



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO
EL DOLOR Y EL ASCO COMO FACTORES DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA
EN LA SAGA DE VIDEOJUEGOS SILENT HILL

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN ARTES Y DISEÑO

PRESENTA:

EDGAR MARTÍNEZ MENDOZA

TUTOR PRINCIPAL

DR. JOSÉ DANIEL MANZANO ÁGUILA
(FAD)

COMITÉ TUTOR

DRA. LAURA ALICIA CORONA CABRERA
(FAD)

MTRO. JULIÁN LÓPEZ HUERTA
(FAD)

SINODALES

DR. GABRIEL SALAZAR CONTRERAS
(FAD)

DR. VÍCTOR FERNANDO ZAMORA ÁGUILA
(FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

AGRADECIMIENTOS

El proceso en el que me vi envuelto para desarrollar este trabajo estuvo lleno de obstáculos, no podría haberlos superado y lograr terminarlo sin el apoyo material, espiritual y anímico de muchas personas, a continuación les dedico las siguientes palabras.

En primer lugar me gustaría agradecer a mis tutores Dr. José Daniel Manzano Águila, Dra. Laura Alicia Corona Cabrera por darme su voto de confianza para emprender el camino de la investigación, gracias por recuperar y tutelar este proyecto desde el principio, gracias por la oportunidad.

A mis sinodales: Dr. Víctor Fernando Zamora Águila, gracias por los comentarios y erudiciones sobre la imagen, gracias por sus reflexiones sobre la cultura asiática. Al Mtro. Julián López Huerta, profesor siempre generoso en conocimientos, amigo siempre dispuesto a escuchar, gracias por todo su apoyo académico y moral. Al Dr. Gabriel Salazar Contreras, gracias por la confianza y sus conocimientos en torno al dibujo.

A la Dra. Blanca Estela López, con quien tuve la dicha de conocer el mundo teórico de los videojuegos, la imagen, el juego, a través de sus clases, sus conferencias y textos publicados aclararon muchas dudas y me exigieron ir un paso más allá. Al Mtro. Gabriel González García, lector ingobernable, erudito en el campo de la literatura de terror, gracias por los cafés. Gracias a mi amigo Alfredo Rangel, siempre estaré agradecido por tu apoyo.

Gracias a la Facultad de Estudios Superiores Iztacala, a mis compañeros de trabajo. Gracias a la UNAM, la UAM AZC, la FAD, la Academia de San Carlos, la Biblioteca Central, que me dejaron sus puertas abiertas para consultar todo tipo de materiales.

A mis padres Verónica Mendoza León, Alfonso Martínez Peralta, gracias por su cariño y apoyo incondicional. A mi hermana: Leslie Bibiana Martínez Mendoza, gracias por tu sentido del humor y todos tus cuidados.

A la Dra. Laura Alicia Corona Cabrera y la Mtra. Iris Julieta Caballero Durán, muchas gracias por todas las correcciones, por compartirme sus conocimientos, su tiempo y su espacio, sin su apoyo esta investigación no se habría terminado.

Dedico este trabajo a mis padres
Verónica Mendoza León
Alfonso Martínez Peralta

A mi hermana
Leslie Bibiana Martínez Mendoza

ÍNDICE

Introducción	3
El contexto en el que jugamos. (México, 2017)	12
Capítulo 1. Definiciones y relación entre miedo, horror y el terror	22
1.1 En que medida estas emociones se manifiestan en el jugador.....	28
1.2 ¿Porqué nos gustan los videojuegos de horror?.....	32
1.3 El monstruo como elemento diferenciador	42
Capítulo 2. Análisis formal del videojuego Silent Hill.	46
2.1 La trama que inicia la Saga de Silent Hill.....	47
2.2 Desarrollo visual del juego Silent Hill.....	49
2.3 ¿Qué elementos componen los videojuegos del género survival horror?	57
2.3 ¿Cómo funcionan los videojuegos del género survival horror?	59
2.4 ¿Qué es lo que ofrecen los videojuegos del género survival horror?	63
Capítulo 3. La representación del asco en la serie de videojuegos Silent Hill	67
3.1 La manifestación del asco en la saga de videojuegos Silent Hill	68
3.2 Lo monstruoso asqueroso	73
3.3 Exterioridad e Interioridad, la piel y desollamiento del cuerpo humano	81
3.4 Zombie vs Aberración Erótica	86
3.5 La muerte y la tortura, la transgresión de lo asqueroso.....	93
Capítulo 4. Análisis de la cultura e historia de Japón para entender la estética del videojuego Silent Hill.....	97
4.1 Surgimiento de la economía de posguerra.	102
4.2 Ero guro nansansu o lo erótico, lo grotesco y el sin sentido.	104
4.3 La bomba atómica y sus efectos como fuente del horror.....	107
4.4 Surgimiento de la industria del videojuego	110
4.5 Introducción a los valores estéticos medievales de la cultura japonesa presentes en la narrativa del videojuego Silent Hill.....	113
4.5.1 Mono no aware o la tristeza elegante.....	117
4.5.2 Mujōkan o la impermanencia de la existencia.....	121
4.5.3 Wabi y sabi o la sutileza de languidecer y la desolación.....	123
4.5.4 El gusto por las formas imperfectas en la cultura japonesa.....	127
4.6 Relación de los valores estéticos medievales con la Saga de Videojuegos Silent Hill.....	129
4.6.1 Mono no aware o la tristeza que habita en Silent Hill.....	130
4.6.2 Mujōkan y la importancia del silencio en Silent Hill.....	132
Capítulo 5. Monstruo, el gran atractivo de los videojuegos de horror.	138
5.1 Lo monstruoso y su teatralidad.	139
5.2 Desarrollo visual de los personajes de terror.....	141
5.3 Diseñadores de personajes de Horror.....	144
Conclusiones.	151
Fuentes de consulta.	154

INTRODUCCIÓN

En la investigación proponemos un estudio de la estética de la saga de videojuegos *Silent Hill* (Konami, 1999-2016) a través de los siguientes ejes temáticos: el dolor, el asco, lo monstruoso, en función de la construcción de personajes que puedan ser usados en un videojuego de terror.

Jugar y transgredir son fuertes impulsos que se encuentran enraizados en el ser humano, a veces con tintes escalofriantes y estremecedores los videojuegos proponen una manera de relacionarnos con estas pulsiones. Pero si son tan intensas las imágenes del dolor y el asco que desencadenan estos impulsos, la pregunta obligada es:

- ¿Por qué nos gusta jugar con las imágenes del dolor, el asco y lo monstruoso en un videojuego?

Es una pregunta fundamental para entender cómo podemos crear personajes con mayor anclaje en el jugador, y generar un impacto más profundo en la sensación del juego, por lo que va a ser una de las preguntas guía en el desarrollo de la investigación.

Como parte del análisis que se va a desarrollar en torno al juego, vamos a desmenuzar nuestro objeto de estudio con la siguiente duda:

- ¿Qué elementos constituyen un videojuego de horror?

Una de las palabras clave que gravita alrededor del concepto de dolor, aunque sea artístico, es la palabra violencia, para despachar el tema, avanzaremos con cuidado orientándolo hacia la pregunta:

- ¿En qué medida la imagen del horror artístico tiene correspondencia con la violencia real?

Gracias a la mixtura de códigos estéticos que se da durante la realización del videojuego, proponemos estudiar la cultura japonesa en contraste con la occidental, a

través del concepto de horror, su manifestación en las artes, y la relación que el público guarda con ella. Por lo que planteamos el siguiente cuestionamiento:

- ¿Qué características marcan la diferencia entre la cultura visual del horror en Occidente y en Asia?

Ya que en estos juegos lo monstruoso despierta gran interés, dirigiremos nuestra atención en averiguar de dónde viene su teatralidad y si es que todavía puede mostrarnos cosas fuera del límite. Para ello abordaremos las siguientes interrogantes:

- ¿Lo monstruoso, en el contexto del videojuego de horror, tiene un canon?
- ¿Cómo trabaja la imaginación, la fantasía en combinación con el miedo al contemplar el monstruo en el ambiente de los videojuegos de horror?

Nuestra investigación tiene un carácter teórico práctico, por lo que al final exponemos un bestiario con personajes que articulan el dolor, el asco, lo monstruoso; que nos lleva a una última duda :

- ¿Es más viable la construcción de los personajes de horror a partir de categorías como el dolor, el asco, la imaginación y no a partir de su funcionalidad?

Durante la década de los noventa mucha de la información sobre los videojuegos de horror se dio gracias a las comunidades, foros y blogs en internet, aunque sin un filtro particular, los usuarios vertían en sus mensajes: sus experiencias, gustos, frustraciones tips y sugerencias sobre algún título en especial, desde como pasar determinado reto, hasta como trukear una consola.

Conforme pasó el tiempo muchos académicos que crecieron jugando videojuegos se fueron interesando cada vez más en el tema, las universidades tardaron en reconocer al videojuego como un tema digno de pensarse y cuestionarse.

Pero una vez que lo institucionalizaron, en el año dos mil¹, rápidamente se organizaron; surgieron así diferentes órganos internacionales de investigación como DIGRA: Digital Game Research Association o gamestudies.org en donde comenzaron la revisión del videojuego desde casi todas las áreas del conocimiento: Sociología, Filosofía, Historia, Arte, Ciencias Aplicadas, Política, Literatura, Diseño Gráfico, etc.

Este fenómeno detonó una gran cantidad de bibliografía al respecto, la mayoría de los libros en lengua inglesa, los artículos internacionales eran relativamente sencillos de consultar en internet y con poca frecuencia trataban el tema del videojuego de horror.

La socialización del tema se logró gracias a Bernard Perron, que desde la Universidad de Montreal en la rama de estudios cinematográficos abrió una célula de estudio sobre videojuegos de horror llamada ludiciné, en ella se convocaba periódicamente a realizar ensayos sobre algún aspecto de los videojuegos de terror.

La convocatoria de Perron reunió a varios investigadores de diferentes partes del mundo que ya venían pensando el tema y que de la mano de Perron en el año 2009 publicaron el libro: *Horror Video Games, Essays on the Fusión of Fear and Play*. Publicado por la editorial Mc Farland. Este libro constituye el hito, primer referente bibliográfico especializado sobre el tema.

Los ensayos analizan varios aspectos de los videojuegos como: las dinámicas de la narrativa, que incluyen música, artes visuales, literatura y teatro; los juegos intertextuales, los códigos transculturales, las mecánicas del juego e incluso algunos aspectos sociales que condicionan el goce de los jugadores.

¹ Ya se habían dado esfuerzos aislados por pensar y publicar sobre los videojuegos desde finales de los ochentas, autores como Janet Murray o Gonzalo Frasca fueron los parte aguas, pero comenzaron a tener mayor relevancia a principios de los años dos mil, cuando se agruparon y desarrollaron centros de investigación en la industria y en universidades.

La pluralidad de los autores concentraron su trabajo en los juegos producidos durante la primer década de los dos mil, esto quiere decir que analizaron juegos técnicamente complejos por la entrada de la tridimensionalidad a la experiencia del videojuego, que vuelve más cinematográfica y agregan nueva información sobre los movimientos de cámara, las luces y la relación del jugador con el avatar, etc.

Siguiendo el rastro de estudios sobre *Silent Hill* (Konami, 1999) encontramos que el único texto especializado publicado de manera impresa es también de Bernard Perron, el libro se titula: *Silent Hill, The Terror Engine*, publicado en el 2012 por la Editorial de la Universidad de Michigan, por lo que en el trayecto de nuestra tesis acudiremos a establecer el diálogo con esta fuente, que realizó un análisis serio del juego desde la cinematografía y la ludología.

En el afán por conseguir nuestras fuente logramos consultar las tesis de la Universidad de Montreal: entre autores como: Dominic Arsenault, Guillaume Rox Girard, Patrick Poulin, Frédérick Maheux, Kelly Boudreau, Cynthia Boucher, que centraron sus estudios en los videojuegos de terror y la cinematografía, su escritura esta en francés también tiene una visión anglosajona y algo rígida del asunto del juego. El esfuerzo de extraer las ideas centrales de estos autores corre por mi cuenta, por lo que pido clemencia al lector si no encuentra citas textuales contundentes. En las fuentes de consulta ofrezco los datos completos de los textos citados para que el lector curioso acuda a los textos originales.

Otra raíz que se nutre constantemente son las comunidades y revistas electrónicas que se dedican a dar reseñas de los videojuegos, en ellas podemos encontrar información de las tendencias, estadísticas, datos, etc. que podemos contrastar con el videojuego que nosotros vamos a estudiar.

En español hay bibliografía especializada, el libro de Carlos Ramírez Moreno: *Maestros del terror interactivo*, publicado en el 2015 por la editorial Síntesis que ofrece una visión

fresca y muy detallada del trayecto de los survival horror, sus dinámicas y sus máximos exponentes.

La revista *Brumal*, revista española (de la Universidad de Barcelona) especializada en literatura fantástica, que en el 2015 lanzó la convocatoria con el tema: el monstruo en los medios visuales contemporáneos, dando énfasis a los videojuegos de horror, como un tema privilegiado, es una de las pruebas que enmarcan la vigencia del tema.

En México una fuente importante es la investigadora: Dra. Blanca Estela López, que estudia los videojuegos de una manera integral, desde varias esferas como lo son: la narratología, el cine, la filosofía y el psicoanálisis. En 2013 se doctoró en Diseño con la tesis: *Dimensiones narrativas e imaginarios para las imágenes de los MMORPG*.

Texto fundamental con el que tendremos la oportunidad de dialogar ya que el abordaje del tema lo hace a través del estudio del juego como una entidad viviente, constructiva y destructiva, generadora de imágenes, pensamiento, y no solo de cultura, este texto es importante para entender el juego como una estructura integral y no disociada como los pensadores decimonónicos lo planteaban.

La socióloga Dra. Rossana Reguillo Cruz, que denuncia el contexto de los jóvenes en relación a las instituciones, el estado, las políticas dirigidas a la deshumanización, esto deriva en el horror en contextos juveniles y su relación con la violencia y las emociones; es otro referente para entender el contexto nacional en el que las personas juegan.

Rossana Reguillo también nos explica la diferencia entre las imágenes de violencia explícita difundidas en los periódicos amarillistas de circulación nacional, que podemos contrastar con las imágenes de los videojuegos de terror.

La investigación que a continuación se desarrolla tiene como objetivo mostrar los aspectos que estructuran un videojuego de horror, vamos a centrar el estudio en la saga *Silent Hill* (Konami, 1999-2016) que comprende 8 episodios, y un mítico game

teaser, o juego de prueba; se analizará su estética tomando como ejes las categorías del dolor, el asco, el miedo y lo monstruoso.

Gracias a las múltiples relaciones que el videojuego de horror entreteje vamos a realizar constantes citas a obras de arte que transitan entre la pintura, el teatro, la música, el cine y la literatura.

Dentro del primer capítulo haremos una incisión, una apertura, a un tema muy vasto como es el campo de la imagen y el miedo, de este último su transición y desarrollo hacía dos emociones distintas como el terror y el horror.

A menudo los estudiosos sobre videojuegos de horror se empeñan en explicar que el miedo real y el miedo ficcional son cosas diferentes, pero no siempre dan razones claras sobre esto y ya que es un aspecto central tanto en la construcción literaria y visual de la narrativa del juego, como en la experiencia estética del jugador nosotros vamos a tratar de desenmarañar el asunto.

En ese apartado iremos en busca de esas explicaciones más consolidadas sobre el miedo y lo que pasa en nuestro cerebro que provoca que podamos disfrutar del videojuego de horror.

Incluyo una reflexión sobre el papel de las imágenes del horror ficcional que ofrece el juego en contraste con las imágenes terroríficas de la realidad, ya que estos dos grupos de imágenes aunque diferentes comparten la misma época.

En el segundo capítulo mostraremos un poco de historia sobre quienes realizaron el juego y cómo se fue desarrollando la franquicia *Silent Hill* (Konami, 1999), también vamos a despachar los elementos formales que ofrece el videojuego: mecánicas de juego, interactividad, música, estética, y abriremos una categoría un tanto inusual que introdujo Carlos Ramírez Moreno: actitud. Me refiero a la actitud de asustar a alguien de tal modo que el otro disfrute con el susto.

Para el tercer capítulo abordamos el tema de las categorías estéticas que propongo para enlazar el videojuego con el campo del arte y sus repercusiones en el jugador así como elementos que a mi juicio complementan el panorama del juego de horror: el cuerpo grotesco, el cuerpo disuelto, lo sublime y lo siniestro.

Surge así el cuarto capítulo donde proponemos un análisis comparativo del concepto de horror entre la cultura japonesa y la cultura occidental, ya que esta temática esta asociada a ideas complejas como la muerte y la memoria. Para acercarnos hay que abrir diferentes matrices culturales y entrar a diferentes horizontes de comprensión para explicarnos por qué tiene características diferentes y sus manifestaciones llegan a ser tan impactantes.

Debido a que el monstruo se desenvuelve como el gran atractivo de los juegos de horror en el quinto capítulo apuntamos una lectura del monstruo desde la contemplación, la imaginación y la fantasía para enlazarlo con el sexto capítulo donde veremos los aspectos técnicos para crearlo.

Cada investigación ofrece límites, matices y declaración de principios sobre los temas a tratar y nuestro proyecto no es la excepción, por lo que se los presento a continuación.

Durante la tesis no podremos hacer un recorrido por todos los videojuegos de horror que se han desarrollado antes y después de *Silent Hill* (Konami, 1999), pero sí haremos el esfuerzo por señalar la influencia puntual de algunos juegos que florecieron antes de *Silent Hill* (Konami, 1999), y aportaron algo aunque sea de manera accidental pero que resultó definitivo para el juego que estudiamos.

También debemos disculparnos del por que no haremos un estudio muy profundo sobre la narratología de la saga, es decir no inspeccionaremos lo que sucede en cada tomo o capítulo del juego con mucho detalle.

Para poder entender el universo de todo el compendio del juego, nos quedaremos con una visión sintética de la historia y así explicar de manera clara qué sucede en cada juego y cómo se enlaza con el siguiente aunque no sea de manera cronológica, porque un detalle de la serie es que no sigue una línea temporal continua sino que va dando saltos en el tiempo sobre todo hacia el pasado de los personajes.

No vamos a poder estudiar cada capítulo del juego con lujo de detalle. Proponemos quedarnos con elementos aislados de cada juego para ir desmenuzándolos poco a poco y llevarlos al terreno del arte, el juego, la estética, los estudios culturales y de la imagen.

Por ejemplo, cuando estudiemos los monstruos, vamos a realizar un compendio en donde se clasificarán los monstruos. De todo ese universo nos quedaremos con los más relevantes para la investigación; aunque haremos un esfuerzo por presentárselos todos al lector, no es la meta de la investigación.

Otro elemento en el que no vamos a detenernos mucho es el código del juego, esto quiere decir que sólo mencionaremos algunos de los aportes del videojuego a nivel de algoritmo, pero no explicaremos cómo es que lo hicieron.

No tendremos tiempo para los llamados huevos de pascua: secretos y desbloqueables que existen en el universo del juego, desarrollarlos todos es más la función de un tutorial, (y no es que desdeñemos los tutoriales) pero con fines prácticos solo señalaremos los más relevantes en función del análisis que estemos desarrollando.

Lamentablemente tampoco nos quedará tiempo para abordar todas las películas, los comics, libros, versiones alternas, juguetes, disfraces, que se derivaron del videojuego y que se han vuelto parte de la cultura popular. En ocasiones sólo haremos llamadas o citas breves a estas obras sin detenernos demasiado.

Para no repetirnos con el título del juego, vamos a abreviarlo de *Silent Hill* a S.H. y sólo agregarle el apellido de acuerdo al número del tomo que tratemos.

Si notas el modo de escritura plural de la tesis es porque pienso que la estamos construyendo entre tu y yo. A mi me toca ir por las fuentes y hacerlas dialogar de la manera más diáfana y clara posible para presentarlas contigo lector.

A ti lector te corresponde construir el sentido de lo que estoy escribiendo, que no es poca cosa y como toda lectura es un dialogo abierto, puedes contactarme en: edgar.mtz.mdz@gmail.com, donde con gusto recibiré tus dudas, comentarios, sugerencias o críticas.

El contexto en el que jugamos. (México, 2017)

Pobre México, tan lejos de Dios y tan cerca de Estados Unidos.
Nemesio García Naranjo².

El panorama en el que se desarrolla esta investigación es desde la cultura, las humanidades y las artes, y es por ello necesario contextualizar los fenómenos de violencia, homogenización cultural, precarización económica, securitización y vigilancia, que se han ido implantando en México durante los últimos 20 años. Con el objetivo de establecer el ambiente en el que jugamos, y de que manera nos relacionamos con la industria del videojuego, incluso pensándolo como posibilidad laboral.

También para establecer un preámbulo y reflexionar en cómo nos relacionamos con las imágenes que el videojuego de terror propone, y preguntarnos si ¿estas imágenes pueden volverse un bálsamo contra las imágenes que el contexto social nos ofrece?

México, un país de 120 millones de habitantes, donde un 80% de la población se encuentra en estado de pobreza³, con la tendencia a incrementar esta cifra y junto con ello, la brecha entre las clases sociales, deteriorando especialmente la clase media y baja, beneficiando al 1 por ciento del país. El crecimiento PIB anual de México durante

² Véase, Nemesio García Naranjo, "El orgullo de la raza", *Libano*, Vol. I, Número 2, septiembre de 1937. García Naranjo, es el autor intelectual de esta frase o aforismo, aunque se hizo popular en voz de Porfirio Díaz; para algunos autores como Octavio Rodríguez Araujo, Luis Arturo Salmerón, esta expresión marca la desigual política exterior de México con Estados Unidos de América, desde 1848 con el Tratado Guadalupe Hidalgo. Lorenzo Meyer explica: en ningún lugar del mundo se encuentra una relación tan dispar entre dos países vecinos. Esta relación no la tiene ni Rusia con el pequeño país Finlandia, a pesar de que los dos protagonizaron la guerra de invierno (1939-1940). Véase, Clases de Lorenzo Meyer. L1, <https://www.youtube.com/watch?v=IhwuY5IGNUU&list>. consultado el 5 jun. 2011.

³ La institución encargada de medir la pobreza en México es el CONEVAL, Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social. De acuerdo a este organismo la pobreza se mide en: Índice de Rezago Social, con indicadores educativos, de acceso a servicios de salud, calidad y espacios en la vivienda, servicios básicos en la vivienda e indicadores de activos en el hogar. Y el Índice de Rezago Social del Coneval, durante el 2006, estos datos fueron falseados por orden del Estado, para deformar el balance a favor de un resultado que disminuyera la pobreza en México.

Véase, Sara María Ochoa León. *Ley General de Desarrollo Social y la medición de la pobreza*. Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública, Documento de Trabajo núm. 28 Diciembre de 2007

De acuerdo con el economista Julio Boltvink, los instrumentos usados por el INEGI durante sus encuestas son tramposos y no reflejan la realidad de la situación económica, pero es posible realizar el ejercicio de integrar las dimensiones sociales, de ingreso, más la del tiempo, para hacer un balance más realista, el cual arroja un alarmante, 82% de la población en situación de pobreza. (Boltvink, 2012)

Véase, Julio Boltvink, Hilario, Barcelata Chávez, Compilador. *Pobreza, Desarrollo y Política Social en México*, Universidad de Málaga, 2012 .

el año 2016 fue de 2.3 por ciento anual, lo que establece que el avance del país es constante pero la distribución de la riqueza desigual, con una repartición del 72 por ciento que absorbe el capital, extranjero o nacional privado y un 28 por ciento para los trabajadores.⁴

México también es un país que ha sido presa de las energías y fuerzas internacionales, como el neoliberalismo, el capitalismo salvaje, que ha dado como resultado, un proceso de desindustrialización,⁵ en todos los niveles y estratos de la producción nacional, que deriva en una dependencia y vulnerabilidad total ante los movimientos estratégicos de los capitales, y políticas internacionales, cuya sede se encuentra en Washington, E.U.A.

El debilitamiento de la economía sumado a la indiferencia y frialdad de la clase gobernante, provocan el hundimiento del país en una ola expansiva de violencia. El fenómeno de la violencia, ejercida por el Estado hacia su población, Sergio González Rodríguez lo describe como un proceso de descomposición en el que el Estado se reconfigura con características de a-legalidad, para-legalidad o an-legalidad, un Estado que opera dentro y fuera de la legalidad,⁶ que ante la imposibilidad de ofrecer una oportunidad de empleo, seguridad social, de realización biográfica, a su población juvenil, fortalece su brazo punitivo para ejercer control sobre sus habitantes a través del miedo y el shock.

El mecanismo que utiliza para generar esta violencia es lo que Rossana Reguillo llama, narco-máquina, la cual reúne: al empresario, el político y el delincuente, como quinta

⁴ Véase, Julio Boltvinik (Revolución Tres Punto Cero). *"Falsos los argumentos del Gobierno Federal para no aumentar el salario: Julio Boltvinik"*. <https://youtu.be/WaTFoI03Qe0>. Consultado el 8 de sept. 2016.

⁵ Con reserva de la industria Automotriz y Aero-Espacial, que se encuentra en la zona del bajío, la maquila ubicada en el norte del país y el turismo que se ha visto afectado por la entrada del narcotráfico en los diferentes puertos. O la industria minera en el estado de Guerrero. Son industrias que se ponen entre paréntesis porque no generan empleos, ni salarios dignos, no repercuten de manera positiva en la sociedad, al contrario, provocan una competencia desleal en los mercados internacionales y una caída en los salarios de los trabajadores nacionales. Perpetuando un círculo vicioso que solo beneficia a los empresarios, y políticos. Dicho sea de paso, tampoco invierten en ciencia o tecnología nacional, lo que a la larga volverá obsoleto este modelo de negocio. El futuro de la industria automotriz, por ejemplo, se encuentra en la tecnología: 4.0, tecnología robótica especializada en la construcción sistemática de automóviles. Robots Colaborativos.

Véase: *Seminario sobre Trabajo y Desigualdades: El Futuro del Trabajo en la Industria Automotriz*, El Colegio de México A.C., <https://www.youtube.com/watch?v=qb9HGH7Q8kY&t=8816s>. Consultado el 21 mar. 2017.

⁶ Sergio González Rodríguez, *Conversación con Sergio González Rodríguez, Sobre el libro Campo De Guerra*, [Cátedra Alfonso Reyes], archivo de video, <https://youtu.be/iK6HH7SaB7Q>, 11 ene. 2016.

esencia del poder económico, de un modelo neoliberal, que expresa su poder a través de la deformación de la sociedad (Reguillo, 2016). La narco- máquina provoca el cambio de una sociedad desarrollista, a una sociedad bulímica; es la sociedad que vomita a sus jóvenes en fosas clandestinas, en desapariciones forzadas, pero también en los cuerpos de las botargas que se usan en empleos temporales, sucios, peligrosos y humillantes.⁷

Para explicar el resultado del funcionamiento de la narco-máquina, la autora establece 3 semejanzas con la Alemania Nazi, descrita por Primo Levi.⁸ La primera, es la similitud entre los cadáveres en los campos de exterminio y los cuerpos desmembrados por el narco.

Esta violencia actúa borrando la identidad de la persona, funciona de la siguiente forma: 1) las víctimas se vuelven cuerpos anónimos, 2) se transforman en unidades de sentido común, 3) se vuelven universales, 4) para terminar siendo unidades abstractas, (encajuados, enpozolados, encobijados), por lo que ella concluye este primer acercamiento con la frase lapidaria: la disolución de la persona es el primer trabajo exitoso de la máquina. (Reguillo, 2010)

La segunda semejanza se basa en los cuerpos masacrados por la violencia, estos cuerpos, operan como índices, el cuerpo muerto, se vuelve residuo de una tortura; explica que al igual que los prisioneros en los campos de exterminio (cadáveres vivientes), los cuerpos masacrados por la narcoviolencia en México funcionan como índices degenerados. Índices de un poder previo al que no podemos acceder por la experiencia inmediata. (Reguillo, 2010)

⁷ Se definen en inglés como 3D-Jobs, dirty, dangerous, demanding, son los trabajos de migrantes, que salen de sus países de origen por la promesa de una superación económica. Es un problema a nivel mundial, el caso más evidente es el de los migrantes mexicanos y sur americanos que van hacia E.U.A. Sin embargo también puede observarse este fenómeno en los migrantes filipinos que migran hacia China o los Emiratos Árabes Unidos. Recientemente con la crisis militar en Siria, Libia, Egipto, se ha provocado una enorme ola de inmigrantes que se refugian en países como Alemania, Holanda, Turquía, Bélgica. El término se originó a partir de la expresión japonesa 3K: Kitanai, Kiken, Kitsui (dirty, dangerous, demanding). Véase: Phillip Martin, *Migrantes en Movimiento en Asia, Asiático-Pacífico*, East West Center, Washington. 1996.

Véase: J. Connell, *Kitanai, Kitsui y Kiken: El levantamiento de la migración de trabajo a Japón*, Unidad de Investigación Económica y Regional de Reestructuración, Universidad de Sydne, 1993,

⁸ Véase, Primo Levi, trad. Pilar Gómez Bedate, *Los hundidos y los salvados*, Barcelona, Ediciones Península, 2015. Véase Primo Levi, trad. Pilar Gómez Bedate, *Si esto es un hombre*, Barcelona, El Aleph, 2006.

Tercer punto, ubicación y localización, en este punto la relación con el poder nazi se da por contraste, debido a que mientras la maquinaria nazi tenía bien identificados sus edificios, instalaciones, en el caso del narcotráfico en México se deslocaliza. La narco-máquina, es ubicua, su presencia es fantasmagórica. En este sentido la reflexión apela a la cara oculta del narcotráfico, que es la red de lavado de dinero, en el que están involucrados bancos como HSBC, y otros grupos financieros internacionales, que tienen su origen más allá de las fronteras mexicanas y que cambian de nombre y sede constantemente. Aunado a la cara visible, el sicario o tirador, personaje que al morir tiene miles de reemplazos, es con la sangre de estos jóvenes que la máquina sigue funcionando. Ante la imposibilidad de darle un sentido teleológico, un proyecto de vida, los jóvenes de las zonas marginadas del país son integrados al narcotráfico con la esperanza de tener una vida corta pero sin carencias económicas, las nuevas estructuras disciplinantes y proveedoras de valores, como la lealtad, la responsabilidad y el compromiso con una causa, son el narcotráfico.

Estas violencias son tipificadas por Rossana Reguillo en: Violencias Estructurales, históricas, disciplinantes, difusas, utilitarias y expresivas. Las violencias históricas, son aquellas que invisibilizan a las víctimas y se han dirigido históricamente a las minorías étnicas, aquí se encuentra la violencia contra los grupos indígenas, y otros grupos vulnerables como las mujeres.

Violencias Disciplinantes, se describe como la violencia que des-identifica a las personas, en una situación de riesgo, o de víctimas potenciales, la autora ejemplifica esta tipificación en la trata de mujeres, donde las mujeres muy jóvenes, de pelo largo, negro, y de complexión delgada, son el principal objetivo de los grupos criminales, que secuestran este perfil, con fines de explotación sexual. Por lo que los padres de las niñas toman la decisión de cortarles el cabello y pintárselo de rubio para evitar que sean sustraídas, deformando su identidad.

En esta categoría también se expresa la violencia que países como los Estados Unidos tejen desde sus políticas migratorias para objetivar de manera negativa, cierto grupo de

inmigrantes. Esta objetivación se crea desde los denominados think tanks⁹, que son corporaciones privadas, en su plantilla cuentan con investigadores altamente especializados: antropólogos, sociólogos, filósofos, psicólogos, economistas, etc. que se dedican a generar productos ideológicos, entre sus objetivos esta crear imágenes mentales, visuales, auditivas, de un sector de la población, con la finalidad de demonizarlo, véase el caso de los musulmanes (la imagen del terrorista), los mexicanos (la imagen del delincuente, narco menudista), los palestinos, (la imagen del invasor). Con fines propagandísticos, buena parte de la política exterior estadounidense se teje en estos corporativos.

Violencia Difusa, es aquella violencia de la que se desconoce el origen de la agresión, la autora esta pensando en el caso de los 43 estudiantes normalistas desaparecidos en el caso de Ayotzinapa; aunque se le imputa el crimen al estado, no se da una respuesta clara y concreta de los hechos, ni de los autores intelectuales o materiales del delito. Esta violencia genera la figura del desaparecido, una figura tristemente común en América Latina, véase el cuento, *Segunda Vez* de Julio Cortázar, texto escrito en 1974, durante el régimen militar en Argentina que muestra el horror, de ser sospechoso (sin motivo alguno) y desaparecer sin previo aviso.

