino zona de reencuentro entre lo imaginario y lo real.

• *Dos vías: Las películas del género abarcan dos vías, por las cuales pueden provocar terror en sus personajes y horror en los espectadores, la primera de ellas; el origen del peligro de esa anormalidad, viene del exterior, es decir, el hombre se ve amenazado por un ser extraño a él. La otra vía, quizá, la más profunda y delicada es aquella en la que el peligro viene del hombre mismo. Enfrentar al hombre con el hombre mismo es enfrentar al espectador con sus propios valores morales y acciones cotidianas.*

El mal: Pone en peligro a un individuo, una comunidad o una sociedad.

Necesidad del miedo: El cine de horror encuentra aquí uno de sus elementos clave, el miedo interviene directamente en tanto el resorte dramático, sentido por los personajes y contagiosos para los espectadores, e indirectamente, en tanto la creación de un decorado efectivo que genera el clima de inquietud.¹⁶⁵

Cánones del cine de terror.

Por su parte Román Gubern propone tres conjuntos de normas para la definición e identificación del género.¹⁶⁶

Cánones iconográficos:

Se refieren al aspecto visual del medio, y, dentro de él, se autolimitan aquellos que incluso en su condición estática están investidos de significación específica. Estos cánones rigen para los seres humanos, los objetos, los lugares, y el estilo fotográfico utilizados en las películas del género, independientemente de su condición diegética. Los cánones que regulan la imaginería del castillo del vampiro, del laboratorio, de la sala de

165 IBID

166 Gubern, Román y Joan Prat Carós. *Las raíces del miedo*. Antropología del cine de terror. Tusquets. Barcelona, 1979.

tortura, del maquillaje del hombre lobo o el vampiro, han sido perfectamente codificados y ritualizados por la industria del cine.

Cánones diegéticos rituales:

Regulan las situaciones canónicas del género y las propias de cada uno de sus sub-géneros, como el beso mordisco del vampiro, la ceremonia de la creación del humanoide en el laboratorio, son escenas que no pueden faltar en ninguna de las películas de cada sub-género particular, aunque ocasionalmente se eliminen por elipsis para que está figura retórica, en definitiva, enfatice aquella situación canónica en la fantasía del espectador.¹⁶⁷



Figura 19. Thompson, K. 2009, [Ilustración].
Recuperado de www.keiththompsonart.com

167 González, Raúl, *El cine de horror en México*, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM, 1992 citado en Hurtado Trujillo Edgar Hiram, *Psicosis: La Industrialización del Horror*. Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM, 2007, p. 25

Cánones mítico-estructurales:

Contemplan cada momento mítico y su particular modo de articulación que puede conocer algunas variantes episódicas, pero que subyace de un modo estable en las obras de cada ciclo o sub-género: el mito del vampiro, el mito de Frankenstein y su criatura, etc.

El género del horror es uno de los más populares y cada uno de sus elementos se formaron según la evolución de las sociedades y de sus propios valores, valores morales que han alimentado al género durante más de cien años.¹⁶⁸

La figura del monstruo

El monstruo no es un concepto cerrado; se trata en realidad de elementos abiertos y de dinamismo representativo; sin embargo su concepto va siempre ligado a lo que sale de la normalidad; suele causar espanto, asombro; así llamando la atención muestra.

El ser terático se despliega en todas las épocas. Ciertamente es que hay siglos y etapas históricas que favorecen la propagación de los monstruos; pero, aún cuando la idea de monstruo sea atacada o desprestigiada, continúa, a pesar de todo, como un permanente asombro. La universalidad del monstruo se proyecta tanto en individuos normales como en enfermos mentales; tanto en civilizaciones avanzadas como en las primitivas; por los siglos y los años y por los cuatro vientos. De esta universalidad se desprende que el monstruo tenga un papel necesario, una función natural. De ahí que exista una cierta necesidad del monstruo (o mejor dicho varias necesidades del monstruo). Una de ellas es explicativa conceptual: el monstruo como instrumento de reflexión y pensamiento que el hombre percibe y plasma en sus obras; la otra, se podría plantear a nivel biológico como un paso forzoso aunque involuntario de la mutación genética.

El monstruo como lo comenta *Héctor Santiesteban*:

168 IBID

Es una existencia en cierto modo plural, dada su conformación –muchas veces híbrida–, su forma y su sentido, se trata de una pluralidad que apunta a la unidad, ya que son varios elementos que forman un solo ser. Los elementos dispersos confluyen en un ser articulado, orgánico. Los monstruos existen en todos los niveles de la creación: desde el divino, hasta el mineral,¹⁶⁹ pasando por los más comunes que son el humano y el animal. No obstante lo anterior, ni siquiera sobre su racionalidad hay una regla fija: en ocasiones el monstruo puede ser racional y en otras irracional; predomina, es cierto, la irracionalidad del monstruo; no obstante, indiscutiblemente, pertenece en esencia al reino de lo animado.¹⁷⁰

Los principios de individuación monstruosa pueden ser o bien la cabeza o bien el corazón, con cierto dominio de la primera; hay quien ha tomado por tal al hígado.

El concepto monstruo no es un concepto cerrado; se trata en realidad de conceptos abiertos y de dinamismo representativo; sin embargo su concepto va siempre ligado a lo que sale de la normalidad; suele causar espanto, asombro; así llamando la atención muestra. (Santiesteban Oliva, Héctor. Tratado de monstruos ontología teratológica, p. 302)

El ser terático se despliega en todas las épocas. Ciertamente es que hay siglos y etapas históricas que favorecen la propagación de los monstruos; pero, aún cuando la idea de monstruo sea atacada o desprestigiada, continúa, a pesar de todo, como un continuo asombro. La universalidad del monstruo se proyecta tanto en individuos normales como en enfermos mentales; tanto en civilizaciones avanzadas como en las primitivas; por los siglos y los años y por los cuatro vientos. De esta universalidad se desprende que el ostento tenga un papel necesario, una función natural. De ahí que exista una cierta necesidad del monstruo (o mejor dicho varias

169 Efectivamente, para algunos autores como Antonius Bernia, editor de Aldrovandi, y Aldrovandi mismo, autor de tanta importancia para la teratología, los cometas son monstruos; en su *Monstrorum historia* (obra póstuma aparecida en Bolonia en 1642), Aldrovandi trata en el capítulo 12 sobre plantas monstruosas (p. 663 y ss.), tales como raíces que parecen hombres; raíces que parecen serpientes (p. 670). También apatece esta idea del cometa como monstruo en otros autores como J. L. Hannemann, *Spiritus universalis mundo restitutus*, Hamburgo, 1670.

170 Héctor Santiesteban, *El monstruo y su ser*, RELACIONES 81, INVIERNO 2000, VOL. XXI, UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJACALIFORNIA, pág 96

necesidades del monstruo). Una de ellas es explicativa conceptual: el monstruo como instrumento de reflexión y pensamiento que el hombre percibe y plasma en sus obras; la otra, se podría plantear a nivel biológico como un paso forzoso aunque involuntario de la mutación genética.



Figura 20. Pixeltuner [Ilustración]. 2009. Recuperado de <http://conceptart.org/forums/showthread.php?114967-Pixeltuner-Sketchbook-updates-always-on-last-page>

Unidad y diversidad del monstruo. El monstruo presenta una consistente unidad ontológica en todos los niveles: psicológico, teológico, simbólico, mítico, histórico,

literario. Su tipología variada lo presenta difuso; sin embargo, el ser monstruoso presenta constantes constitutivas. Todos los portentos son en cierto sentido portento. El monstruo fijado, es la plasmación de una idea general, en un ente particular, por ello, el ostento de las definiciones, el ostento relevante, muestra que no todas las anormalidades son trascendentales. En gran medida el problema no es dicotómico sino gradativo; existen seres más monstruos y monstruos más humanos. Los gigantes por ejemplo son los monstruos más reales y en ocasiones no se les toma por monstruos; sea como fuere, es difícil establecer límites claros. El portento es un ser limítrofe.

El monstruo es algo más de lo que vemos, e incluso de lo que imaginamos; tiene un porqué o un para qué; depende si lo que muestra es pasado, presente o futuro; es causa, es efecto, y algunas veces es fin en sí mismo. (José Luis Cardero López, Monstruos muertos y dioses oscuros. p. 65)



Figura 21. Pixeltuner [Ilustración]. 2009. Recuperado de <http://conceptart.org/forums/showthread.php?114967-Pixeltuner-Sketchbook-updates-always-on-last-page>

Caracteres monstruosos.

El mundo del monstruo, y más aun, el mundo de lo imaginario, es demasiado amplio y complejo, como para poder reducirlo con la ayuda de un sistema, con la ayuda de cualesquier sistema; pero no tenemos muchas opciones; habrá que ampliar el muestreo y establecer patrones, causas, motivos; en resumidas cuentas: intentar darle, si no una forma, al menos una inteligibilidad. El monstruo es un ser liminal;¹⁷¹ a partir de este carácter de ser que está en los vértices ontológicos se constituiría en el *continuum* que va de ser a ser, de un grupo taxonómico a otro; el que hace posible el cambio evolutivo.¹⁷²

El ostento produce dos sentimientos encontrados: repulsión y fascinación; es ambivalente y variable; incluso algunos monstruos pueden ser usados como figuras cristológicas. El monstruo es algo extraño pero propio, causa extrañeza, pero esta íntimamente ligado a nuestro ser.

El prodigio raramente evoluciona, aparece en episodios fijos en los que rompe con la cotidianidad: lo común, lo abundante, lo real, no suele ser representado monstruosamente; no obstante su rareza, más aun, gracias a ella, lo maravillosos es mimado, atendido, recordado en mayor medida que lo común y corriente; por ello las obras artísticas no son representaciones, que reflejan el mundo, sino una porción del mundo.¹⁷³

Los monstruos pueden ser reales o imaginarios. El prodigio esta situado en su lugar correspondiente dentro del cosmos, emparentado fuertemente con los animales; se le compara constantemente con las bestias gracias a un acuerdo tácitamente lógico y ontológico. Ahora que sobre su racionalidad no hay una obra fija: en ocasiones, el monstruo puede ser racional y en otras irracional, predominando, sobre todo, esta

171 Relacionado con la experiencia. Perceptible por los sentidos, que queda dentro de los límites de lo que se puede percibir conscientemente, fuente: <http://www.wordreference.com/definicion/liminal> <consultada el 16 de Agosto del 2009>

172 Según Jean Liedloff, el concepto del continuum se refiere a la idea de que, para alcanzar un óptimo desarrollo físico, mental y emocional, los seres humanos —especialmente los bebés— necesitamos vivir las experiencias adaptativas que han sido básicas para nuestra especie a lo largo del proceso de nuestra evolución.

“El Concepto del Continuum”, <http://www.crianzanatural.com/prod/prod89.html>, consultada el 17 de Febrero del 2012.