Violencia Utilitaria, la violencia que se daba entre grupos de tráfico de drogas, con el objetivo de hacerse con el territorio de su rival, Reguillo sostiene que esta violencia se basaba en la eliminación del contrincante, no importaba la forma solo el resultado, hacer a un lado la competencia. (Cuando los criminales no involucraban en el conflicto armado a mujeres y niños).

Violencia Expresiva, aquella que no solo busca eliminar a sus víctimas, además busca exhibir las huellas de su poder total, inscribiendo en los cuerpos una caligrafía que

⁹ En español pueden llamarse Laboratorio de ideas, aunque no hay una definición contundente, debido a que estos centros cambian continuamente su perfil, a veces más cerca de la industria militar que del ámbito civil, a veces financiados por capital gubernamental, a veces patrocinados por capital privado, lo cierto es, que su origen es el binomio de guerra y conocimiento. Son una industria que genera y contaminan con ideología la esfera política. (Parraguez, p.144)

María Luisa, Parraguez Kobek, *Los intelectuales corporativos y los Think Tanks de política exterior de Estados Unidos en el Siglo Americano*, Tesis de Doctorado en Relaciones Internacionales, UNAM, 2006.

desarticula el concepto de lo humano, desontologizando la muerte, es decir, es el tipo de violencia a la que no le basta con la muerte del sujeto, sino que además busca su destrucción a través del dolor y la tortura.

Sobre este tema, González Rodríguez, señala que, estas tácticas de mutilación y tortura, es propia de los grupos militares norteamericanos, más concretamente de la CIA, y que su influencia, comenzó al importar armas y modelos de intimidación estadounidenses hacia el grupo de los zetas, siguiendo esta idea Moisés Garduño, sostiene que:

- 1) Los grupos guerrilleros en Medio Oriente (muyahidines), después clasificados como terroristas, fueron originalmente grupos armados entrenados por la CIA, para luchar en la guerra de Afganistán (1978-1992), contra Rusia, las tácticas de intimidación y tortura que aprendieron, son muy parecidas a las ejercidas por los grupos del narcotráfico en México. (Garduño, 2016)
- 2) El narcotráfico en México y su vínculo con la industria bélica norteamericana, se hace evidente con el tráfico de armas que grupos como los Z realizan, mercado que controlan y aceitan con el dinero del narcotráfico, y que solo con instrucción militar especializada se puede mantener, ya que conocen las rutas del tránsito del armamento, así como su mantenimiento.¹⁰

La securitización, es un anglicismo, recientemente se va integrando al idioma español, originalmente es un término mercantil, proviene de security, palabra general que describe las acciones, bonos, garantías, valores, toda inversión que ponemos en manos de un tercero. De ahí, es securitization el efecto y acción de convertir un instrumento (o una obligación) en un security. En términos geopolíticos se define como un proceso de vigilancia y control de puntos estratégicos, como lo son las fronteras, físicas y virtuales.

¹⁰ Véase: Moisés Garduño, *Conferencia sobre Terrorismo*, [UNAM Global TV], archivo de video, <https://www.youtube.com/watch?v=6YyuTsHNRZM>, consultado el 29 mar. 2016.

Un ejemplo de control virtual, lo podemos encontrar en la huella o firma digital que se deja mientras uno navega en internet, redes sociales como Facebook, Twitter, motores de búsqueda como Google, correos electrónicos como, Gmail, Hotmail, Yahoo, servicios como Youtube, forman parte de la gran red que realiza un rastreo y recolección de nuestra información. Al respecto Bruce Sterling en el 2010, escribió un cuento titulado, *He visto a las mejores de mi generación destruidas por google*, parodiando la frase de apertura del poema de Allen Ginsberg, *Aullido* (1956); en el relato de Sterling, hay una comparación entre las brujas del cuento *Hamlet* de Shakespeare, con la tecnología actual, el punto donde convergen, es la potencia, expresada en la habilidad de ver el futuro, el don de la ubicuidad, la información en tiempo real. El tono negativo de este relato habla sobre el control que se ejerce a través de los dispositivos móviles, especialmente los celulares, que fungen como nuevas niñeras, de los jóvenes:

Esa espeluznante “restricción selectiva” asegura ahorrarle un montón de problemas a los adultos. Crecientes pedazos del mundo son simplemente... proscritos mágicamente. Es un extraño nuevo régimen donde todos los mercados y todas las escuelas y todos los autobuses y trenes y jets son etiquetados y rastreados y ambientados y controlados, ubicuos y geo-localizables... Dios Santo ¡amo esas palabras!... ¿Qué estaba diciendo?

Ah, sí. Los adolescentes vivimos en “espacios controlados”. Marcas de identificación en radio-frecuencia, sistemas de ubicación en tiempo real, sistema de localizamiento global, puertas inteligentes, cámaras de seguridad. Ellos nos protegen a nosotros los niños, de la imaginaria mafia de depredadores-terroristas-narcotraficantes-satánicos. Estamos “seguros”. Somos delincuentes juveniles en cuyos bolsillos hay teléfonos-niñera siempre

*encendidos. No hay forma de apagarlos. La Internet fue diseñada sin botón de “apagado”.*¹¹

Como diría Charles Bukowsky en su poema, *Dinosauria We, nacemos a esto, en esto, navegamos a través de esto*; es en este contexto en el que los videojuegos de terror abren una brecha para pensar el horror, la violencia, desde el entretenimiento y si bien hay estudios sobre todo de corte psicológico, sociológico, que tratan el tema de los videojuegos de terror, no hay un resultado contundente acerca de que por jugar videojuegos las personas se vuelvan más violentas, o sean más insensibles.

Las intuiciones generales apuntan hacían el contexto como principal responsable de determinadas actitudes negativas que provocan situaciones trágicas como la masacre de Colombine en E.U.A. Son el marco económico, social, político, cultural, los que determinan los valores y modelan el sentir de una sociedad en una época. Por lo que el arte y el juego son solo reflejo de todo aquello que pasa al interior de los individuos que habitan esas sociedades.

Sin embargo siempre ha existido una tendencia por culpar a lo nuevo de todo lo malo, en el caso de los videojuegos no es diferente, si recordamos pasaba lo mismo con el surgimiento de internet, con los juegos de rol, con la imprenta y la individualización de la lectura, véase el Quijote, un hombre que se vuelve loco por leerlo todo. En el caso del juego siempre ha estado en el ojo del huracán por el deseo (de la cúpula de poder) de controlar su estatus, es malo cuando no es controlado, peleas clandestinas (recordemos es así como surgieron las primeras peleas de box), es bueno cuando esta reglado, los grandes casinos en Las Vegas, y todo el universo de juegos discretos y estrafalarios que habitan aquel espacio.

¹¹ Bruce Sterling, Trad. Por Dr. Malavibra. *He visto a las mejores de mi generación destruidas por google*. 2010, <http://sociedadmalavibra.blogspot.com/2010/07/este-texto-fue-publicado-principios-del.html>, consultado el: 5, Nov, 2017.

La postura que nosotros vamos a proponer respecto a los videojuegos de terror y las imágenes que proyectan es que si bien tienen evocaciones artísticas de la violencia, están funcionando como un catalizador. Un momento catártico, en una sociedad violenta, puede ayudar a liberar ese miedo, ira, angustia que el individuo que juega siente ante la violencia real, ante la interrogante de saber si al salir de su casa, volverá o tal vez desaparezca como en el cuento de Borges, *Segunda Vez*, por lo que estos videojuegos pueden ayudar al individuo a darle un momento de sentido y orden a su vida ante el tremendo caos que implica vivir en estos tiempos violentos.

Las imágenes de los periódicos amarillistas, están normadas por el Estado, y cumplen una función diferente que es la de inducir miedo al lector, al establecer el sistema de las tres páginas principales, un mensaje que va de lo mortífero, 1) La Portada, (el castigo), que es la que muestra fotografías de un cuerpo destruido por la violencia, acompañada de un signo lingüístico, con tono satírico o paradójico, sobre las circunstancias en que la persona falleció. A menudo estas fotografías no son censuradas, buscan ángulos en que el rostro de la víctima no sea totalmente visible sino perfilado y la sangre como punto focal para dar aún más veracidad al contenido de la imagen.

2) Lo insuficiente, el contenido de la noticia, en la que se dedican un par de párrafos a dar la explicación de la imagen, siempre desde una voz morbosa, en la que a veces no se tiene el nombre de la víctima, pero de todas formas se busca explicar sobre las circunstancias de la muerte, dar los motivos, que se quedan cortos ante la brutalidad de la imagen principal.

3) El erotismo, (la recompensa), que es la tercer página en la que se encuentra la imagen de una mujer semi-desnuda o desnuda, para hacer olvidar o para gratificar, la crudeza de la primer imagen.

Así el sistema busca a través de esta imágenes, la neutralidad, apaciguamiento; el mensaje hacia el lector es: evita el confrontamiento, de no hacerlo, te doy evidencia de

(1) el castigo, (2) te anulo como persona ante lo insuficiente, (3) al no enfrentarme puedes seguir gozando entre otras cosas de la sexualidad de la vida.

Así estas imágenes se mueven entre Tánatos y Eros, dos registros primordiales en el ser humano son activados en el discurso de los periódicos amarillistas, orientando una catarsis hacia la inmovilización, la intimidación, perpetuando un ciclo de violencia en donde el lector se vuelve parte no activa del espectáculo de la muerte, en un sistema que no desperdicia ni los residuos de sus mortíferas acciones para ejercer control sobre la sociedad.¹²

¹² Moisés Garduño. *"Islam y modernidad"*, en Diplomado en Estudios Sobre Asia, México, UNAM, IIF, 07, Feb, 2017.

Capítulo 1. Definiciones y relación entre miedo, horror y el terror

El primer problema que nos encontramos cuando tratamos el tema de los videojuegos de terror es la etiqueta que se les implantó comercialmente: Survival Horror, que al español los especialistas traducen como Terror de Supervivencia, entonces ¿es lo mismo terror que horror?. Para Adriana Cavarero, autora del *libro: Horrorismo, nombrando la violencia contemporánea*, el horror y el terror son diferentes emociones y se autodefinen por la reacción que causan en el individuo.

Si bien están inscritas o adheridas a una constelación más grande, que es la emoción del miedo, atañen a una forma particular de miedo: el miedo repentino, el susto. Ese tipo de susto que está relacionado con el shock, el impacto, la violencia y de cierta forma la fuerza.

Siguiendo a Cavarero encontramos que el terror provoca la huida, y el horror, el congelamiento, las definiciones que la autora propone son:

*(Terror: deriva de los) ... verbos latinos terreo y tremo. Caracterizados por la raíz ter, indicadora del acto de temblar, aquéllos derivan a su vez de los verbos griegos tremo o treo que, según Chantaraine, se refieren al miedo, no en cuanto dimensión psicológica, sino en cuanto estado físico. Siguiendo la etimología, la esfera del terror estaría entonces caracterizada por la experiencia física del miedo tal y como se manifiesta en el cuerpo que tiembla.*¹³

Señalar que el terror es algo que se experimenta en todo el cuerpo, que lo sacude y lo hace temblar sin que el individuo pueda controlarlo es importante pues tendrá relación con lo que veremos más adelante, nos referimos al hecho de que los videojuegos de terror no apelan solo a la parte lógica de los jugadores, están operando con lo más visceral de ellos y ejerciendo una serie de estímulos sobre sus pulsiones más arcaicas

¹³ Adriana Cavarero, *Horrorismo, nombrando la violencia contemporánea*. Trad. Saleta de Salvador Agra, Impreso en España, Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, 2009. p.20

e intensas. Como lo señala Blanca Estela López, esta es una de las razones por las que algunas personas no pueden jugar durante un periodo prolongado de tiempo esta clase de juegos.

Sin embargo la otra graduación de miedo también ofrece un panorama importante en el entendimiento de esta emoción, nos referimos al concepto de horror que continuando con Cavarero nos explica que:

Horror ...Etimológicamente deriva del verbo latino *horreo* que, como el griego *phrisso*, alude a poner los pelos de punta (la piel de gallina) y, sobre todo, los cabellos,¹⁴ según un significado que todavía se conserva en el adjetivo español «horripilante». Esta conocida manifestación física del horror va a menudo unida a aquélla, como es sabido, del congelarse, probablemente por la obvia conexión con la piel de gallina como reacción fisiológica al frío, respaldada también por el nexo etimológico, no del todo acreditado, entre el griego *phris-so* y el latín *frigus* (frío...).

En los mitos griegos, el Dios Ares, Dios de la guerra, mantenía una fuerte relación con los combatientes en los campos de batalla, y en ese contexto de lucha armada, sus hijos: *Deimos* (el terror) y *Phobos* (el miedo), se manifestaban en el cuerpo de los guerreros agonizantes, se dice que el primero en llegar era *Phobos* quien se manifestaba para neutralizar y el segundo en aparecer era *Deimos*, de este modo *Deimos* acompañaba el cuerpo agónico de los combatientes.

Así obtenemos otra característica que nos podría ayudar a definir más la cercanía de los conceptos y el porqué se usan como sinónimos, ya que están describiendo reacciones que si bien son diferentes atienden al mismo fenómeno del miedo por lo que ahora estamos en condiciones de adentrarnos en el concepto más grande que es el miedo.

¹⁴ Cfr. voz *horreo* en A. Ernout y A. Meillet, Dictionnaire étymologique de la langue latine. Histoire des mots, Klincksieck, París, 1985.

El miedo es una emoción¹⁵ que filogenéticamente tiene la función de adaptación y preservación de la especie, la emoción es un estado subjetivo que puede llegar a modificar la forma en que pensamos; la reacción del miedo es evolutivamente inestable, esto quiere decir que varía de acuerdo al contexto, el tiempo y la especie. Esta emoción tiene 3 rasgos:

Instintiva: Se refiere a las reacciones que se disparan de manera automática; ante determinados estímulos (por ejemplo la visualización de formas serpentina o arácnidas) el cerebro detona reacciones automáticas en nuestro cuerpo. Adaptativa: Reacciona ante los potenciales peligros y los memoriza para protegernos en el futuro, es una emoción compleja, capaz de modificarse a través de la experiencia. Aprendida: Es una emoción que se puede actualizar, se nos puede enseñar a qué temer.

El ser humano aún en el siglo XXI continúa siendo emocional, a pesar de la construcción tecnológica y cultural que lo atraviesa, mantiene un estrecho vínculo con los primates, por ello reacciona de manera automática ante la visualización de determinadas formas como las serpientes o las arañas, ya que en el pasado estas eran un depredador natural de los mamíferos y primates, nuestra memoria biológica nos alerta, como un sexto sentido, ante un potencial peligro.

Esta alerta se dispara en nuestro cerebro, en la amígdala, el cuerpo amigdalino envía señales a través de neurotransmisores que están diseminados en nuestra columna vertebral, estas señales también viajan por medio de sustancias bioquímicas a todo nuestro organismo, y funcionan como una llamada de atención a todo el cuerpo.

Los sentidos se agudizan, los músculos se tensan, nuestra percepción del tiempo se vuelve más lenta, nuestro cuerpo se prepara para identificar la amenaza, evaluar la situación, y prepararnos para una actitud defensiva, de escape o de agresión defensiva para neutralizar la amenaza.

¹⁵ Etimológicamente, el término emoción viene del latín *emotio*, que significa "movimiento o impulso", "aquello que te mueve hacia". Levenson, R.W. (1994). *Human emotion. A functional view*. En P. Ekman & R.J. Davidson (Eds). *The nature of Emotions: Fundamental Questions* (pp. 123-126). New York: Oxford University Press.

El miedo es una emoción que tiene la función de alertarnos para proteger nuestro organismo ante un daño potencial. Es por ello que el miedo es una emoción tan arraigada en nuestro ser y ejerce una poderosa reacción en nuestra biología, en nuestra psique y en nuestra cultura.



FIGURA 1, SILENT HILLS, KONAMI, 2014.

Desde un punto de vista científico el miedo puede ser estudiado a través de la neurociencia, en este campo de estudio se pueden observar los caminos o circuitos que el cerebro recorre para activar el miedo. Se han realizado experimentos con ratas de laboratorio, se escanea su cerebro, debido a la gran similitud que existe entre el cerebro de estos roedores y el de los seres humanos; el objetivo de estos experimentos es inducirles miedo a los roedores para posteriormente tratar de controlárselo con fármacos.

Una de las problemáticas más comunes al estudiar el miedo en una persona, es la dificultad en definir con palabras lo que sienten, esto es porque en los seres humanos

no se pueden introducir de manera directa aparatos para sondear este órgano, de modo que el auto reporte, es el medio más cercano para conocer lo que la persona siente.

Cuando las personas redactan su auto reporte surge un abanico de conceptos que están relacionados con el miedo, estos son: ansiedad, estrés, fobia, pánico, desasosiego, angustia. Cada una de estas palabras si bien están relacionadas atienden a problemas diferentes.

La diferencia básica estriba en que la fobia es una reacción descontrolada e inadecuada del miedo, este temor desmesurado es tan fuerte que al momento de pensar el objeto de nuestra fobia, el cuerpo evoca todos los síntomas del miedo, desatando reacciones desmesuradas.

Se le puede tener fobia a las arañas por ejemplo y el miedo todavía está cumpliendo su función, pero también se le puede tener fobia a los payasos, a los patos, a las plumas de las aves. En ese contexto el objeto del miedo ya no es adecuado, se ha desviado; las fobias pueden ser adaptativas como en el caso de las arañas, o incapacitantes como en el caso de los payasos, es entonces cuando entran los tratamientos con fármacos o productos bioquímicos para tratar de neutralizar el miedo; se ha demostrado que la serotonina es un químico importante para el tratamiento en pacientes con fobias.

Algunos científicos se han preguntado algo fundamental: ¿el miedo esta más allá o dentro de uno mismo?, la respuesta que ellos han establecido es que el miedo es una cosa creada por nuestro cerebro, entonces está dentro de nosotros.

Y así como existen miedos que son instintivos, innatos en el ser humano, también existen miedos que son adquiridos, esto es, miedos que pueden estar asociados con imágenes, temores aprendidos, la diferencia básica, es que en una los estímulos están fuera de nosotros mismos en la otra el miedo esta dentro.

Como lo señala el neurólogo Fernando Cárdenas¹⁶ en nuestra cultura se nos ha enseñado a tenerle miedo al miedo (lo que promueve el desarrollo de los medicamentos para tratar de controlarlo, pues el miedo desbordado en fobia es a lo que se está refiriendo el autor). Esto provoca un constante estado de ansiedad. La ansiedad cuando no se controla puede elevar un alto índice de estrés y provocar un ataque de pánico.

Para Cárdenas el terror, el miedo, es una emoción neutral que si se desarrolla de manera gradual en un individuo, puede ser sana, debido a que ante un experiencia posterior de alto peligro, el cerebro tendrá un abanico de respuestas más amplio y podrá responder más o menos adecuadamente, pero si la persona nunca se ha expuesto a una situación de miedo intensa, la falta de familiaridad podría provocar un shock más fuerte y tal vez sería necesario un tratamiento farmacológico para curarla.

En el terreno del arte, los grandes escritores del género de terror incluidos H.P. Lovecraft, o Edgar Allan Poe, incluso E.T.A Hoffman, consideraban que el miedo más intenso es el miedo a lo desconocido. Esto es porque biológica y culturalmente estar en grupo es garantía de estar seguro, ser arrojado fuera del límite del grupo (lo desconocido) nos coloca en una situación de riesgo que revela nuestra vulnerabilidad como ser humano ante todo: el clima, la naturaleza, otros grupos humanos. Por lo que lo desconocido siempre será peligroso.

¿Qué decir de las imágenes del terror? Con seguridad se caracterizan por ser una experiencia de la cultura que se encuentra, por una especie de “transversalidad”, en todas las historias y regiones del mundo. Que el cuerpo puede volverse terrorífico no es, pues o no solamente, el resultado de un cierto pecado original que, por lo demás, acentúa esta tentativa terrorífica allí donde la religión ha hecho de la carne un objeto de asco. Es indudable que conviene buscar, si no una explicación, cuando menos alguna luz en otro plano que no sea solamente el de lo sagrado.

¹⁶ Fernando Cárdenas. *“La neurociencia y los mecanismos del miedo”*. (videoconferencia) .Colombia, Auditorio Parque Explora. 30, jun, 2013.

1.1 En que medida estas emociones se manifiestan en el jugador

Algunos antropólogos como P.Clastres, piensan que las mutilaciones corporales rituales o iniciáticas resultan de una voluntad de integración, del individuo en el grupo prohibiéndoles de ese modo a cualquiera de ellos reivindicar una diferencia peligrosa para la homogeneidad colectiva.

Y no duda de que se trata de una tentativa de protección mediante las mutilaciones voluntarias y las deformaciones que implican las variedades del cuerpo del terror. Se deformaría el cuerpo para afirmar mejor la pertenencia a una élite o a una jerarquía, a fin de aterrorizar a un enemigo colectivo o místico, y proteger a los miembros de una sociedad de lo que pudiera agredirlos.

Pero también se puede pensar que, en el esfuerzo por materializar el sufrimiento en el cuerpo, se trata de superar el enfrentamiento directo con la muerte. Y esto parece confirmarse por el hecho de que la imagen de la muerte suele servir de modelo para estas mutilaciones agresivas y fascinantes.

Podría decirse entonces que el cuerpo del horror sería como una tentativa casi siempre desesperada por destruir la aniquilación inevitable, aclimatándola en la carne viviente. Pero esto valdría sobre todo para el Occidente Cristiano, que ha sido el único en el mundo que modeló la metamorfosis que sugería a través de la aventura de la muerte. Y sería lo contrario de un Oriente budista para el cual la metamorfosis, por encima de toda aniquilación, asociaba el cosmos a sus transformaciones posibles.

Pero también se puede pensar que la propia experiencia del cuerpo –que conocemos tan mal y al que con frecuencia las ciencias le cierran posibilidades en neurosis- se nos aparece como amenazadora porque materializa en nuestra carne la naturaleza –una naturaleza inaccesible y desconocida.



FIGURA 2, SILENT HILL 2, KONAMI, 2001.

Si, como dijera Lachelier, “la materialidad siembra en nosotros el olvido”, esta materia siembra en nosotros el terror. Y la corriente más simple que afecta al hombre , ¿no es la de responder a esta incitación, triturando, deformando esta forma recibida que no le corresponde modificar ni siquiera mediante la reproducción?

Entonces el cuerpo del horror y la valoración que afecta cada parte del cuerpo, una después de otra, según las culturas y las inquietudes siempre diferentes –los ojos, el sexo, la boca, etc. –, responderían a estas zonas de lo desconocido que el cosmos arroja en nosotros, y de las que nunca logramos liberarnos.

Ni siquiera el cuerpo de la estatua griega, que habitualmente se nos muestra como pacificado y rehabilitado en su totalidad lograda, aunque sea por un breve período de tiempo, puede hacernos olvidar las Gorgonas, a las Erinias, a los Cíclopes. En cuanto a

la estatuaria cristiana, latina o gótica, más gótica que latina, no podemos olvidar que se trata de una mutilación fundamental, la de la sexualidad.

¿La historia de las artes no esta marcada por los cambios que afectan la imagen del cuerpo, y la del hombre?. La búsqueda de la medida áurea, y del equilibrio que el hombre le pide a su cuerpo en el Renacimiento fueron destruidos por la corriente barroca y por las visiones fantásticas de Goya. Más adelante todavía, la pintura, sumergida en una experiencia “trivial”, así como la poesía descubre la “carroña”, llega a esta descomposición que es el cubismo. ¿Se trata de aterrorizar? Quizá no; pero quizá si se procura recordar que la confianza sobre la que reposa la sociedad de la rentabilidad tecnológica de comienzos de siglo provoca también, como lo hacía notar Walter Benjamín , un retorno a las instancias fundamentales de la naturaleza : ante un mundo que se destruye a sí mismo, el cuerpo del terror invade la figuración y, por así decirlo, pone en evidencia cotidiana el terror del cuerpo por el cuerpo.

El miedo es una emoción que se experimenta de manera colectiva o individual, trata de superarse mediante una especie de operación mágica, en cuyo mecanismo vio Sartre profundamente, las causas que lo engendran y que pueden controlarse aboliendo la situación material que lo produce.¹⁷

El terror comienza cuando el cuerpo humano se convierte en objeto -objeto mutilado-, alcanzando por los efectos de una cruel metamorfosis.

Como lo señala Françoise Duvignaud, en el libro *El Cuerpo del horror*: lo que parece asombroso es que el hombre le haya dado al propio hombre formas espantables para sí mismo y para los demás, que haya tratado de alterar la imagen natural o normal que le legó una tradición, para hacer de ella un instrumento de horror. Así el rostro del hombre

¹⁷ Una postura opuesta a la de Sartre se puede encontrar en el libro: *Biología del miedo* del autor Gerarld Hüter y explica lo siguiente: Los humanos necesitamos siempre de nuevos retos, y de las concomitantes reacciones de estrés controlables, para poder adaptarnos mejor a las múltiples exigencias de la vida. Cuando, cegados por el éxito de nuestros esfuerzos en determinado ámbito, empezamos a volvernos rígidos y descuidados, si nos sobrevaloramos e imaginamos que todo podemos controlarlo y dominarlo, entonces necesitamos esta persistente sensación de miedo, desesperación e impotencia y la concomitante reacción de estrés incontrolable con sus influjos desestabilizadores en los modelos de conexión instalados en nuestro cerebro. (Hüter G., p.145) .

en su integridad y en su grandeza sólo aparece quizá en el contexto de un pequeño número de civilizaciones, y ni siquiera en todos los periodos de su desarrollo...¹⁸

“Ya que incontables son las maravillas del mundo –dice Esquilo en *Antígona* ---, pero de todas, la mayor maravilla es el hombre”. Más esta poderosa evocación de la imagen favorable de la especie surge sobre un fondo de deformaciones y de monstruos. Más tarde, en el Occidente cristiano, cuantos cuerpos dislocados de brujos o brujas aparecen junto al cuerpo espiritualizado del salvador en su Gloria.

El horror, esta “reacción ante una situación de peligro o ante estímulos externos muy intensos que sorprenden al sujeto en un estado de indefensión, al punto de impedir protegerse de ellos ni gobernarlos” (J. Laplanche y J.-B. Pontalis). Vocabulario del psicoanálisis, debe ser focalizado en el solo campo del cuerpo deformado; cuerpo a la vez aterrorizado y aterrorizador, que padece el terror y lo provoca. El cuerpo torturado ¿no lleva a caso en sí los estigmas de esta ambivalencia?; y el espectáculo que ofrece, ¿no va más allá de un trivial “hecho a considerar”? Impuesto por una colectividad devoradora (el “árbol seco” en París, las hogueras de las brujas).

Esta ansiedad, este terror, ¿no responde a una motivación a la que nada escapa? El hombre sabe que muere, y esta angustia, a veces, le hace insoportable vivir. Y todos los ardides del cuerpo para despistar el miedo responden quizá a una necesidad pánica de protección y conservación. Escudo de la angustia, el miedo provoca imágenes exutorias que permiten al hombre afrentarla mejor.

(...) Desde que el hombre experimentó la necesidad de materializar visiones y manipular formas que se impusieran a los otros hombres y fecundaran a su vez otras formas engendrando nuevos mitos, hasta el alba de los tiempos modernos, el horror ha llevado siempre un rostro o una máscara, y siempre ha tenido un

¹⁸ Françoise Duvignaud, *El cuerpo del Horror*, Trad. Marcos Lara, México, Fondo de Cultura Económica, 1987, p. 113.

*nombre: Gorgona, Satán, ogro. Leviatán, la madre devoradora, Mormo, Aisha Kandisha.*¹⁹

El horror, desde la más remota antigüedad europea, lleva un nombre y desempeña un papel según distintas alegorías significativas: Deimos, terror, y Fobos, el miedo eran los dos hijos de Ares, presentes en el espíritu de los guerreros combatientes y agonizantes; y Deimon, el horror, los acompañaba.

1.2 ¿Por qué nos gustan los videojuegos de horror?

Hablando en términos de estas emociones y sus mecanismos inmiscuidos en el arte del videojuego, lo primero que habría que entender es que el videojuego es sobre todo el arte de la simulación, el arte de captar la atención del jugador, de mantenerlo cautivo en una serie de retos interesantes y equilibrados y que por lo general, recompensan al cerebro en varios niveles, premiando el esfuerzo y enseñándole a afrontar nuevos y más complicados problemas de forma escalonada y evolutiva (Escribano, 2012, p.19).

En otras palabras, por muy necesaria que sea la alusión a cierto tipo de arte previo a nuestro objeto de estudio, las peculiaridades del videojuego son mayores en número que las semejanzas con esas otras artes mencionadas, en gran parte debido a las posibilidades interactivas del jugador que alternan al mundo de juego.

Tan (1996 citado en Perron, 2005, Moreno, 2016) recoge en su estudio sobre narrativa dos tipos de emoción que afloran en la experiencia de un mundo de ficción. En primer lugar, se refiere a las emociones ficciones o emociones F, las cuales producen un impacto en el lector del texto cuando este traspasa las fronteras imaginarias del libro, el filme o el videojuego y se sumerge en un mundo inventado, posible, gobernado por sus propias leyes, donde la idea de “lo real” pierde su poder de influencia sobre nuestras mentes.

¹⁹ Ibid p.115

Para algunos teóricos como Ryan (2004), disfrutamos con las imágenes precisamente porque no son una cosa real, debido a la destreza con la que han sido construidas. Con independencia de la verosimilitud del mundo textual, la mente del lector acepta los hechos como posibles y, dado que en la ficción no puede distinguirse el mundo textual del mundo de referencia, este los admite como verdaderos, pues no existe otro modo de acceder a ese mundo de referencia. O siguiendo la lógica de Zhai (1999 citado en Ryan, 2004: 129), “si llamamos real al mundo actual y virtual al mundo ilusorio cuando estamos en el mundo actual, también podemos llamar ilusorio al mundo actual, y al mundo virtual, real, cuando estamos inmersos en el mundo virtual”.

Desde este punto de vista, la imaginación sería la principal responsable de las respuestas emocionales generadas por la ficción, las cuales relegan las creencias del lector o del espectador a la trastienda de su conciencia (Ryan, 2004). Para Burke (1757), uno de los pioneros en el estudio de la estética de lo terrible, la imaginación es, junto a los sentidos y los juicios, un elemento clave en nuestra relación con los objetos del mundo exterior.

Este poder consistiría en transformar las primeras impresiones de los objetos reales en imágenes mentales para luego, mediante un proceso de alteración, combinación y reordenación, crear nuevas representaciones, tan reales como las del mundo de referencia. Burke encuentra además una relación entre los sentimientos provocados por la impresión de los objetos y los mismos sentimientos provocados por la representación mental de sus imágenes a través de la imaginación. Es decir, la imaginación puede ser una fuente de sensaciones tan poderosa como la realidad.

La omnisciencia narrativa y la localización interna han sido otros de los mecanismos citados para explicar esa sensación real del lector o espectador de encontrarse, mentalmente, en el lugar de los hechos. Con la simulación, esa transportación mental adquiere un grado de corporeidad gracias al avatar con altera ego virtual, como rol que el jugador adquiere cuando se interna en esa segunda vida que de forma tan poética describió el spot publicitario de 1999 titulado *Double Life*.

Por tanto, si como asegura Perron (2005) las emociones ficciones han de ser definidas por encima de todo como emociones testimoniales, estas son características de la narración. El lector o espectador establece una conexión basada en la empatía, puesto que solo ha de observar las situaciones que atraviesan otros personajes, sin necesidad de interferir en la acción. Experimenta la acción con ellos, no como ellos. Esta primera forma de emoción se ha introducido de lleno en los videojuegos mediante un sinfín de técnicas narrativas como escenas cinemática, texto y diálogos, pero también a otra vez de la propia estructura narrativa o dramática de muchos videojuegos. La simulación, en ese caso, sería la manera que tiene el lector de ejecutar un guión narrativo embebido en la propia experiencia de juego.

El segundo tipo es denominado emociones artefactuales o emociones A, un tipo de conexión que nace cuando el receptor reconoce la maestría de la obra. Cuando, sumido en el asombro, advierte que el origen de este asombro reside no en el mundo de ficción, sino en la “película o el videojuego en tanto que artefacto hecho por el hombre” (Perron, 2005).

Esa búsqueda ante todo de la fascinación, de la maravilla como estado emocional de la audiencia, corre paralela al reciclaje continuo de tecnologías como fórmula para alcanzar el mito de la inmersión total.

La vía preferida de los videojuegos ha sido y sigue siendo la persecución del fotorrealismo en la imagen virtual, un propósito legítimo pero a menudo alejado del propósito último de la ficción: el placer del ejercicio simbólico. Recuerda Ryan (2004, p.119) que la diferencia entre ficción y no ficción no radica en si se muestra la imagen de un mundo o bien el propio mundo, puesto que las dos proyectan una imagen del mundo, sino en la función adscrita a la imagen: en el caso de la ficción, la correlación del mundo textual es un fin en sí mismo, mientras que en el de la no ficción, el mundo externo debe evaluarse en términos de la precisión con que reproduce un mundo externo de referencia conocido por el lector gracias a otros canales de información.

En este sentido, muchos videojuegos actuales rozan más los límites de la no ficción en su afán por querer trasladar las dimensiones, las formas y los comportamientos del mundo actual al mundo del juego, en el lugar de esforzarse en construir un universo de ficción atractivo, original, poblado de personajes interesantes y con leyes propias.



FIGURA 3, SILENT HILL 3, KONAMI, 2003.

Como si los jugadores no tuviesen la imaginación suficiente para rellenar los intersticios del universo de ficción y creer en unas leyes que no se corresponden exactamente con las de su mundo. Como si el cartógrafo en su ángulo por trazar el mapa con las proporciones y escalas perfectas, hubiese acabado ocultando el territorio.

Lo mejor de estas emociones es que generan una fascinación en el lector / espectador / jugador. La ficción de terror contrarresta las respuestas físicas del cuerpo (sudor,



FIGURA 4, SILENT HILL 4, KONAMI, 2004.

aceleración del pulso, aumento de los niveles de adrenalina y del flujo sanguíneo, propensión al sobresalto) creando un entorno seguro donde somos conscientes de que detrás de todo tan solo hay un grupo de personas con una gran imaginación y mucho talento. Las respuestas de nuestro cuerpo son reales, pero el peligro no, por eso nos parece tan divertido ver una película de miedo con los amigos o subirnos a la montaña rusa, porque controlamos y gestionamos esas emociones.

Según Morreal (1985 citado en Perron, 2012 p.66), el control es más fácil de mantener cuando sencillamente estamos contemplando algo sin efectos prácticos sobre nosotros... Cuando tenemos la habilidad de iniciar, detener y dirigir la experiencia, podemos disfrutar de una amplia gama de ellas, incluso de las “desagradables”.

El videojuego ha añadido a estos dos tipos de una tercera categoría denominada emociones de gameplay o emociones G (Perron, 2005). En líneas generales, son emociones fruto de la relación entre las acciones del jugador y las consecuencias que afectan al estado del mundo del juego. El conocimiento sobre la situación dada y las emociones trabajan de la mano y estas últimas vienen determinadas por dos factores: primero, el bienestar del jugador, puesto que una situación irrelevante para el individuo es improbable que provoque una emoción.

Segundo, las capacidades del jugador; este evalúa su propio poder de adaptación, lo cual condiciona su reacción ante una amenaza. (Lazarus y Folkman, 1984: Frida, 1986 citado en Perron, 2005). La reacción ante el enfrentamiento contra un monstruo en un survival horror puede ser de miedo si nuestro poder de adaptación es moderado, de desesperación si creemos que no tenemos ninguna posibilidad o de triunfo si sentimos que estamos plenamente capacitados para la victoria (por ejemplo, equipados con suficientes armas o botiquines).

En conclusión, si los dos primeros tipos de emoción son importantes, el tercero actúa como elemento discriminado entre el videojuego como forma interactiva y otras formas de expresión donde la participación de la audiencia es más “pasiva”. Mientras que en el cine o la televisión el mecanismo central de emoción es el interés, “una actividad mental situada a medio camino entre la libre asociación de ideas o la fantasía por un lado y un estricto proceso de inferencia controlado por el texto por el otro” (Tan, 1996 citado en Perron, 2005).

En el videojuego las emociones dependen de la valoración del jugador ante una situación de conflicto dada. A fin de cuentas, no es el avatar el que debe sentir miedo en un videojuego de terror, sino el jugador, una idea sencilla que conecta directamente con nuestra percepción del survival horror.²⁰

²⁰ Carlos Ramirez Moreno, *Maestros del Terror interactivo*, España, Editorial Síntesis, 2015 p. 27.

Cuando aplicamos al survival horror la categoría de género nos estamos refiriendo a una cualidad intrínseca del mismo: es una experiencia que transmite sensaciones de horror o terror en el jugador. En ese sentido no se distancia mucho de la literatura, el cine y otras artes basadas en la representación. Sin embargo, recordando a Frasca (2003), los juegos son una forma particular de estructurar la representación. Para definir el género hace falta tener en cuenta las principales características del medio: interactividad, libertad y capacidad de simular comportamientos.

Para Perron (2005) “los videojuegos de terror pueden ser vistos como formas recreativas de terror, formas en las cuales la simulación del peligro ha evolucionado hasta el punto de volverse cada vez más genuina”, mientras que para Egenfeldt Nielsen *et al.* (2008) “el survival horror es una categoría híbrida donde el jugador



FIGURA 5, SILENT HILL ORIGINS, KONAMI, 2007.

controla a un personaje que debe escapar de algún espacio cerrado resolviendo puzzles y destruyendo monstruos terroríficos por el camino”.

Por su parte Krikland (2005) lo entiende como un “tipo de juego de acción y aventura que recurre a la iconografía del cine de terror, donde un personaje debe ser guiado a

través de un laberinto de valles y oficios, resolviendo puzzles y deshaciéndose de monstruos con munición, energía y recurso limitados”.



FIGURA 6, SILENT HILL 3, KONAMI, 2003.

El problema a la hora de definir el survival horror es a qué criterio acogerse: al de las mecánicas de juego o al de la estética. Por norma general, un género de videojuego es acotado por el tipo de mecánicas y dinámicas de juego (para simplificar, destrezas) necesarias para lograr el objetivo o condición de victoria.

El jugador dispone de un repertorio limitado de posibilidades las cuales, combinadas con lógica y utilizadas en el momento y con la habilidad apropiada, sirven para superar un conflicto en el mundo de juego.

En un juego de disparos las destrezas fundamentales son la puntería y los reflejos, mientras que en uno de plataformas intervienen la templanza, el ritmo y la agilidad. En las aventuras gráficas prima la lógica y en los juegos de estrategia en tiempo real la paciencia para planificar y gestionar los recursos, así como la capacidad de respuesta ante amenazas imprevistas. En este caso, habría que estudiar si es necesario

diferenciar entre survival horror como género independiente y videojuego de horror/terror como categoría universal en la que caben todos los géneros posibles con temáticas que remitan al art horror, juegos de disparos con zombis, aventuras gráficas de misterio, etc.

Como su propio nombre indica, el survival horror es un género en parte determinado por lo que el jugador hace (sobrevivir) y por lo que el jugador siente (horror, miedo, etc.). En cierto modo, es una excepción dentro de los géneros del videojuego. Por esta razón, el componente estético o representacional (no necesariamente narrativo) es fundamental. Uno no puede analizar el survival horror fijándose solo en el juego como simulación. Ha de contemplarse como una experiencia estética, como algo asombroso, emocionante y sobrecogido, que debe gran parte de su atractivo al realismo y al detalle con que se presenta la imagen.

No por casualidad, la mayoría de juegos etiquetados popularmente como survival horror presentan un mundo narrativo además de un mundo de juego.

Siguiendo a Sical y Delekta (2003 citado en Perrom, 2012: 20), “el survival horror no puede existir sin mínimas capacidades técnicas: sonidos, gráficos, velocidad de procesamiento. El miedo para existir necesita ser representado y esa puesta en escena requiere capacidades”. Apoyando este argumento. Pruett (2010) sostiene que al contrario que otros géneros este se identifica por el tema, no por el gameplay.

Ahora bien, ¿cuándo se sabe si un juego es de terror? Para Carrol (1990:17), el terror parece ser uno de esos géneros en los que las respuestas emotivas del público, idealmente, corren en paralelo a las emociones de los personajes. De hecho, en las obras de terror, las reacciones de los personajes a veces parecen dar pistas sobre las reacciones emocionales de la audiencia.

Carroll encuentra de esta forma un criterio metodológico para analizar las emociones suscitadas por el art horror. Fijándose en la representación o descripción de las

reacciones de los personajes ante la amenaza del monstruo, Carroll puede identificar de forma efectiva una muestra objetiva válida para su análisis de la filosofía del terror.

En una película, si el personaje se asusta, nosotros nos sobresaltamos; si el personaje grita ante la visión del monstruo, nosotros nos tapamos los ojos; si el personaje sufre, nosotros sufrimos con él. Se establece una relación de empatía basada en el interés por la situación de conflicto del personaje.

Y como el espectador no puede controlar lo que acontece, se siente como en una montaña rusa a esperar, impaciente, las rampas, las vueltas y los tirabuzones, deseando al mismo tiempo que el viaje termine y continúe. Pero en el videojuego el contexto cambia. El temor por la integridad física del personaje desaparece porque el jugador es consciente de que cuenta con un número ilimitado de intentos.

El propio personaje tiende a desaparecer durante el juego en sí y en su lugar surge el avatar, una mera sombra del jugador en la pantalla, “ya se sabe, el avatar es un muñeco, una presencia en el mundo de juego sobre la cual el jugador ejerce un control directo”²¹. Es solo una herramienta para que el jugador, verdadero protagonista, alcance su objetivo.

El personaje como ser autónomo es una entidad al margen del dominio del jugador. Interviene de vez en cuando, añade información sobre la trama o sobre si mismo, interactúa con otros personajes, resuelve algún conflicto y después regresa a un segundo plano. (Newman, 2002, Kelly, 2011, Ramírez, 2012). El avatar no reacciona ante la presencia del monstruo. Y aunque lo hiciese no es esa la intención comunicativa de juego. El criterio de Carroll no serviría para los videojuegos de terror, a menos no de manera exclusiva. Con todo, aunque no podamos fijarnos en las reacciones emotivas de los personajes para establecer si un videojuego es de terror, eso no quiere decir que debamos irnos al polo opuesto, a fijarnos solo en nuestras propias reacciones, un método demasiado subjetivo.

²¹ El libro de Moreno.....

En cambio, podemos analizar la estructura del juego, cuáles son los temas, ambientes y referencias a otros medios de expresión, así como las mecánicas y dinámicas del juego, para averiguar la intención comunicativa de la obra. Si hay señales suficientes para probar que la intención comunicativa del juego es que el jugador experimente una sensación de miedo, horror o terror, vamos el buen camino. (Ramírez, p. 29).

1.3 El monstruo como elemento diferenciador

Uno de los ingredientes clave del videojuego de terror es la presencia del monstruo. Siguiendo a Poole (2000, p.17), el género de terror puede deshacerse fácilmente de los personajes y de la trama; es el detalle del monstruo, el ritmo de la tensión y las emociones fuertes lo que importa. La figura del monstruo se encuentra en el núcleo de la experiencia videolúdica del miedo.

Es una amenaza a nivel narrativo (trata de derribar del orden moral y social del mundo del protagonista) y obliga al jugador a tomar parte en la responsabilidad de destruirlo. Los monstruos infunden miedo y esta es una emoción que obliga a actuar, ya sea mediante la evasión o la confrontación directa. A nivel imaginativo, especula sobre cuáles serán los puntos débiles para derrotarle. Por esta razón el miedo es un sentimiento que encaja a la perfección con la naturaleza interactiva del juego:

El miedo no es lo mismo que el horror. El miedo posee una cualidad orientada a la acción(...). Mientras que el impulso de quedarse estupefacto por el horror nos conduce a la contemplación o a la fijación (en el monstruo), hay una necesidad inherente de actuar cuando estamos asustados. (Schneider, 2004: 140). El miedo es, en líneas generales, manifestado por el impulso de moverse, de huir. El miedo posee una fuerte tendencia a la acción porque esta orientado claramente a un objetivo (Perron, 2005).

El monstruo es por norma general el mayor conflicto al que puede enfrentarse un jugador. A menudo adquiere la categoría de puzzle y se convierte en un desafío

intelectual además de emocional. El jugador ha de resistir la tentación de huir y, en cualquier caso, sabe que tarde o temprano debería enfrentarse a él para poner fin al juego. Más allá de los sustos, los sobresaltos, los ambientes de pesadilla y las dificultades lógicas para avanzar en el juego, el monstruo se erige como la pieza de diseño fundamental para construir toda la experiencia lúdica.

Lejos de ser arbitraria, la categoría monstruo responde a dos cualidades necesarias: que la criatura sea considerada amenazadora e impura. “Si el monstruo fuese valorado solamente como amenazador, la emoción sería miedo; si solamente fuese impuro, la emoción sería aversión. El art horror requiere un análisis en ambos términos: amenaza e impureza” (Carroll, 1990, p. 28).

Ahora bien, ¿cómo reconocer la cualidad?. De la primera ya se ha hablado. El monstruo es una criatura amenazadora tanto a nivel físico (es capaz de quitar la vida y a menudo se regocija con la muerte de los protagonistas) como cognitivo (la visión del monstruo puede derivar en una experiencia tiránica para los personajes).

Además, el videojuego añade un tercer nivel, la amenaza imaginativa, que como hemos visto consiste en la habilidad por parte del jugador para resolver los problemas, en concreto ¿cómo derrotar al monstruo? Esta sería una de las macropreguntas del juego y formaría parte de aquello que Perron (2005) identifica como *gameplay erotético*.

Si la *narración erotética* consiste en abrir y cerrar macro y micro preguntas a la audiencia, la cual participa de la narración presentando atención, haciéndose preguntas (alimentando el suspense de la obra) y completando el texto con su interpretación del significado, *el gameplay erotético* trata sobre micropreguntas que el jugador debe resolver, sobre microobjetivos que debe alcanzar. El rol del jugador, dejando a un lado la narrativa, consiste en ofrecer respuestas, tomar decisiones y solucionar problemas.

En cuanto a la segunda cualidad, un ser impuro es algo erróneo, incoherente, antinatural y obsceno. “Un objeto o ser vivo es impuro si es intersticios,

categoricamente contradictorio, incompleto o deforme” (Carroll,1990: 32). Es una criatura cuya naturaleza se mueve entre dos realidades: vivo y muerto, animado e inanimado, humano y animal, humano y diabólico... Gracias a esta impureza a menudo los monstruos reciben una serie de poderes extraordinarios, como una fuerza desmesurada, la capacidad de regeneración, la habilidad para adoptar otras formas o incluso la inmortalidad. La impureza conduce a la aversión, un sentimiento que aflora cuando el ser humano se encuentra con aquello que yace fuera de los límites de lo social, cultural y científicamente aceptado. Es decir con lo desconocido.

La zona de actuación del terror en tanto que temor anticipado queda fuera de los límites del objeto o ser vivo como “fuente de repulsión externa, perceptible, comprensible, mensurable y aparentemente material” (Rocket, 1988, p.100). Entendemos por tanto el terror como una anticipación del peligro, estrechamente ligado a la noción de *suspense*.

El terror es en cierto sentido algo irracional, porque todavía no hay una causa objetiva y manifiesta que lo provoque. Una casa abandonada, un paisaje conquistado por la niebla, el movimiento repentino de una sombra al final del pasillo, un objeto volador no identificado, una noche de tormenta, un escenario pos-apocalíptico o una simple conversación entre dos amigos en una cafetería, (como demostró de manera magistral David Lynch en la famosa escena de *Mulholland Drive*, (E.U.A., 2002)) son situaciones propicias para llenar de temores al espectador.

Para Burke (1757), el terror es el sentimiento fundamental que provoca en nosotros la idea de lo sublime y se relaciona con la suspensión de nuestra capacidad de razonar y de actuar. A su vez, sugiere que una de las propiedades fundamentales del terror es la presencia de la oscuridad, porque la ignorancia de las cosas es la mayor causa de admiración, asombro y excitación de nuestras pasiones. Si se conoce el anclaje físico o psicológico de cualquier peligro, el terror se disipa.

Fuera de los límites el monstruo, hay zonas donde lo amenazante por un lado y lo impuro por otro actúan de forma aislada.

Evocar un sentimiento siniestro y terrorífico no depende tan solo de que el mundo de ficción sea realista y contenga elementos fantásticos y sobrenaturales, sino de las destrezas creativas del poeta, que es quien establece el tono de la obra. Si el autor se acoge al género de la acción, la comedia o el terror en tanto que parodia, por muchos monstruos que suelte los sentimientos provocados no tendrán nada que ver con el horror o el miedo. En este sentido, el análisis de la obra no debe limitarse a describir los elementos y las estructuras, sino además a meditar sobre el estilo practicado, sobre la poética de la obra.

Capítulo 2. Análisis formal del videojuego Silent Hill

Silent Hill es un videojuego del género Survival Horror²² con gráficos tridimensionales, jugado en primera persona, liberado originalmente para la consola Play Station. La saga comprende 8 títulos y 1 demo. Sin embargo son los primeros 3 títulos los que van a consagrar la franquicia. En la producción del juego Konami reunió a un grupo de artistas de alto nivel, este grupo fue conocido como equipo Silent, equipo dirigido por el diseñador Keichiro Toyama y compuesto principalmente por el escritor: Hiroyuki Owaku, los artistas Masahiro Ito, Masashi Tsuboyama y el compositor musical Akira Yamaoka.

En primera instancia habría que definir que *Silent Hill* (Konami, 1999) es un videojuego especial por corresponder a un género titulado comercialmente como: Survival Horror, como su etiqueta lo indica, es un videojuego de horror que busca generar en el jugador una intensa emoción de miedo.

El videojuego se destaca por romper ciertas normas antes incluidas en este tipo de juegos, a continuación presento algunas de ellas:

- a) El avatar principal no tiene armas, por lo que tiene que huir antes que enfrentar las amenazas que le presenta el juego.
- b) La neblina del juego constantemente oculta, opaca y obscurece, lo que provoca mínima visibilidad en el entorno del juego.
- c) La narrativa del juego implica temas poco usuales y tabúes, como lo son: infanticidio, abuso sexual, tortura, sectas y ritos de magia negra.
- d) No se puede vencer al último personaje del juego (Cabeza Piramidal).
- e) El juego esta diseñado para jugarse en la obscuridad.

El juego es de producción japonesa, Konami fue la casa desarrolladora del juego; para ello reunió a un grupo de profesionales del área creativa, a este grupo se llamó Equipo

²² Se denomina survival horror o videojuego de terror al subgénero de videojuegos enfocados, principalmente, en atemorizar al jugador, al que se pretende provocar inquietud, desasosiego o incluso miedo. El término «survival horror» proviene del promocional de la versión original japonesa del videojuego *Resident Evil* (Capcom, 1996), título que, a pesar de no ser el primer videojuego de terror y mostrar influencias claras de otros títulos precedentes, debido a su enorme éxito comercial y de críticas, ha terminado por dar nombre a todos aquellos videojuegos con una jugabilidad similar. Véase: <http://psp.about.com/od/pspglossary/a/Survival-Horror-Definition.htm>
<http://www.racketboy.com/retro/survival-horror/survival-horror-games-franchises-that-defined-the-genre>

Silent (1997-2007) y estuvo conformado por grandes artistas como: el músico Akira Yamaoka, los ilustradores Masahiro Ito, Masashi Tsuboyama, el escritor Hiroyuki Owaku, el diseñador Keichiro Toyama, este último líder del equipo.

El grupo estuvo encargado de los tres primeros títulos de la saga, que para muchos especialistas del género son los más logrados. De esta miniserie se destacan al menos tres elementos: la historia, la narrativa volvía al jugador cómplice de Harry un hombre que busca a su hija desaparecida en un pueblo fantasma llamado *Silent Hill* (Konami, 1999), donde habita una secta satánica capaz de cometer todo tipo de actos atroces. Conforme avanza el juego, la historia se vuelve más violenta y emocionalmente más profunda.

La música, capaz de construir una atmósfera perturbadora, siniestra y original, acertó en el manejo de los silencios y en cómo preparar la mente del jugador para llevarlo de la mano al gozo del susto.

2.1 La trama que inicia la Saga Silent Hill

Si dos sagas han forjado el terror en la mente del inconsciente colectivo, estas han sido *Resident Evil* (1999) y *S.H.* Cada una en su estilo pero aterradoras e inolvidables a su manera.

La ciudad de las pesadillas, más allá de la razón y la cordura, en S.H. lo que domina es el castigo, el miedo, la obscuridad. El cinemático ²³ introductorio de S.H. propone la introducción al universo del juego que estará dominado por la niebla y gracias a una serie de eventos nos va adentrando a un mundo fantasmagórico e infernal. El juego nos presenta la historia de Harry ²⁴ Mason ²⁵ un escritor viudo, cuya hija adoptiva de 7 años,

²³ En inglés *cutscene*, se refiere a una secuencia de vídeo a través de la cual el jugador no tiene o tiene un control limitado, rompiendo el juego y se utiliza para avanzar en la trama, fortalecer el personaje principal, presentar personajes enemigos, y proporcionar información de fondo: la atmósfera, el diálogo, y las pistas.

²⁴ Homenaje al escritor norteamericano Henry Miller, quien en 1971, escribió: *Reflexiones sobre la muerte de Mishima*, luego de la muerte de Yukio Mishima, escritor japonés que se quitó la vida públicamente a través de un

Sheryl, no dejaba de insistir sin motivo aparente, en que quería visitar Silent Hill, por lo que un buen día Harry decide hacer las maletas, tomar las llaves de su automóvil y darse unas vacaciones para visitar dicho lugar y complacer a su hija.

Durante el largo camino que se desenvuelve en una obscuridad sobrenatural, y una soledad inquietante, la niña que va sentada en el asiento del copiloto, se queda dormida, sujetando entre sus brazos un cuaderno de dibujos. Una oficial de policía montada en una motocicleta, irrumpe en escena, rebasando lateralmente la camioneta de Harry, perdiéndose en la obscuridad del camino, sin embargo conforme la camioneta avanza algunos kilómetros sobre la carretera, nos encontramos con el primer aviso del mundo extraño al que estamos entrando, porque en cámara lenta observamos que la motocicleta de la policía que vimos anteriormente se encuentra arrojada a un lado del camino, en una posición accidentada pero sin señal alguna de la oficial.

Lo que sigue a continuación es el hecho definitivo que vara a nuestros personajes en Silent Hill, debido a que Harry tiene un accidente automovilístico provocado por la manifestación repentina de la silueta de una mujer a mitad del camino, a la que, en el afán de esquivar, provoca la volcadura del jeep en el que viajaba con su hija. Vemos la animación del accidente en cámara lenta, Sheryl se despierta asustada por el movimiento del auto, Harry en un estado de tensión total maniobrando con el volante y

ritual, este hecho, desató en Miller una serie de ideas en torno a la cultura japonesa, centrando su pensamiento en cómo la ambigüedad si bien es algo presente en todas las culturas, en la cultura japonesa alcanza un nivel de sofisticación artística que él no había notado en ningún otro lugar, gracias a esta ambigüedad cuestiona cómo lo monstruoso, la violencia, lo bello se manifiestan en el arte japonés. Véase, Henry Miller, *Reflexiones sobre la muerte de Mishima y sobre el caso Maurizius*, traducción, Mario Muchnik. El taller de Mario Muchnick, 1999, Madrid.

Yukio Mishima, escritor japonés candidato al premio nobel, ídolo literario forjado en una contradictoria personalidad, tiñe de tragedia su biografía al quitarse la vida con el seppuku japonés, muerte reservada para los samuráis, en su novela *Confesiones de una máscara* (1948) narra la vida de un hombre atormentado por contradicciones vitales. Véase, Yukio Mishima, *Confesiones de una Máscara*, traducción, Andres Bosch, Editor Digital, jugaor, Libro electrónico, 2016.

Revisar: Yukio Mishima, introducción a *Confesiones de una máscara*. (El Canal Desconocido), (archivo de video), <https://youtu.be/SFYtIJKTUx8>, consultado el 28 sep. 2013.

Cobra relevancia debido al carácter sombrío y trágico del juego, que ya desde el nombre del personaje hilvana un punto fuerte en el tenor que va a llevar la narrativa consecuentemente.

Recordemos también que a lo largo de la saga, las calles del pueblo de Silent Hill, llevan nombres de escritores del género de terror, como Edgar Allan Poe, Stephen King, etc.

²⁵ Mason, es el nombre de varios pueblos repartidos a lo largo de Estados Unidos, en los estados de: Wisconsin, Virginia Occidental, Tennessee, Cincinnati, Nuevo Hampshire, Illinois. También coincide con el lago Mason que se encuentra en el Estado de Washington. Referencias geográficas, que abren en el jugador la posibilidad de conectar con estos lugares. Recordemos que Silent Hill fue un producto pensando para el mayor mercado que se encontraba en E.U.A. Mason también podría referirse a la masonería. (por la forma de secta, los ritos, el sincretismo). Mason, también podría referir al sociópata, Charles Manson, por el juego de palabras.

una expresión de susto y aflicción, finalmente observamos como el cuerpo de la mujer ataviada con un vestido escolar azul (quizá metáfora del carácter melancólico del personaje), es rodeada por la camioneta sin tocarla para inmediatamente difuminar la imagen a negro.

Cuando regresa la imagen, metáfora de que Harry va recobrando poco a poco la conciencia, lo primero que visualizamos es el hecho de que Sheryl, ha desaparecido, ya no se encuentra dentro del automóvil. Para este momento, la niebla, característica emblemática del juego ya ha envuelto la escena.

La trama del juego queda establecida, vamos a encarnarnos en Harry, para recuperar a su hija, en un pueblo llamado Silent Hill. Los monstruos o personajes de horror fueron una total innovación al menos en comparación con su rival más cercano, *Resident Evil* (1996), los monstruos de *S.H.* (Konami, 1999) mostraban figuras deformes, despellejadas, cercenadas, mutiladas, desnudas, sudando sangre, lo que definitivamente volvía más oscura e intensa la experiencia de juego.

2.2 Desarrollo visual del juego Silent Hill

Masahiro Ito, fue el encargado de diseñar los personajes de horror. En el *Making of de Silent Hill* (2003), Ito confiesa sus 2 grandes influencias para el desarrollo de los personajes monstruosos: El Bosco y Francis Bacon. (Documental, "*Making of*", 2003).

Ito abre un gran libro con las pinturas de el Bosco y muestra el tríptico: el jardín de las delicias, más adelante comenta sobre su gran pasión por Francis Bacon y su manera de plasmar la sensualidad y la crudeza de la carne. (Documental, "*Making of*", 2003).

Este es el punto que reúne, al apropiacionismo con *S.H.* (Konami, 1999), si atendemos a la definición de Eduard Lucie-Smith, en su libro *Artes Visuales en el siglo XX* nos expresa que: el apropiacionismo es el arte que asimila o copia obras de arte ya existentes (Lucie-Smith, 2000 en Corona, 2008, p.9).

Atendiendo a esta definición, el ilustrador japonés se apropia de los trabajos de El Bosco y Bacon, en el sentido que los asimila, los interioriza y es capaz de introducirlos a su propio estilo.

Como lo señala Laura Corona, el apropiacionismo funcionó durante el periodo modernista como un proceso de enseñanza aprendizaje, los artistas aprendían copiando obras de los grandes maestros; hasta que lograban una copia lo más fiel a la original podían decir que habían adquirido cierta habilidad. (Corona 2008, p. 9)

Corona también señala que antes del posmodernismo el apropiacionismo se daba como un homenaje (Corona 2008, p. 14), y es en este tono de homenaje que se desarrolla la obra de Ito, expuesta en las 3 primeras ediciones de *S.H.* (Konami, 1999, 2001, 2003).

Es un homenaje porque en primera instancia, Ito reconoce cuales son su fuentes, pero además porque Ito pertenece a una cultura que ha sabido absorber, traducir y hasta cierto punto incorporar a Occidente desde la resistencia, esto quiere decir sin dejar de ser japonés.

Recordemos brevemente 2 puntos particulares en la historia de Japón, el primero cuando el 8 de julio de 1853 el Comodoro, Matthew Calbraith Perry, en su navío militar estadounidense, ancla en las costas de Japón y apunta con sus cañones al templo del emperador, obligándolo a la apertura comercial. (Martínez, 2013, p. 182,)

A partir de ese momento Japón reconoce el gran potencial de la industria militar occidental por lo que aprende de ellos todo lo que puede, a gran velocidad y de manera extenuante, desde sus sistemas de producción industrial, hasta sus formas de legislar, incluyendo durante este proceso al arte. Lo que a la larga le va a permitir un crecimiento exponencial.

El otro punto de inflexión se desarrolla posterior a la segunda guerra mundial, con un Japón vencido y lastimado por la bomba atómica, su rendición se da en términos que benefician a E.U.A. Japón rescata la vieja receta, absorbe a Occidente vía E.U.A pero tratando de resistir, manteniendo sus costumbres, respetando sus tradiciones aunque ahora incorporando un estilo de vida Estadounidense. (Lozaya, Kerber, 2013, p.301)

Japón es una nación que ha sufrido una fuerte homogeneización cultural y que sin embargo ha sabido sacarle provecho a su relación con Occidente y se ha levantado de las cenizas gracias a su visión de aprender del otro a pesar de los roces y las diferencias. (Oropeza, 2016)

Es por ello que en Ito se conjugan dos modelos de entender la gráfica de horror, por un lado su visión particular que desde Japón se da con la herencia de los cuentos medievales de terror, conocidos como *kaidan escritos por Lafcadio Hearn*²⁶ donde se desenvuelven los yokai, monstruos folclóricos.

Por otro lado la herencia de terror occidental, que van desde la novela gótica hasta Stephen King. Pasando por la iconografía del castigo al cuerpo desde el período medieval hasta Francis Bacon.

Una prueba de ello es que antes de dedicarse por completo a S.H. (Konami, 1999), Ito se encontraba desarrollando una novela gráfica, las viñetas que publicó en su galería online, mostraban ese trazo ágil y una gran plasticidad combinado a una imaginaria ciberpunk y erotismo del anime japonés, por lo que ya mostraba esa dualidad de influencias.

²⁶ Lafcadio Hearn, 1850-1904, escritor de origen griego, trabajó para varios periódicos locales en Estados Unidos de América, por razones laborales llega a Japón en 1890 y se nacionaliza, su nombre japonés fue Koizumi Yakumo, es reconocido por los propios japoneses como uno de los extranjeros que mejor captó la esencia de las narraciones folklóricas japonesas. Su pasión por Japón dejó una docena de libros. Como nota curiosa, Lafcadio Hearn no hablaba japonés ni traducía totalmente del idioma nipón las narraciones que escribía. Para más información ver: Lafcadio Hearn, Trad. José Manuel de Prada Samper, *En el país de los dioses Relatos de viaje por el Japón Meiji, 1890-1904*, Barcelona, El Acantilado, 2002

Pero S.H. (Konami, 1999) es otra cosa, si se pudiera definir en una palabra las formas monstruosas que pueblan su universo, sería lo aberrante. Como lo señala Silvia Eugenia Castellero en su libro: *Aberraciones: el ocio de las formas*: Una aberración es un espécimen contra natura una formación anormal ... Las aberraciones corresponden a una realidad de apariencias y poseen la facultad de la transfiguración (Castillero, 2008, p. 9).

Por ello la sintonía con El Bosco y con Bacon; la jugada maestra de Ito fue su proceso creativo, al apropiarse de los 2 pintores occidentales resolvió el problema de la forma, gracias al concepto de transfiguración en El Bosco (1450-1516), lo descarnado, y lo ambiguo en Bacon.



FIGURA 7, SILENT HILLS, KONAMI, 2014.

Esto es relevante ya que el proceso de producción de personajes en E.U.A resalta la originalidad por encima de la copia, como lo señala Laura Corona, en Occidente hay un culto al autor, la personalidad, el genio creativo, al individualismo. (Corona, 2009, p.15)

En los libros y tutoriales dedicados a la producción de personajes se ofrecen una serie de técnicas y pautas para producir un personaje original tratando de evitar la copia, reconocen la historia del arte y tiene sus artistas predilectos. Pero la mayoría no generan a partir de ellos como lo hizo Ito.

Masahiro Ito hace uso de poderosas imágenes que ya estaban incrustadas en el imaginario colectivo de Occidente, y las va actualizando de un modo lúdico, suena sencillo pero no lo es, ya que el artista debe mantener una correspondencia técnica y temática además de cierta frescura para no desencajar con el ambiente de la imagen.

Gracias a diferentes capas de pintura y un uso magistral del color, Francis Bacon magnetizó en su obra la crudeza de la carne. Y este es uno de los puntos más interesantes de comunión con S.H.(Konami, 1999) ya que la mayoría de los monstruos que pueblan el universo de S.H. (Konami, 1999) se presentan desnudos, amorfos, poniendo especial énfasis en la carne.