173 Santiesteban Oliva, Héctor. *Tratado de monstruos, ontología teratológica*, Plaza y Valdez, México, 2003, p. 302

última opción. El monstruo es un ser mixto incluso en su más íntima definición, por ello acaso la manera más común de crear monstruos sea la de mezclar animales, la hibridación.

El monstruo muestra tal y como lo señala su etimología; juega una parte fundamental dentro de la constitución de los mitos. La idea de portento va relacionada con la de naturaleza; es esta en buena medida, su piedra de toque.



Figura 22. Hussar, M, 2010, [Ilustración].
Recuperado de <http://www.michaelhussar.biz>

Aún en literatura, el monstruo es básicamente forma. El ostento es, en cierto sentido, espejo del hombre; si el hombre es imagen de dios, el

prodigio es imagen del diablo; por ello, esta predestinado a la muerte: como individuo suele ser efímero; como genero, eterno. (Héctor Santiesteban Oliva, 2003, Tratado de Monstruos, p.301)

Clasificaciones del monstruo.

Clasificaciones y tipologías tenemos bastantes, según el criterio con que se cuente. Atendiendo a su tamaño, número de miembros o de individuos mismos, disposición de sus partes o ausencia de las mismas, o si se considera la procedencia de sus partes compositivas, pertenecientes de manera natural a otros seres. Una clasificación que considero fundamental es la que extraemos atendiendo a la actitud del monstruo. Dentro de ella podemos distinguir claramente 4 tipos de monstruos:

El activo:	El monstruo animado; el que actúa e interactúa impulsado, ya sea por una entidad superior, ya sea por <i>motu proprio</i> , pero siempre con cierta independencia comportamental. Un buen ejemplo de este monstruo lo tenemos en el Endriago del Amadis.
El cuasiactivo:	Es aquél que actúa como autómeta, sin numen propio. Es una gran fuerza desencadenada sustraída a toda normal. Tan pronto es “bueno” como “malo”, pero no puede decirse de él, con propiedad, que sea ni lo uno ni lo otro. Su indeterminación en ese sentido es debida a su falta de albedrío y decisión. Un ejemplo claro es el Gólem.

El pasivo:	Este monstruo sirve de resguardo y protección contra algo o alguien. No necesita entrar en acción. Es dinamismo estático, y su función es disuadir la ejecución de algún acto. Contamos con numerosos ejemplos en los monstruos aprópeos situados en las entradas y pórticos de algunos edificios.
El neutro:	Es el monstruo que simplemente muestra algo; una señal o un acontecimiento. No ejecuta ninguna acción ni impide su ejecución. Ejemplos de estos monstruos tenemos en los partos monstruosos y muertos al instante.

Figura 24. Targete, J.P. 2009, [Ilustración].
Recuperado de www.targeteart.com

Causas y fines. Son numerosas las causas que se atribuyen a su aparición, algunas son demasía o insuficiencia de semen, imaginación de los padres, tratos carnales bestiales, etc. El trato carnal entre humanos y demonios produce monstruos. La causa que suele anteponerse como premisa básica es que dios lo quiere, o al menos que lo permite. En cuanto a fines del monstruo, son mucho menos numerosos; es extendida la idea de que el fin del monstruo es mostrar algo, sea la cólera de Dios, sea un evento por venir. Lo anterior, en cuanto a consideraciones fenomenológicas se refiere. Existe una profunda importancia del monstruo dentro del psiquismo humano que queda reflejada perfectamente en las expresiones mítico-artísticas; el hombre necesita del monstruo para restablecer equilibrios psíquicos. El monstruo esta relacionado con el principio del cosmos, pero también juega un papel fundamental con el fin y destrucción del universo.

Lugares y tiempos monstruosos

El ostento habita espacios sagrados o los convierte en tales; también actúa en tiempos sagrados.

El portento habita su guardia; tiene su propio espacio; ¿qué se necesita para que un espacio se apto para ser habitado por un monstruo? debe ser un espacio sagrado, esto es, cargado de sacralidad; en otras palabras, debe ser un axis mundi, un eje del mundo. El eje del mundo es el punto donde es posible la comunión de los tres mundos: Cielo, Tierra e Infierno: es el centro del mundo; hay que decir que existen varios centros del mundo, cosa que resulta un tanto paradójica, pero que, dentro del marco de la historia de las religiones, es totalmente real y significativo. (Héctor Santiesteban Oliva, 2003, Tratado de Monstruos, p.300)

En cuanto a tiempo se refiere, existen monstruos eternos, momentáneos, efímeros, cada uno de ellos con funciones y causas delimitadas y diversas.

Hay lugares míticos reales. Esto es sitios no imaginarios, sino geográficos, de los que se fabula mucho y constantemente. Las historias y relaciones sobre países extraordinarios y fantásticos han enriquecido las fabulaciones monstruosas. Acaso el país maravilloso y mágico por antonomasia sea la India. Oriente es un sitio inmenso del cual no siempre se determinaron bien sus fronteras. Para unos, Oriente era India; Etiopía era muy importante, pero incluso esta era confundida o subsumida en aquélla. Oriente como punto mítico, está tan pronto como cerca del infierno, como del paraíso; fue un sitio propicio para los monstruos en la mentalidad occidental; fueron numerosos los contingentes de razas monstruosas y monstruos que se ubicaron en Asia.

Los tártaros son importantes para la teratología occidental. En primer lugar porque influyeron decisivamente en el paso de ideas y mercancías, monstruos incluidos de Oriente a Occidente; en segundo lugar porque ellos mismos fueron considerados monstruos. China será también importante, para la teratología occidental, de ella sale uno de los rasgos monstruosos mas y mejor adoptados por Europa: las alas del murciélago. América también merece un lugar especial dentro de la historia monstruosa. En ella se encontraron monstruos diversos, sea en la realidad, sea en la ficción, sea en la ficción que se hizo realidad.

No sólo el prodigio habita en espacios y tiempos sagrados. Lo hace también el hombre que, entendido como sociedad, tiene siempre estratos con vocación a lo sagrado. El monstruo habita espacios y tiempos sagrados porque lo hace el hombre; no obstante lo anterior, aquello que en un momento dado puede ser motivo literario, es en otro un mito sacro, y en otro, un pasaje trillado que mueve a risa y burla. (Héctor Santiesteban Oliva, 2003, Tratado de Monstruos, p.304)

Funciones. El monstruo tiene diversas funciones o usos, que van desde el adorno , y la manufactura de objetos y armas, hasta el ser encargado de la destrucción del cosmos. Es usual que se les dé un carácter apotrópeo, es decir, cuidador.

Algunas partes monstruosas eran codiciadas por su poder de antídoto; se trata, sobre todo, de faneras del organismo en cuestión , tales como: cuernos, pezuñas, pelo, etc. Los monstruos han sido psicopompos , guardadores de tesoros, y hasta medios de transporte en las historias referentes a ellos.

El monstruo disuade ejecuciones de actos. El temor al monstruo es fundamental para su existencia; pero en el presente siglo, dada la escasa intimidación que produce, debido al desgaste de formas que fueron intimidadoras anteriormente, el monstruo se ha transformado en entes irreconocibles a primera vista: fuerzas de la naturaleza aparecen monstruosas, así como seres que anteriormente no eran considerados de tal manera. Una importante función del monstruo , y acaso la más valiosa, generosa y mal retribuida es la de ejercer de chivo expiatorio de la sociedad. El monstruo muere para que la sociedad se redima. (Héctor Santiesteban Oliva, 2003, Tratado de Monstruos, p.102)

Universalidad del monstruo

El monstruo es universal, desde las primeras obras artísticas y mitológicas los monstruos están presentes; resulta de trascendental importancia que el hombre y el monstruo se acompañen desde tiempos inmemoriales y sin

embargo, este hecho no ha sido debidamente justipreciado. (Héctor Santiesteban Oliva, 2003, Tratado de Monstruos, p.118)

Lo que parece diferenciar la narración de terror de las meras narraciones con monstruos, como los mitos, es la actitud de los personajes de la historia frente a los monstruos que encuentran. En las obras de terror, los humanos consideran a los monstruos con que se topan como anormales, como perturbaciones de orden natural.¹⁷⁴

Los monstruos del terror, rompen las normas de la propiedad ontológica propuesta por los personajes humanos positivos de la narración.¹⁷⁵ Los monstruos poseen una actitud perturbadora. (Carrol, Noël, Filosofía del terror o paradojas del corazón.)

Características de lo monstruoso.

La impureza implica un conflicto dos o más categorías culturales vigentes. Por lo que no debería resultar sorprendente que las estructuras básicas de representación de criaturas terroríficas sean de naturaleza combinatoria. Una estructura para la composición de seres de terror es la fusión. Al más simple nivel físico esto suele implicar la construcción de criaturas que transgreden distinciones categoriales como: dentro/fuera, vivo/muerto, insecto/humano, carne/máquina y demás.

***Una figura de fusión** es un compuesto que une atributos que se tienen por categorialmente distintos y / o opuestos en el esquema cultural de las cosas en una entidad espacio temporal discreta.*

El rasgo central de una figura de fusión es la combinación de categorías disjuntas o en conflicto, en solo un individuo espacio, temporalmente unificado.

174 ibidem, p.47

175 ibidem, p. 50



Figura 23. Doble, R. 2009, [Dibujo].
Recuperado de www.conceptart.org

La fisión. *En la fisión los contradictorios, por así decir están distribuidos en identidades diferentes, aunque metafísicamente relacionadas.*

Los hombres lobo por ejemplo, violan la distinción categorial entre humanos y lobos. En este caso el animal y el humano habitan el mismo cuerpo (entendido como protoplasma especialmente localizable); sin embargo lo hacen en diferentes tiempos.

La figura del hombre lobo encarna una contradicción categorial entre el hombre y el animal que se distribuye en el tiempo. Por supuesto lo que estamos diciendo de los hombres lobos se aplica a toda clase de seres que cambian de forma. Un segundo modo de fisión distribuye el conflicto categorial en el espacio mediante la creación de dobles.

Estructuralmente lo que observamos en la figura espacial es un proceso de multiplicación un personaje o conjunto de personajes se multiplican en una o más facetas, en la que cada una representa otro aspecto del yo,

generalmente un aspecto oculto, ignorado, reprimido o negado por el personaje que ha sido clonado.

La magnificación de entidades o seres ya típicamente juzgados como impuros o repugnantes en el seno de la cultura. Los monstruos fóbicos magnificados. Lo que hay que magnificar son cosas que ya resulten potencialmente perturbadoras y repugnantes.

La Masificación; Masificar montones de criaturas ya repugnantes. Unidas y guiadas por propósitos inamistosos genera- terror arte, aumentando la amenaza planteada por estos objetos fóbicos de antemano.