Esta forma de presentar a los personajes, estuvo vinculada a la idea rectora del juego, de que cada monstruo manifestaría algún miedo de Alessa.

Alessa, es el personaje principal de la historia del juego aunque en el game play se mantiene en un segundo plano. Alessa es un alma en pena que en su infancia sufre todo tipo de abusos y violencia por parte de su madre y una secta llamada: la orden, que continuamente la torturaba.

Por lo que de acuerdo a la historia del juego lo que tenemos es la visión de una niña sobre cómo la realidad se va deformando y va adaptando una dimensión monstruosa a medida que el jugador va reviviendo las agresiones que ella sufrió en su entorno.

En este sentido encajan perfectamente alguno de los tonos espectrales y siniestros que adquieren las obras de Bacon; al que Deleuze le dedicara un hermoso libro titulado: *Lógica de la sensación*, en el que analiza la obra de Bacon a partir de lo figural.

Despojándola de lo figurativo y lo narrativo, queda lo figural. Lo figural aísla, detona la sensación, y esta es para Deleuze la gran potencia de la obra de Bacon.

La plasticidad que Bacon propone a través de capas de color que se aglutinan en figuras aisladas, encerradas en cuadrantes, hacen surgir pura carne y nervios de la pintura misma; provoca la irrupción de lo orgánico (Deleuze, 1984, p.29). Sus pinceladas emulan el encuentro de las fuerzas que actúan sobre el cuerpo. Y la temporalidad de la representación pictórica se define en la histeria por los fenómenos de precipitación y de adelantamiento o al contrario de retardo de fuera de tiempo (Deleuze, 1984, p. 30).

El resultado es un sentimiento muy especial del interior del cuerpo, puesto que el cuerpo es sentido bajo el organismo (Deleuze, 1984 p. 30); ¿qué sensación puede llegar a ser más monstruosa que esta? Mirarse hacia dentro y sentir el funcionamiento de un órgano a otro.

S.H. es un dosificador de varias capas de fenómenos interculturales entre Occidente y Asia. Estos fenómenos incluyen: elementos folklóricos, expresiones artísticas provenientes de estampa japonesa *shunga*, *makura-e* y *ukiyo-e*, así como del teatro, el cine, la literatura y tradiciones populares que se manifiestan en la narratividad de los personajes y la historia misma del juego.

Las monstruosidades en *S.H.* evocan el asco, a través de representaciones icónicas y simbólicas, la táctica es corromper el cuerpo humano, des configurándolo con impurezas y humillando con castigos tenemos como resultado cuerpos desollados, descarnados que rompen la idea de asepsia del cuerpo como un envase inviolable sellado y cerrado ante el mundo.

El asco es una emoción jerarquizante, culturalizante y reactiva que incita a la evasión, protege al organismo de lo contaminante, evoca nuestra animalidad, determina nuestros hábitos de higiene y nuestra forma de relacionarnos con el entorno.

Una corriente de investigación se basa en que la capacidad de sentir asco es genética, sin embargo el objeto del asco es variable y viene determinado por la cultura²⁷. El placer que produce jugar con la representación del asco tiene que ver con el tabú, involucra el rompimiento de normas, observar lo prohibido, transgredir los límites que nos impone la religión, el estado, la familia.

La matriz cultural del horror en Japón se relaciona con fenómenos naturales, como terremotos, incendios, erupciones volcánicas, tsunamis, así como procesos históricos derivados de la guerra condensados en tragedias como el holocausto atómico. El velo artístico ayuda a sublimar el dolor como en la danza japonesa Butoh²⁸, que usa como herramienta los movimientos agonizantes de las víctimas de la bomba atómica. Movimientos erráticos, y espectrales que también se encuentran en algunos personajes de Silent Hill.

Otra vertiente de esta matriz se encuentra en el folklore, yokai, fantasmas que cambian de forma, monstruos que vienen de un mundo supernatural, que a veces traen fortuna pero regularmente son presagios de zozobra y muerte. Estos relatos los podemos encontrar en los Kaidan, historias pertenecientes al periodo Edo Japonés.

El manga de horror también contribuye a fagocitar el logocentrismo, autores como Junji Ito, Hino Hideshi, recurren a la representación del dolor y el asco como umbrales que conducen al delirio y la locura, lo siniestro que irrumpe sin avisar a nuestro mundo ordinario. El horror es la bofetada que nos recuerda que frágil es nuestra existencia.

²⁷ Véase: Ian Miller William, *Anatomía del Asco*, traductor: Gómez Crespo Paloma, Editorial Taurus, 1998, Madrid, España.

²⁸ El Ankoku Butō (暗黒舞踏?), conocido en Occidente simplemente como Butō o Butoh por su transliteración inglesa, es el nombre utilizado para referirse a un abanico de técnicas de danza creadas en 1950 por Kazuo Ohno y Tatsumi Hijikata, que, conmovidos por los fatídicos bombardeos atómicos sobre Hiroshima y Nagasaki, comienzan con la búsqueda de *un nuevo cuerpo*, el cuerpo de la postguerra. Cabe aclarar que, durante esa década, las imágenes de algunos supervivientes llenaban las calles. Estos caminaban con el cuerpo quemado y con los globos oculares reventados y colgando sobre las mejillas. Así nació el Butō, *la danza hacia la oscuridad*. Normalmente involucra movimientos lentos, expresivos e imaginativos. El Butō es una reflexión del cuerpo sobre el cuerpo y el lugar que este ocupa en el cosmos. No hay decorado o vestuario determinado, y es habitual que los intérpretes actúen desnudos o pintados de blanco. La improvisación es parte fundamental de este estilo de danza. La idea no es pensar el hecho sino sentirlo: *"No hablar a través del cuerpo, sino que el cuerpo hable por sí solo"*

Por otra parte en Europa tenemos una larga tradición anglosajona de los cuentos de miedo, cuento que se desarrolla en sociedades protestantes y postindustriales por lo que permiten un tono irónico hacia el cristianismo, lo que confirma que no es propio de mentalidades bárbaras y asilvestradas.

El cine expresionista alemán que sentará las bases para la posterior producción del cine de horror también es una influencia importante del videojuego, pues las técnicas de iluminación, movimientos de cámara y teatralidad de los personajes siguen vigentes.

A nivel artístico la representación del dolor ha sido muy estudiada, nos apoyamos del texto de Javier Moscoso²⁹ para explicar que la representación del dolor esta regulada por la sociedad en términos de su retórica.

La forma histórica que adquiere la experiencia del daño es el drama social , el drama social del dolor sigue la estructura del ritual de paso.

En el caso concreto de S.H., las imágenes coagulan sus tres formas de objetivación aunque sobresale la vena artística de todo el proyecto, el ilustrador Masahiro Ito hace guiños a artistas decadentes europeos como El Bosco, Francisco de Goya y Francis Bacon.

El ilustrador japonés reconstruye desde su óptica un nueva visión del infierno sobre la que surge la trama del juego, por lo que es justo decir que S.H. es una visión creativa del infierno contemporáneo. Y la figura del demonio ahora queda representada por el personaje Pyramid Head, un hombre de estructura heroica vestido con un mandil de carnicero, lleva el rostro cubierto con una enorme estructura triangular metálica y un enorme cuchillo. Pyramid Head nos recuerda a la figura del verdugo medieval.

²⁹ Ver, Javier Moscoso, *Historia cultural del dolor*, México, Editorial Taurus, 2011.

2.3 ¿Qué elementos componen a los videojuegos del género survival horror?

Una de las definiciones más completas respecto a los elementos que conforman al videojuego es la contenida en la tesis doctoral³⁰ de Ximena Paula Hidalgo Vásquez, quien a través de un recorrido histórico, deconstruye el concepto de videojuego, reconociendo la complejidad del término debido a lo multifacético y cambiante en cuanto a las formas de su materialidad, a continuación exponemos su definición:

Un videojuego, dentro de una concepción trivial o genérica se puede definir como:

“Un programa informático creado para el entretenimiento basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico –ya sea un ordenador, un sistema arcade³¹, una videoconsola³², o un dispositivo handheld³³–, el cual ejecuta dicho videojuego. En muchos casos, estos recrean entornos y situaciones virtuales en los cuales el jugador puede controlar a uno o varios personajes, o cualquier otro elemento de dicho entorno, para conseguir uno o varios objetivos por medio de unas reglas determinadas. (Hidalgo, p.43)

En *Play Matters* (2014), Miguel Siscart defiende la idea de que jugar es una manera de entender lo que nos rodea, de comprender quiénes somos y de relacionarnos con los demás: *«Jugar es un modo de ser humanos [...] el juego es una manifestación humana que usamos para expresarnos y para estar en el mundo»*. Jamine Madigan, experta en psicología de los videojuegos, describe, en *Getting gamers: The psychology of video games and their impact on the people who play them* (2015), los procesos psicológicos que explican el comportamiento de los jugadores y muestran que en lugar de ser una

³⁰ Nos referimos al documento, Ximena Paula, Hidalgo Vásquez. Videojuegos, un arte para la historia del arte, Tesis Doctoral en Historia del Arte, Universidad de Granada, España, 2011.

³¹ Arcade es el término genérico que suele emplearse para señalar un tipo de máquinas disponibles en sitios comerciales públicos (como restaurantes, locales, centro comerciales, bares, boleras y en salones de máquinas recreativas), para jugar videojuegos, de manera similar a los juegos de apuestas de los casinos como las tragaperras (tragamonedas) electrónicas, pero sin ánimo de apuesta, sólo de diversión. Se asemejan más a los clásicos *Pinball*.

³² Videoconsola es un sistema electrónico de entretenimiento para el hogar que ejecuta juegos que están contenidos en cartuchos o discos ópticos. Los primeros sistemas de videoconsolas fueron diseñados únicamente para jugar videojuegos pero han ido incorporando características importantes de multimedia como internet, tiendas virtuales, canales de noticias y de tiempo.

³³ El término Hand held del idioma Inglés que significa llevar en la mano y que su nombre completo es Handheld Computer o Handheld device, describe a un ordenador portátil para diversas aplicaciones, que puede ser llevado a cualquier parte mientras se utiliza.

pérdida de tiempo, los videojuegos pueden ayudar a desarrollar habilidades, hacer amigos, tener éxito en el trabajo y contribuir a mejorar nuestros hábitos.



FIGURA 8, SILENT HILL HOMECOMING, KONAMI, 2008.

En *Game & Play* (2015), Aranda y otros rescatan el clásico de Huizinga *Homo ludens* (1938), un trabajo pionero en la definición de la especie humana a partir del añadido de una dimensión relacionada con el placer de jugar (*Homo ludens*) a las clásicas dimensiones producto del saber (*Homo sapiens*) o de la capacidad para fabricar (*Homo faber*). Huizinga defiende y demuestra la necesidad del juego en el desarrollo de la civilización humana como materia prima.

Nuestra evolución no depende tanto del pensar o del hacer, defiende el autor, sino del jugar pensando y jugar haciendo. La experiencia de juego es para el autor de *Homo ludens* una pieza clave de nuestro deseo por el descubrimiento y la superación como civilización. En esta obra, el juego se define como un factor distintivo y de vital importancia en el mundo social y cultural de los humanos: «Desde hace años tengo la convicción de que la civilización surge y se desarrolla en y como juego» (Huizinga, 1994, pág. 6).

Jugar es, como sostienen Goldstein, Buckingham y Brougère (2004), una actividad que refuerza los vínculos sociales y la propia autoestima. Los videojuegos y el juego en general mejoran la calidad de nuestras relaciones sociales al permitir espacios de distensión y placer.³⁴

Jugar es una forma de minimizar las consecuencias de nuestros actos y, por consiguiente, una forma de aprender en situaciones menos arriesgadas (Goldstein, Buckingham y Brougère, 2004). Los videojuegos favorecen una actividad de aprendizaje en la que el que juega tiene que ser seducido para intentarlo, para dedicar esfuerzo y finalmente conseguir algún éxito significativo.

En definitiva, como ha demostrado Simon Egenfeldt-Nielsen (2011), el aprendizaje está incorporado en la estructura misma de los videojuegos, hasta el punto de ser un prerrequisito para jugar. Tal como constata Gee (2004), los videojuegos son espacios particularmente buenos para que las personas aprendan a situar significados, a construirlos, a través de la experiencia.

Para McGonigal (2015), diseñadora de juegos, conferenciante y divulgadora, los videojuegos generan «Una carrera en el cerebro tan placentera y poderosa como las drogas intravenosas», reduciendo los niveles de dolor, mejorando las habilidades mentales y aumentando las interacciones sociales y emocionales. McGonigal sostiene que el hecho de jugar libera dopamina –el neurotransmisor del placer– en el cerebro, que a su vez faculta al jugador para superar desafíos.

2.4 ¿Cómo funcionan los videojuegos del género survival horror?

Nuestra relación con los productos de la cultura popular funciona a través de la producción de estructuras de placer, y el juego digital no es una excepción. Analizar de qué modos se crean estas estructuras de placer es fundamental para entender el peso cultural de un fenómeno como el de los videojuegos.

³⁴ Véase, Daniel Aranda, Jordi, Sánchez-Navarro - Silvia Martínez, (Coord.) *El Videojuego en el Punto de Mira, La Producción Científica Sobre el Juego Digital. Cataluña, Universitat Oberta de Catalunya, 2016*

En referencia a la agencia, en *Game & Play* (2015) Víctor Navarro define al jugador como un ser con agencia continuada (interviene en la partida de manera significativa y más o menos continua); un ser temporal (cuando un juego se resuelve, o si es puramente hipotético, no requiere un jugador que lo juegue ni, por tanto, el proceso de la partida); tiene intencionalidad, sigue las reglas con la voluntad de perseguir el resultado óptimo y tener un buen desempeño (lo contrastan con el concepto de «aguafiestas»), y tiene preferencias estéticas, prefiere ciertas experiencias lúdicas a otras, compara juegos o los categoriza en géneros.

En su capítulo en *Aprovecha el tiempo y juega* (Aranda y Sánchez-Navarro, 2013), Hanna Wirman deja bien claro que la autoridad del uso cultural del videojuego está compartida entre diseñadores y jugadores. En primer lugar, los juegos se juegan en lo que supone una actividad performativa, y eso los diferencia de otros medios basados en la recepción.³⁵

El jugador coproduce el juego por el simple hecho de jugar, al actualizar un texto que, sin ser jugado, sería puramente potencial.

Pero, además, los videojuegos han demostrado ser un terreno especialmente fértil para la participación de los públicos de formas muy variadas. Wirman identifica estas manifestaciones diversas: productividad configurativa (o cómo el hecho de configurar un juego de determinada manera implica una participación en el texto), productividad instrumental (o cómo los jugadores se expresan mientras producen elementos accesorios al juego, como guías) y productividad expresiva (o cómo los jugadores pueden utilizar elementos del juego para su propia expresión).

A poco que se estudien estas formas de participación, se pone de manifiesto el enorme potencial de los videojuegos para la producción de placeres muy diversos.

³⁵ IBID

Algunos autores defienden que el videojuego, y el juego en general, se orienta para que el jugador alcance un estado mental llamado flow (flujo) (Sherry, 2004) o estado óptimo de experiencia interna. Mihaly Csikszentmihalyi trabajó este concepto en los años setenta para explicar el placer que obtenemos al realizar actividades cotidianas. Analizando artistas y músicos inmersos en el acto creativo, Csikszentmihalyi descubrió que estos se aíslan del mundo que les rodea.

Los artistas describen esta experiencia de inmersión, concentración y aislamiento desde el placer intenso: cuando la conciencia está ordenada y la gente desea dedicarse a lo que está haciendo por la satisfacción que le aporta. El flujo es importante según el autor porque consigue que el instante presente sea más agradable, y porque favorece la confianza en uno mismo y nos permite desarrollar habilidades y conseguir objetivos.

De acuerdo a Blanca Estela López encontramos que el videojuego es una entidad integral (constituida por dos elementos también integrales) en la cual no podemos identificar en qué momento termina la imagen y comienza el juego.³⁶

Por lo tanto para ella: Ante esta circunstancia, es necesario abordar a los videojuegos desde una perspectiva que sea incluyente y que nos pueda dar comprensión tanto del objeto como de la actividad realizada con y alrededor de éste, así como también la multiplicidad de vínculos establecidos como redes de pensamiento que conducen a la generación de sentido y significado.³⁷

Lo que la autora propone es ampliar el estudio del juego, entenderlo como una entidad integral que funciona más como un rizoma que a través de imágenes pensamiento se abren camino, multireferenciando experiencias y el background que el jugador tenga para articular una imagen aún mayor.

³⁶ Blanca Estela López Pérez. *Dimensiones narrativas e imaginarios para las imágenes de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Games)*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Tesis de Doctorado en Diseño. Línea de Investigación: Nuevas Tecnologías, México, 2013.

³⁷ *Ibid*, p.26

Trasladándonos al primer videojuego de horror que surgió en 1976, se titula *Houted House*, y se jugó en la consola Magnabox Oddyseey, pero como la consola tuvo poca perpetuación en el mercado, los historiadores del videojuego prefieren ubicar este título en 1982 colocado en la consola ATARI.

De *Haunted House* a *S.H.* hay una brecha temporal de 38 años y sin embargo en su esencia comparten el mismo objetivo: Asustarnos, sentir el vértigo y la adrenalina que nos produce el miedo.

Pero así como existen genios de la literatura y el cine, que marcan una diferencia y llevan al medio y al género a su máxima expresión, también en los videojuegos encontramos este fenómeno en los títulos: *Resident Evil* (1999) y *S.H.* (1999). Si podemos aceptar que la creatividad, la innovación y la originalidad de un juego hacen la diferencia entonces estadios de acuerdo en reconocer que *S.H.* da un paso más adelante por su manejo del tiempo, la interactividad, estética y código.



FIGURA 9, SILENT HILLS, KONAMI, 2014 .

¿Qué es lo que ofrecen los videojuegos del género survival horror?

El hecho es que los juegos aún el de los niños más chicos tienen poco de inocente y mucho de terrible, y es en esa condición de terrible dónde los niños destruyen, descomponen, matan, humillan pero también construyen, colaboran, organizan, y se divierten.

Las ilusiones que crean los niños están protegidas por las reglas del juego, este es el llamado círculo del juego del que habla Johan Huizinga; el que juega debe asumir la ilusión para ser parte del juego. Por ejemplo, cuando un niño juega con un pedazo de madera y le agrega cualidades de un avión, el niño está siguiendo el impulso lúdico y para que la ilusión continúe otro individuo debe seguir esta idea tal vez agregando el color del avión, si va tripulado o es una nave de combate, pero si otro niño le dice que es un tronco de madera y que es imposible que vuele, la ilusión se rompe, el aguafiestas trata de sacar a los otros niños del círculo del juego.

Esta idea del círculo del juego ³⁸ explica en cierta medida por qué cuando los niños juegan lo hacen de una manera tan seria y cuando un adulto trata de integrarse pero no respeta las reglas que el niño ha construido para el juego o no se las toma en serio se le expulsa del juego o se le recrimina.

El goce que provoca el juego es un tema ampliamente desarrollado por filósofos ³⁹, pedagogos, psicólogos, y la idea básica es que los juegos nos producen placer porque podemos crear de manera libre con nuestras propias reglas, ya sea en la soledad de nuestras habitaciones o en compañía de otros, el juego nos da la satisfacción de ser los autores de algo, de ser parte de algo y encontrarle sentido a lo que no lo tiene, ver la realidad con humor grotesco o sano; el juego nos permite exponernos al azar, sentir el

³⁸ Yolanda Corona, María Morfín, Graciela Quinteros. *El juego como un círculo mágico: en busca de su forma de ser*, http://www.academia.edu/4395543/La_teor%C3%ADa_est%C3%A9tica_del_juego._De_Schiller_a_nuestros_d%C3%ADas_Trabajo_fin_de_máster_realizado_por http://www.uam.mx/cdi/pdf/serv_social/el_juego.pdf, consultado el 01 de Mayo del 2015

³⁹ Véase: *Beatriz García Pérez . La teoría estética del juego. De Schiller a nuestros días* <http://www.uma.es/gadamer/resources/ARTE-II.pdf>

vértigo de no tener el control, dejarnos llevar en el caos y al mismo tiempo apropiarnos de ese caos con imaginación y libertad, por eso es tan peligroso.

Por su parte, Calleja (2011) analiza el concepto de inmersión proponiendo un modelo de participación del jugador más certero, menos vago y que refleje con más exactitud la relación y compromiso que existe entre el jugador y el juego. Su modelo consta de dos fases temporales. La primera, la micro o implicación del jugador en el mismo momento de interacción con el juego, y la segunda, la macro o participación del jugador en espacios y tiempos fuera de la relación directa con el juego, su implicación a largo plazo.

Calleja pone en relación estas dos fases temporales, micro y macro, con seis dimensiones de la participación del jugador:

- 1) El control y el movimiento en el entorno del juego (participación cinestésica).
- 2) La exploración, la navegación y el aprendizaje del dominio espacial del juego (implicación espacial).
- 3) La interacción con otros agentes en el entorno del juego (participación comunitaria).
- 4) Elementos de la historia que se han escrito en un juego, y los que surgen de la interacción de los jugadores con el juego (implicación narrativa).
- 5) Las emociones generadas durante el juego (participación afectiva).
- 6) La consecución de los objetivos y sus consecuencias en el juego (participación lúdica).

La combinación entre las fases temporales y la implicación en las seis dimensiones propuestas por Calleja determina el nivel de inmersión o, como propone el autor, «incorporación» del jugador. Con este modelo, Calleja apuesta por una aproximación al placer y la inmersión en el juego digital que tenga en consideración las características propias del medio videojuego.

Desde el punto de vista del *Flow*, de la motivación o el compromiso del jugador (el engagement), en *The dark side of game play* (Mortensen y otros, 2015) se investiga

sobre los valores morales y éticos del jugador, sobre cómo el jugador asume y disfruta de roles o prácticas negativas o ilegales, lo que los autores definen como «juego sucio» o dark play: jugar como asesinos, como miembros de la mafia, participar en carreras ilegales o encarnar héroes que sacrifican centenares de enemigos.

Sin pretender dar una respuesta o explicación única al fenómeno del *dark play*, los editores del monográfico apuntan que el placer no depende únicamente del balance entre dificultades o retos que propone el juego y las competencias del jugador para superarlos. Según los autores de *Dark Play* (2015), en el placer del juego también está presente la negociación de los códigos morales y la producción de significado que le otorga el jugador. Esta obra define el dark play como transgresión, violencia y peligro, como la domesticación del monstruo o una renegociación moral de actos de horror frente a aparentemente estrictos códigos de honor y caballería (Mortensen, 2015, pág. 11).

El juego nos vuelve impredecibles como personas, y tal vez también como sociedad, parafraseando a la Dra. Blanca Estela López: un animal es más peligroso cuando juega que cuando caza porque no sabes exactamente de qué manera va a reaccionar.⁴⁰

De algún modo los videojuegos condensan ese placer y lo condicionan a un espectáculo audiovisual que es cada día más realista. Los videojuegos entonces nos ofrecen una nueva manera de jugar, y si antes el juego creaba formas culturales complejas como el derecho (la abogacía), la religión o el arte, ahora el juego se acerca más a la cibernética, el hipertexto, la tecnocultura, y el arte digital.

El videojuego está limitado a tres elementos: una pantalla o soporte en dónde se pueda desarrollar la trama, un control o joystick, y el jugador. En este aspecto (industrial) es dónde debemos reconocer el gran problema de los videojuegos, pues es innegable que tienen un pie bien puesto en el capitalismo voraz de los grandes consorcios como Nintendo, Konami, SEGA o SONY.

⁴⁰ López Pérez Blanca Estela, *Seminario de Investigación*, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Octubre 2009, México D.F

Las consolas de los videojuegos son caras, caducan cada vez más rápido y cada juego se cotiza en función de su novedad y lugar de compra, la tecnología desarrollada alrededor de los juegos de video cada vez es más demandante, los gráficos llegan a un preciosísimo hiperrealista pero dejan de ser accesibles. Afortunadamente la piratería juega un papel importantísimo en nuestro contexto y de alguna forma es un mediador entre las grandes industrias y las economías emergentes como la nuestra.

Aunque es un problema más complejo el vínculo del videojuego con la industria cultural, mi objetivo por el momento es solo plantear que esta crítica es sólida y más aún que es un mal necesario para que el videojuego pueda seguir evolucionando, ¿hacia dónde?, no lo sabemos, existen muchas vertientes, hay quien afirma que se va a conjugar con el cine, otros sugieren que los controles van a ir desapareciendo y tendremos solo unas gafas y el movimiento de la retina de nuestros ojos serán los sensores con que nos guiaremos en el ciber espacio de los juegos.

El otro factor que determina la experiencia estética en el videojuego es la visualidad del juego la cual queda determinado por dos cosas: el género del juego y la plataforma.

Dentro de la plataforma tenemos dos opciones más: píxeles y polígonos. Hasta los años 90's las consolas de los videojuegos usaban la tecnología del pixel para crear los gráficos del juego. Entre 1999 y el año 2000 entraron al mercado las consolas de quinta generación, consolas más potentes capaces de soportar gráficos tridimensionales, la base de esos gráficos son los polígonos.

Capítulo 3 La representación del asco en la serie de videojuegos Silent Hill

El ser humano se encuentra inmerso en una trama o tamiz cultural que le permite entender una serie de símbolos y signos, con el paso de el tiempo estos elementos le permiten acceder al sentido general de una determinada cultura, el entramado cultural modela su forma de percibir el mundo, también su forma de sentir y apreciar determinados estímulos. Una de las emociones y sensaciones más complejas es el asco, con su crisol de posibilidades que comprenden: la náusea, la aversión, el aborrecimiento o el desprecio. El asco es una poderosa fuerza civilizadora, jerarquizante y restrictiva que impone orden y pulcritud al individuo.

El asco entonces es un constructo cultural, cambia de una cultura a otra e incluso dentro de una misma cultura cambia de un espacio a otro. El registro del asco en un individuo comienza desde la primera infancia, la madre se encarga de enseñarle al niño todo lo que debe ser rechazado, expulsado de su cuerpo porque es contaminante. De esta forma la idea de seguridad, higiene, salud, limpieza se va gestando en las personas, como lo señalan Bary Smith y Carolyn Korsmeyer:

El asco ayuda a mantener la seguridad del organismo por impedir el contacto con lo que es sucio, tóxico y por lo tanto peligroso...pero por todo su compromiso de respuesta corporal, el asco es también una emoción que esta trabajando en la creación y sostenimiento de nuestra realidad social y cultural. Nos ayuda a captar jerarquías de valor y a lidiar con situaciones moralmente sensitivas así como a mantener orden cultural.⁴¹

Para Aurel Kolnei,⁴² uno de los ámbitos principales en donde trabaja el asco es la comida, pero además agrega los siguientes tópicos como temas importantes que generan aversión: productos corporales, animales y sus correspondientes residuos, el

⁴¹ Aurel Kolnai, *On disgust*, ed. Barry Smith and Carolyn Korsmeyer Chicago, Open Court, 2004 p.1-2, en Angela Ndalians, *The horror sensorium, Media and the Senses*. p.35.

⁴² Nacido en 1900 en Budapest, en la época del Imperio Austro-Húngaro, en el seno de una familia judía secular y acomodada, Aurel Thomas Stein al cumplir dieciocho años cambió su apellido a Kolnai con el objetivo de oscurecer su origen judío de evitar la posibilidad de convertirse en blanco ideológico en el estado húngaro de antaño. Ver, *Yuri Amaral de Paula, Tommy Akira Goto, "La Fenomenología del Asco de Aurel Kolnai:*

sexo, la higiene, la muerte, las violaciones de la envoltura corporal (destripamientos o amputaciones) y violaciones sociomorales.

3.1 La manifestación del asco en la saga de videojuegos Silent Hill

La relación de la saga de videojuegos S.H. con el asco, tiene al menos dos matices, el primero es el visual, el desarrollo de los personajes, humanoides descarnados, las formas de tumores en la cabeza de la enfermera llamada *Bubble Head*, la aparición de cucarachas y otras criaturas con formas de insectos, que son manifestación de los temores de Alessa Gillespie.⁴³ Los escenarios oxidados, las escenas donde se muestran sanitarios sucios, en el caso concreto del teaser de *Silent Hills* (2014), aparece un feto en el lavabo del departamento. La forma del feto, nos recuerda nuestro enlace más directo con la carnalidad y la animalidad de la que es presa el videojugador. El realismo que busca el juego también ayuda a explotar esta cualidad estética de imágenes que representen la muerte de formas duras, obscenas, grotescas.

El segundo matiz se puede trazar desde una dimensión humana, una forma de asco moral, que consiste en las actitudes de los pobladores del primer S.H. al quemar a la niña con la excusa de sacrificio para traer una entidad divina. El trasfondo del teaser también evoca el asco moral, cuando escuchamos en la radio, la historia de la familia que vivía en el departamento y la forma tan violenta en la que el padre mata a todos, incluida la esposa embarazada. Aunque en menor medida, el asco también se va delineando en la revelación de que Harry en el S.H.3, asesinó a su esposa.

Las imágenes y temáticas que el videojuego incluyen, generalmente están estructuradas en torno a la estética de la muerte, uno de los tópicos por excelencia del asco. Para William Ian Miller,⁴⁴ las imágenes de la muerte son asquerosas porque nos

⁴³ Alessa es la hija de Dahlia Gillespie, la líder de un culto religioso que rige S.H., Alessa es un personaje principal de la saga de S.H., y su primera aparición tuvo lugar en el videojuego original S.H. en el año, 1999. Su presencia en la trama del juego es de gran influencia en los eventos de la serie, una fuerza motriz del estado actual de la realidad alternativa de S.H., y es quizá el personaje más influyente dentro de la narrativa. FANDOM, Alessa Gillespie, https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Alessa_Gillespie consultado el: 17 Noviembre del 2017.

⁴⁴ William Ian Miller, Trad. Paloma Gómez Crespo, *Anatomía del asco*, España, Taurus, 1998.

recuerdan nuestra caducidad en este mundo, pero no solo eso, el asco es una categoría que ayuda a la preservación del *status quo* de la sociedad, siguiendo a Miller en la intensidad con la que han modelado nuestra sensibilidad hacia el asco señala:

La civilización ha fomentado nuestra sensibilidad hacia el asco hasta llegar a convertirlo en un elemento clave de control social y del orden psíquico, de tal manera que ha hecho social y psicológicamente muy difícil que la gente civilizada hable sobre cosas asquerosas sin poner como excusa la infancia, la adolescencia o los chistes transgresores. Hay otras pasiones negativas, como la envidia, el odio, la maldad, los celos, o la desesperación, de las que si puede hablarse sin perder el decoro. Cuando hablamos sobre ellas no nos sonrojamos ni soltamos risitas ni nos conmovemos ni nos dan náuseas. Estas pasiones no nos imponen cuerpos deformes, la fealdad física monstruosa o visiones y olores nauseabundos ni la supuración ni la defecación ni la putrefacción. En otras palabras, el alma pecadora y depravada se admite con mas facilidad que el cuerpo deforme y las ofensas a los sentidos que la vida nos impone.⁴⁵

En todo caso, el asco como categoría estética en el matiz que se presenta en los videojuegos de este género se vincula directamente con el horror, porque está enraizado en pulsiones que tenemos los seres humanos desde nuestra primera infancia, por lo tanto, la fuerza del horror está dentro de nosotros y no podemos escapar de ella.