La magnificación; con la masificación no ocurre que cualquier tipo de entidad se pueda agrupar en hordas terroríficas. Tiene que ser un género que ya nos inclinemos a considerar repelente.¹⁷⁶

176 ibídem



Figura 24 Maxim, V. 2009, [Ilustración].
Recuperado de <http://maximverehin.com>

La emoción del terror arte implica esencialmente una combinación de miedo y repulsión con relación al pensamiento en monstruos tales como Dracula. Los

monstruos son considerados violaciones de la naturaleza, y anormales, cosa que pone de relieve las reacciones de los protagonistas. Estos no sólo temen a esos monstruos; los encuentran repelentes, asquerosos, repugnantes, repulsivos e impuros. Son antinaturales en el sentido que son abortos metafísicos y, en consecuencia, provocan repugnancia.¹⁷⁷

Los monstruos de terror encarnan la idea de una violación de la naturaleza se necesita una concepción de la naturaleza, una concepción que relegue al ser en cuestión al reino de lo no natural. Y en este sentido, se podría sugerir, que la ilustración proporcionó a la novela de terror la norma de lo natural precisa para producir la suerte de monstruo correcto.



Figura 25 Jones, A. 2009, [Ilustración].
Recuperado de www.androidjones.com

177 Cardero López, José Luis. "Monstruos muertos y dioses oscuros, el miedo y lo sagrado", Ed. Santillana. España 2007.

Esto es, donde un lector opera, con una cosmología en la que brujas, demonios, hombres lobo y fuerzas espectrales sin parte de la realidad, bien que una parte temible, no está disponible el sentido de violación de la naturaleza que acompaña al terror arte. La concepción científica del mundo de la ilustración, sin embargo suministra una norma de lo natural que proporciona el espacio conceptual necesario para lo sobrenatural , aun cuando considere ese espacio como el de la superstición.

Manuel Delgado ha definido como monstruos en el umbral, y a los que atribuye el papel de transeúntes a tiempo completo:

... monstruos en el sentido de anomalías inclasificables, descoyuntamiento de lo considerado normal, y de los que dice que son útiles para catalizar, bajo el aspecto de su extrañamiento la mismidad del sistema que los rechaza, y que los rechaza no porque sean intrusos en su seno, sino precisamente porque representan una exageración o una miniatura, una caricatura inquietante en cualquier caso, de un estado de cosas social.

La conciencia de que existen seres monstruosos y terribles es, probablemente tan antigua como la conciencia humana. Aparecen en múltiples representaciones repartidas por todo el mundo, desde los helados territorios de los esquimales hasta las desérticas extensiones de Asia. En todas y cada una de esas representaciones aparecen los dos caracteres básicos que hemos vinculado con los monstruos; la mezcolanza de rasgos humanos, animales y fantásticos por un lado y la capacidad de transformación, de metamorfosis, por otro. Ambas ligadas a una extremada maldad y animosidad expresada hacia los humanos.

Garras y dientes agudos, zarpas y rostros cubiertos de pelo, ojos feroces, fijos en su presa. Grandes bocas animales unidas a una determinación que parece mayor de la que podría mostrar una simple bestia salvaje. Rasgos prominentes, orejas puntiagudas, cuernos, pezuñas... muchas de estas características serán posteriormente heredadas por las criaturas demoniacas del cristianismo que, durante largo tiempo, van a suministrar a nuestro imaginario colectivo los esquemas paradigmáticos de los monstruos por excelencia.

En toda esta parafernalia de figuras y arquetipos cabe destacar la íntima conexión, que en los primeros esbozos de los monstruos, parece existir entre estos y las figuras y personalidades utópicas de los llamados dioses oscuros, es decir de aquellos que representan esa parte siniestra de lo sagrado que es el Mal.

*Los monstruos en sus primeros esbozos, comparten algunos rasgos de estas deidades, cuya característica principal, si alguna puede destacarse, es su casi absoluta extrañeza, respecto a los humanos. Simbolizan fuerzas incontrolables que, desde que el ser humano tomó conciencia de lo que lo rodeaba jamás pudieron ser sometidas por él, y en la mayoría de los casos, tampoco pudieron ser nunca racionalizadas esquematizadas o clasificadas dentro del orden cultural, por lo que permanecieron así, refugiadas en lo oscuro y en lo primordial. (José Luis Cardero López, *Monstruos muertos y dioses oscuros*. p. 67)*

La sangre es un símbolo de la sustancia vital, absolutamente vital, ella misma, motivo de tantos tabúes, prevenciones y normativas en todas las culturas conocidas. Según René Girard, *la efusión de sangre es algo comúnmente temido y de lo que el grupo social trata de alejarse: <Toda efusión de sangre da miedo>* dice. No es que no se derrame la sangre. Las luchas entre los hombres han ensangrentado el planeta desde tiempos inmemoriales. Se trata no de impedir ese flujo sino de controlarlo e interiorizarlo a través de fórmulas y de rituales. Pero en el caso de las divinidades oscuras y en el que los monstruos a los que sus cultos han dado lugar, *la efusión de sangre ya no está controlada ni ritualizada*. Esas deidades exigen más y más para ser aplacadas. Representan el triunfo de las garras, los colmillos, del despedazamiento y evisceración¹⁷⁸ de las víctimas. Como el hecho es tremendo, todas las culturas intentan esconderlo bajo el mito, convertirlo en un secreto, para que, en el transcurso del tiempo, lo cubran la noche y la niebla del misterio.

El vínculo que se manifiesta entre los propósitos evidentes de los monstruos y los aspectos oscuros y poco conocidos de lo sagrado ha de mantenerse oculto y bien escondido, más allá del alcance de análisis o del

178 Evisceración: Salida de los intestinos fuera del abdomen. fuente: <http://es.mimi.hu/medicina/evisceracion.html> <consultada el 29 de Agosto del 2009>

estudio, porque en realidad, muestra un aspecto del ser humano como ser social que resulta profundamente un aspecto del profundamente turbador y comprometido: El que señala a la violencia desatada y furiosa como resultado de una colaboración que, por otra parte, es absolutamente imprescindible. (José Luis Cardero López, Monstruos muertos y dioses oscuros. p. 70)

Todos los monstruos representan al monstruo que llevamos en nuestro interior desde las más remotas edades.

¿Por qué la sangre? Sencillamente porque la sangre se asimila siempre con la esencia de la vida. La sangre -además de cumplir muchas otras funciones esenciales- lleva al oxígeno y los elementos nutrientes a todas las células del organismo. De la buena o mala circulación de la sangre depende la salud del cuerpo y también de su justa medida, porque existen enfermedades graves en las que se acusa un exceso de sangre circulante. Pero si se produce una hemorragia continuada -un vaciado- la vida se apaga sin remedio. Es sobre ese mecanismo de mitificación de la sangre, de su existencia, pero sobre todo de su fluir y discurrir a través del organismo, de su pérdida o de su generación que se instaura toda una gran compleja construcción mítico-cognitivo que comprende desde la sangre común y corriente, hasta la emisión de sangre menstrual o el derramamiento de sangre en las batallas y guerras.

En dicho complejo mítico-cognitivo aparecen reglas, normas leyes, costumbres, y tabúes. Se habla de lo que es o no es de nuestra sangre, de la sangre espuria, de la sangre noble, de la sangre limpia o sucia, de la sangre pura o contaminada.

Según afirma René Girard, la monstruosidad primera y esencial está constituida por la unión de lo maléfico y de lo benéfico y en esa vinculación estrecha se apoya también el carácter espectacular o discretamente monstruoso de cualquier criatura sagrada. (José Luis Cardero López, Monstruos muertos y dioses oscuros. p. 70)

Lo repugnante o abyecto nunca procede de una insuficiencia por parte de real, sino de un exceso a cuya vista, e incluso con antelación a otra experiencia, ya no nos sentimos saturados, víctimas de un empacho.¹⁷⁹



Figura 26. Terry Whitlatch. 2009, [Ilustración].
“*Animals Real and Imagined: Fantasy of What Is and What Might Be*”
Recuperado de <http://www.parkablogs.com/>

El monstruo que, oculto en la penumbra, desgarrar y devora a su vecino y a su vez teme ocupar su lugar en esta suerte de caótica trama alimenticia, la naturaleza es la negación del contrato social y de las normas de convivencia con que quisiéramos evitar el devorarnos o exterminarnos unos a otros, la imposición de leyes es la demostración más clara de que el costo que supone la separación de la naturaleza es el reconocimiento de que en última instancia ésta es indomable, la necesidad de establecer leyes confirma su debilidad y su inutilidad esenciales.

Aquellos *monstruos carentes de forma encajan perfectamente en la condición de impuro, pues rompen la categoría que bien podría denominarse como cosa/no cosa*; ejemplos de ellos podrían ser los monstruos pertenecientes a películas como *La cosa*, *La mancha voraz* o *La niebla*. Asimismo aquellos de carácter incompleto

¹⁷⁹ Carrol, Noël. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Ed. La balsa de la medusa España. 2005

pueden considerarse como personajes impuros, ejemplo de estos son los fantasmas y los zombies, quienes a menudo aparecen sin ojos, sin brazos, piernas o piel, o simplemente se encuentran en algún estado de descomposición.

Así, a final de cuentas, la caracterización del monstruo podría resumirse bajo la premisa de lo transgresor, pues la expresión de lo anormal se sitúa necesariamente en relación a una normalidad, así como el de la pureza al de la impureza. Es decir, que el concepto de monstruosidad siempre reposa sobre oposiciones dicotómicas.

De este modo, los monstruos al interior de la ficción de horror van más allá de la fealdad física; son criaturas que violan el orden natural de las cosas en virtud de que a la luz de la ciencia contemporánea su existencia es negada.

(José Luis Cardero López, Monstruos muertos y dioses oscuros. p. 77)

Lo monstruoso en 3 dimensiones según José Miguel G. Cortés

El monstruo como combinación de seres y/o formas, los monstruos situados en el plano simbólico, lo monstruoso y los fantasmas de la mente.

Prodigios y monstruos, el mundo clásico era muy sensible a los portentos o prodigios, que se interpretaban como signos de desgracias inminentes. Se trataba de sucesos maravillosos como lluvia de sangre, hechos inquietantes, llamas en el cielo, nacimientos anómalos, niños de doble sexo, tal como se cuenta en el libro de los prodigios de Julio Obsecuente (que en el siglo IV d.C anotan todos los hechos prodigiosos, sucedidos en Roma en los siglos anteriores). Es probable que Platón se inspirara en estas anomalías para imaginar la figura del andrógino originario, y sobre las mismas bases se concibieron en parte muchos de los monstruos que se decía habitaban en las tierras de África o de Asia y de los que se tenían escasas e noticias. Por otra parte, el que se adentraba en aquéllas tierras realmente se encontraba con hipopótamos, elefantes o jirafas, y ya en Job aparece lo que probablemente era un cocodrilo, pero que paso a la tradición como el Leviatán. Sobre las maravillas de la India escribió en el siglo IV a. C. con C Tesias de Gnido; su obra se perdió, pero

abunda en criaturas extraordinarias la historia natural de Plinio (siglo I d.C), en la que se inspiraron muchísimos tratados posteriores. En siglo II d.C. Luciano de Samosata, en su Historia Verdadera, aunque fuera a modo de crítica a la credulidad tradicional, representaban hipotrofia, pájaros con alas de hojas de lechuga, minotauros y pulgarqueros tan grandes como 12 elefantes.

Véase como en la novela de Alejandro (que aparece en latín en el siglo XII, pero que tiene su origen en fuentes que se remontan al pseudo calístenes del siglo III d.C.) el conquistador Macedonio tenía que enfrentarse a gentes espantosas.

A menudo la atribución de belleza o de fealdad se ha hecho atendiendo no a criterios estéticos, sino criterios políticos y sociales. En un pasaje de Marx (*Manuscritos económicos y filosóficos de 1844*) se recuerda que la posesión de dinero puede suplir la fealdad: el dinero, en la medida en que posee la propiedad de comprarlo todo, de apropiarse de todos los objetos , es el objeto por excelencia ... Mi fuerza es tan grande como lo sea la fuerza del dinero...Lo que soy .Todo, absolutamente todo en el universo posee una belleza (hasta lo feo). Desde las artes, pasando por la naturaleza y las máquinas, la obra más perfecta y bella es el cuerpo humano. Éste ha sido materia de investigación desde diferentes disciplinas. A través del tiempo, se ha tratado el tema de la estética, no sólo desde las artes, sino desde la literatura, la filosofía, y ahora, la medicina. Ambos términos logran estar juntos en diferentes épocas de la historia, hablando desde diferentes perspectivas. La historia de la belleza que conocemos, proviene de Occidente. Ha sido tan fuerte su influencia que, hasta nuestra era, se sigue viendo el peso de ésta.

Kant dice en La crítica del juicio que el arte puede tratar cualquier asunto y promover cualquier sentimiento, independientemente de su moralidad y del horror que pueda despertar. Un único límite señala a la obra de arte, una única restricción: un sentimiento que, al ser suscitado por una obra, produce inmediatamente la quiebra del efecto estético. Tal sentimiento imposible de ser promovido es, al decir de Kant, el asco.

Todo sistema social se dota de una estructura de control para mantener el orden moral instaurado. Un orden basado en muy diversas formas coercitivas, necesitadas de elementos ideológicos y culturales que justifiquen dicha coerción. Las sociedades occidentales cristianas se han servido durante siglos de símbolos como el demonio, las brujas o los seres monstruosos para marginar o expulsar a cualquier miembro considerado indeseable. A estas personas se les ha acusado a lo largo de la historia de aliarse con los enemigos de la naturaleza, de hacer pactos con el diablo, de oponerse a los modos de vida normales. Estos seres diabólicos amenazan la unidad del grupo social y han de ser eliminados para reforzar la coherencia interna e impedir el cuestionamiento jerárquico. Así la sociedad para protegerse, se divide entre las fuerzas del bien (aquellas que representan la continuidad del status quo) y las fuerzas del mal (las que introducen una conducta irracional que cuestionan las bases sobre las que sustentan lo social) en perpetuo combate.

Mary Douglas considera la figura del brujo como el símbolo que más se ha utilizado históricamente para mostrar lo que sería la antítesis del hombre normal. La brujería se utiliza como sistema de control ya que por medio de ella se pueden achacar todas las desgracias a inconformistas e individuos que se manifiestan en conducta desviada. La acusación de brujería constituye una llamada a la conformidad.¹⁸⁰

*Lo importante es que, llámese brujo, diablo o demonio, todos ellos son seres monstruosos que equivalen a aquello que representan una amenaza para la integridad, de un sistema o de un individuo que se opone a las estructuras que constituyen la vida. Se presentan siempre como una diferencia, una distinción en relación a la naturaleza.*¹⁸¹

Las criaturas monstruosas vendrían a ser manifestaciones de todo aquello que está reprimido por los esquemas de la cultura dominante. Serían las huellas de lo no dicho, lo no mostrado de la cultura, todo aquello que ha sido silenciado, hecho

180 Cortés, José Miguel. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 1997 pag, 17

181 King, S., *Danse Macabre*, Nueva York, Berkely Books, 1987, pp. 22-23.

visible. Lo monstruoso hace que salga a la luz lo que se quiere ocultar o negar. Además, problematiza las categorías culturales , en tanto que muestra lo que la sociedad reprime. Todo ellos tiene un contundente carácter subversivo al resolver o invertir las categorías conceptuales, o subvertir los represivos esquemas culturales de categorización.

Lo monstruoso representa el Otro depredador que hay en cada ser humano, al tiempo que moviliza una imaginería negativa que amenaza la estabilidad social en aspectos básicos tales como el concepto de patria, de clase social, de raza, de sexo o de género. Lo monstruoso tiene la función de atemorizar a la gente (amenazándole con consecuencias funestas) para que acepte, sumisamente su rol social. Como dice Stephen King “Amamos y necesitamos el concepto de monstruosidad porque es la reafirmación del orden que anhelamos como seres humanos(...) y déjenme sugerir que no son las aberraciones mentales ni físicas las que nos horrorizan, sino la ausencia de orden que estas situaciones parecen implicar”.¹⁸²

Lo monstruoso esta íntimamente ligado al miedo. El miedo está unido a lo desconocido. Es una expresión privilegiada estilizada del vértigo de la conciencia frente a la confusión de lo imaginario y lo real. Las personas tienen verdadero pavor no solo a relacionarse, sino tan siquiera a tocar, a rozar un monstruo, no vaya a ser que les contagie.

¹⁸² Cortés, José Miguel. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona, Anagrama, 1997 p. 37



Figura 27. Evans, J. 2010, [Ilustración].
Recuperado de <http://darktreeart.blogspot.mx>

Los seres deformes, como casi todos los miembros de un grupo social minoritario tienden a aceptar los estándares impuestos por la mayoría. La marginación, el desprecio y la humillación cuando no el desprecio, son los sentimientos recurrentes que la sociedad tiene hacia estos seres.¹⁸³

El miedo es una emoción, quizás la primera entre las emociones humanas, simples, instintiva que existe desde que se nace hasta que se muere. Miedo al desorden, a la inestabilidad, a la oscuridad, a lo desconocido. Román Gubern describe el status del miedo en los siguientes términos: “El miedo es una reacción altamente funcional, saludable y adaptativa, ya que permite al organismo activar sus defensas y reaccionar de un modo autoprotector en situaciones de amenaza.” Sin embargo cuando la sublimación de la muerte se hace imposible y el miedo se convierte el pánico, entonces la imaginación angustiada crea y multiplica imágenes monstruosas de perversidad.

183 IBID

El monstruo está basado en un sentimiento inmanente de terror ante la profundidad misteriosa de la existencia, refleja la fascinación que lo siniestro refleja sobre el ser humano. Además, los seres monstruosos no sólo son una amenaza que significa peligro, sino que llevan aparejados componentes de repulsión y náusea que se asocian a la suciedad, a la decadencia, al deterioro y la putrefacción. No sólo producen miedo, sino que, generalmente, son repelentes, repulsivos, asquerosos, violaciones de la naturaleza.

Como lo observa Giorgio Agamben, con los campos de exterminio nace una nueva forma de inscribir el sentido de la muerte: el cadáver. Con la “solución final” la muerte se cancela y nace el sentido del cadáver como metáfora del anonimato de la sociedad de masas. El exterminio cancela el derecho de muerte, es decir, de humanidad y nace con ello la neutralidad de la materia.¹⁸⁴ Por el otro, el principio de realidad y de objetividad del cine y la fotografía mostraron el potencial de expresión y de constatación a la hora de atestiguar la violencia y el extremo de la tortura y el exterminio en los campos de concentración, a lo que habría que añadir la condición de reproducción masiva de estas imágenes a través de los medios impresos y el cine. *El alcance de estas imágenes inscribía un imaginario de la muerte masiva (impersonal) en una sociedad igualmente masiva.* A partir de ahí, la muerte y la violencia irán ocupando un lugar predominante en la cultura visual de la sociedad de la segunda mitad del siglo XX. Iconografía que además se prestará al manejo dirigido de la imagen: a la censura y su uso ideológico¹⁸⁵ que desde entonces será una constante de la imagen en la sociedad.¹⁸⁶ A lo que habría que añadir el modo en que éstos funcionan en el horizonte secularizado de la cultura. No se trata tan sólo del cadáver, sino de éste como la constatación del fin del sentido de lo humano. A

184 Véase Giorgio Agamben. *Lo que queda de Auschwitz*. El archivo y el testigo. Homno Sacer III. Valencia: Pretextos, 2000.

185 Entiendo aquí por ideología la definición que al respecto hace Eduardo Grüner como “...regímenes de producción de ciertas verdades operativas, lógicas de construcción de la “realidad” que pueden ser desmontadas para intereses particulares que tejen la aparente universalidad de lo verdadero” Eduardo Grüner, *El sitio de la mirada. Secretos de la imagen y silencios del arte*. Buenos Aires: Grupo Editorial Norma, 2002, pág.39.

Producciones que operan bajo la lógica de la falsa ilusión y que asumen como estrategia la disolución entre realidad y ficción para vigilar, controlar y regular las conductas sociales, sobre todo las referidas al deseo y la afectación, que ponen en crisis lo regímenes hegemónicos de control.

186 Giorgio Agamben, Op. cit.

diferencia de otros significados en la historia de la representación, el cadáver después de la “solución final” es la imposibilidad de la muerte como condición humana.¹⁸⁷ Así pues el horror y la fascinación adquieren un significado inédito, significado que por lo demás será determinante en la redefinición que se hará del sentido de la representación en la cultura visual del siglo XX y que abrirá un nuevo territorio de exploración al mundo del arte. Las relaciones entre el orden masivo de la imagen, la estética del horror inscrita en el cuerpo, la condición ideológica que se desprende de la manipulación de la imagen y la condición de objetividad de estas imágenes tendrán un impacto innegable en la configuración axiológica y simbólica de lo informe en la cultura y el arte del siglo XX. A partir de ello nace una nueva dimensión de lo grotesco: lo serio, y una nueva consideración sobre el cuerpo: el horror.¹⁸⁸

Lo siniestro es una categoría que se vincula estrechamente con la psique humana, sirve para describir un estadio en el que el ser se angustia, por algo extraño. Al mencionar aquí la palabra extraño, nos referimos a una circunstancia que puede ser completamente normal, como patear una pelota, volver a ver a una persona, ver una paloma, escuchar una canción, pero que sirve como umbral hacia lo ominoso, Lo ominoso esta relacionado con la historia personal de cada individuo pero también esta vinculado con nuestro primer estadio, nuestro estadio como humanos recién nacidos, imaginemos por un momento lo que sentiríamos al nacer: total vulnerabilidad ante la situación, donde no puedes articular palabras, ni pensamientos, no podemos ver, mas que sombras y la realidad se va encarnando lentamente. Sin duda seria una experiencia de shock. Además en este primer estadio somos lo más parecido a un ser inerte, y nuestra madre se transforma en un todo, fuente de alimento, afecto, protección; pero no todo es para siempre, mientras vamos creciendo nos damos cuenta que no somos el único eje que mueve a nuestra

187 Barrios Lara, José Luis. *El cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del espectáculo en el arte contemporáneo* (2006). México, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), Facultad de Filosofía y Letras (FFyL), Tesis de doctorado en Historia del Arte, 274 p.