El asco es una emoción. Hay quien no lo admite, porque la sensación de asco se parece mucho a los impulsos puramente instintivos, más propios del cuerpo que del espíritu, es decir, se parece más a la sed, la lujuria o, incluso, el dolor que a la envidia, los celos, el amor, la ira, el miedo, el remordimiento, la culpabilidad, la tristeza, la pena o la vergüenza. Esta resistencia obedece a una confusión de la náusea con el asco o parece que considera que éste es una “sensación” más corporeizada que otras emociones. Sin embargo, esta última afirmación también

⁴⁵ Ibid p. 26

se basa en la confusión entre asco y náusea. Del mismo modo que todas las emociones, el asco es algo más que una simple sensación. Las emociones son sentimientos ligados al modo en que se habla acerca de ellos, a paradigmas sociales y culturales que les dan sentido al ofrecernos una base para saber cuándo es adecuado sentirlos y mostrarlos. Las emociones, incluidas las más viscerales, son fenómenos sociales, culturales y lingüísticos muy ricos. ¿Cómo aprendemos, si no, a identificarlas? ¿Cómo aprendemos las normas que determinan cómo hay que sentir algo, cuándo sentirlo, si hay que hacerlo, en qué medida y en qué situaciones? Las emociones son sentimientos que van unidos a ideas, percepciones y cogniciones y a los contextos sociales y culturales en los que tiene sentido tener esos sentimientos e ideas.⁴⁶

Del mismo modo que en el videojuego, no podemos enfrentarla. Uno de los efectos más impactantes del asco es que nos paraliza por la mezcla de aversión y miedo que nos da tocar aquello que nos asquea. Tocar o verlo ya es en sí mismo un acto de transgresión que nos deja en la disyuntiva de contagiarnos al tocarlo o ser absorbido, por aquello que tanta aversión nos genera, esta mezcla de asco y horror Miller la explica de la siguiente forma:

Hay una palabra que expresa el asco que infunde el miedo: se trata de “horror”. Lo que hace del horror algo tan terrible es que, a diferencia del miedo, que permite la posibilidad de recurrir a una estrategia (¡echa a correr!), el horror impide la opción de huir. Y según parece, también anula la opción de luchar. Precisamente porque la amenaza procede de una cosa asquerosa, no queremos golpearla, tocarla, o forcejear con ella. Además, debido a que suele tratarse de algo que ya está dentro de ti, que te domina y se apodera de ti, no cabe la posibilidad de huir a ningún sitio.⁴⁷

Esta aversión que impide la opción de huir ha sido una de las características principales de los padres del género del *survival horror*, tanto *Resident Evil* con la figura del zombi,

⁴⁶ Ibid p. 29

⁴⁷ Idem p. 52

el mutante contagiado del virus T, y en el caso de S.H. los monstruos aberrantes, que como veremos guardan una estrecha relación con la psique del avatar y del videojugador. La evocación del asco busca detonar esa experiencia de miedo tan sobrecogedor que nos deja en el umbral de la parálisis, el éxtasis y el deseo de continuar jugando.

Esto es lo que caracteriza a esas situaciones de pesadilla de las que no puedes escapar ni salir, en las que no consigues escapar no hay un modo de salvarte que no signifique destruirte a ti mismo en el proceso. Lo horroroso se nos adhiere como el pegamento o la baba. El horror es horror porque se percibe como la imposibilidad de recurrir a alguna estrategia u opción. Es como si fuera una forma de asco, aquella frente a la cual no cabe ningún distanciamiento o estrategias de evasión que no resulten también completamente contaminantes. Pero el asco no siempre suscita horror; hay aversiones y sensaciones de asco cotidianas que no producen horror.

*El asco admite grados de intensidad que van desde el relativamente ligero al inmenso. Pero el horror no tiene sentido si no es como experiencia intensa, puesto que un ligero horror deja de ser tal horror.*⁴⁸

Lo viscoso entonces adquiere relevancia, la temática exige en su referencia visual, esas texturas de lubricación y explosión interior que están ahí para indicar su peligrosidad, recordándonos que tocar es algo nocivo. Por eso los escenarios, monstruos y algunos accesorios, buscan reflejar esa idea resbaladiza potencialmente contaminante.

Existe otra razón cultural por la cual la contaminación húmeda es tan peligrosa; esta explicación proviene del origen de la palabra polución, Naief Yehya lo plantea del siguiente modo:

(...) La iglesia católica romana elaboró la doctrina del pecado mortal de la polución. Este término viene de polluo / polluere / pollutum, que significa

⁴⁸ Ibid p.52

“ensuciar mojándose”, es decir dejar una mancha húmeda o mojada. El sentido de manchar en este término va de la mano (es el caso de decirlo) con la idea de la transgresión sexual y del sexo como un acto impuro. Pollutio se denominaba a derramar el semen, pero la palabra evolucionó, cayó en desuso y actualmente se asocia con la contaminación atmosférica y no con ensuciar el alma y la mente al manosearse.⁴⁹

Lo anterior refuerza la idea de pureza, una categoría estética muy importante en la cultura japonesa y que se presenta en tensión constante con la facilidad con la que los monstruos de la saga S.H. pueden contaminar, ensuciar; esta es la razón por la que, un gran porcentaje de creaturas que se encuentran en el páramo infernal del universo S.H. expulsan algún líquido, por la boca o por fauces, o por los extraños orificios que tienen algunos diseños. Estos líquidos pueden interpretarse como bilis, semen, sangre o ácidos estomacales, son asquerosos y dañinos, durante la trama del juego pretenden ensuciar la mente y alma del jugador.⁵⁰

En la teoría del asco el contraste que se da entre lo puro y lo contaminado es importante para la construcción de los límites, Miller lo explica:

(...) El asco implica necesariamente determinados pensamientos, muy molestos y difíciles de desentrañar, sobre la repugnancia y el objeto que la provoca. El asco tiene que presentarse unido a ideas de una clase especial de peligro: el peligro inherente a la contaminación y el contagio, el peligro a ser mancillado; y estas ideas, a su vez, van unidas a contextos culturales y sociales bastante previsibles. Aunque la fuente del asco esté en nuestro propio cuerpo, la forma en que interpretamos nuestras secreciones y excreciones corporales está perfectamente engastada en complejos sistemas culturales y sociales de significado. Las heces, el ano, los mocos, la saliva, el vello, el sudor, el pus y los olores que emanan de nuestro cuerpo y del de los demás llevan incorporadas las historias sociales y culturales.

⁴⁹ Naief Yehya, *Pornografía, sexo mediatizado y pánico moral*, México, Mondadori, 2004, p.181.

⁵⁰ *Ibid*, pp. 30-31.

Lo anterior funciona como una serie de recursos visuales, un arsenal de formas y figuras que permiten la estructuración del universo al que se arroja al jugador cuando entra en S.H. todas la secreciones se pueden

Algunas emociones, entre las que destacan el asco y su primo hermano, el desprecio, tiene un fuerte significado político. Sirven para jerarquizar nuestro orden político: en algunos contextos se encargan de mantener la jerarquía, en otros constituyen pretensiones aparentemente legítimas de superioridad y en otros, se suscitan para indicar que ocupamos el lugar adecuado en el orden social. El asco valora (negativamente) lo que toca, revela la mezquindad e inferioridad de aquello que lo provoca, y, al hacerlo, proclama con aprensión el derecho a liberarse del peligro que conlleva la proximidad de lo que es inferior. De modo que se trata de una declaración de superioridad que reconoce, al mismo tiempo, su vulnerabilidad ante la capacidad de mancillar que tiene lo inferior. El mundo es un lugar peligroso en el que la capacidad de contaminación de lo inferior suele ser más fuerte que la capacidad de purificación de lo superior.

3.2 Lo monstruoso asqueroso

¿Qué elementos dan asco en el videojuego? Concretamente los monstruos que son los más asquerosos debido a las texturas y diversidad de formas, pero sobre todo que se encuentran en el límite exacto entre lo humano y lo monstruoso. Este rasgo de identificación antropomórfica con lo deforme es una herramienta muy potente que los diseñadores de personajes de terror ocuparon en este videojuego S.H.3.

Es posible que se realizaran estudios de mercado sobre las cosas que les asustan a los niños de 6 a 12 años, ya que llama la atención las formas exageradas y grotescas que visualmente ponen énfasis en la vellosidad y formas puntiagudas en las que se resolvieron los perfiles insectoides de los monstruos, porque es el tipo de figuras que los niños asocian con lo extraño, lo nocivo y la muerte.

Como lo constata Jules Michelet en el texto *El Insecto*:

*Descubierto, atrapado, abierto, disecado y visto al microscopio palmo a palmo, el insecto sigue siendo un enigma. Un enigma poco reconfortante, cuya extrañeza casi nos escandaliza de tanto que confunde nuestras ideas. ¿Qué decir de un ser que respira de lado y por los flancos?, ¿de un caminante paradójico que, a diferencia de todos los demás, lleve el dorso pegado a la tierra y el vientre mirando al cielo? En muchos aspectos el insecto nos parece un ser al revés.*⁵¹

En la última frase del párrafo anterior, Michelet, señala una característica importante que será una puerta de entrada para lo ominoso en la psique del jugador, el insecto: *nos parece un ser al revés.*

*Las justificaciones (para matar al insecto) no faltan. Admitimos de buena gana la sentencia tajante de un pensador alemán, que concluye este proceso en una sola frase: “Dios hizo al mundo, pero el Diablo hizo al insecto”.*⁵²

Del enunciado anterior⁵³ podemos argumentar la siguiente idea: la narrativa de los tres primeros S.H. establecen al pueblo como un paraje infernal. El universo del juego es una mezcla que propone una visión actualizada del imaginario del infierno judeo cristiano y la dinámica de karma, acción y reacción de la filosofía budista como motor de las acciones de los avatares que dirigimos en cada edición del juego.

Son éstos los terrores y las aversiones del niño. Pero todos somos niños; incluso el filósofo, con toda su voluntad de simpatía universal, no escapa a estas impresiones. El aparato de armas extrañas que suele tener el insecto le parece una amenaza al hombre. Al vivir en un mundo de combate, el insecto tenía una

⁵¹ Jules Michelet, *El insecto*, trad. César Carrillo Trueba, México, CONACULTA, 2002, p.14.

⁵² *Ibídem* p.15

⁵³ Cuando se refiere a un pensador alemán, esta hablando del escritor Johan Wolfgang Goethe, 1749-1832.

*enorme necesidad de ser armado de principio a fin. Sobre todo los del trópico, que suelen ser horribles a la vista.*⁵⁴

Existen otras expresiones audiovisuales de monstruos como los de la película *Starship Troopers* (1997)⁵⁵, que en México se tituló *Invasión*, donde se explotaron las formas de las arañas, pulgones, escarabajos, avispas como diseño de personajes de acción, o en el videojuego *Space Invaders* (1978) en el que se evocan de manera casi esquemática, hormigas y formas arácnidas, en la saga S.H. el tratamiento de algunos de los personajes monstruosos no necesitaron mayores cambios estructurales, ya que por sí mismos los insectos guardan estructuras siniestras debido a la similitud con la articulación del cuerpo humano y aunque no coinciden con otros elementos, en cuanto a cantidad de patas, alas, colores; insectos como la mantis religiosa y las cucarachas a pesar de no tener rostro, su máscara y forma del cuerpo inevitablemente presentan un parecido con el del humano.

Los comportamientos depredadores y miméticos de algunos insectos han sido articuladores de mitos desde épocas antiguas y en diversas culturas, como lo explica Florencia Abadi:

*Por ejemplo, aquello que la mantis religiosa realiza –devorar al macho durante el coito–, es un fantasma para el hombre, que produce en las culturas más diversas mitos que se corresponden con ello –la femme fatal, la vagina dentada, la Giftmädchen, el temor a la desvirgación, etc.–. Esa relación entre nutrición y sexualidad se preserva en el hombre pero no ya en el nivel de la acción, sino en el mitológico. El aspecto definitorio del mito es su sobredeterminación: se trata de “un nudo de procesos psicológicos, que tienen una trama, una organización”; por eso es posible encontrar allí las determinaciones inconscientes de la afectividad humana. El hombre mitifica la ley biológica, o dicho a la inversa, el animal realiza el mito.*⁵⁶

⁵⁴ *Ibidem* p.36

⁵⁵ El origen de esta película es la novela *Starship Troopers* de Rober A. Heinlen.

⁵⁶ Florencia Abadi, “Mimesis y corporalidad en Walter Benjamin y Roger Caillois”, en *Cuadernos de filosofía*, No.65, 2015, p.37, Consultado en: <http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/CdF/article/view/3632>, consultado el: 27, Nov, 2017.

En los videojuegos de la serie S.H. se presenta esta tensión entre sexualidad y asco, entre dolor y placer que es transferido al jugador gracias a la imagen mítica que los insectos proyectan con diferentes configuraciones visuales. En el universo de la serie podemos encontrar varios ejemplos: los *Creepers* de S.H.1, una especie de cucaracha peluda gigante. La criatura *Amnion* de S.H. *Homecoming* que consiste en una estructura mecánica con forma de araña gigante, conectada en el centro a un ser humanoide femenino que a su vez está enlazado por un tubo de respiración de sus genitales a la boca, en el abdomen expone un pequeño feto envuelto en un saco amniótico metáfora visual de la maternidad.

En este personaje podemos encontrar una serie de alusiones a otras imágenes de obras de arte en Occidente, por ejemplo, visualmente la araña como símbolo de maternidad feroz y en ocasiones devoradora de su propia prole la ha trabajado la artista francesa Louise Bourgeois.

Bourgeois, trabajó una serie de esculturas a gran escala representando arañas, las más conocidas son una serie de seis copias a las que tituló *Maman*, en esta obra podemos encontrar un paralelismo con el personaje *Amnion* de S.H. *Homecoming* la similitudes en notan en las articulaciones metálicas de las patas, y la forma en como la araña resguarda los huevecillos, en el caso de S.H. es un feto humano con el que se juega una relación de protección y exposición, esta relación que oscila entre el amor y el odio se puede interpretar como una patología protectora de la madre a su hijo. La madre se representa como una fuerza protectora y destructora al mismo tiempo, en el juego adquieren un carácter siniestro los rasgos eróticos que muestran el cuerpo desnudo de una mujer, y al mismo tiempo grotesco porque el cuerpo se encuentra mutilado y usa a la araña mecánica como una prótesis para poder desplazarse.

Otro paralelismo se establece a través de la cultura grecolatina con el mito de *Aracne*, una mujer muy hábil para tejer pero que carecía de humildad, su prepotencia e insensatez ofendió a la diosa Minerva, encarnada en una forma humana, Minerva reta a

un duelo de costura a *Aracne*. El duelo lo gana *Aracne* pero por no mostrar humildad, la diosa Minerva enfurece y la convierte en un ser mitad araña, mitad mujer. Esta historia está contenida en la *Metamorfosis* del autor Ovidio.

Split Worm en S.H.3, es una lombriz gigante que habita en el fondo del submundo. Esta lombriz tiene una enorme boca y una especie de exoesqueleto que recubre su cabeza abriéndose solo en el momento en que ataca. Otro buen ejemplo en S.H. *Homecoming* es la criatura llamada *Asphyxia*, un ciempiés articulado de varios cuerpos femeninos mutilados y modificados que resultan en una forma pseudo erótica, grotesca y monstruosa. De acuerdo a algunos usuarios del portal fandom.com, la simbología de este personaje guarda una estrecha relación de Nora Holloway,⁵⁷ personaje al que se alude en S.H. *Homecoming* con la oruga azul que aparece en el cuento de Lewis Carrol, *Alicia en el país de las maravillas*, explican lo siguiente:

*A Nora también le gustaba leer, en particular, su libro favorito “Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas”, como se ve en su foto. Teniendo múltiples brazos, la forma de Asphyxia es similar a la de la Oruga Azul y su “grito” es similar a cómo la oruga hace una bocanada de humo con su pipa de agua hacia Alicia, pero las similitudes terminan ahí.*⁵⁸

La otra relación que proponemos de este personaje *Asphyxia*, tiene que ver con la mitología japonesa, en la que existe una criatura nombrada Omukade, un ciempiés gigante que fue derrotado por Fujiwara Hidesato, un héroe popular del siglo X. La forma en que este guerrero japonés logró vencer al ciempiés fue colocando su propia saliva en la punta de una de sus flechas, la flecha ensalivada logró penetrar en la cabeza del

⁵⁷ FANDOM, Nora Holloway, es la hija pequeña de Margaret Holloway y la hermana de Elle. Es mencionada y vista en fotos en *Silent Hill: Homecoming*. Ella, su madre y su hermana eran descendientes de una de las cuatro familias fundadoras de la ciudad. Como fue decretado por el pacto hecho con el demoníaco Dios de La Orden para proteger a Shepherd's Glen de la maldición de Silent Hill, Nora es sacrificada por la asfixia para apaciguar al dios. consultado en: https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Nora_Holloway, Consultado el: 17 de Noviembre del 2017.

⁵⁸ FANDOM, Asphyxia, consultado en: <https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Asphyxia>, Consultado el: 17 de Noviembre del 2017.

Para más información ver: Ver Lewis Carroll, trad. Teresa Barba y Andrés Barba, *Alicia en el País de las Maravillas*, México, Editorial Sexto Piso, 2016.

ciempiés, hiriéndolo de muerte. La saliva funcionó como veneno.⁵⁹ En el marco de la cultura japonesa los ciempiés son repulsivos porque "*Los ciempiés son animales impuros, contaminados asociados con los muertos*, así lo afirma Michael Ashkenzai en el libro *Handbook of Japanese Mythology*.⁶⁰ Este desarrollo de personaje puede leerse como una mezcla de códigos estéticos y visuales de dos culturas, la japonesa y la norteamericana de donde es el diseñador de este personaje, su nombre es Kenzie Lamar, ilustrador estadounidense.

Los insectos en el universo de S.H., se desenvuelven muy bien como personajes de terror por otro factor, su poder de metamorfosis, como en la obra de Franz Kafka, *La metamorfosis*⁶¹ o más cercano en el libro de Clarice Lispector *La pasión según G.H.*⁶²

Estos dos textos desarrollan el imaginario potencial de la transformación del cuerpo humano en la de un insecto, de manera dolorosa y sorprendente, el cambio destruye su cuerpo convirtiéndolo en formas que les causa un terrible espasmo. En el videojuego esta simbiosis de humano e insecto se explota en el desbordamiento de la fantasía de los personajes de horror siendo *Amnion* y *Asphyxia* de los más siniestros porque presentan la culminación de ese cambio en algo monstruoso que evoca las fuerzas de lo sexual, la violencia, la sangre, el inconsciente, los problemas no resueltos, de pronto estallan y nos arrojan al límite en donde sumergen al espectador en una lucha que no se puede ganar sin evitar contagiarse de esa otredad metamorfoseada.

En S.H. esta fuerza de transformación que implica la metamorfosis también se manifiesta en las transiciones de los escenarios, el llamado *other world*, ese espacio oxidado y turbio al que accedemos conforme vamos resolviendo ciertos acertijos que se nos presentan en el juego, se muestran como una metáfora de la constante evolución y renacimiento del personaje; visualmente el piso y las paredes se van despellejando,

⁵⁹ Vegder's Blog, *The 7 Propitious Gods: Bishamonten...* Consultado en:

<https://printsofjapan.wordpress.com/tag/shichi-fukujin/>, publicado el : 3 de Mayo de 2011, consultado el: 17, Noviembre, 2017. Para más información revisar: M. Ichihara, comp. *The Official Guide-book to Kyoto and the Allied Prefectures*, Nara, E.U.A, Nara Meishinsha, 1895.

⁶⁰ Michael Ashkenzai, *Handbook of Japanese Mythology*, E.U.A, ABC-CLIO, 2003.

⁶¹ Franz Kafka, trad. Esperanza San León, *La metamorfosis*, Madrid : Editorial Castalia, 2011.

⁶² Clarice Lispector, *La pasión según G.H.*, España, Editorial Siruela, 2013.

como si se tratara de la muda de la piel de una serpiente o una araña, como en la obra *Metamorfosis* de Ovidio,⁶³ la transformación es un castigo que imponen los dioses y por lo tanto es un movimiento perturbador y al mismo tiempo fascinante.

El momento de transición generalmente viene acompañado del sonido de una sirena, alarma que nos prepara para ingresar al inframundo. Aunque históricamente las alarmas han tenido un uso diverso, fue en el siglo XIX cuando adquirieron un sentido siniestro porque se activaban como preámbulo de un ataque militar aéreo. Durante la segunda guerra mundial, Japón fue uno de los países que más ataques aéreos recibió y es fácil asociar que en el inconsciente colectivo universal aún siga presente el sonido de la alarma como un factor detonante del miedo.

El sonido de la alarma en el pueblo de S.H. tiene un impacto muy particular y es difícil poder aclarar si es una sonoridad genérica que cualquier alarma tendría, como por ejemplo algunas escuelas militares, o en el caso del videojuego, es un diseño de audio específico; por un lado tenemos que el ruido de la alarma guarda un inmenso parecido con la sirena de bombardeo aéreo durante la segunda guerra mundial, por otro lado Akira Yamaoka, músico japonés, se encargó de la musicalización de los tres primeros juegos y para evitar algún conflicto legal, seguramente prefirió elaborar un diseño de audio especial para la alarma del videojuego.⁶⁴

El objetivo de presentar las ideas de la alarma auditiva, es indagar hasta qué punto estos sonidos son evocadores de asco, miedo, terror; en el contexto de la narrativa del juego, este sonido es al mismo tiempo una forma de crítica y de experiencia estética, al momento de hacer sentir al jugador, lo que el pueblo japonés sintió durante la segunda

⁶³ Ovidio, trad. de Antonio Ramírez de Verger y Fernando Navarro Antolín, *Metamorfosis*, Madrid, Alianza Editorial, 2016.

⁶⁴ Dejamos abierta la reflexión sobre el sonido de las sirenas como un sonido perturbador (el canto de las sirenas, preámbulo de la muerte) que tiene un gran peso en la realidad, recordemos que en México, con la experiencia de los últimos sismos, en concreto el del 19 de Septiembre del 2017, mucha gente asoció el sonido de la alerta sísmica con la posible llegada de otro sismo catastrófico. Este efecto produjo que con las réplicas de menor intensidad que llegaron después, la gente entrara en pánico con solo escuchar el sonido. El resultado a largo plazo, fue que mucha gente enfermó de la presión, otras personas murieron de infartos en lo sucesivo al sismo, también hubo personas que se aventaron por la ventana tras escuchar el sonido de la alerta sísmica durante simulacros que se desarrollaron posteriormente. Además de que el sonido de la alerta sísmica es diferente de país en país, e incluso tienen diferencias con las alarmas de tornados, huracanes o tsunamis.

guerra mundial y simultáneamente gozar de la seguridad que otorga el hecho de que es solo un videojuego. Aunque en Occidente también sonó esta alarma con efectos devastadores, véase el caso concreto de Alemania, que fue el país más bombardeado en Europa durante el conflicto bélico antes mencionado. En México el sonido de la alerta sísmica es muy diferente, pero debido a los estragos provocados por el sismo del 19 de Septiembre del 1985 y más recientemente el del 2017, tenemos en la mente el sonido de la alerta sísmica relacionado con la catástrofe y la muerte, en este sentido guardamos esa similitud con Japón, por estar en un suelo altamente sísmico.⁶⁵

Regresando al tema del asco y los insectos en la serie de juegos S.H. una pista más para establecer los motivos por los que los insectos pueden ser tan aterradores la ofrece Michelet:

El insecto (...) se expresa con su energía:

1º Con su inmensa acción de destrucción que ejerce sobre la naturaleza excesiva, sobre una multitud de existencias demasiado lentas o mórbidas que a ésta le urge desaparecer.

2º Habla, además con, su energía visible, con sus colores, sus fuegos y sus venenos (muchos de los cuales son nuestros remedios)(...)

3º Habla, finalmente, con sus artes, que podrían fecundar las nuestras.⁶⁶

En el videojuego esta experiencia se materializa en la entrada en escena de los insectos como aviso de que lo monstruoso y demoníaco está por manifestarse. Tomemos como muestra el teaser de *Silent Hills (2014)*, dos cucarachas pegadas por el rabo que aparecen al principio del juego a la puerta del departamento, como una declaratoria de principios del tono que va a seguir el juego, no sabemos si son dos cucarachas copulando, o producto de una mutación, o un efecto del retorcido universo de S.H. que siempre juega haciendo de espejo distorsionado de la mente de nuestro avatar, sin embargo el realismo que permite el motor de la consola le imprime un matiz

⁶⁵ Véase, Cinturón de fuego del Pacífico.

⁶⁶ Jules Michelet, *El insecto*, trad. César Carrillo Trueba, México, CONACULTA, 2002, p. 90.

más desagradable al hecho de que podemos observar con lujo de detalle a la cucaracha deformada.

Conforme avanzamos en el juego llegamos al área del baño, lugar privilegiado para la evocación del asco, pues no solo es una cita a las múltiples ocasiones que en las diferentes ediciones del juego hace uso de este escenario como uno de los portales más bizarros para detonar el *other world*, lugar donde habitan toda clase de demonios y creaturas aberrantes. De acuerdo a Masahiro Ito, diseñador de los monstruos del juego S.H.1-3, explica que la razón de que esto funcione así es que existe una leyenda japonesa respecto al sanitario como lugar de encuentro con el fantasma de Hanako.

Según la leyenda, cuando una persona llama tres veces a la tercera puerta del baño de chicas, en el tercer piso y dice "¿Estas ahí, Hanako-san?", el espíritu contestará "Sí, estoy aquí". Si la persona entra podrá encontrar a una pequeña chica con falda roja y eventualmente ser arrastrado al infierno.⁶⁷

3.3 Exterioridad e Interioridad, la piel y desollamiento del cuerpo humano

Otra de las líneas que el asco define es la dualidad entre: exterioridad y la interioridad del cuerpo humano. Según Miller, la piel es uno de los elementos más valiosos en la cultura occidental, no solo por su color o su textura, es importante porque recubre al organismo, es una envoltura que evita que nos veamos como un saco de tripas, fluidos y excrementos que se deslizan de una parte a otra. Los personajes en S.H.1-3 por ejemplo, tienen la característica de presentarse como seres informes y desollados que automáticamente rompen esta idea de unidad del cuerpo, como una entidad sellada y estable. Miller lo establece de la siguiente manera:

La piel nos protege del exterior y mantiene en el interior un montón de imágenes y olores desagradables. También tiene cierto carácter mágico y conlleva una fuerte carga simbólica: su color determina a menudo las posiciones de partida en

⁶⁷ Matthew Meyer, <http://matthewmeyer.net/blog/2010/10/27/a-yokai-a-day-hanako-san-or-hanako-of-the-toilet/> publicado el 27, Octubre, 2010, consultado el: 17, Noviembre, 2017.

muchas jerarquías sociales y, como cobertura del yo interior más profundo, nos permite hacernos la ilusión de que no resultamos asquerosos a los demás, sino a nosotros mismos. La piel no solo cubre nuestras tripas contaminantes y exudadas, sino que también nos permite albergar la ilusión de que en el corazón residen el amor y el coraje, en lugar de ser sólo un órgano resbaladizo que late. Los moralistas de cierta índole consideraban que la piel es engañosa por partida doble: engaña al hacer pensar a los demás que la belleza es “interior” y, además, nos impide aviesamente ver que nuestro interior no es más que excremento y baba; los moralistas, desde Heráclito en adelante, se han recreado con gran entusiasmo en esta imagen de la piel como un saco lleno de excrementos.⁶⁸

Este quebrantamiento es asqueroso porque no solo muestra esta característica de ver lo que no debemos, el interior del cuerpo como un pedazo de carne que bien podría estar colgado en una carnicería, sino porque transgrede la intimidad del cuerpo, no es como ver el cuerpo desnudo, es todavía más fuerte la visión penetrante del juego, nos lleva a observar el cuerpo humano como un modelo anatómico, parecido a los cuerpos hechos con plastinación⁶⁹ que propone Gunther Von Hagens, generando imágenes que revelan nuestra fragilidad, por medio de esculturas que vuelven tan diferentes la estructura del cuerpo que lo transforman en un signo ajeno.

Esto puede generar repulsión porque rompe la idea del cuerpo como una estructura sólida y protegida por la piel. Para ejemplificar el impacto que tienen imágenes fuertes evocadoras del asco y la aversión en una determinada sociedad, tomemos al dios *Xipe Totec*, (Nuestro Señor Desollado) dios azteca del maíz, la vida, la fertilidad de la tierra. Este dios es representado como un hombre (sacerdote) que viste la piel humana de algún sacrificado. En esculturas la identificación de la piel humana que ha sido extraída es definida visualmente de la siguiente manera, los escultores de la época esculpieron un relieve con formas consecutivas de puntos y rayas que representa la grasa de la piel

⁶⁸ William Ian Miller, Trad. Paloma Gómez Crespo, *Anatomía del asco*, España, Taurus, 1998, p.85

⁶⁹ Gunther von Hagens, es un artista, científico, creador de la técnica de plastinación, que consiste en la extracción del agua de un cuerpo con acetona fría y luego se sustituye por una solución plástica endurecible.
https://es.wikipedia.org/wiki/Gunther_von_Hagens

en el cuerpo humano. Esta representación interna queda expuesta por lo que el espectador observa la imagen del sacerdote con una especie de túnica texturizada.

Xipe Totec es una metáfora del proceso de cocción del maíz, grano fundamental en el desarrollo de la vida de los pueblos prehispánicos sin embargo el ritual de despellejamiento era real, se desollaban a los sacrificados o *mimixcoa*, *condenados a morir por haber descuidado su tarea de nutrir al Sol y a la Tierra*⁷⁰; observar esta actividad fue uno de los motivos que horrorizó a los españoles a su llegada a Tenochtitlan.

Si bien han pasado siglos desde que se adoraba a *Xipe Totec*, sería justo señalar que en la sociedad mexicana se continúa conservando de manera inconsciente la fuerza de los ritos, aunque con variaciones y muchos cambios a través del tiempo y las diferentes colonizaciones, siguen en el inconsciente del mexicano el mito y el rito.⁷¹ Por lo que adquiere sentido que este tipo de imágenes en los videojuegos del género survival horror puedan ser apreciadas y bien recibidas en los videojugadores de esta zona.

En la versión cinematográfica de S.H.(2006) dirigida por Christopher Gans, la aparición de *Pyramid head* o cabeza piramidal viene acompañada del desollamiento en vida de una mujer pelirroja. La figura atlética y de una musculatura sólida del personaje con el torso desnudo, choca ante la imposibilidad de observar su rostro; que bien puede ser una manifestación demoniaca, o tal vez la encarnación de la maldad que invocaron los aldeanos del pueblo, otra teoría es que pyramid head es la manifestación material de la culpa que sienten los avatares dentro de la trama del juego, es algo que no se deja totalmente claro.

⁷⁰ <https://www.templomayor.inah.gob.mx/expo/14-exposiciones-temporales/38-xipe-totec-y-la-regeneracion-de-la-vida>, consultado el 17 de Noviembre del 2017

⁷¹ Ver: El universal, notimex, *Mexicanos creen más en rituales y amuletos que en la ciencia*, consultado en: https://www.eluniversal.com.mx/nacion/sociedad/mexicanos-creen-mas-en-rituales-y-amuletos-que-en-la-ciencia?fbclid=IwAR0UhZKYQjy47joKI203xKEsiRq9iZDYcC0pVMMhbtJcFG67Z_G-rcE4nql, publicado el: 29 de Diciembre del 2018. Consultado el: 30 de Diciembre del 2018.

Véase: Octavio Paz, El ritmo, <https://www.ensayistas.org/antologia/XXA/paz/paz4.htm>, consultado el 17 de Noviembre del 2017.

<https://www.ensayistas.org/antologia/XXA/paz/paz4.htm>

Dario Stanzrajber, hemos transferido nuestro pensamiento mágico, a las nuevas tecnologías, nuestro nuevo Dios es el dinero, nuestro espíritu o conciencia, es el yo, solo han cambiado los papeles. (Esto aplica para la mayoría de las sociedades occidentalizadas)

Nosotros proponemos dos explicaciones del origen visual de este enigmático personaje y su actitud manifestada con el desollamiento del cuerpo femenino que resulta en formas de terror o asco. La primer interpretación, que es tal vez la más obvia, consiste en el parecido de este personaje con los verdugos europeos medievales. En la Edad Media, los verdugos debían ir tapados del rostro para cubrir su identidad con el objetivo de mantener el anonimato, también se requería de una fuerza física formidable para usar las herramientas de tortura o para activar los diferentes mecanismos de castigo que existía en el extenso repertorio de instrumentos para infligir dolor. Lo cual resulta en la forma del cuerpo fornido que este personaje tiene. En este sentido Hans Ulrich Gumbrecht, en el libro *Elogio de la belleza atlética* explica que los cuerpos de los atletas, ejercen en el espectador una fascinación, experiencia estética basada en lo que el define como “*estar perdido en la intensidad de la concentración*”⁷², otro autor como Jorge Humberto Ruiz Patiño respecto al mismo tema nos señala:

*La belleza de la expresión atlética aparece como una epifanía, una aparición corporeizada que tiene sustancia y requiere espacio(...) Los actos atléticos, son entonces, epifanías de la presencia en las que las areté (lucha por la excelencia), el agón (competición) y el drama definen el carácter específico de la performance deportiva.*⁷³

La estrecha relación de la forma del personaje con el canon estético del cuerpo bello, moldeado por los grecorromanos se ve en el videojuego y la película en plenitud y provoca en los espectadores éxtasis y deseo de seguir mirándolo por la siguiente razón:

Para Gumbrecht, existen cinco tipos de fascinación. En la primera, los espectadores pueden disfrutar ciertos actos atléticos que, como aquellos típicos

⁷² Hans Ulrich Gumbrecht, *Elogio de la belleza atlética*, Buenos Aires, Katz, 2006, p.52.

⁷³ Jorge Humberto Ruiz Patiño, *Elogio de la belleza atlética de Hans Ulrich Gumbrecht*, Universidad Nacional de Colombia, Revista colombiana de sociología, Vol. 36, No.1, Ene-Jun, 2013, Bogotá Colombia, pp. 201-204.

Las otras formas de fascinación son: actos en los cuales se busca hacer más complejo el potencial del cuerpo a través de sus extensiones, sean estas máquinas, animales o simples instrumentos. Corporeización de determinadas formas, es decir, en la disposición del cuerpo en torno a una secuencia de formas con un nivel cada vez mayor de complejidad. La última fascinación, la generación de epifanías, de forma típica de los deportes de pelota, es el acto que comúnmente se define como jugada, es decir aquella expresión corporal del atleta que se genera en la disputa con otro atleta por el espacio y que desaparece casi tan pronto como ha emergido de modo repentino.

Para más información ver: Hans Ulrich Gumbrecht, *Elogio de la belleza atlética*, Buenos Aires, Katz, 2006

del fisicoculturismo, su disposición consiste en la capacidad para esculpir los cuerpos en un espacio determinado, es decir, en el gimnasio. Pero también pueden disfrutar el límite de la muerte, drama central de deportes como el boxeo o la lucha e, incluso en ocasiones, el ciclismo. Por otro lado, la gracia es una fascinación que los espectadores disfrutaban cuando un acto atlético parece estar ausente de toda intencionalidad específica, cuando un cuerpo y sus movimientos, por ejemplo, se encuentran distantes de “la conciencia, de la subjetividad y de sus expresiones”.⁷⁴

En este personaje la experiencia estética es una combinación de lo hermoso, atribuido al cuerpo del personaje mezclado con el asco que se manifiesta a través del yelmo oxidado que protege su rostro y aderezado por el horror que implica su presencia, actitud y acciones como fuente del dolor.

La segunda explicación es atribuida al yelmo, viéndolo desde abajo, la base de este casco tiene una forma rectangular, que nos hace pensar en la posibilidad que sea un ataúd, o un sarcófago, en este sentido el personaje es una metáfora de la violencia de la muerte, un emisario que arrastra hacia el inframundo a quien ejecuta.

Formalmente el casco nos recuerda el gorro puntiagudo que utilizan los integrantes de la secta *ku klux klan*, llamado capirote, aunque también podría tener cierta relación con los cascos que los samuráis usaban en combate, de los que existe una gran variedad de acuerdo al rango y al clan al que estaban inscritos, los cascos de combate podían adquirir formas muy complejas, cubriendo completamente la cabeza, el cuello y parte del torso. Estos cascos podían ser articulados e incluir máscaras atemorizantes para tomar formas que infundieran miedo a los oponentes, en esta reflexión podríamos señalar que el personaje guarda una estrecha relación con la cultura visual japonesa, aunque de manera velada en algunos aspectos; en otros esta influencia se manifiesta de manera más evidente como el hecho de que el arma que usa este personaje sea un cuchillo o maschete, recordemos que las herramientas de corte tienen una gran

⁷⁴ Ibid p. 184.

tradición en la cultura nipona, el autor del desarrollo visual de este personaje es Masahiro Ito.

3.4 Zombie vs Aberración Erótica

Uno de los rasgos distintivos de S.H. es la innovación con la que desarrollaron gran parte de sus personajes monstruosos que a diferencia de su competidor *Resident Evil* (1999), se evitaron las fuentes más comunes de la cultura popular como los zombis o los asesinos seriales, desarrollando una trama nueva que asumía una forma más elaborada, que atacaba la psique del jugador y de esta manera hacer llegar al jugador una experiencia de horror más intensa y al mismo tiempo satisfactoria; lo que podemos advertir es que el drama y la teatralidad de muchos de los personajes, así como las tramas de las historias asumen un comportamiento más maduro de la industria.

La estructura del juego se manifiesta en la experiencia de la aversión y el asco, pero no solo con la idea de lo muerto, como lugar común, S.H. los creadores buscaron en otras fuentes las referencias visuales para respaldar su fórmula del horror, por ejemplo el personaje llamado *Figure Lying*, o figura yaciente, es un monstruo en el que se ve claramente la influencia de la obra del pintor Francis Bacon, este ejemplar se presenta como una entidad humana mutilada, desollada, sin brazos con solo dos piernas y en una posición en tensión, el personaje aparece sin rostro y un detalle especial es que en lugar de pie, tiene una especie de zapatillas. Como un esfuerzo de reinterpretación⁷⁵ de esta imagen encontramos que hace una llamada o alusión a una práctica de anudamiento erótico, llamado *shibari*, el contexto del *shibari* se desarrolla en una escena de erotismo que se conoce como *bondage* o esclavismo y sumisión.

Dos aclaraciones, la primera es que el *shibari* es una práctica que tiene larga data en la cultura nipona, desde el período tokugawa ya se utilizaba como una herramienta de guerra para someter y torturar a los espías o guerreros de clanes enemigos. La práctica consistía en una serie de amarres con cuerdas que se iban anudando en puntos

⁷⁵ Laura Alicia Corona Cabrera, *Sesiones de análisis de la estética de la cultura japonesa*, México D.F. Diciembre, 2018.

específicos del cuerpo para infligir dolor en el sometido, esta práctica podía llevar a la muerte por ahorcamiento, sin embargo se tenía un control casi total sobre el desarrollo del castigo y más que como una forma de muerte, era una forma de tortura en la que los amarrados sobrevivían con marcas como quemaduras, moretones y algunos cortes.

La evolución del *shibari* hacia una práctica más flexible en un contexto erótico se dio después de la segunda guerra mundial, se cree que los grandes maestros en la técnicas de los amarres tuvieron discípulos occidentales y fue así como la técnica se trasladó a Europa y fue evolucionando en amarres que permiten sentir más placer que dolor, aunque sí requiere de una entrega total del sometido y una gran cantidad de trabajo para la persona dominadora encargada de realizar los amarres.

La relación entre placer y dolor no podría ser más evidente, el *shibari* es un buen ejemplo de las dos pulsiones Eros y Tánatos, el erotismo y la muerte, conjugándose, manifestándose en la experiencia de la vida humana, momentos que atraviesan al dolor como puente entre lo placentero, el éxtasis, el adormecimiento y la muerte cuando abusando de esta intensidad se termina con la existencia. Como lo señalaba George Bataille, en el libro *Las Lágrimas de Eros*,⁷⁶ el erotismo es una fuerza muy importante en el ser humano y cuando se sale de control es capaz de matarlo, porque el deseo insaciable de buscar cada vez más y más placer solo puede terminar de manera trágica.

Cabe destacar que dentro de la cultura japonesa los nudos y envoltorios tienen una gran tradición, al punto que existe una práctica en la que se han entregado regalos con una gran cantidad de nudos y que al irlos desatando el interior de la envoltura no tiene

⁷⁶ A decir verdad, el sentimiento de incomodidad, de embarazo, con respecto a la actividad sexual, recuerda, al menos en cierto sentido, al experimento frente a la muerte y los muertos. La "violencia" nos abruma extrañamente en ambos casos, ya que lo que ocurre es extraño al orden establecido, al cual se opone esta violencia. Hay en la muerte una indecencia distinta, sin duda alguna, de aquello que la actividad sexual tiene de incongruente. La muerte se asocia a las lágrimas, del mismo modo que en ocasiones el deseo sexual se asocia a la risa; pero la risa no es, en la medida en que parece serlo, lo opuesto a las lágrimas: tanto el objeto de la risa como el de las lágrimas se relacionan siempre con un tipo de violencia que interrumpe el curso regular, el curso habitual de las cosas.
Georges Bataille. *Las Lágrimas de Eros*, Iconografía en colaboración con J. M. Lo Duca. Maxi España, Tusquets Editores, abril, 1997. P.51

nada, dando a entender que el regalo era la experiencia efímera de ir desanudando. Las ataduras entonces tienen un significado de mucho peso, veamos por ejemplo:

Hasta en la religión sintoísta tienen un papel importante las ataduras: las cuerdas llamadas shimenawa marcan los lugares considerados puros o sagrados, como los templos o los árboles donde habitan los espíritus...⁷⁷

Otro aspecto importante es la relación de las palabras *shibari* (atadura) y *shibori* (técnica de teñido), que consistía en usar el patrón de los nudos, los pliegues que forman las ataduras en la tela, para formar retículas de color, elaborando formas muy complejas que quedaban impregnadas en la tela y se usaban en kimonos por ejemplo. Entonces encontramos que en el pensamiento japonés la estructura de los nudos es algo muy arraigado y complejo; otro ejemplo es la encuadernación japonesa, que tiene como una característica que las costuras son expuestas, que no llevan pegamento y que todo el peso del encuadernado está en los hilos y los amarres que se van haciendo para darle fuerza al lomo del cuadernillo.

La segunda aclaración es con respecto al *bondage* o prácticas sexuales alternativas que establecen una relación de sumisión, a veces con violencia de parte de uno de los involucrados. En el contexto del *bondage* existe toda una serie de accesorios y trajes especiales que recubren todo el cuerpo con distintos objetivos, uno de ellos es funcional, cumple la acción de cortar un poco la circulación de la sangre para generar estímulos, otro aspecto es el estético, los trajes *bondage* a menudo tienen una textura lisa y brillante, algunos son de látex y se adhieren a las formas del cuerpo como si fueran una segunda piel, incluso el atuendo se complementa con zapatillas, máscaras, y otros artilugios. El objetivo de toda la parafernalia es que el traje cubra todo el cuerpo dejando solamente algún orificio para respirar o en algunos casos buscar asfixiar controladamente, convirtiendo a la persona contenida en el traje, en un objeto, que se queda al servicio y control de un amo. Esta práctica erótica alternativa conlleva una

⁷⁷ Josep Lapidario, *Shibari: el arte japonés de la atadura erótica*, <https://www.jotdown.es/2011/10/shibari-el-arte-japones-de-la-atadura-erotica/>, consultado el 17 de noviembre del 2017.

gran complejidad en su origen y desarrollo, sin embargo no vamos a desarrollar este tema a profundidad.⁷⁸

Es en este contexto que se da una relación de intertextualidad en términos de imagen, con otras obras de arte, el personaje *Figure Lying* diseñado por Masahiro Ito para S.H. se enlaza en buena medida a la obra del pintor holandés, el Bosco, concretamente a unas formas bípedas a las que se les conoce como grillos, mitad humanos, mitad insectos que traen un yelmo en la cabeza, que aparecen en el tríptico *El jardín de las delicias*, también a la obra de Francis Bacon se vinculan en la borradura y la mancha, la ambigüedad, la carnalidad; aluden a la imaginería del cuerpo contorsionado por los nudos del *shibari* y al atuendo del *bondage*. En términos de arte en movimiento aluden a formas de la *Danza Buto*, danza que surgió después de la segunda guerra mundial, cuyos practicantes emulan los movimientos de las personas que fueron quemadas por el estallido nuclear de Hiroshima y Nagasaki, estos movimientos podemos encontrarlos en las agitaciones extrañas de los cuerpos del personaje *Figure Lying*, la cabeza de la enfermera *Bubble head*, y un largo etcétera.

Retomando la idea del arte erótico debemos apuntar que estas forma visuales del *bondage* están diseminados a lo largo de la saga de videojuegos S.H. en sus personajes monstruosos, en el arco argumental de algunos personajes femeninos, algunos escenarios que parecen mazmorras sexuales, los comportamientos de los escenarios, que se transfiguran constantemente y provocan claustrofobia, los mensajes subliminales que se encuentran escritos en paredes y nombres de calles, las historias que involucran, homicidios, suicidios, violaciones, trazando así una línea de alusiones a la cultura visual del erogrúo non sense, los yokai y a las imágenes más antiguas de rollos religiosos.

Como lo señala Rajyashree Pandey:

Las representaciones de la desintegración del cuerpo o las caricaturas grotescas no son nuevas en el mundo de las artes visuales japonesas. En los rollos de

⁷⁸ Para más detalles ver: Thomas S. Weinberg, *BDSM: estudios sobre la dominación y la sumisión*, Barcelona, Bellaterra, 2008.

*imágenes medievales habitan el cadáver en descomposición y putrefacción, mientras que las huellas de bloques de madera de los siglos XVII y XVIII se deleitan en la sangre, y derramamiento de los intestinos que marcan la ejecución del suicidio ritual (seppuku) del samurái. Japón ha tenido una larga tradición de arte gráfico monocromático que fue un importante acompañamiento de cuentos humorísticos, eróticos, grotescos o supernaturales.*⁷⁹

Siguiendo a Pandey, el sustento de las imágenes del horror en las expresiones visuales postmodernas en Japón, y que se encuentran en los videojuegos son habilitadas por ciertas sensibilidades budistas como la de la abyección, ella nos lo explica utilizando la noción del cadáver y lo abyecto en Julia Kristeva:

*(...) en la tradición judeocristiana el cadáver representa una contaminación fundamental, "un cuerpo sin alma, una materia inoportuna e inquietante" que debe ser "excluida del territorio de Dios". Si el cadáver es un desperdicio, argumenta, entonces es lo opuesto a lo espiritual y es fundamentalmente "maldito de Dios". Es la fragmentación potencial y la pérdida de sí mismo o el ego lo que produce el horror supremo "... el cadáver". La mayoría de los desechos que enferman, son una frontera que ha invadido todo. Ya no soy yo quien expulsa. Es el "Yo" el expulsado. Es la fragmentación potencial y la pérdida de sí mismo o ego lo que produce el horror definitivo "... el cadáver, el más enfermizo de los desechos, es un borde que ha invadido todo.*⁸⁰

Esta noción del cadáver como algo asqueroso coincide con la visión de Miller sobre el horror que produce la muerte pues para él consiste en:

(...) la muerte también implica el desmembramiento de la unión entre cuerpo y alma y, después, a través de la putrefacción, a la pérdida de la integridad corporal.

⁷⁹ Rajyashree Pandey, *The Pre in the Postmodern: The Horror Manga of Hino Hideshi*, *Japanese Studies*, 21:3, p.263

⁸⁰ *ibíd.* p. 269

Estas múltiples formas de la muerte son más fáciles de identificar en las narrativas que involucran a los zombis, infectados, muertos vivientes, incluso vale la pena recuperar la reflexión de que las cucarachas aún sin cabeza pueden continuar viviendo y reproduciéndose, como si fueran autómatas, en el caso de los zombis, son una metáfora que expresan el desgarramiento del ser a favor del rendimiento y consumo, pueden tener una explicación científica, como el desarrollo del virus T que provoca la infección en el universo de *Resident Evil*, pero en el caso de S.H. el cadáver se muestra como cuerpo desollado, una forma aberrante que no tiene una explicación científica o exterior. Las formas de las aberraciones en S.H. se interpretan como un reflejo del interior de la vida psíquica del avatar.

Continuando con Pandey encontramos un referente visual para el fenómeno del asco en la cultura japonesa, a través del rollo Visuddhimagga (el sendero de la putrefacción) escrito por Buddhaghosa, Rajyashree Pandey lo explica de la siguiente manera:

(...) un principio budista básico es aquel que sostiene que todo es impermanente (Sk. Anitya; Japanese mujo) y que cambia para siempre. De ello se deduce que no hay yo, ni ego que pueda reclamar una identidad duradera. De hecho, en el budismo, el cuerpo mismo llega a servir como una verdad pedagógica de la doctrina de la impermanencia. El cuerpo es esencialmente asqueroso. Textos budistas indios como el Visuddhimagga por Buddhaghosa explican en detalle las diversas categorías del cuerpo inmundo: hinchado, descolorido, resuelto, resguardado, destrozado, desmembrado, sangrado, carcomido por gusanos, etc. Parte de el entrenamiento de un monje budista involucró pasar tiempo en los campos de charnel para observar en detalle y meditar sobre la putrefacción del cuerpo humano. El propósito de este entrenamiento es reconocer la verdadera naturaleza del cuerpo y del yo y, por lo tanto, deshacerse del apego y el deseo.⁸¹

Retomando los personajes del universo de S.H. podemos citar al *Twin Victim Double Head*, una criatura humanoide con dos cabezas y un cuerpo lánguido de extremidades

⁸¹ ibíd. p. 271

muy largas, cubierta con un ropaje roído negro que nos persigue en un callejón estrecho, nos presentan el tema de la anormalidad que también guarda una estrecha relación con la categoría del asco, pues nos arroja de golpe la sensación de que juntarnos con lo informe nos puede contagiar y destruir si se nos acerca demasiado, peor aún si nos tocara.

Un tema que hay que mencionar es que el asco dice mucho de nosotros como individuos y como sociedad, ¿estamos abiertos a experimentar esta clase de experiencias artísticas, estéticas, de entretenimiento? O ya tenemos suficiente con la gravedad de la realidad, ¿somos tolerantes ante lo asqueroso? o nos volvemos intransigentes contra todo aquello que es diferente y nos provoca aversión.

El tema guarda una extraña relación con la estructura de cada cultura, si por ejemplo viajáramos a países como la India o a otros lugares que se encuentran lejos de las principales ciudades de cualquier país, encontraríamos que las relaciones que las personas tienen con la naturaleza y el civismo es otro.

Hemos aprendido a separar de nuestro entorno las formas del asco, por seguridad, la idea de contaminación y pureza son cruciales para entender el asco ya que es gracias a esta sensación que el videojuego capitaliza una experiencia de horror más intensa enfocándose en el desarrollo de los monstruos y escenarios. Los paisajes y los escenarios que se muestran en el videojuego generan una mezcla de aversión y miedo, pero para cuando nos encontramos con las atmósferas más crudas, como los baños como contraste de lo aséptico, las habitaciones con charcos de sangre y las paredes salpicadas, ya estamos inmerso en el juego.

Seria prudente señalar que este tipo de imágenes no son nuevas, símbolos visuales con fuerte carga simbólica y generadores de asco, se encuentran desde la Edad Media, ya que si lo recordamos, estas formas tenían la función de adoctrinar y generar miedo en el espectador.

3.5 La muerte y la tortura, la transgresión de lo asqueroso

Otra reflexión interesante en torno a las imágenes del videojuego y el asco, es que al parecer no han variado tanto, las temáticas del juego, la muerte, el dolor, la tortura, siguen generando en las personas un efecto estético peculiar. Si bien no es la misma relación con las pinturas o grabados de la Edad Media que en los videojuegos si guardan una relación en el extraño deseo de verlas, la morbosidad, la curiosidad, despojan a la imagen sagrada de la Edad Media de su aura y se trasladan a pantallas que con la energía eléctrica siguen reproduciendo en halo de luz a un nuevo tipo de formato como es la imagen digital que entre sus características podríamos mencionar su ductilidad,⁸² veamos lo que dice José Luis Barrios respecto a la obra, El Jardín de las Delicias:

En esta obra del Bosco (1450-1516) los lindes de los significados se desvanecen en sus paradojas: entre el erotismo y la muerte, entre la belleza y lo monstruoso; este tríptico muestra el horizonte vital en el que el erotismo y el placer, lo bueno y lo malo, la carne y el cuerpo, el alma y el espíritu, se muestran en su ambigüedad. Como lo afirma Michel de Certeau, se trata de un locus voluptatis donde los significados del placer y el dolor, los animales y los hombres, la materia y el espíritu, conviven en una simultaneidad de significantes que no construyen su sentido en una sola dirección, sino que ponen en escena la condición ontológica, histórica y social del cuerpo, sus deseos, sus fantasías, sus terrores, remontando el sistema binario y dualista del imaginario moral y espiritual del cristianismo medieval.

La presencia de lo monstruoso y lo informe en esta obra del Bosco opera diversos niveles de significación del cuerpo en los que difícilmente podríamos reconocer los límites de la carne o de sus funciones. En todo caso lo que se

⁸² Ver a Vilem Flusser, Trad. Fernando Zamora, *Hacia el universo de las imágenes técnicas*, México, UNAM, ENAP, 2010.

*pone en operación son los extremos del paraíso y el infierno, son las fronteras del mundo histórico del Medioevo y el Renacimiento.*⁸³

Regresemos al tema del asco, existen varias teorías que explican que el asco, es una especie de sensibilidad que es adquirida gracias a la cultura, y que tiene reglas que estructuran la salubridad, la salud, la higiene, la normalidad, y la organización social, que quedan supeditados a los códigos morales y estéticos que cada sociedad establece. En el caso de los videojuegos japoneses, que es la categoría a la que pertenece la saga S.H. es difícil poder analizar sus patrones de normalidad porque la religión, idioma e idiosincrasia de sus creadores, provienen de una rama diferente a la occidental, su principal influencia filosófica y visualmente hablando es la cultura China, pero gracias a expresiones culturales más cercanas en el tiempo, como el *manga* y concretamente el género de manga *eroguro* podemos hacernos una idea de la fuerza con la que la cultura nipona intenta imponer, el deber ser.

El ser y el deber ser son categorías filosóficas que engloban los comportamientos racionales e irracionales del ser humano. Tratan de explicar al ser humano en todas sus facetas, incluso los comportamientos más extraños de una persona pueden ser explicados desde el deber ser como una serie de relaciones de poder, deseo, pulsión y restricciones, que son líneas de conducta impuestas a veces de manera inconsciente en el ser humano desde su nacimiento.⁸⁴ En este sentido una de las emociones más eficientes para imponer restricciones en una cultura, es el asco.

El deber ser como un problema de tintes morales es atribuido al filósofo David Hume, quien *percibió la complejidad del problema del ser y deber ser (...) extendió la idea de*

⁸³ José Luis Barrios, *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*, México, Universidad Iberoamericana, 2010, pp.65-66.

⁸⁴ Ver a los maestros de la sospecha, de acuerdo a Paul Ricouer, Nietzsche (de la verdad), Marx (ideología), Freud, (el inconsciente y el deseo), como propuesta nosotros agregamos a Foucault (pensador del poder) Estos autores consideraron que la conciencia en su conjunto es una conciencia falsa. Así, según Marx, la conciencia se falsea o se enmascara por intereses económicos, a través de la ideología; en Freud por la represión del inconsciente y en Nietzsche por el resentimiento del débil. Sin embargo, lo que hay que destacar de estos maestros no es ese aspecto destructivo de las ilusiones éticas, políticas o de las percepciones de la conciencia, sino una forma de interpretar el sentido.

Ver: Juan Jacinto Muñoz Rengel, *De la crítica estructuralista a la disolución de la estética, el lenguaje y la realidad*, en <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero10/estruct1.html>, Consultado el: 17, Noviembre, 2017.

que existe un abismo lógico insalvable entre el orden fáctico y el orden normativo.⁸⁵ El deber ser incluye los comportamientos aceptados por una determinada sociedad, por lo tanto el deber ser restringe y condiciona lo que el individuo realice. En este contexto en Japón el erotismo y lo grotesco que se desborda en expresiones asquerosas las encontramos en la estética del eroguro:⁸⁶

El Eroguro es más un espíritu de los tiempos, que se desarrolló orgánicamente durante los años de entreguerras en Japón, se puede ver como especie de reacción colectiva contra la moral ultraconservadora promocionada por los fascistas que subían al poder en el Japón de los años 20-30. Por ello, "fue siempre muy duramente perseguido y represaliado por la censura japonesa desde sus comienzos en los años y ya eliminado totalmente cuando Japón entra en el conflicto bélico de la Segunda Guerra Mundial y resurge después también con muchas dificultades, a menudo por culpa de la censura".⁸⁷

Otro fenómeno asociado al asco es que dentro de los videojuegos es usado como una herramienta artística y entonces el asco puede ser hermoso, o digerible porque se expone con una dialéctica de atracción-repulsión. Este extraño fenómeno puede atribuirse a la morbosidad, el deseo de ver lo prohibido, jugar con ello, pues el asco es una categoría transgresora por excelencia, ¿qué puede ser más prohibido que observar lo que hay después de la muerte?. El infierno personal de alguien más, la tortura del prójimo que se vuelve la nuestra. Para José Luis Barrios el asco en el Siglo XXI guarda una estrecha relación con la técnica y las imágenes que de ella se desprenden, desde las fotografías de los campos de concentración en Auschwitz⁸⁸ a los registros del genocidio en Vietnam o Camboya, la categoría del asco se ha ido configurando con nuevos tintes en el marco del arte.

⁸⁵ Hilary Putnam, *El desplome de la dicotomía hecho-valor y otros ensayos*, Barcelona: Paidós, 2004.

⁸⁶ Eroguro: lo erótico y lo grotesco.

⁸⁷ Jorge Loser, *¿Qué es el eroguro? El movimiento cultural japonés sobre erotismo grotesco y horror, entrevista a Jesús Palacios*, https://www.lasexta.com/tribus-ocultas/artes/que-eroguro-movimiento-cultural-japones-erotismo-grotesco-horror_201804135ad4487c0cf2e6c5e7461898.html, publicado el 16 de Abril, 2018. Consultado el 17 septiembre del 2018.

⁸⁸ Ver la figura del muselmann, que hace referencia a un ser humano en extrema delgadez y precariedad, esta forma queda fuera del esquema del videojuego, sin embargo aquí se hace referencia como un hito del poder de la maquinaria de guerra para generar nuevas figuras de lo grotesco en la realidad. Primo Levi, trad. Pilar Gómez Bedate, *Si esto es un hombre*, España, Ediciones Península.

Sin embargo regresando al videojuego la experiencia ante estas imágenes ofrece la ventaja de ser un relato ficcional, a pesar de su realismo, la pantalla nos protege de la pesadilla que vemos, aunque como diría Hal Foster, eventualmente una parte de lo que vemos sí se filtra a la realidad.

Estas imágenes pueden funcionar como crítica al sistema o a la sociedad, o como un catalizador, que nos ayuda a liberar toda la represión. También nos ayuda a darle nombre a lo que nos aterra, nos ayuda a enfrentarnos a nosotros mismos, nos da un mayor umbral de tolerancia ante lo diferente y nos propone apreciar una rama del arte que está más cerca de lo sublime y lo grotesco que de la belleza totalmente apolínea, no por ello dejar de ser un fenómeno complejo el survival horror, empezando por el simple hecho de asumir el reto de enfrentar al jugador contra una serie de imágenes que están negociando con sus impulsos más arcaicos a cambio de ofrecer una sensación de miedo más auténtica.

Hasta los descalabros que se puede llevar cuando la narrativa no están al nivel, del mismo modo operan los llamados huevos de pascua o desbloqueables que invitan al jugador a volver a jugar el juego pero poniendo más atención en determinadas elementos visuales que podrían haber pasado desapercibidos en el primer recorrido del juego, ofreciendo una nueva experiencia, incluso más enriquecedora cuando uno va encontrando las referencias a las múltiples alusiones que hacen a otras obras de arte, como las calles del pueblo que llevan apellidos o nombres de escritores de literatura gótica, símbolos extraños o de magia negra, mensajes ocultos en las paredes, incluso deambular por ahí para encontrarte con la espesa neblina y el límite del juego se vuelve un efecto siniestro, como si de una obra de arte surrealista se tratara, todo esto constituye un primer eslabón en todo el aparato de complicadas relaciones conceptuales y visuales que se desarrollan a lo largo de toda la saga de S.H.

Capítulo 4 Análisis de la cultura e historia de Japón para entender la estética del videojuego Silent Hill

Para abordar este tema, se va a realizar un breve repaso sobre algunos aspectos que consideramos más sobresalientes de la historia y de la cultura japonesa, que influyen en el desarrollo de la saga de videojuegos *Silent Hill*, 1999. Estos aspectos incluyen una revisión historiográfica del periodo Edo (1603-1868), debido a la eclosión de la línea visual y gráfica del Ukiyo,⁸⁹ un resumen de su proceso de industrialización, pero antes que nada, del surgimiento de la cultura japonesa como un conglomerado de culturas del sureste de Asia, entre las que figuran la china, la india y la coreana.

De acuerdo a Sasaki Kômei autor de *La estructura múltiple de la cultura japonesa. Repensando la cultura japonesa desde una perspectiva asiática*, esta se integra desde sus inicios de una multiplicidad de elementos:

Flexibilidad de la cultura japonesa. Estructura cultural del tipo de aceptación y acumulación (...) a lo largo de la historia, culturas con características diversas se propagaron una tras otra, al archipiélago japonés provenientes del norte y del sur del continente asiático y, en medio del proceso de acumulación e interacción, se fueron formando gradualmente las peculiaridades de la cultura japonesa.

Así pues, se estableció que dado que la cultura japonesa tiene varios orígenes, en su base están acumuladas muchas culturas genealógicamente diferentes que formaron su estructura múltiple. Se dilucidó también que la cultura japonesa desde su origen ha aceptado fácilmente diversas culturas y, además, durante su proceso de integración ha creado nuevas particularidades culturales, es decir, posee una característica que puede ser denominada del “tipo de aceptación y acumulación”. Este rasgo distintivo del tipo de aceptación y acumulación le confirió a la cultura japonesa una flexibilidad para poder reaccionar de distintas formas ante varias culturas distintas. Esta flexibilidad constituye una de las

⁸⁹ *Ukiyo: mundo flotante. Cosmovisión peculiar de la sociedad chônin*. Amaury García, *El control de la estampa erótica japonesa shunga*, México, El Colegio de México, 2011, p.18.

*características importantes de su cultura. Sin embargo, en su larga historia, la cultura japonesa no siempre acogió todo los elementos culturales provenientes del extranjero.*⁹⁰

Por lo anterior, se entiende que la particularidad más importante de la cultura japonesa es que presenta una estructura de origen plural múltiple, y que es adaptativa y acumulativa, esto significa que lo viejo no desaparece ante lo nuevo, sino que permanece, se mantiene, transformándose continuamente, lo cual ha facilitado la supervivencia de Japón ante los retos de los diferentes fenómenos con que los confronta la historia.

Por ejemplo, durante el periodo Edo, que comprende de 1603 a 1868, el país sufrió un proceso de cierre comercial. En primer lugar debido al creciente agobio económico y comercial de las potencias marítimas que en ese momento fueron España y Portugal, posteriormente Holanda e Inglaterra.⁹¹ En segundo lugar, fue el final de un largo proceso de pacificación al interior de Japón, que tuvo como consecuencias la expulsión de las órdenes religiosas españolas, que el shogunato veía con preocupación, debido a la imposición religiosa, cuyos efectos nefastos sabían que ya habían ocurrido en América.

También era importante el dominio y control de las costas por el tránsito de los metales preciosos, como el oro y la plata, así mismo, se realizó desde esa época un control del gobierno central, de toda la red de producción agrícola, pesquera, ganadera y las manufacturas artesanales, ya que en ese momento no se podía considerar que hubiera una industria como tal. Para algunos autores, este cierre comercial fue positivo, porque protegió al país de la influencia extranjera y permitió el desarrollo de la clase comerciante, y se disfrutó de un largo periodo de paz, hasta 1868 en que el Comodoro Perry abrió de manera violenta la relación comercial con el país nipón al amenazar con

⁹⁰ Sasaki Kômei, *La estructura múltiple de la cultura japonesa. Repensando la cultura japonesa desde una perspectiva asiática*, México, El Colegio de México, 2009, p.309

⁹¹ Para más información sobre este tema consúltase el libro de Lothar Knauth. *Confrontación transpacífica: el Japón y el Nuevo Mundo hispánico, 1542-1639*, UNAM, México, 1972.

un ataque militar, dirigiendo cañones hacia el palacio imperial si no se abrían vías comerciales entre Estados Unidos y Japón.