188 IBID

madre, están los hermanos, nuestro padre, etc. Este proceso de distanciamiento (destete), puede ser bastante fuerte para nosotros, y si es muy drástico produce el denominado efecto de castración.

La repetición es lo que impide al personaje escapar de la desgracia; en realidad sus acciones, no están destinadas nunca a evitar el desenlace trágico de la historia sino a provocarlo. Tal sería el caso de un mito como el de Edipo, pero también lo es en los Tiempos Modernos donde el personaje es víctima de su pulsión de repetición. Sin embargo, el obrero puede acceder a una situación que le es negada al héroe griego: la posibilidad de tener esperanza aunque las circunstancias materiales y reales en las que se encuentra no cambien.

La tragedia encierra a los personajes y los condena a un fin necesariamente fatal. En la estética de lo narrativo, también es necesario que el personaje se encuentre, de alguna manera, libre de culpa; si no es el caso, lo que le pudiese ocurrir no sería trágico sino justo e incluso "castigo divino". La definición de tragedia que aporta Sánchez Vázquez tendría que mencionar que, el destino del héroe trágico bien puede ser producto de sus actos más no por ello será siempre culpable de los mismos. El personaje no sabe que se encuentra atrapado en una cadena de repetición y menos que ésta es el resultado de su manera de ser y estar en el mundo; en este sentido, la desgracia y la mala suerte se presentarán como si hubiesen sido el objetivo que el personaje perseguía, aunque él lo ignore. Ante la imposibilidad de escape y la muerte inminente, la tragedia será las más de las ocasiones ominosa.

En vista de lo anterior, es notable no tanto cómo las categorías estéticas pueden traslaparse sino la manera en que lo ominoso subyace a algunas de ellas. En ese sentido, lo ominoso no habría de ser tratado como una categoría en sí sino más bien como un sentimiento angustiante que es susceptible de aflorar en cualquier momento de la vida cotidiana. Las categorías estéticas y los objetos que éstas persiguen describir, se puede decir que operan como cubiertas metafóricas que sirven a los

autores para dar una salida expresiva a aquello ominoso oculto que no puede ser articulado en lenguaje ni en imágenes.¹⁸⁹

La paradoja, miedo / fascinación.

Otra forma de explicar la atracción por el terror una forma que puede conectarse con elementos de la explicación religiosa, consiste en decir que los seres terroríficos - como divinidades y demonios nos atraen a causa de su poder. Inducen pavor. Por decirlo así, podríamos decir que nos identificamos con los monstruos a causa del poder que poseen, los monstruos son figuras que satisfacen deseos.

La espectacularidad de lo monstruoso en palabras de Omar Calabrese:

...Primero: la espectacularidad, derivada del hecho de que el monstruo se muestra, más allá de una norma (<<monstrum>>). Segundo: <<la misteriosidad>> causada por el hecho de que su existencia nos lleva a pensar en una admonición oculta de la naturaleza, que deberíamos adivinar (<<Monitum>>). Todos los grandes prototipos de monstruo...Son al mismo tiempo maravillas y principios enigmáticos...¹⁹⁰

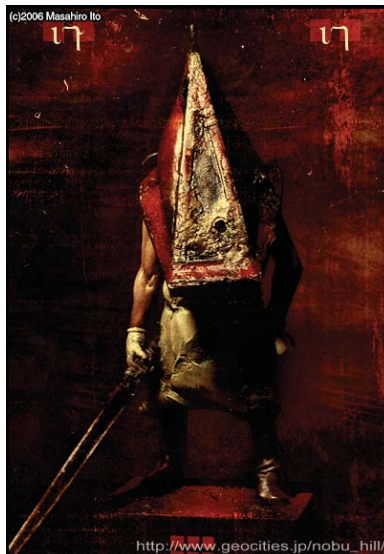


Figura 28. Masahiro, I. *Pyramid Head*. 2009, [Ilustración]. Recuperado de http://www.geocities.jp/nobu_hill/

189 Nashy Paul, *Las Tres Caras Del Terror*. Alberto Santos Editor, Madrid 2000, pp. 33, 34.

190 Omar Calabrese. *La era Neo- barroca*, traducción de Ana Giordano, Cátedra. Madrid 1987. Pag. 107.

La monstruosidad o anormalidad sólo tiene sentido en función de lo que se considera normal o corriente; y la naturaleza del choque producido por un determinado espectador o destinatario es diferente según la anormalidad se viva o simplemente se mire, acepte o sufra. Todo ello determina el grado de proyección del espectador, y cuanto más inflexible sea la estabilidad de un mundo, mayor será el poder dramático de la inestabilidad de las barreras entre lo concebido como normal y anormal. En la película *Frankenstein* (1931) de James Whale se plantea la percepción del miedo que genera el monstruo como «ser artificial» entre la gente (miedo que es recíproco porque también lo desarrolla el propio monstruo) frente a la aceptación de la niña que le regala una flor porque le acepta ya que no le interpreta bajo ningún síntoma de deshumanización.

La anormalidad puede llegar a generar miedo o angustia por la incapacidad de imaginarse lo asombroso, inconcebible o imposible, y es por ello por lo que se utilizan personas monstruosas en películas fantásticas y de terror, llegando incluso a escogerse verdaderos modelos de seres deformados en algunas películas como el caso de *Freaks* (1932) de Tod Browning¹⁹¹, en donde se exhibe una galena de individuos deformes: enanos, siamesas, personajes con cabeza de alfiler o con articulaciones mal desarrolladas; todo ello aderezado dentro de un amplio abanico circense. También en el caso de una película hispanofrancesa titulada *La barraca de los monstruos o La Galería de los Monstruos* (1924), dirigida por Jaque Catelain y Marcel L'Herbier, se exhiben y conviven bandoleros, toreros, caciques, gitanos, hambrientos, junto a personajes deformes como la mujer tronco, la mujer barbuda, gigantes, etc.

En cierto modo el miedo está asociado a lo desconocido. En la representación de lo monstruoso intervienen diversos factores temáticos que surgen a través de multitud de tramas que aparecen en los relatos audiovisuales como las relaciones de la vida con la muerte, el temor ante el pasaje que nos lleva de una a otra, el deseo del ser

¹⁹¹ Véase, Robert Bogdan, *Freak Show presenting human oddities for amusement and profit*. The university of chicago press, Chicago, 1988.

humano por alcanzar la inmortalidad; los mitos sobre vampirismo, claro ejemplo de las películas de la saga de Drácula; las narraciones de zombies que se aprecian en numerosas películas y telefilmes de ciencia ficción, así como en numerosos videoclips como el conocido *Thriller*(1982) del cantante Michael Jackson; el pavor que suscita la mutilación de órganos vitales (ceguera, discapacidad, castración...), la duplicidad del ser humano, tema central de la película *Inseparables* de David Cronenberg; la aparición del doble o la pérdida de identidad, como se observa en las películas *El club de la pelea* (1999) de David Fincher o en *El otro* (1931) de Robert Mamullian; la emergencia de los instintos aniquiladores, asesinatos por placer como los que nos muestra la película *Asesinos Natos* (1994) de Oliver Stone; la promiscuidad entre lo orgánico e inorgánico y lo natural y artificial, cuyos ejemplos más evidentes se ofrecen en diversas películas de David Cronenberg como *eXistenZ*(1999), *El almuerzo desnudo*(1991) o *Vinieron de dentro de*(1975); la pérdida de la conciencia o la manifestación de la locura a través de la imagen como en la película *Henry: Retrato de un Asesino*(1990) de John McNaughton; así como la percepción de estados de ánimo que se observan en los personajes inmersos en la historia cuando contemplan escenas de horror, angustia, dolor o miedo, entendido por Román Gubern (1979) como una «reacción altamente funcional, saludable y adaptativa.

Conclusiones.

El videojuego de terror es un fenómeno complejo que contiene una multiplicidad de códigos a nivel narrativo, estético, tecnológico, cultural, que abren nuevos campos de estudio.

A nivel narrativo, el videojuego de terror mantiene una estructura similar a la novela gótica, tanto en la temática donde el mal irrumpe de manera sorpresiva y tenemos la misión de luchar para sobrevivir y reivindicar el orden, como en el mecanismo para producir la sensación de inseguridad a través del suspenso. El miedo es articulado en: miedo a la muerte, miedo al dolor (físico o moral), miedo a lo desconocido. Las narrativas mantienen un cronotopo basado en el tiempo del juego que está determinado por los programadores y la capacidad de la consola en que se este jugando. Del cine el videojuego retoma los movimientos de cámara y la forma en como presentar la historia que se comprueba en los cinemáticos de entrada que tienen la mayoría de los juegos.

La estética de lo feo es compatible para articular lo monstruoso en los videojuegos dado que las dos experiencias que el monstruo genera son el terror y el asco. Karl Rosenkranz fue junto con Visher y Sloger parteaguas en el campo de estudio sobre lo feo, su fenomenología se nutrió del romanticismo alemán, los cuentos y leyendas medievales y una fuerte tradición filosófica que tenía a W.F. Hegel como su máximo exponente. Esto aunado a la visión protestante de un país lleno de folklor dio apertura al estudio del lado oscuro humano.

En los videojuegos del género terror de supervivencia el fundamento de determinación de un juicio estético es, pues, el sentimiento de placer y displacer que, consecuentemente puede derivar en lo bello, lo sublime o lo siniestro. El sentimiento de placer o displacer no puede, sin embargo, reducirse a una especie de efecto sentimental de la actividad cognoscitiva. Ni tampoco perder su carácter específico respecto a las otras dos facultades del ánimo. Es un sentimiento condenado a ser

siempre extraño, lo que se traduce en su desaparición como tal en la mera conciencia de la finalidad de un objeto o de la naturaleza.

El videojuego de terror propone abrir el umbral de lo siniestro a través del manejo de los espacios pequeños y cerrados, de la iluminación pobre y el ambiente nebuloso, del sonido que provoca un suspenso maquiavélico y del algoritmo que nos exige pensar como sobrevivir con mínimas herramientas, del ritmo semilento de la narración y de los personajes que están encargados de asustarnos.