Rápidamente se adhirieron a esa propuesta las potencias europeas, que verían también sus intereses económicos incrementarse.⁹² La apertura mercantil benefició a Japón con un rápido proceso de industrialización que, de acuerdo a Kayoco Takagi,⁹³ historiadora

Periodización de la historia japonesa

1984	Contemporánea	Régimen parlamentario constitucional	1976	"Crecimiento estabilizador"			Cultura de la postguerra
			1955	"Rápido crecimiento económico" Postguerra: Ocupación estadounidense y recuperación			
1945	Moderno	Régimen del tennō moderno	1931	Guerra de 15 años			Cultura Taishō-Shōwa
			1918	"Democracia Taishō" Conformación del imperio japonés			
			1905	Consolidación del estado moderno			Cultura Meiji
			1890	Renovación Meiji: Surgimiento del estado moderno			
1868	Moderno Temprano	Shogunato Moderno Temprano	Gobierno guerrero de los Tokugawa en Edo	1868	Final	Cultura Kasei	
				1853	Tardío		
				1790	Intermedio Temprano	Cultura Genroku	
		Regencia de Hideyoshi	1603			Cultura Azuchi-Momoyama	
1585	Medieval	1573	Gobierno de Nobunaga en Azuchi			Cultura Higashiyama	
		Shogunato Medieval		1576	Estados en Guerra Gobierno guerrero de los Ashikaga en Muromachi		
		1338	Gobierno del tennō restaurado	1392	Guerra entre las cortes del Norte y del Sur		Cultura Kitayama
		1334 1321	Gobierno guerrero de los Minamoto y Hōjō en Kamakura			Cultura Kamakura	
1185	Antigua	Régimen del tennō antiguo	1167	Regencia del clan guerrero de los Taira y guerra con los Minamoto		Cultura de la corte de los tennō en retiro	
			1086	Gobierno de los tennō en retiro			
			Regencia del clan aristocrático de los Fujiwara en Heian				Cultura Heian
			794	Monarquía burocrática según códigos			Cultura Tenpyō
		645	Estado de Yamato: gestión del gobierno central			Cultura Hakuho Cultura Asuka Cultura de tumbos antiguos	
S.III dC. Ca. 60000 aC.	Primitiva	S. I dC.	Surgimiento de formaciones políticas			Cultura Yayoi (Hierro y Bronce)	
		Ca. 300 aC.	Comunidad de agricultores avanzados (cultivo de arroz en campo inundado)				
		Ca. 8000 aC.	Comunidad sedentaria	Comunidad de agricultores primitivos			Cultura Jōmon (neolítica)
		Ca. 10000 aC.		Comunidad de cazadores y recolectores			
		Ca. 13000 aC.	Grupos de cazadores y recolectores nómadas			Cultura precerámica superior (mesolítica) Cultura precerámica inferior (paleolítica)	

Amaury A. García, *Seminario, Historia del Arte en Japón*, IIE, UNAM, 2014.

FIGURA 10, AMAURY A. GARCÍA, CUADRO PERIODIZACIÓN DE LA HISTORIA JAPONESA, 2014.

⁹² Michiko Tanaka, *Historia mínima de Japón*, México, El Colegio de México, 2013.

⁹³ Kayoco Takagi, "La cultura de Edo" Ciclo de conferencias en torno a la exposición 'Tesoros del Arte Japonés: Periodo Edo (1615-1868)', 29 de septiembre de 1994, consulta en línea en la página web de la Fundación Juan March, www.march.es fecha de consulta Noviembre 2017.

del arte, colocó a Japón como el último país en integrarse a los esfuerzos bélicos vinculados a los procesos de la revolución industrial. Esto significó una importación de valores europeos que incluyeron la jurisprudencia alemana, las nuevas formas de administración europeas, las bellas artes occidentales en general, pero sobre todo, el idioma y cultura extranjeros.

Este vertiginoso cambio distorsionó notablemente la sociedad japonesa que rápidamente emigró del campo a las ciudades industrializadas, generando por un lado un problema de alimentación al abandonar el campo, y por el otro, la construcción de las vías ferroviarias, que conectaron apoyando el crecimiento industrial, al integrarse a las filas de la productividad. Simultáneamente se propició la formación de un ejército cuyos valores de lealtad y sumisión hacia la figura del emperador les permitió lograr una expansión colonial en el Pacífico.

Otro de los aprendizajes de la apertura comercial fueron los procesos de la industrialización que se vieron reflejados en la creación de grandes monopolios que van a estructurar el conocimiento a través de sistemas escolarizados orientados a la alfabetización e identidad del pueblo japonés. Con el paso del tiempo la formación de astilleros, la creación de la industria aeronáutica, y a la postre la industria farmacéutica especializada, también tuvieron su propio crecimiento.

Para 1905, se logró la consolidación del estado moderno, que vendrá acompañada de la guerra ruso japonesa, la cual fue apoyada por los países altamente poderosos militarmente, quienes les facilitaron barcos de combate de primera línea, como son buques de guerra, acorazados, bombarderos, etc., que en manos de los japoneses fueron fundamentales para ganar la guerra contra Rusia, constituyéndose así, la primer victoria de un país asiático contra un país occidental en un conflicto militar de la era moderna.

Para 1918, la fortalecida industria militar japonesa se alimentaba de las colonias del sureste asiático, que le proveían de materias primas para consolidarse como un

imperio.⁹⁴ En 1931, Japón entra en guerra con China por el problema del tren que fue dinamitado cerca de la costa de Manchuria. El objetivo era obstruir la línea comercial que hasta ese momento dominaban los japoneses, de este modo, se generó un conflicto cuyas repercusiones se traducen en la guerra chino-japonesa, que se le conoce también como “guerra de los 15 años”,⁹⁵ y que concluye drásticamente con la rendición de Japón ante la devastación generada por el ataque atómico norteamericano. Cabe señalar que de no haber ocurrido la intervención norteamericana en el conflicto internacional, el rumbo de la guerra chino-japonesa pudo haber tenido un resultado diferente, ya que en el verano de 1945 Japón todavía solicitaba la independencia de Manchuria, para poder aprovechar su posición estratégica en el mar.⁹⁶

Los siguientes años fueron difíciles para Japón porque sus habitantes estaban convencidos de que ganarían la guerra, debido a que no habían sufrido una derrota contundente en su historia reciente en un conflicto bélico; de este modo tuvieron que sobreponerse al hecho de que habían sido derrotados en la guerra internacional:

El 15 de agosto de 1945, por la tarde, el emperador Hirohito, también conocido como Shōwa tennō, se dirigió a su pueblo a través de la radio:

*‘Después de considerar profunda y detenidamente la situación mundial, y la condición del imperio, con el deseo de aprovechar la coyuntura actual y tomando una medida de emergencia, declaro por este medio a todos vosotros mis fieles súbditos que: (...) la situación bélica no es favorable, ni la coyuntura mundial nos resulta provechosa (...) lo que me ha llevado a ordenar al gobierno imperial que acceda a las demandas del comunicado conjunto (y que) siguiendo la marcha de los acontecimientos, aceptéis lo insoportable y soportéis lo insufrible, hasta lograr una gran paz para todas las edades’.*⁹⁷

⁹⁴ Rafael Zorzano, *Fin del Periodo Tokugawa, Era Meiji, procesos políticos y económicos en el periodo de entreguerras*, Seminario de Estudios sobre Asia, UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, 2016.

⁹⁵ Para mas información sobre este tema consúltese el libro de Flora Botton Beja, *Historia mínima de China*, México, El Colegio de México, 2010.

⁹⁶ Michiko Tanaka, *Historia mínima de Japón*, México, El Colegio de México, 2013. p. 20-21. Para una descripción cronológica mas detallada sobre el tema, consultar el Cuadro “Periodos de la historia de Japón” Figura10.

⁹⁷ *ibidem*, p. 289.

De lo anterior se entiende que el emperador estaba pidiendo a los ciudadanos que soportaran la deshonra de la derrota, y prácticamente que sobrevivieran evitando el suicidio colectivo⁹⁸ (una tradición japonesa *bushido*⁹⁹ que exigía el auto sacrificio ante la deshonra), por lo que tenían que aceptar las nuevas normas que impondrían los Estados Unidos, cerrando este ciclo bélico el 2 de septiembre de ese mismo año, al firmar los documentos de la rendición japonesa a bordo del acorazado estadounidense Missouri.

4.1 Surgimiento de la economía de posguerra

Durante el periodo de 1955 a 1975, se dan los fenómenos de la ocupación estadounidense en todos los estratos de la política japonesa: la abolición del ejército, fuerza aérea y naval; ocupación de la base naval en las islas de Okinawa; abolición de los monopolios o zaibatsu;¹⁰⁰ devolución de las colonias japonesas en el Pacífico como son las islas filipinas, Corea, Vietnam, Camboya, Laos, etcétera. Por otro lado, Japón se vuelve un bastión importante para los estadounidenses al momento de iniciarse la *guerra fría*,¹⁰¹ ya que su territorio fue utilizado como una defensa desde la cual aislar a China y Rusia por lo que inyectaron una gran cantidad de dinero a la economía japonesa, dando lugar a un proceso de recuperación, rápido crecimiento económico, y en 1976 el crecimiento estabilizador.

En un principio debido a las deudas que Japón habían adquirido con las antiguas colonias, estas pequeñas empresas padecían aún el déficit financiero, pero con el paso del tiempo y ocupando la antigua red de comercio con el sudeste asiático, fueron mejorando tanto la calidad de los productos como la variedad en sus exportaciones.

⁹⁸ Ruth Benedict, *El crisantemo y la espada. Patrones de la cultura japonesa*, España, Alianza, 2006.

⁹⁹ Para mas información sobre este tema consúltese el libro de Inazo Nitobe, *Bushido, el espíritu de Japón*, España, Dojo Ediciones, 2010.

¹⁰⁰ Rosalía Hernández Cabrera, *La política industrial de Japón: evolución, desafíos y perspectivas*, México, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, mayo 2015, tesis de Licenciatura en Economía.

¹⁰¹ Para mas información revisar el texto de Michiko Tanaka (coord.) *Política y pensamiento político en Japón: 1926-2012*, México, El Colegio de México, 2014.

En este contexto surgen y se consolidan diversas industrias tales como la del juguete, editoriales, los medios electrónicos como el cine y la televisión, algunos de los cuales habían sido controlados por el estado, desde la época Edo y hasta el final de la guerra.

Como se mencionó anteriormente, el proceso de asimilación y copia de los modelos industrializados, aunado a una sociedad hambrienta de reactivar su economía, provocó que paulatinamente, pequeñas empresas se vieran involucradas en el flujo internacional del libre mercado. Esto contribuyó al surgimiento del fenómeno *Cool Japan* que se propuso como “una política para vender cultura”, que consistía en el fortalecimiento de los sectores de los *mass media* como el editorial, la animación y los videojuegos:

Se estableció que la estrategia debía centrarse en los productos que ya eran suficientemente reconocidos en el extranjero: anime (animación japonesa), manga (historietas japonesas), videojuegos, J-pop (música popular japonesa), películas y series televisivas. Eran estos los productos clave del fenómeno Cool Japan: el anime representaba mas de 60% de la programación de dibujos animados en el mundo; el manga era conocido y buscado por cada vez más sectores de consumidores en Asia, Estados Unidos y varios países europeos, lo que generaba importantes flujos de dinero derivados de las licencias para la traducción y la publicación de títulos en dichos mercados; los productos de hardware y software de videojuegos japoneses dominaban el mercado mundial y personajes, películas, programas de televisión, música y moda, ya tenían tiempo de ser altamente consumidos en los mercados del este asiático.¹⁰²

Es evidente que la comercialización de estos productos culturales, estaban respaldados por políticas de poder suave, es decir, de penetración cultural, pero que no es bilateral. Japón exporta productos, pero difícilmente acepta o consume estas formas de expresión cultural del sudeste asiático o de cualquier otro país, salvo Estados Unidos,

¹⁰² Yunen Ysela Mandujano Salazar, “El camino hacia una política de promoción cultural en el Japón contemporáneo y los inicios de una campaña de fortalecimiento de la identidad nacional” en *Revista de Estudios de Asia y África*, LI: 1, México, El Colegio de México, Universidad de Guadalajara, 2016, p. 80.

pero en ese caso lo hace por imposición y porque le guardan un sentimiento bipolar de admiración y odio, producto de la segunda guerra mundial.¹⁰³

El sentido de pertenencia japonés es excluyente: solo es japonés quien es japonés del todo. Solo es japonés lo que es igualmente del todo. De los tres alfabetos de la lengua japonesa, el katakana es para las palabras de origen extranjero. Lo que no es japonés se escribe de manera distinta, con caracteres especiales, de manera que quede claro que esa palabra no es japonesa. No importa que cada vez sean más los términos que se incorporan del inglés al lenguaje cotidiano: si no es palabra japonesa, en katakana.¹⁰⁴

A través de estas palabras, se deja ver el carácter cerrado que puede llegar a tener, en general, una sociedad en su forma de ver y tratar al otro, por lo que no sería extraño que tuvieran la misma cautela con los productos culturales que consumen de otros países, debido al carácter insular que los identifica, aunque por fuera aparenten ser abiertos.

4.2 *Ero guro nansansu* o lo erótico, lo grotesco y el sin sentido

Existe controversia respecto a la ubicación temporal del este importante movimiento que tiene su origen en la literatura, aunque posteriormente se fue expandiendo a otras esferas de la cultura. Algunos autores lo ubican a principios de los años veintes del siglo pasado, sin embargo no es del todo preciso, en buena medida, porque se destruyeron parte de los registros culturales, literarios, etcétera de los años 1920 a 1945. La investigadora española Laura María Carrascosa Hitos, señala, siguiendo a Miriam Silverg que:

“Ero-guro nansensu” es un término wasei-eigo, es decir, una expresión japonesa con palabras tomadas prestadas del inglés cuyo significado puede variar del

¹⁰³ Tsuyoshi Yasuhara, *Islas de Ryukyu / Okinawa*, Seminario de Estudios sobre Asia, UNAM, Instituto de Investigaciones Filológicas, 2016.

¹⁰⁴ Rodrigo de Vivero, “Ser japonés” en *Revista de Libros, Segunda época*, consulta en línea en la página web www.revistadelibros.com en noviembre del 2017.

inglés al japonés. Deconstruyendo el término, encontramos las palabras “erotic”, “grotesque” y “nansensu” (una traducción “a la japonesa” de la palabra inglesa “nonsense”). La expresión fue utilizada por primera vez cuando a principios de los años 30’s, los medios de comunicación describieron el ambiente social del país como “un sin sentido erótico y grotesco”.¹⁰⁵

Los acelerados procesos de industrialización, la distorsión económica que generaba el tránsito del mundo post feudal hacia la modernización, pero sobre todo, la influencia extranjera que se percibía a través de la incorporación al lenguaje de palabras ajenas a la cultura japonesa, nuevas costumbres y hábitos, así como la fuerza de la ideología totalitarista, algo similar a lo que sucedió en la Alemania posterior a la primera guerra mundial con el expresionismo alemán, detonaron en algunos medios la percepción decadente e inmoral que provocaban estos nuevos cambios.

Otro autor, Juan Jiménez García, admite que:

(...) hace ya mucho tiempo que Japón es un puñado de contradicciones cuyo mayor misterio es precisamente cómo ponerlas unas al lado de las otras. Y la mayor tontería es, precisamente, poner orden en ese supuesto desorden (un desorden occidental).

(...)Al final trazarían el entramado (entre diferentes expresiones culturales) de una fascinación que viene de lejos. Una fascinación compartida por muchos. En ese reverso, se instalaría el ero-guro como una manera de entender el mundo que nació allá por los años veinte del pasado siglo.¹⁰⁶

De lo anterior se puede comentar como la fascinación ocupa un lugar preponderante como revestimiento de la categoría estética del horror, pues no sólo es la imagen ya de por sí lejana de Japón lo que genera una gran curiosidad, sustancialmente estas imágenes detonan la adrenalina, una emoción diferente por el contenido visualmente

¹⁰⁵ Laura María Carrascosa Hitos, *El fenómeno erotic-grotesque nansensu en las obras de Edogawa Ranpo*, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, junio de 2016, tesis en Estudios de Asia Oriental.

¹⁰⁶ Juan Jiménez García, presentación del libro de Jesús Palacios (ed.), *Eroguro, Horror y erotismo en la cultura popular japonesa*, España, Satori, Junio de 2018.

extremo que nos arroja fuera del límite de lo permitido. Nos hace preguntarnos ¿por qué siendo una sociedad tan preocupada por la pureza, el orden, lo correcto, al mismo tiempo desarrollan esta faceta? O tal vez este contraste está ocasionado por el *deber ser*, una fuerza tan opresora de la sociedad japonesa, que ante la imposibilidad de revelarse de frente, libera esta energía, catárticamente a través de estas formas *underground*, que dialogan y critican al mismo tiempo con las formas tradicionales impuestas por el sistema.

De acuerdo a José Luis Barrios en su libro *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*, cita del libro de Félix Duque, *Terror tras la posmodernidad*, una frase que define lo que es el terror:

*Podemos definir el terror (siempre en el plano artístico) como el sentimiento angustioso surgido de la combinación inesperada y súbita, de lo sublime y lo siniestro.*¹⁰⁷

Y más adelante agrega, respecto al sin sentido:

*Si lo informe terrorífico tiene un lugar en el 'arte', es justo en el espacio donde se cancela el sentido, se cancela la representación y, a cambio se muestra su pura irrupción.*¹⁰⁸

Estas dos frases nos ayudan a entender el concepto de *Ero guro nansensu*, aunque con una visión occidental, en la que la cancelación del logos nos deja ante el puro afecto y pasión, que son emociones que desbordan el razonamiento y nos pueden provocar placer, dolor, asco, morbo, y todo al mismo tiempo sin un orden específico estas sensaciones nos pueden afectar simultáneamente de manera contundente por la intensidad que provoca la imagen.

¹⁰⁷ José Luis Barrios, *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*, México, Universidad Iberoamericana, 2010, p.

297

¹⁰⁸ *idem*, p. 303.

4.3 La bomba atómica y sus efectos como fuente del horror

Tocar el tema de los estragos de la bomba atómica, es delicado y resumirlo sería imposible, ni hablar de la experiencia tan dolorosa que como seres humanos experimentaron las víctimas y sobrevivientes a los bombardeos atómicos en Japón, de los cuales se sabe que por lo menos, una de ellas (la de Nagasaki) estalló en el aire,¹⁰⁹ magnificando el daño. La bomba es considerada un hito dentro de la historia, porque rompe el ideal de progreso, como un avance en el desarrollo histórico de la humanidad e inaugura una época que estará marcada por la desesperanza, el hastío y la desconfianza en la ciencia y la tecnología occidental como metarelato del progreso.¹¹⁰

A continuación desarrollamos los efectos de la bomba atómica en el imaginario de Japón, para ello un breve relato de Shinji Mikamo, sobreviviente de la explosión nuclear en la ciudad de Hiroshima. Como parte de su testimonio el describe que:

Aquella mañana no había nubes en el cielo, hacía mucho calor un calor húmedo, como cualquier otro día de verano en Hirsoshima, a las 8:15 am un resplandor en el cielo por un momento me cegó. De repente tenía frente a mi a una gigantesca bola de fuego. Era al menos 5 veces más grande y 10 veces más brillante que el sol. Venía directamente hacía mi, una poderosa llama de un notable color amarillo pálido, casi de color blanco. El ruido ensordecedor vino después. Estaba envuelto por el trueno más fuerte que jamás había escuchado. Era el sonido del universo en explosión. En ese instante sentí un dolor punzante que se extendió por todo mi cuerpo. Fue como si un balde de agua hirviendo hubiese sido arrojado sobre mi cuerpo y fregado mi piel.¹¹¹

¹⁰⁹ Tatsuichiro Akizuki, *Nagasaki. Encuentro con el desastre II*, México, UNAM, FCE, 1987.

¹¹⁰ Para ahondar sobre este tema: Arthur C. Danto, *Después del fin del Arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*, España, Paidós, 1996. Ver también: Tania Aedo, *Tekne 1,0 Arte, pensamiento y tecnología*, México, Conaculta, 2004.

¹¹¹ Vibeke Venema, "El cataclismo nuclear de Hiroshima narrado por un superviviente", publicado el 7 de agosto de 2014, recuperado de la página: www.bbc.com, consultado en Nov, 2017

La irrupción de la explosión atómica en la cotidianidad, abrió un registro de lo grotesco, lo monstruoso y lo siniestro antes desconocido en el imaginario mundial, Mikamo continúa con la descripción que la explosión ejerció en su cuerpo:

*Mi piel colgaba de mi cuerpo en pedazos como harapos. La carne cruda por debajo era de un extraño color amarillo como la superficie del pastel dulce que mi madre solía preparar. Mi padre y yo nos vimos el uno al otro dice Shinji, la ciudad a su alrededor había desaparecido, reducida a cenizas y escombros. Shinji no podía entender lo que había sucedido. ¿Había estallado el sol?*¹¹²

Esta última frase, nos presenta una curiosa una imagen del momento de la explosión atómica: paradójicamente la relación solar incluida en el significado de la palabra Japón, que significa “Lugar del sol naciente”, se materializó al experimentar estos bombardeos de manera consecutiva metafóricamente, que a su vez son dos expresiones de la energía que emula a la intensidad del brillo solar a través de los estallidos nucleares.

Estas atrocidades que están en el plano de lo real, abrieron el registro para las narrativas de ficción de horror que posteriormente se fueron diversificando en personajes y temáticas que se desarrollaron a partir de fenómenos como la “sombra atómica”¹¹³ las ruinas y las figuras humanas espectrales, mutiladas o con pedazos de carne quemada colgando o con los ojos fuera de las cuencas. Todos estos factores constituyen el caldo de cultivo para una iconografía post apocalíptica y que se insertaron en el imaginario colectivo japonés.

Como lo señala Diego Lizarazo Arias “Las imágenes se parecen más a otras imágenes que a lo imaginado por el artista”¹¹⁴ lo cual puede interpretarse como un diálogo que las imágenes tienen con otras imágenes a través del tiempo. Por lo que es el curso natural

¹¹² Ibidem

¹¹³ Alejandro Millán Valencia, “Las impactantes sombras que dejó en el asfalto la bomba nuclear de Hiroshima” publicado el 8 de agosto de 2015, recuperado de la página: www.bbc.com, consultado en Nov, 2017

¹¹⁴ Diego Lizarazo Arias. Seminario: *Semiótica, cultura y tecnologías en comunicación: Industrias, discursos, materialidades y públicos* Conferencia en línea, en <https://www.youtube.com/watch?v=XTqKUCzdkz0&feature=share> consultado en Nov / 2017.

de las imágenes de tipo documental, como en el caso de Hiroshima y Nagasaki, que se puedan convertir después en imágenes de tipo ficcional en el campo del horror a la ficción.

Los *hibakusha*, que literalmente significa “persona bombardeada”, fueron un grupo vulnerable de personas que sobrevivieron a los ataques nucleares, sufrieron la contaminación radiactiva dando lugar a un fenómeno de estigmatización y rechazo social. Se les impidió participar en la colectividad ocultando su condición, negándoles trabajos e impidiendo que tuvieran matrimonios e hijos por el miedo a los efectos de la radiación en su descendencia. El efecto de la bomba provocó una doble herida, en el momento del estallido no solamente mató a miles de personas, sino que además mató lentamente a muchas de las que sobrevivieron, debido a la contaminación radiactiva generando una honda expansiva de imágenes de horror que todavía siguen actualizándose en diferentes medios, uno de ellos, los videojuegos de terror de supervivencia. La marginación social es tan contundente que es ineludible la relación de estos personajes, que han sufrido una herida física y una muerte social, con la obra de Francis Bacon, que como veremos es una fuente directa de influencia de Masahiro Ito, diseñador de monstruos del videojuego S.H. En el primer contacto con la obra de Bacon el efecto de la borradura, generado por las pinceladas, dan lugar a una sensación visual siniestra, de ansiedad inquietante que conecta a estas formas simbólicamente con los cuerpos agredidos de los *hibakusha*.

Según estudios independientes realizados sobre distintas catástrofes, los hechos traumáticos, alteran profundamente el conjunto de creencias esenciales que las personas tienen por si mismas.¹¹⁵ Esto se reflejó en el rechazo a su propia gente, que sobrevivieron y fueron contaminados por las partículas radiactivas generando así una doble herida social e histórica que hasta la fecha, las secuelas de la radiación continúan dándose. Estas heridas siguen abiertas, estableciendo una fuente más de las imágenes de horror.

¹¹⁵ Darío Páez, Itziar Fernández, Carlos Martín Beristain. “Emociones y conductas colectivas en catástrofe: ansiedad y rumor y conductas de pánico: Proceso y procesos culturales”, En J. Apalategui (Ed.), *La anticipación de la Sociedad. Psicología Social de los movimientos sociales*. (pp. 281-342). Valencia: Promolibro. Universidad del País Vasco, 1999.

4.4 Surgimiento de la industria del videojuego

Podemos señalar que los videojuegos en Japón surgieron a partir de al menos tres industrias diferentes, por un lado la industria juguetera, por otro lado el sector vinculado a las editoriales, puesto que fueron artistas de este ramo quienes inicialmente trabajaron en ese ámbito, y por último, la industria de la animación, que desde principios del siglo XIX ya tenían cierto desarrollo y habían publicado animaciones propagandísticas como *Momotaro, guerreros divinos del mar*,¹¹⁶ que fueron utilizadas durante la guerra para incentivar y legitimar el discurso bélico motivando el reclutamiento de los individuos al ejército.

Respecto a la animación, el pensamiento visual japonés ya tenía una reflexión muy profunda desde siglos atrás,¹¹⁷ sobre el movimiento y su secuencialidad representado en la tradición del grabado, con artistas como Hokusai.¹¹⁸ Cabe destacar que autores como Antonio Horno López¹¹⁹, señalan al artista japonés Hokusai como el fundador del concepto *manga*, traduciéndolo libremente como “dibujo caprichoso”, es decir una tradición de dibujo en la que posteriormente más artistas se inscriben, derivando en el fenómeno de la narrativa ilustrada a lo que hoy conocemos como novela gráfica o cómic occidental que recientemente ha tenido un auge.

Obsérvense por ejemplo los grabados de monjes en movimiento o las representaciones de animales en las que el movimiento es una característica evidente. Cabe resaltar que ya desde 1818, una serie de grabados de Hokusai, *Figuras obesas*, refiere a un libro que incluye la palabra ‘manga’ en el título. Se puede advertir un espíritu didáctico en el que se muestra el método o la forma en la que construía sus dibujos partiendo de

¹¹⁶ *Momotaro's Divine Sea Warriors*, Mitsuyo Seo, 1945, es considerado el primer largometraje animado en la historia de Japón, y fue financiado por la Armada Imperial Japonesa.

¹¹⁷ Japón es heredero de una forma de pensar y percibir la forma y por ende el movimiento, que tiene su origen en el razonamiento chino, a través del taoísmo, el confucionismo, pero sobre todo la rama del budismo que creció en China, que se llama budismo chan (zen). Dentro del budismo zen, existen las llamadas “artes” que son caligrafía, ceremonia del té y pintura. Sus reglas exigen del practicante una serie de destrezas mentales, físicas que permiten una apreciación muy particular del movimiento y por lo tanto su expresión gráfica.

¹¹⁸ Christine Guth, trad. Ana Trujillo Dennis, *Arte en el Japón Edo*, España, Akal, 2009.

¹¹⁹ Antonio Horno López, *Animación japonesa. Análisis de series de animés actuales*. España, Universidad de Granada, tesis de doctorado en Ciencias de las Artes y las Letras, 2014.

líneas, con énfasis en la descripción secuencial del movimiento con un detalle en la línea modulada, heredada de la caligrafía china y la pintura de biombos.¹²⁰

Respecto al tema del surgimiento de los videojuegos, además de la compra de las patentes de las consolas de videojuego que ya existían, como la de Atari que Japón le compró a Estados Unidos, otro factor importante en el desarrollo de los videojuegos fue el sector de las empresas de los electrodomésticos y en especial la división encargada de los componentes electrónicos, que permitieron fusionar juguetes y aparatos electrónicos, lo que derivó en el paulatino surgimiento de las consolas japonesas de videojuegos.

Para el tema de esta investigación, se hará un esbozo de una de las empresas más significativas en el ramo de los videojuegos, y que también cuenta con una gran cantidad de videojuegos publicados a nivel internacional.

La empresa Konami fue fundada por Kagemasa Kozuki en 1969, pero no fue hasta el año de 1973 cuando se comenzó a dedicar a la fabricación de máquinas de arcade. Con el tiempo Konami comenzó a desarrollar juegos para PC y Nintendo. Con la consola NES la empresa se consolidaría como uno de los grandes del mercado sacando a la venta grandes éxitos como la serie Castlevania o Metal Gear. En el año 1986 Hideo Kojima pasaría a formar parte de sus trabajadores. Su primer juego para la empresa sería Penguin Adventure, (Ryouhei Shogaki y Hideo Kojima, Konami 1986), un sencillo juego de plataformas que sería la continuación de otro titulado Antarctic Adventure (Konami, 1983). Al año siguiente Hideo Kojima crearía una de las sagas más importantes en la historia del videojuego la serie Metal Gear.¹²¹

Por su parte, la compañía Capcom se actualizó:

¹²⁰ Henri-Alexis Baatsch, *Hokusai. A life in drawing*, Londres, Thames & Hudson, 2016, pp. 60-61.

¹²¹ Sara Fuente Carrillo, Alberto Galisteo Baena, *Grandes maestros de las aventuras gráficas*, España, Editorial Síntesis, Universidad de Granada, 2015, p. 203.

Empresa desarrolladora de juegos japonesa que se fundó en 1979, en un principio se dedicaron a producción de máquinas de videojuegos. En aquel entonces, la empresa se llamaba Japan Capsule Computers. De hecho, el nombre con el que se le conoce hoy en día a la empresa nació de unir las primeras letras de Capsule y Computers: Capcom.

*Desde que creara su primer juego de Arcade, *Vulgus* (Tokuro Fujiwara, Capcom 1984), Capcom no ha parado de cosechar éxitos. En su currículo encontraremos algunas de las sagas más exitosas y duraderas dela historia del videojuego. Entre ellas encontramos títulos tan emblemáticos y reconocibles como *Mega Man* (Akira Kitamura, Capcom, 1987), *Street Fighter* (Hiroshi Matsumoto, Capcom, 1988), *Captain Comando* (Akira Yasuda y Junichi Ohno, Capcom, 1995) *Resident Evil* (Shinji Mikami, Capcom, 1996).¹²²*

Otro ejemplo es el de la empresa Nintendo, la cual originalmente se dedicaba a la impresión de naipes y juegos de mesa y evolucionó debido a estas industrias que se estaban desarrollando en Japón, a tal punto, que solo fabricó juegos de video, dando lugar al surgimiento de la famosa consola *NES (Nintendo Entertainment System)* que eventualmente abrió el mercado de los videojuegos a nivel internacional y permitió el avance de otras compañías, entre las que se encuentran Konami y Capcom, ambas empresas dedicadas a la fabricación y diseño de videojuegos. La empresa *Sony* a finales de los 90's arriesgó un gran capital para invertir en una consola nueva a la que bautizaron con el nombre de *PlayStation*, considerada como una consola de quinta generación que entre sus novedades sustituía los cartuchos por CD's, lo gráficos en 3D y un sistema más potente de rendereo, nuevos controles que incluían la capacidad de vibrar.¹²³

Para finales de los 90's ya existía una consola llamada *Dreamcast* producida por *SEGA*, que también había innovado la incorporación del CD, unas gráficas poderosas tanto bidimensionales como tridimensionales, con títulos efectivos como *SNK vs Capcom*,

¹²² Ibidem, p.204

¹²³ Sergio Valdivia Velázquez, *Los videojuegos de Shigeru Miyamoto desde la teoría de autor: Mario y the legend of Zelda*, México, UNAM, 2015, tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación.

Sonic, etc. Lo que significó la última consola de esta compañía, que por malas decisiones terminó su competencia en el mundo de los videojuegos, pues ya no continuó produciéndolos. Esto es un buen ejemplo de la competitividad que existe en el universo de los videojuegos a nivel empresarial, ya que *SEGA* era una empresa muy respetada y nadie pensaba que iba a frenar su producción.

4.5 Introducción a los valores estéticos medievales de la cultura japonesa presentes en la narrativa del videojuego Silent Hill

Me gustaría iniciar esta sección señalando la diferencia fundamental entre conocer y tener información sobre un tema. Mi posición ante la investigación es documental y atiende a exponer los datos que durante los cursos, entrevistas, talleres y conferencias, fui obteniendo y analizando. Del mismo modo las lecturas que he realizado de los libros especializados no las he confrontado en su totalidad con la realidad actual y muy compleja de la cultura japonesa, que si algo ha manifestado es su carácter de cambio constante ante los intempestuosos movimientos internacionales, transformaciones obligadas en parte, por pertenecer a una zona tan especialmente delicada por su posición geopolítica en el este de Asia.

Por lo que debo advertir al lector que no he vivido en Japón, tampoco soy practicante de la religión budista o sintoísta, y que la información que poseo es, hasta cierto punto, limitada. Desde esta perspectiva, es difícil penetrar en la esencia de sus comportamientos, posiciones filosóficas y apreciaciones estéticas, su posición ante la imagen y sus procesos de producción. Por lo que esta investigación ofrece solo una aproximación al universo estético japonés, que es procesada desde los datos descritos, más que desde una experiencia de primera mano. Parafraseando a Lafcadio Hearn, escritor de origen griego que vivió durante el periodo Meiji en Japón, este documento es un intento de interpretación, desde una visión medio occidentalizada de un habitante de la Ciudad de México.