La principal razón por la que buscamos este tipo de experiencias es para divertirnos de forma alternativa, jugamos para aprender a controlarnos ante el impacto de lo nuevo, ante una situación que nos supera y en la que tenemos la oportunidad de fallar para aprender; jugamos para reafirmar nuestro valor y al mismo tiempo experimentar en determinadas circunstancias lo sagrado, ese momento en el que estamos solos en nuestra habitación, con la luz apagada, el control sudando en nuestras manos, completamente sumergidos en el juego, tan concentrados como un monje budista, y nos sublimamos ante la grandeza de lo que se revela lentamente entre sombras y susurros, envueltos por la seguridad del videojuego, podemos contemplar la fantasía enardecida, el reverso del ser humano.

El monstruo, lo feo, lo abyecto, el terror artístico, ficticio se vuelven catárticos, terapéuticos casi como un deporte extremo en donde fingimos arriesgar nuestra vida porque sabemos que tenemos otra al alcance de un botón. Los videojuegos de terror son una válvula de escape que nos ayuda a sublimar la violencia real que existe en la vida cotidiana.

El gran problema con los videojuegos siempre será el abuso de ellos, la industria de los videojuegos gasta muchos recursos para entender el comportamiento humano y como motivarlo de manera creativa, en nuestra época un videojuego no es jugado solo por niños o adolescentes, el principal objetivo de la industria ahora son las personas adultas, que tiene un trabajo y por lo tanto, las ganancias suficientes para

mentener activa su experiencia lúdica a través del videojuego. Entregarnos al videojuego en parte involucra entregarnos a la industria que hay detrás de ellos.


El videojuego ha contribuido en la investigación de la inteligencia artificial, la representación virtual del espacio y el tiempo, las interfaces físicas y virtuales de comunicación hombre-máquina. No podemos negar que el videojuego es un hijo de la guerra, todos los desarrollos tecnológicos que ayudaron a que se desarrollara venían de los radares y el adiestramiento militar de pilotos aéreos y navales. Sin embargo sería inadecuado asumir que los videojuegos provocan un comportamiento violento o agresivo en los jugadores, la violencia es un problema más complejo que tiene que ver con el entorno y la cultura de cada país.

Los grandes dividendos obtenidos por el videojuego en los últimos treinta años han permitido derivar un alto porcentaje de recursos tanto humanos como culturales en dónde los diseñadores, ilustradores, artistas visuales juegan un papel fundamental en la construcción de las sensaciones y experiencias que el videojuego en su totalidad brinda. La construcción de estos mundos virtuales exige a los artistas aprender el uso de herramientas nuevas como software de edición de gráficos y tabletas digitales, espero que esta tesis brinde un apoyo a nivel conceptual a los inmusculados en la industria del videojuego y que sea una herramienta más en su labor creativa.

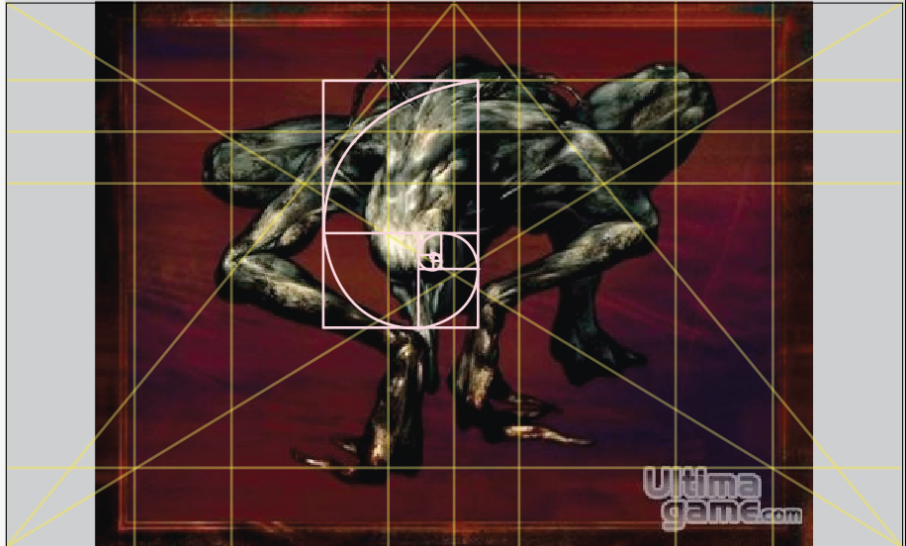
Como parte de los anexos desarrollados en la investigación, se muestra un análisis de la imagen constitutiva del monstruo en el que se desglosa su código cromático y la morfología de la imagen, una línea de tiempo de las consolas de videojuego, un cuadro cronológico de los títulos que cimentaron el género survival horror, un mapa sobre el discurrir de lo feo y el terror por el arte hasta llegar al estudio de los juegos de horror, y un bestiario en el que combine técnicas analógicas y computacionales para producir mis propias criaturas digitales.

Anexos

Elementos morfológicos de la imagen constitutiva del monstruo

<p style="text-align: center;">Elementos morfológicos de la imagen constitutiva del monstruo del videojuego: Silent Hill Elementos de Representación</p>	
<p>Artista: Masahiro Ito</p> <p>Título: Murmurador (Dedos de Garra). Videojuego: Silent Hill</p> <p>Elementos de Representación ESPACIALES</p>	
Punto	<p>Centros geométricos Puntos de atención Puntos de fuga</p>
Línea	<p>Líneas implícitas Líneas aisladas Línea objetual Línea figural</p>
Textura	<p>Aporta a la sensación de aspereza, rugosidad, suavidad, lisa Natural / Sintética</p>

Elementos morfológicos de la imagen constitutiva del monstruo del videojuego: Silent Hill Elementos de Representación			
Color	Tonalidad muy contrastante Opaco Saturado Temperatura de color: Frío Predominio de Negro: misterio; oscuridad; muerte; pena; miedo; desolación; elegancia; poder.		
Forma	Formas <i>irregulares, regulares, escorizadas-</i> <i>no estandarizadas o no normativas</i> Formas <i>sombreadas y con textura</i> Usa <i>escorzo</i> y el <i>Traslapo</i> .		
Elementos de representación TEMPORALES	Elementos de representación TEMPORALES	Elementos de representación TEMPORALES	Elementos de representación TEMPORALES
Ritmo	<i>Extensión espacial</i> (a) estructura y (b) periodicidad		
Tensión	<i>Fuerza visual:</i> <i>Eje de tensión:</i> Las proporciones. La orientación oblicua		
Movimiento	Temporalidad real pero atenuada y perceptible		
Elementos de representación ESCALARES	Elementos de representación ESCALARES	Elementos de representación ESCALARES	Elementos de representación ESCALARES
Dimensión	<i>491 × 371 píxeles</i>		


Elementos morfológicos de la imagen constitutiva del monstruo del videojuego: Silent Hill Elementos de Representación	
Escala	<p>Plano de conjunto: entre la figura y los bordes superior e inferior del cuadro, existe todavía algo de “aire”. La figura ocupa tres cuartas partes de la vertical del cuadro.</p> <p><i>Escala interna:</i> que implica una relación entre el tamaño de un objeto representado en la imagen y el tamaño global del cuadro de la representación.</p> <p><i>Escala externa:</i> expresa la relación entre el tamaño absoluto de la imagen y su referente en la realidad</p>
Formato	Horizontal 491 × 371 píxeles 72.01 píxeles/pulgada RGB
Proporción	<p><i>Crea ritmos</i> en la imagen fija, ya que la proporción es la expresión del orden interno de la composición. <i>Divina Proporcione</i> o <i>sección áurea</i>. El valor numérico de esta proporción es 1,618 (<i>número de oro</i>) y expresa la relación entre dos lados de una figura geométrica. $a/b = 1,618$.</p>
Proporción	<p style="text-align: center;">Red Áurea</p> 


BESTIARIO


CAPTURAS DIGITALES





CRONOLOGÍA DE LOS VIDEOJUEGOS
DEL GÉNERO:
TERROR DE SUPERVIVENCIA
1981-1999


INICIO		Ficha Técnica	
TÍTULO ORIGINAL:	Haunted House		
GENERO:	Survival Horror		
AÑO DE LANZAMIENTO:	1981		
PAIS:	Estados Unidos		
COMPAÑIA:	Atari		
GRÁFICAS:	Pixeles		
PLATAFORMA:	Atari 2600		


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Chiller	
GENERO:	Híbrido: Survival Horror/ Shooter	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1985	
PAIS:	Estados Unidos	
COMPAÑIA:	Spectrum, Amstrad CPC y MSX	
GRÁFICAS:	Pixeles	
PLATAFORMA:	PC	


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Uninvited	
GENERO:	Aventura	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1986	
PAIS:	EUA	
COMPAÑIA:	ICOM Simulations, Inc.	
GRÁFICAS:	Pixeles	
PLATAFORMA:	Apple IIGS/Mac Adventure	


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Castlevania / Devil's Castle Dracula	
GENERO:	Acción-aventura	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1986	
PAIS:	Japon	
COMPAÑIA:	Konami	
GRÁFICAS:	Pixeles	
PLATAFORMA:	Famicom Disk System	


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Alone in the dark	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1992	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Infogrames	
GRÁFICAS:	3D poligonales / 2D	
PLATAFORMA:	Pc	


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	7Guest	
GENERO:	Puzzle	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1993	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Virgin Games	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	MS-DOS/ Microsoft Windows	


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Doom	
GENERO:	First Person Shooter	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1993	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Activision	
GRÁFICAS:	3d	
PLATAFORMA:	MS-DOS/ Microsoft Windows	


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	The 11th Hour	
GENERO:	Puzzle	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1995	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Virgin Interactive / Trilobyte	
GRÁFICAS:	3D poligonales / Video	
PLATAFORMA:	MS-DOS/ Microsoft Windows	


Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Phantasmagoria	
GENERO:	Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1995	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Sierra Enterteiment	
GRÁFICAS:	3D poligonales/ Video	
PLATAFORMA:	MS-DOS/ Microsoft Windows	

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Clive Barker's Undying	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	2001	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Electronic Arts	
GRÁFICAS:	3D poligonales / 2D	
PLATAFORMA:	MS-DOS/ Microsoft Windows/ Mac	

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Clock Tower: The First Fear	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1995	
PAIS:	Japón	
COMPAÑIA:	Human Entertainment	
GRÁFICAS:	2D	
PLATAFORMA:	Super Nintendo Entertainment System	

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Resident Evil	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1996	
PAIS:	Japón	
COMPAÑIA:	Capcom	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Play Station	

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Dino Crisis	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1999	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Konami	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Sony Play Station	

Ficha Técnica		
TÍTULO ORIGINAL:	Dino Crisis	
GENERO:	Survival Horror	
AÑO DE LANZAMIENTO:	1999	
PAIS:	E.U.A	
COMPAÑIA:	Capcom	
GRÁFICAS:	3D poligonales	
PLATAFORMA:	Sony Play Station	

ÉPOCA MEDIEVAL

NOVELA GÓTICA
ROMANTICISMO ALEMÁN

Alexander Gottlieb Baumgarten
Immanuel Kant
Georg Wilhelm Friedrich Hegel
Charles Baudelaire

Estética de la Máquina

Walter Benjamin
"Arte en la era de la
reproducibilidad técnica"

Estética de choque

Estética de la Información

Experimentación Estética
por parte de la ciencia
(ingenieros)

Visión desintegrada
del espacio

Proceso Instrucción

Estética Situacionista

Uso desobediente de los medios

Interpelación / Participación / Interacción

Prácticas / Interdisciplinarias

Prácticas / transdisciplinarias

PROBLEMÁTICAS
DE LA REPRESENTACIÓN
SISTEMAS DE PERCEPCIÓN

Simbolos manifestados en
formas mecánicas

Representación del
movimiento: dinamicidad

Noción de retardo:
análisis de movimiento

Movimientos Artísticos

Academismo
Barrco
Renacimiento

Impresionismo

Expresionismo

Artes Aplicadas

Urbanismo

Arquitectura

Arte concreto

Constructivismo

Cubismo

Suprematismo

Cubofuturismo

Neoplasticismo

D. Stijl

Arte Abstracto

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Artes y Oficios

Prácticas Artísticas

Tradicionales

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Reglas

Cultura Popular /
Manifestaciones culturales,
sociales y underground

Políticas culturales y de estado

Instituciones

Ferias y Salones

creación de grupos

Escuelas y Universidades

Becas y Fundaciones

Galerías

Museos

Colecciones

Centros de investigación
y desarrollo artístico

Cultura popular

Movimientos musicales
underground

star system

Internacional
Situacionista

Movimientos sociales
políticos y económicos:
feminismo, racismo,
clases marginales, etc.

Graffiti

Skate

Circuitos de
validación

mercado y comercialización

políticas culturales y de estado

Instituciones

Ferias y Salones

creación de grupos

Escuelas y Universidades

Becas y Fundaciones

Galerías

Museos

Colecciones

Centros de investigación
y desarrollo artístico

Incorporación tecnológica a las
prácticas artísticas

Procesos mecánicos
de reproducción

Fotografía

Cine

Máquina de la visión
Niépce, Niepce
Edward Muybridge

Máquina de movimiento
Thomas Alva Edison
Lumiere

Lenguaje Cinematográfico:
George Méliès
Dziga Vertov
Sergel Eisenstein

Industria del Cine

Televisión

Video arte
Video clip
Nam June Paik
Chris Burden

Medios Informáticos

VIDEOJUEGOS

Tecnologías de la información

Nuevos lenguajes artísticos tecnológicos

Ilustración

Revolución Industrial

Guerras Mundiales

Guerra Fría

3er Entorno

Estudios sobre el juego
Johan Huizinga

Roger Caillois

Federico Frébel

Brian Sutton-Smith

Graciela Scheines

Haydée Silva

Ludología

Narratología

Game Studies

Game Culture

Bernard Perron

Ewan Kirkland

Christian Pruett

Tanya Krzywinska

Bianca Estela López

Museo del Videojuego

Alemania Estados Unidos

Japón

Mapa arte-tecnología / Karla Villegas y Eusebio Baruelos / 2006 / Taller de Investigación
Mapa conceptual sobre una interpretación historiográfica de la relación arte y tecnología.
Diseño: Myriam Beutelspacher y Daniela Peña.
Adaptación: Edgar Martínez Mendoza, 2013

Version original de este mapa:
<http://cmm.cenart.gob.mx/imagenes/mapas/mapaarte.pdf>

Fuentes de Consulta

Bibliografía

Aedo Tania. Ed. Quintero Liliana. *Teknhé 1.0*, Arte, pensamiento y tecnología, CONACULTA, CENART, ., México, 2004.

Agamben Giorgio. *Lo que queda de Auschwitz. El archivo y el testigo. Homno Sacer III*. Valencia: Pretextos, 2000.

Álvarez Reyes Edwin. *El miedo manejado como placer estético en el cine de terror (el vampiro: su principal personaje)*. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA. Asesora: Mtra. Pilar Mandujano Jacobo. México, 2006.

Aumont, Jacques. *La Estética Hoy*. Madrid, Cátedra, 1998.

Azara, Pedro. *De La Fealdad Del Arte Moderno*. Barcelona, Anagrama, 1997.

Barrios Lara, José Luis. *El Cuerpo Disuelto: El Asco Y El Morbo O La Retórica Del Espectáculo En El Arte Contemporáneo*". UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS, TESIS DE DOCTORADO, Asesora: Mtra. Karmen Cordero. México, 2006.

Bayer, Raymond. *Historia De La Estética*. México, Fce, 1984.

Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial ITACA, México, 2003.

Bernard, Perron. *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, McFarland Y Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina, and London, 2009.

Bozal, Valeriano (Ed.) *Historia De Las Ideas Estéticas Y De Las Teorías Artísticas Contemporáneas*. Vols. I Y II. Madrid, Visor, 1996.

Baurillard, Jean. *La Transparencia del Mal*. España. Anagrama. S.A. 1991.

Baudrillard, Jean. *El sistema de los objetos* , Ed. Siglo XXI, México.

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*, Ed. Kairós, Barcelona, 1993.

Bense, Max. *Estética: consideraciones metafísicas sobre lo bello*. Ed. Nueva Visión. Buenos Aires. 1973.

Brown, R.M., Brown, N.L. y Reid, K. . *Evidence for a players position advantage in a video game. Perceptual and Motor Skills*. (1992).

- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*, Ed. Cátedra, Madrid, 1994.
 —, *Como se lee una obra de arte*, Ed. Cátedra Madrid, 1993.
- Cardero López, José Luis. *Monstruos muertos y dioses oscuros, el miedo y lo sagrado*, Ed. Santillana. España 2007.
- Calleja Seve, Desdichados Monstruos la imagen grotesca y deforma del otro, Ediciones de la Torre, España, 2005.
- Carrillo Santana, J. Ramón. *INFLUENCIA DE LA ESTÉTICA EN LOS OBJETOS VIRTUALES*. UNIVERSITAT DE BARCELONA. Depto. Estética y filosofía de la Cultura. Asesor: JDr. Francisco Asís Caja López. España, 2008.
- Carrol, Noël. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Ed. La balsa de la medusa España. 2005.
- Constante López, Alberto, *Prometeo en llamas (Metamorfosis del monstruo)*, UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS, TESIS DE MAESTRÍA, Director de tesis: Francisco Javier de León Ramírez, México, D. F. Ciudad Universitaria, 2009.
- Cortés, José Miguel. *Orden Y Caos. Un Estudio Cultural Sobre Lo Monstruoso En El Arte*. Barcelona, Anagrama, 1997.
- Danto C. Arthur, *Después del fin del arte*. El arte contemporáneo y el linde de la historia, Barceloa Paidós, 1999.
- Darley, Andrew, *Cultura Visual Digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*”, Paidós, España, 2002.
- Debord Guy, *La sociedad del espectáculo*, Editorial, Pre-Textos, Valencia, 2004.
- Eco, Umberto. *Historia de la fealdad* . España, Editorial Lumen, 2004.
- , *Historia de la belleza* . España, Editorial Lumen, 2004.
- Ernest Hans, Gombrich (1979). *Arte e ilusión*. Barcelona: Gustavo Gili.
- , *La imagen y el ojo*. Madrid: Alianza Forma. (1993).
- , *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Barcelona: Seix Barral. (1968).
- , *Temas de nuestro tiempo*. Barcelona: Debate. (1997).
- , *Historia del arte*. Barcelona: Debate. (1998).

- Ferrater Mora, José. *Diccionario de filosofía*. Alianza editorial. Madrid, 1988.
- Foster, Hal. *El Retorno De Lo Real*. Madrid, Akal.
- Corona Fuentes E. Laura, *I simposio, Posgrado en artes visuales, las nuevas tecnologías y su inserción en la gráfica tradicional*. Ed. UNAM, 2004. Coordinación.
- Garbuno Aviña, Eugenio. “*Estética del vacío: La desaparición del símbolo en el arte contemporáneo*”. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS. TESIS DE DOCTORADO, Tutora: Dra. Teresa del Conde Pontones Asesores: Dra. Elia Espinosa López y Mtro. Jorge Alberto Manrique. México, 2009.
- Garduño Ramírez, Víctor Hugo. “*Una revisión de lo monstruoso a partir de una propuesta gráfica contemporánea*”. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS, TESIS DE MAESTRÍA, Director de tesis: Dr. en SS. AA. José Daniel Manzano Águila, México, 2005.
- Gadamer, George. *La Actualidad de lo Bello*. España. Piados. 1997.
- Giannetti, Claudia [ed.] *Media Culture*. Barcelona: Langelot. 1995.
- —, [ed.] . *Arts telemática*. Barcelona: Langelot. 1998.
- Gómez Alonso Rafael. *Análisis de la imagen, Estética audiovisual*. Ediciones del Laberinto, S. L., Impreso en España. 2001.
- González Valerio, María Antonia. Facultad de Filosofía y Letras UNAM Estudios filosóficos, Enero-Abril, vol. LVI, no. 161. Año 2007.
- Gourhan, Leroi. *El Gesto y la Palabra*. Universidad Central de Venezuela. 2000.
- Gubern, Roman. *El eros electrónico*. Ed. Taurus. España. 2000.
- Guasch, Anna María. *El Arte Último Del Siglo Xx. Del Posminimalismo A Lo Multicultural* . Madrid, Alianza Forma, 4ª Reimp., 2002, 597 P.
- Hine, Christine. *Etnografía virtual*. España, Editorial UOC Colección: Nuevas Tecnologías y Sociedad, 2004.
- Huizinga, Johann. *Homo Ludens*. México. Fondo de Cultura Económica. 1997.
- Huizinga, Johann. *La máscara del vértigo*. México. Fondo de Cultura Económica. 1997.

Hurtado Trujillo Edgar Hiram. *Psicosis: La Industrialización del Horror*. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA. Asesor de tesis: Cesar Illescas Monterroso México, 2007.

Juul, Jesper. *Half Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005, MIT.

Kappler, Claude *Monstruos demonios y maravillas de fines de la Edad Media*, Ed. Akal, Madrid, 1986.

Kristeva, Julia. *Poderes De La Perversión*. Ensayo Sobre Louis-Ferdinand Céline (1980). México, Editorial Siglo Xxi, 5ª Ed., 2004, 281 P.

Levis, Diego. *Los Videojuegos un fenómeno de masas*. Paidós. 1997.

Lévy, Pierre. *Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC. Marzo de 2004.

Lizarazo, Arias, Diego, Iconos, figuraciones, sueños. *Hermenéutica de las imágenes*, Siglo XXI, Buenos Aires, 2004.

Lozano Fuentes, José Manuel, *Historia del Arte*. México. Fondo de Cultura Económica. 2007.

Machado, Arlindo. *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*.

Argentina. Editorial Libros del Rojas. Universidad de Buenos Aires. 2000.

—, *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. España Ed. Gedisa Comunicación Educativa, México, 2009.

Marchán Fiz, Simón, *Real / Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Ed. Paidós, Barcelona, 2006 .

McKenna, Martin. *Taller de Ilustración Digital: Género Fantástico*, España, 2001.

Moles, Abraham. *Comunicación Funcional*. México. Editorial Trillas. 1991.

Monge, García Emiliano, *Miedo y Dominación*, UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA .México. 2003

M. Escribano Serrano, José. *El Videojuego como Herramienta Artística, Una aproximación al fenómeno del nuevo lenguaje cibernética y su aplicación e influencia en as Bellas Artes*, Dirigido por D. Mariano de Blas, Departamento de Pintura de la

Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Septiembre de 2007.

Manovich, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. tr. Oscar Fontrodona. España, Editorial Paidós, 2005.

McLuhan, Herbert Marshall. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. Mexico Editorial Diana. México 2002.

Mirzoeff Nicholas. *Una introducción a la cultura visual*, Ed. PAIDÓS Traducción de Paula García Segura. 2003. México.

Oliveras, Elena. *Estética, La Cuestión Del Arte*. Buenos Aires, Ariel Filosofía, 2004, 399 P.

Patiño Domínguez Hilda. *La experiencia Estética y los Dinamismos Humanos Fundamentales*, Ed. Universidad Iberoamericana. México. 1996.

Rosenkranz, Karl Johan Friedrich. *Estética de lo feo*. Madrid ed. y traducción de Miguel Salmerón, editor:Julio Ollero. Colección imaginarium ; no. 5 1992.

Salabert, Pere. *Pintura anémica, cuerpo succulento*. Ed. Laertes, Barcelona, 2003.

Sanchez Vazquez. Adolfo. *Invitación A La Estética*. Ed Random House Mondadori, Libro De Bolsillo, México, 2007.

Santamaría, Alberto. *El idilio norteamericano. Ensayos sobre la estética de lo sublime*.

Ediciones Universidad de Salamanca. Salamanca, 2005.

Santiesteban Oliva, Hector. *Tratado de Monstruos, Ontología Teratológica*, Plaza y Valdez. México, 2003.

Santiesteban Oliva, Héctor. *“El monstruo y su ser”*, RELACIONES 81 , INVIERNO 2000 , VOL . XXI, UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJACALIFORNIA.

Sibilia, Paula. *El hombre Postorgánico, Cuerpo Subjetividad y tecnologías digitales*. Ed. Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2006.

Suaste Molina, Erick Bernardo. *“Terror en la Sangre, Cánones Iconográficos, Narrativos y Míticos en el cine Gore”*. Estadounidense de fin de siglo. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO. FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES. TESIS DE LICENCIATURA. Asesor: Jesús Daniel González Marín. México, 2009.

Subirats, Eduardo. *El reino de la belleza*. (FCE), México 2002.

Subirats, Eduardo. *Mundos virtuales*. (FCE), México 2000.

Jhon Hart. *The Art of the Storyboard a filmmakers introduction*, second edition, Ebook consultado en su formato en PDF.

Trías, Eugenio. *Lo Bello Y Lo Siniestro*. Barcelona, Ariel, 1988.

Virilio, Paul. *Estética De La Desaparición.*, Anagrama, Barcelona, 2002.

Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide, 1985.

Wardrip Noah, editado por Harrigan *Path First Person, New Media as Story, Performance*, MIT. and game, 2005.

Wittgenstein, Ludwig. *Tractatus Logico-Philosophicus*. México, Editorial Alianza, Universidad, 8ª reimp., 1987, 221 p.

Zeegen, Lawrence. *Ilustración digital: una clase magistral de creación de imágenes*. México. 2000.

Hemerografía

D´artista, Digital Artist Master Class, Ballisitic Pubishing, Character Modeling 2, Australia. 2008.

D´artista, Digital Artist Master Class, Ballisitic Pubishing, Character Modeling 3, Australia. 2009.

D´artista, Digital Artist Master Class, Ballisitic Pubishing, Concept Art, Australia. 2007.

Manuel López, Juan, *Un año de diseñarte*, número 11, año 2009, Universidad Autónoma Metropolitana. México, 2009.

Publicaciones Electrónicas

2D Magazine, Enero 2009, revista digital ,consultada en su formato en PDF, Mayo 2009.

Aguirre Romero, Joaquín María. «Artes de la memoria y realidad virtual» en *Espéculo*, n.º 2, <http://www.ucm.es/info/especulo/numero2/memoria.htm>. Consultada el: 18 de Octubre 2009 / a las 8:00pm

Subirats, Eduardo. Audio de la conferencia "La revolución estética de las vanguardias y la civilización industrial". Conferencia dictada el: 26/01/1993 <http://www.march.es/Conferencias/anteriores/voz.asp?id=2125>. Consultada el: 18 de Octubre 2009 / a las 13:00pm

Quintero Liliana

SERIE DE ENSAYOS: ARTIFICIAL TEXT O, PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA
<http://www.cenart.gob.mx/artificial/inicio1.html>. Consultada el: 4 de Noviembre 2009.

Mayans i Planells, Joan, 2002, "Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método de la antropología del ciberespacio". Fuente Original: *Revista Quaderns de l'ICA*, 17-18, pp. 79-97. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=23>
Consultada el: 6 de Octubre 2009.

Revista Electrónica

<http://gamestudies.org/0902>

Consultada el: 22 de Noviembre 2009 a las 16:50pm.

Valverde Berrocoso, Jesús, LA IMAGEN Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación

Curso 2001-2002 Prof. Facultad de Formación del Profesorado – Cáceres
Universidad de Extremadura - España.

Ed.Chapple Freda, CULTURA, LENGUAJE Y REPRESENTACION ,La intermedialidad, Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I Volumen 6 - Mayo 2008.

Páginas de internet

Ultimategame, Los enemigos de Silent Hill

http://www.ultimagame.com/Especial-Silent-Hill-Los-enemigos-de-saga-I-_i8184.htm

Consultada el: 6 de Noviembre 2009 a las 16:50pm

http://www.gamecareerguide.com/features/334/saving_ourselves_pschoanalytic_.php?page=1

Consultada el: 22 de Noviembre 2009 a las 19:50pm

http://www.geocities.jp/nobu_hill/biography.html

Consultada el: 17 de Febrero 2010 a las 11:09pm

<http://www.residentevilsh.com/>

Consultada el: 17 de Febrero 2010 a las 11:09pm

<http://g4tv.com/icons/index.html>
Consultada el: 17 de Febrero 2010 a las 11:09pm

<http://www.todojuegos.com/foros/survival-horror-games-f14.html>
Consultada el: 11 de Febrero 2010 a las 14:09pm

<http://www.machinima.com/film/view&id=44643>
Consultada el: 14 de Febrero 2010 a las 1:00pm

http://current.com/participate/vc2/89271451_a-history-of-horror-a-look-into-survival-horror-video-games.htm
Consultada el: 13 de Febrero 2010 a las 13:09pm

<http://mitpress-ebooks.mit.edu/searchresults?keyword=survival+horror&option=content&type=quick>
Consultada el: 8 de Febrero 2010 a las 11:14pm

<http://cmm.cenart.gob.mx/proyectos/cartogra.html>
Consultada el: 16 de Febrero 2010 a las 5:09pm

<http://cmm.cenart.gob.mx/proyectos/ml.html>
Consultada el: 19 de Febrero 2010 a las 1:09pm

<http://www.atari.com/corporate/principal>
Consultada el: 13 de Febrero 2010 a las 3:12pm

Documentos Electrónicos

Ramírez Monreal, Jesús Fernando "ERGONOMÍAS DE LA MIRADA" " Sobre arte y visualidad en el prisma de la realidad aumentada", México, Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes ,Creative Commons, 2008.

Arce Anaya, Juan Pablo. "El camarógrafo como cirujano en la obra de Walter Benjamin", México. Editorial Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes Creative Commons, 2008

Videografía

Icons, Título: "Scary Games, The History of Survival Horror" programa de televisión, Género: documental. Canal:G4, País: USA, Duración: 30 minutos. Número 13, Código 113,Contenido: Horror Games.

Retomado de: <http://www.youtube.com/watch?v=xERwbJSC1XU> /10 de junio de 2009

Helpless a brief history of survival horror in videogames, Autores: Alex Miller, Adam Dodd, David Gonzales, Dead Brain Studios. Documental. 2008
Retomado de: http://www.youtube.com/watch?v=2v1xcC_o8ho / 11 de agosto de 2008

Cursos

Arce Anaya, Juan Pablo (2010). Curso: *Reflexión y práctica entorno a la imagen en movimiento / Módulo V / Introducción a la teoría de la imagen cinematográfica de Gilles Deleuze*. [Apuntes]. México D.F.. Centro Multimedia, CENART.

Corona Cabrera, Laura Alicia (2010). *Seminario de Arte Contemporáneo I*, [Apuntes], México D.F. UNAM: Posgrado en Artes Visuales.

López Huerta, Julián. (2010). *Seminario Contextos Culturales del Diseño*, [Apuntes], México D.F. UNAM: Posgrado en Artes Visuales.

Quintero Liliana - Lemus Amanda - Monreal Fernando (2010). Curso: *Dispositivo/ pensamiento/Arte/Nuevas tecnologías* [Apuntes]., México D.F.. Centro Multimedia, CENART.

Ortiz Leroux, Jorge Gabriel (2009). TEMAS SELECTOS 1, [Apuntes], México D.F, Universidad Autónoma Metropolitana, Posgrado en Diseño / Especialización / Nuevas Tecnologías

López Pérez, Blanca Estela (2009). TEMAS SELECTOS 4, [Apuntes], México D.F, Universidad Autónoma Metropolitana, Posgrado en Diseño / Especialización / Nuevas Tecnologías

Conferencias

Jordi Vallverdú, CONFERENCIA MAGISTRAL: “ Belleza, ética y verdad en los límites de lo tecnocientífico” (Aula Magna "José Vasconcelos" CENART) JUEVES 26 DE AGOSTO 2010

López Pérez, Blanca Estela, CONFERENCIA MAGISTRAL: “Videojuegos del Género” Survival Horror, Universidad Autónoma Metropolitana, Auditorio Incalli, Septiembre 2010.

Índice de figuras

Figura 01.....	10
Figura 02.....	18
Figura 03.....	20
Figura 04.....	26
Figura 05.....	28
Figura 06.....	48
Figura 07.....	56
Figura 08.....	61
Figura 09.....	85
Figura 10.....	87
Figura 11.....	87
Figura 12.....	87
Figura 13.....	91
Figura 14.....	91
Figura 15.....	92
Figura 16.....	95
Figura 17.....	100
Figura 18.....	101
Figura 19.....	119
Figura 20.....	122
Figura 21.....	123
Figura 22.....	125
Figura 23.....	131

Figura 24.....133
Figura 25.....134
Figura 26.....138
Figura 27.....143
Figura 28.....147