En este capítulo me propongo desarrollar las categorías estéticas japonesas tradicionales. Es importante señalar que estas categorías se verán influenciadas fuertemente por el Budismo que será importado desde China,¹²⁴ el Sintoísmo, culto a los kamis (espíritus), también por las guerras, las hambrunas y el desplazamiento de la estructura social, primero de la nobleza (Corte EIGA), luego de la clase guerrera (samuráis) y posteriormente de los comerciantes (chōnin). Cada una de estas categorías llegó acompañada de una serie de cambios que modelaron la sensibilidad a través de productos culturales como narraciones orales, escritas, grabados, esculturas, pinturas y formas arquitectónicas.

Otra influencia decisiva es el encantamiento que tiene la Naturaleza sobre los sentidos del ser humano. La condición geográfica le otorga a Japón (lugar del sol naciente, *Cipangu*, así es como en un principio China denominaba a este conjunto de islas) una serie de condiciones poco usuales, comenzando por el hecho de que el país se conforma por un grupo de islas que se encuentran en el océano pacífico, que yacen sobre un estrato altamente sísmico y volcánico. A pesar de no tener petróleo, tienen oro, sal, acero, etcétera; son excelentes productores de una amplia gama de arroz, centeno y otros cereales; poseen además una gran densidad de rocas especiales que se usan para trabajar los metales, en gran medida esto explica el surgimiento y desarrollo de la cuchillería y herramientas de corte que usaron a lo largo de su historia.

Tiene un clima cambiante, muy frío en invierno, al grado de congelar grandes extensiones de tierra, y muy caliente durante la primavera, de modo que el temporal provoca el brote de la flora: como los árboles de cerezo (ejemplo de belleza y evanescencia de la existencia humana); poseen zonas de marisma, donde habitan criaturas anfibias tan extrañas como maravillosas, dignas de un cuadro del Bosco, lo que en su conjunto provoca un paisaje majestuoso que impone al espectador la sensación de habitar un espacio sagrado. Entre otras cosas es la razón por la que los

¹²⁴ La introducción del Zen en Japón data de los períodos Nara (710-794) y Heian (795-1185). Sin embargo, el desarrollo de lo que puede llamarse Zen japonés empezó durante el período Kamakura (1186-1382). Shokin Furuta. "El desarrollo del pensamiento Zen en el Japón" en *Revista Estudios Orientales II*, Universidad de Educación de Tokyo, México, Colegio de México, 1967, Vol.1, p.13.

japoneses veneran los árboles, las cascadas, los ríos, como manifestaciones de los dioses en la tierra.

El paisaje sin límites que rodea sus templos es en sí mismo un recinto sagrado; se podría casi afirmar que el propio paisaje es el templo. En el antiguo Japón así era. Las altas montañas, los grandes bosques, las cascadas, las rocas, los acantilados –hasta los viejos árboles– se veneraban como divinidades o imágenes divinas.¹²⁵

Este fuerte enlace del ser humano con la naturaleza va a ser uno de los puntos más importantes en el desarrollo de su apreciación estética, el otro elemento es la apreciación de lo evanescente, heredado de la tradición budista, este pensamiento arroja al ser humano a una búsqueda más allá del ego, lo material, lo individual, hacia una sensación de pertenencia colectiva. Sería importante mencionar que las religiones orientales no condicionan tanto al individuo como las religiones occidentales, y tienen una visión optimista del mismo, en el sentido de que cada persona es capaz de controlar su agitado mundo interior¹²⁶ y por lo tanto encontrar paz en este desgarrador mundo perecedero.

Una de las fuentes principales con la que vamos a tratar es el texto: *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*, del escritor jesuita Federico Lanzaco Salafranca, personaje sin duda complejo que vivió en el país oriental durante los años 50's a 60's y que se retiró del país a finales del año 1968. El ejercicio de este autor es una detallada revisión de la literatura japonesa, gracias a su estancia en Japón analiza las condiciones y los autores más relevantes para examinar los textos de cada periodo histórico en la literatura japonesa. De vez en vez hace comparativas con Occidente y gracias a la literatura explica las categorías estéticas de cada era en el país nipón.

¹²⁵ Frase de Kawabata Yasunari, Premio Nobel de Literatura 1968, citada en Federico Lanzaco Salafranca, *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa, España, Verbum, 2003, pp.18-19.*

¹²⁶ Manuel Fraijo, "Confucio" Ciclo de conferencias *Maestros de la sabiduría*, 12 de enero de 2017, consulta en línea en la página web de la Fundación Juan March, www.march.es fecha de consulta Noviembre 2017.

Como lo expone Lanzaco Salafranca, es importante señalar que en la cultura japonesa la aparición de nuevos valores estéticos, no elimina la tradición de lo antiguo, sino que se fusionan, generando lo que llama “multiestratos”. Para la cultura japonesa, la experiencia de lo sagrado es el encuentro del *pulcrum* con el *sacrum*:

(...) esta predilección por el pulcrum en Japón, esta muy vinculada al sacrum. Así, desde los nebulosos orígenes del pueblo Yamato, hasta nuestros días, “belleza” y “religión” están muy íntimamente entrelazadas. El sentimiento profundo del fascinasum et tremens de la Naturaleza es la raíz de la religiosidad del pueblo japonés.¹²⁷

De acuerdo con lo anterior, lo sagrado es bello y deriva en un encantamiento religioso con el que se vincula el ser humano con su medio ambiente cuando logra la armonía.

La percepción heredada de la cultura china, que en su apreciación corresponde al pictograma del ideograma *bi* (belleza) y este es representado como un gran carnero ofrecido a los dioses, por lo tanto podemos llegar a pensar que la fuerza de lo bello siempre estará en lo sacro.

Salafranca, desarrolla su estudio citando al autor Umehara Tekeshi, quien propone tres rubros para centrarse en el estudio de la cultura japonesa:

- 1) Una visión vinculada con lo sagrado, en la que hombre y naturaleza se fusionan en un equilibrio perfecto con el universo.
- 2) La limpieza y pureza son los valores más apreciados por la cultura japonesa.
- 3) La emotividad prevalece sobre la razón.

Estos tres rubros nos indican que en la estética japonesa, domina un ambiente de respeto hacia la naturaleza a través de lo sagrado, hacia el cuerpo mediante la limpieza y hacia la expresión controlada de las emociones mediante las narraciones, sin

¹²⁷ Federico Lanzaco Salafranca, *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa, España, Verbum, 2003, p.18.*

embargo esto estaba reservado solamente a las clases acomodadas de la sociedad en cada una de las épocas, ya que el pueblo llano no era digno de entenderlas. Pensar en estas tres categorías nos ayuda a ver la presencia de estas en las diferentes etapas de la historia de las narrativas niponas.

Por otro lado, otro rasgo fundamental es el carácter imitativo como mecanismo de aprendizaje y supervivencia que han desarrollado los japoneses desde su origen y que tienen muy arraigado para enfrentar retos ante lo nuevo o diferente.

A continuación presento algunas de las categorías que considero mas importantes, porque permean el videojuego *S.H.* desde una visión estética.

4.5.1 Mono no aware o la tristeza elegante

Son abundantes los intentos de perfilar el concepto de *Mono no aware*, entre los autores encontramos al profesor De Bary quien sigue la interpretación filológica de Motoori Norinaga, erudito japonés del siglo XVIII, quien describe una evolución histórica en el sentido del término:

1) *En antiguos textos la palabra aparece primero como una simple exclamación de sorpresa y deleite. Sería la reacción natural humana del “aah de las cosas”.*

2) *Después vino a expresar una emoción profunda. Así, en Manyoshu la emoción aware se emplea a menudo por lo poetas al oír la llamada melancólica de los pájaros y de otras creaturas vivientes. Una inscripción del año 763 emplea la palabra aware para expresar la emoción del escritor al contemplar la lluvia de primavera.*

3) *Ya en el periodo Heian, en Genji Monogatari, expresa una refinada y delicada tristeza frente a la belleza perecedera de la Naturaleza.*¹²⁸

¹²⁸ Federico Lanzaco Salafranca, *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*, España, Verbum, 2003, p. 58.

En mi interpretación de este concepto, en la experiencia estética la melancolía y tristeza adquieren un valor fundamental ante la consciencia de entenderse el ser humano como algo insignificante frente a la fugacidad de la vida y la inmensidad de la naturaleza. En este sentido, la naturaleza, el paisaje, el clima, etc., tienen un efecto en la psique del espectador, que deriva en sentimientos de tristeza pero al mismo tiempo de plenitud, serenidad, satisfacción, al sentir profundamente la tristeza de lo perecedero.

Esta sensibilidad explica la simpatía y admiración preferencial del pueblo japonés por el hôgan-biiki (los personajes ilustres caídos al fin en desgracia por los avatares históricos). Son los héroes preferidos en Japón. La admiración popular hacia el “débil” virtuoso, aniquilado por el “fuerte” prepotente. (...) En definitiva el término mono-no-aware indica un deleite estético junto a la tristeza de la belleza perecedera aceptada. Es pues, un refinado sentimiento complejo de elegancia, melancolía y resignación.¹²⁹

Estas narrativas se identifican como *underdog*, que significa ‘desvalido’ o personaje que cae en desgracia y que puede recuperar o remontar su estatus, satisfacer una venganza, superar obstáculos, a través del viaje del héroe. Podríamos decir que es fácil observar este tópico en una amplia variedad de productos culturales japoneses.

Más adelante Salafranca señala que el concepto de mono no aware es al parecer solo capaz de entenderse por caballeros aristócratas, mostrando así el elitismo de la época y la discriminación hacia el pueblo llano. Requería de un entrenamiento especial la apreciación del valor mono no aware, en el sentido de un autocontrol, dedicar el tiempo a la contemplación, y estar abierto a los cambios sutiles en la naturaleza, así como tener un refinamiento derivado del conocimiento de la literatura, a lo cual no cualquiera podía acceder, solamente los aristócratas.

Ninguna turbulencia romántica o violenta es aceptada en expresión incontrolada de melancolía o tristeza alguna. Por el contrario, es una sensibilidad elegante y

¹²⁹ *Ibidem*, p. 59.

refinada de un sentimiento resignado y reposado que un caballero 'bien educado' puede experimentar ante la combinación de la belleza de este mundo con el destino inevitable que espera a todos los seres de la Naturaleza. En consecuencia, es 'una alta virtud' noble y aristocrática, imposible del todo de encontrarse en el pueblo plebeyo insensible, sin educación ni inteligencia capaz de llegar a experimentar el profundo sentimiento 'del bello pero efímero corazón de las cosas'.¹³⁰

Sin embargo, a pesar de contar con la formación dedicada al mono no aware, es posible que la persona no sea capaz de experimentarlo, simplemente porque no lo tienen dentro, es decir, algo en su interior no se conecta con este concepto. Salafranca lo explica como sigue:

(...) los que no llegan a sentirlo es que no tienen un corazón puro y sensible. Y el mono-no-aware aunque es un sentimiento universal humano, elevado y puro, parece que ha desaparecido en el hombre moderno por pérdida de sensibilidad.¹³¹

Desde la perspectiva de este autor, la desconexión con la Naturaleza, ha provocado que se pierda la oportunidad de establecer ese puente con el encanto de la Naturaleza que se ha desvanecido en la modernidad. Sin embargo sigue ahí como un valor deseable que a cuenta gotas se va filtrando en las diferentes formas de expresión cultural contemporánea: cine, anime, manga, videojuego, etc.

¹³⁰ Ídem
¹³¹ Ídem

**EVOLUCIÓN DINÁMICA
DE LOS VALORES ESTÉTICOS EN LITERATURA / CULTURA JAPONESA**

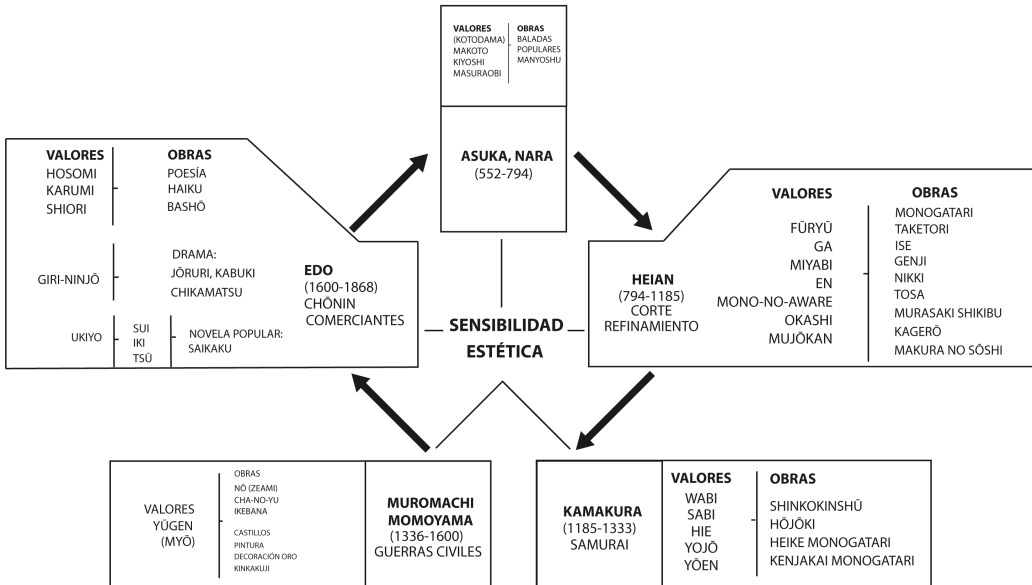


FIGURA 11, EVOLUCIÓN DINÁMICA DE LOS VALORES ESTÉTICOS, CULTURA JAPONESA, FEDERICO LANZACO SALAFRANCA, DISEÑO, EDGAR MARTÍNEZ.

Autor: Federico Lanzaco Salfranca
Diseño: Edgar Martínez Mendoza

CARACTERÍSTICAS DEL ESTETICISMO JAPONÉS SEGÚN UMEHARA TAKESHI

COMPONENTES ESTRUCTURALES DE CULTURA ESTETICISMO DEL JAPÓN

- 1 SONZAIIRON (Visión del mundo) El hombre inmerso en la naturaleza (Shintoísmo, budismo esotérico)
- 2 KACHIRON VALORES CENTRADOS EN JŌ = "NETTEZZA" (Shintoísmo, budismo esotérico)
- 3 ISHIKIRON Persepción (Kanjo) (Primacía del sentimiento sobre otras facultades)

COMPONENTES ESTRUCTURALES DE LA CULTURA DEL ESTETICISMO DEL JAPÓN	2 ESTILOS BELLEZA JAPONESA	Obras Literarias modelo	Heian (Kyoto, corte)	Kamakura - Muromachi "Samurai"- Monjes Zen
1 SONZAIIRON (Visión del mundo) El hombre inmerso en la naturaleza (Shintoísmo, budismo esotérico)	Taoyamebi (Belleza femenina)	"Kokinshū" (prefacio japonés) "Kanajo"	Jōchoteki Kōjōteki (sentimientos profundos)	Wabi Sabi Hie Te Flores Sumie Haiku Michi Zen
2 KACHIRON VALORES CENTRADOS EN JŌ = "NETTEZZA" (Shintoísmo, budismo esotérico)	Estilo: Delicado, Triste, Sugerente	Biblia del esteticismo japonés	Belleza: emotiva, misteriosa, sugerente	Yugen: Heike mono gatari, Joruri No
3 ISHIKIRON Persepción (Kanjo) (Primacía del sentimiento sobre otras facultades)	"Masurabi" (Belleza Masculina) Estilo: Duro, Directo, Agresivo	"Manyōshū"		Distorsión del esteticismo japonés a favor Masuraobi relegando Taoyamebi
				Edo: Kamo Mabuchi (1697-1769), Tayasu Munetara (1715-1771)
				Meiji: Masaoka Shiki (1807-1902)

Autor: Federico Lanzaco Salfranca

FIGURA 12, CUADRO: CARACTERÍSTICAS DEL ESTETICISMO JAPONÉS, SEGÚN UMEHARA TAKESHI, FEDERICO LANZACO SALAFRANCA.

4.5.2 Mujōkan o la impermanencia de la existencia

La palabra proviene del término budista mujō, (en sanscrito *anitya*), significa el sentimiento profundo de la impermanencia de todos los seres del mundo, que una vez más pone el énfasis en la fugacidad de la vida. Este valor domina las obras cumbres del siguiente periodo *kamakura* (1185-1533), siguiendo a Lanzaco Salafranca, es cuando el *Budismo alcanza su máxima penetración en la conciencia popular japonesa.*¹³²

*Los japoneses sienten la belleza en la Naturaleza pero no en lo que es duradero y permanente, sino en lo frágil, caduco y perecedero. Es su sentimiento predilecto de la belleza natural centrada en el cambio y devenir de las estaciones del año, que se suceden unas a otras sin permanecer fijas ni constantes (...) La preferencia japonesa se centra en el otoño al ofrecer un atractivo especial al corazón de Japón, debido a una exquisita y aguda sensibilidad 'al paso del tiempo'.*¹³³

Para entender mejor este concepto de temporalidad del ser desde el punto de vista oriental, evoco ahora al autor François Cheng, esteta chino que en el texto: *Cinco meditaciones sobre la belleza* comenta:

¿Qué es la longevidad? Es innegable que la mente humana sueña con la inmortalidad. Aspira a una eternidad de belleza, por supuesto, y sin duda no a una eternidad de desgracia. Aun sabiendo que toda belleza es frágil, y por ende efímera. ¿No hay en ello una contradicción? La respuesta depende quizá del modo en que se concibe la eternidad. ¿Es acaso la mera repetición de lo mismo? En ese caso, no se trata de verdadera belleza ni de verdadera vida. Porque, una vez más, la verdadera belleza es impulso del Ser hacia la vida y la renovación de ese impulso. Una buena eternidad solo puede estar hecha de instantes sobresalientes en que la vida surge hacia su pleno poder de éxtasis.

¹³² *Ibidem*, p. 53.

¹³³ *Ibidem*, p. 63-64.

Si esto es verdad, tenemos la impresión de conocer un trozo de esa eternidad, puesto que nuestra duración humana está hecha de la misma sustancia. ¿Acaso no se compone también de instantes sobresalientes en que la vida se lanza hacia lo abierto? ¡En todo caso ya formamos parte de la eternidad, estamos en la eternidad! Entretanto lo que nos importa es la duración humana. Utilizamos intencionadamente el término “duración” en lugar de la palabra “tiempo”.

El tiempo evoca un fluir mecánico, una secuencia implacable de pérdidas, y de olvidos; en cambio la duración alude a una continuidad cualitativa en el que las cosas vividas y soñadas forman un presente orgánico.¹³⁴

Esta es la diferencia radical entre entender el tiempo en Occidente, como un fluir mecánico de olvidos, como una visión en la que el tiempo empuja constantemente hacia el futuro, donde el presente es inaprensible, a diferencia de la cultura oriental que en palabras de Bergson lo entienden como un presente orgánico donde ya se es parte de la eternidad.

El rasgo distintivo de la cultura japonesa es que ante la experiencia del mismo sentimiento de impermanencia del ser, se detiene esta fragilidad esencial de todo el universo cambiante, y se abandona al curso natural del ciclo vida-muerte sin saltos trascendentes y su tranquilidad de espíritu la encuentra en este abandono sumiso a la Naturaleza. Su identificación con ella, con la hermosura cambiante de todo el universo, es el camino religioso de espiritualidad clásica del corazón japonés. Este culto a la belleza cambiante del mundo es la religión fundamental de Japón.¹³⁵

La impermanencia puede interpretarse como una experiencia del tiempo que está íntimamente ligada con la observación, la apreciación con todos los sentidos del entorno natural. Gracias a la concentración que solo se logra a través del ejercicio constante de introspección se pueden percibir ligeras sutilezas en los cambios de la naturaleza y de la vida misma. La aceptación del proceso vida-muerte de todas las

¹³⁴ François Cheng, *Cinco meditaciones sobre la belleza*, España, Siruela, 2016, p. 37.

¹³⁵ Federico Lanzaco Salafranca, *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*, España, Verbum, 2003, p. 64.

cosas les acerca y les permite entregarse a un estado de calma y tranquilidad ante el cambio de las estaciones del año, el pasar de las edades del hombre, enseñanzas aprendidas del budismo zen.

4.5.3 Wabi y sabi o la sutileza de languidecer y la desolación

Una serie de conceptos complejos y difíciles de definir por su amplitud y ambigüedad, son los términos *wabi* y *sabi* tan arraigados en la cultura japonesa que exponen un rasgo de su carácter cultural: el deseo de mantener cierta ambigüedad muy ligado en sus concepciones filosóficas derivadas del budismo zen y el sintoísmo. En este apartado se realizará un intento de aproximación con la finalidad de señalar el vínculo de la muerte como detonante y potenciador de sus acciones.

*El toque de la muerte se ve como la mayor fuente posible de sabiduría, ya que cuando la idea de la inexistencia se introduce en la ecuación, no hay ninguna cosa que pueda parecer más importante que otra. Los japoneses están fascinados por la muerte, y a diferencia de los occidentales, que tienden a rehuir lo que podría considerarse como unas morbosas deliberaciones, procuran utilizar el efecto emocional que la muerte provoca para que sus acciones sean más fuertes y poderosas. Con esta fuerza también surge una sensación de inconsolable desolación, y es para expresar esa sensación que la palabra *sabi* suele usarse.¹³⁶*

A continuación una primera definición de tres conceptos que están estrechamente ligados: *hie* (fría), *wabi* (austera) y *sabi* (solitaria), que resume la percepción de la belleza medieval japonesa. De acuerdo a Lanzaco Salafranca los artistas de esta larga época (1321-1573) de gran inestabilidad política y desolación nacional, reconocen “la pobreza / austeridad / y soledad” como símbolos de las preocupaciones y afanes del mundo, y son testigos de una nueva belleza profunda, interior que supera totalmente la vistosidad de la belleza superficial externa.

¹³⁶ Andrew Juniper, trad. Nuria Martí, *Wabi sabi: el "arte de la impermanencia" japonés*, España, Oniro.

Respecto al término *wabi* podemos tomar el párrafo de Lanzaco Salafranca donde aclara el concepto argumentando lo siguiente:

*Esta palabra procede del verbo Wabu, (languidecer), y del adjetivo wabishi (solitario, sin recursos materiales). Originalmente, pues, significaba: la persona decaída en circunstancias adversas de la vida. Posteriormente los poetas medievales alteraron el sentido dándole un valor positivo, convirtiendo la soledad y pobreza en una liberación espiritual, descubriendo una más profunda belleza en la falta de recursos.*¹³⁷

La mayoría de las narrativas cinematográficas japonesas se distingue por la presentación de este héroe trágico que a través de un camino de penurias logra sobreponerse a las dificultades que el entorno, las situaciones de la vida le ponen a prueba. Además puede apreciarse que estos valores cambiaron por razones económicas y políticas, como un mecanismo de control social, ejercido desde la religión y expresiones de manipulación cultural al sugerir la idea de que ser pobre es bueno y hay que aceptar el desasosiego de la mayoría de las personas que se encontraban en una situación de pobreza similar.

*Como bien nos explica D.T. Suzuzki, una vida de wabi puede definirse como el goce sereno que se esconde profundo en un estilo de vida pobre. Un hombre de wabi vive contento en su escasez de medios materiales. Así, wabi, es un valor positivo estético-moral de austeridad muy apreciado a lo largo de toda la historia cultural de Japón.*¹³⁸

Esto es cuestionable ya que el contexto en el que surgen estos valores, se debe a momentos de guerra, de clanes que se disputaban el poder entre el sur y el norte del país, sumiendo a la sociedad en guerras intestinas, es decir, las diferentes facciones se

¹³⁷ Federico Lanzaco Salafranca, *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*, España, Verbum, 2003, p. 91.

¹³⁸ Ídem.

enfrentaban entre sí por el control del país. Generando una ola de violencia que dio por resultado una vida muy precaria.

La belleza que ellos buscaban no era remota sino cercana, al alcance de la mano de todos. Sentían un afecto y atractivo mucho más profundo por la belleza de lo ordinario y concreto, mucho más que por la belleza abstracta ideal. En efecto, fue este espíritu austero y sencillamente natural lo que inspiró todo el ambiente de la ceremonia de té. Los jardines, “la choza”, la sobria decoración, los mismos objetos de la tetera, la cerámica rústica e imperfecta.¹³⁹

Estos valores remarcan otro aspecto del carácter japonés, la austeridad, la síntesis, como una serie de valores que reúnen o condensan en un gesto toda la esencia de la cultura, que va permanecer durante los periodos subsecuentes.

Esta es la misma tradición de la pintura de estilo del llamado “pincel menesteroso”. Es decir, conseguir expresar con el menor número de trazos un dibujo sobre el papel o seda. Es el espíritu del zen. La simple silueta de una barquita de pesca meciéndose en las aguas de un brumoso lago es lo suficientemente impactante para despertar en el corazón del observador la inmensidad del océano, junto con una profunda paz y tranquilidad de espíritu. Me atrevería a sugerir que estamos ante “el camino de la belleza imperfecta que nos conduce a la belleza infinita”.¹⁴⁰

La belleza en su matiz más espiritual tiene una expresión en esta categoría del wabi, en la que es interesante también mencionar que en la pintura, respecto al concepto del “pincel menesteroso”, consiste en lograr con una economía de trazos, que lleva al artista a encontrarse con la destreza en la representación de un tipo de perfección, que implica una gran complejidad lograr alcanzar, por que la gestualidad, la precisión, el uso de los espacios vacíos exigen un depurado entrenamiento perceptivo, una motricidad muy fina que solo se alcanza a través de muchos años de práctica. La fuerza de estas

¹³⁹ *Ibidem*, p. 92-93.

¹⁴⁰ *ídem*.

imágenes permeó durante diferentes épocas a Occidente, y se buscan como referentes por su carga de espiritualidad.

Sabi es un término muy similar al de wabi. Su significado era: expresar desolación y frialdad invernal. Más tarde en los siglos XIV y XV los conocidos escritores Zeami, Zenchiku y Shinkei utilizaron este término para expresar la belleza que se esconde en un paisaje frío y desolado (hie).

En el sustrato de este valor estético subyace una visión cósmica budista que resalta la soledad de la existencia humana y anima a aceptar y alegrarse incluso de la misma.¹⁴¹

Podemos comentar que la idea anterior, guarda una relación con la melancolía en Occidente, la tristeza, los paisajes fríos y desolados que nos recuerdan la *Tierra Baldía* de T.S. Eliot, o el *Pedro Páramo* de Juan Rulfo. Aunque por supuesto, guardan diferencias temporales y geográficas, ambos textos acentúan ese carácter de soledad y escasez con la diferencia de que la aceptación tiene matices más fantasmales en la obra de Rulfo, y trágicos en la de T.S. Eliot.¹⁴²

Así, se desarrolla un sentido positivo del sabi, al asociar las imágenes de la caída de la naturaleza efímera y desolación del paisaje invernal al ser percibidos y estimados como símbolo de la soledad caduca del hombre destinado a morir en este mundo.¹⁴³

Paisaje y muerte, introspección, desatados por periodos históricos críticos, enmarcados en crisis, hambrunas o guerras, el ser humano se contrae en sí mismo, los conceptos son vigentes como en el momento en que se expresaron, porque la condición humana es universal ante la soledad y la muerte. La universalidad de estas emociones o

¹⁴¹ Ídem, p. 93-94.

¹⁴² Cabe destacar que la complejidad de estas obras literarias es basta, están llenas de simbolismo, no es el objetivo de esta investigación explicarlas totalmente, simplemente acercar al lector un ejemplo para hacer más cercano el tema del concepto de sabi.

¹⁴³ Ídem

sensaciones ligadas a la soledad y la muerte invitan a la introspección. Estos textos reflejan las meditaciones del ser humano embelesado de una forma trágica y dulce por la naturaleza, que hacen llevadera la existencia.

*Sabi sugiere una desolación natural por el paso del tiempo como la pátina de las cosas de este mundo destinados a desaparecer.*¹⁴⁴

Podemos contrastar la idea de este tiempo distinto a la velocidad que nos propone el concepto de *sabi*, como metáfora de un tiempo antiguo que duró esos doscientos años del periodo Edo, contrastarlo, con el tiempo posmoderno caracterizado por la hiper velocidad y constante obsolescencia de todas las cosas que propone Paul Virilio en *Dromología*. Como lo señala Tanizaki en el *Elogio de la Sombra*, una de las características del pueblo japonés es la habilidad para adaptarse, aceptar las vicisitudes que la realidad les impone, en buena medida podemos aventurar la tesis de que el encierro que vivieron por doscientos años¹⁴⁵, aunado a la filosofía zen, los disciplinó en la valoración de la fuerza que el tiempo ejerce sobre los objetos, sobre la naturaleza, sobre las personas.

4.5.4 El gusto por las formas imperfectas en la cultura japonesa

Para entender el por qué, del gusto de formas imperfectas en la cultura japonesa, es importante salir del logos (fuerza de la lógica, el orden y la razón como ejes estructuradores de la realidad), para dar énfasis en los sentimientos, en las emociones, el rastro del tiempo sobre las cosas, el valor de lo sugerido versus lo mostrado, la sombra como un velo de luz tenue que nos contiene de ver directamente aquello que nos fascina, esta postura se contrapone con la de occidente que consiste en ver directamente todos los objetos de nuestro deseo, en este sentido la mirada en Oriente,

¹⁴⁴ Íbidem p.96

¹⁴⁵ El poema final del Sutra de Mahāyāna nos lo expresa claramente: Todas las cosas compuestas son impermanentes, Y pertenecen al mundo del nacimiento y muerte, Sólo cuando se trasciende esta dualidad, Se encuentra la tranquilidad absoluta, Y entonces somos bienaventurados. Íbidem p.97

esta más acostumbrada a lo indirecto, como ejemplo evocamos las palabras de Junichiro Tanizaki:

Cuando los artesanos de antes recubrían con laca esos objetos, cuando trazaban sobre ellos dibujos de oro molido, forzosamente tenían en mente la imagen de alguna habitación tenebrosa y el efecto que pretendían estaba pensado para una iluminación rala; si utilizaban dorados con profusión, se puede presumir que tenían en cuenta la forma en que destacarían de la oscuridad ambiente y la medida en que reflejarían la luz de las lámparas. Porque una laca decorada con oro molido no está hecha para ser vista de una sola vez en un lugar iluminado, sino para ser adivinada en algún lugar oscuro, en medio de una luz difusa que por instantes va revelando uno u otro detalle, de tal manera que la mayor parte de su suntuoso decorado, constantemente oculto en la sombra, suscita resonancias inexpresables.¹⁴⁶

De esta exposición, podemos destacar que en el espíritu japonés tanto la sombra como luz son aspectos complementarios de un todo, tienen la misma importancia, sin embargo la sombra tiene un poder evocador de lo inasible que es muy apreciado, los efectos de la sombra descubren una iconografía de sutilezas, que probablemente pasarían desapercibido para un occidental debido a la herencia del régimen esópico, esto choca con la postura Occidental de lo legible, el no dejar lugar a dudas, la claridad y transparencia. Desde esta postura, es entendible que lo inacabado y lo imperfecto, sean elementos valorados como rasgos de elegancia, y se tengan en alta estima, no solo como ideales abstractos.

Es inevitable advertir la fuerte influencia que la cultura japonesa recibió de China, la India, y Corea, el alfabeto, las religiones, los utensilios; sin embargo es por lo menos curioso el camino tan diferente que tomó en Japón, el Budismo por ejemplo. Como occidentales es difícil de entender el aprecio que se guarda a la pátina del tiempo sobre los objetos, nuestra mentalidad centrada en el logos y los principios cartesianos

¹⁴⁶ Junichiro Tanizaki, *El elogio de la sombra*, Trad. Julia Escobar, España, Siruela, 2013, p. 36.

contrastan con la forma de ver el mundo al menos en lo presentado hasta ahora sobre la cultura japonesa. El deseo como principal fuente de angustia trata de ser reemplazado por el presente, por centrarse en lo que se tiene, apreciar el instante, y no enfocarse en lo acabado ni en el futuro, sino más bien entender que gracias a lo incompleto se puede apreciar otro aspecto importante, nuestra fugacidad, en este sentido cobran relevancia las palabras de Heráclito, cuando mencionaba que: *nadie se baña dos veces en el agua del mismo río*. Ese flujo constante, el efecto del tiempo sobre nuestra carne, inevitablemente nos exponen a la decadencia, pero en ese Japón clásico, las masacres constantes, las hambrunas, la Naturaleza, les permitió entender esa fragilidad humana: el dolor, la tragedia, lo importante que es volcarse al interior a través de la meditación y el aprecio de la vida en todas sus manifestaciones.

Mi interpretación es que esa línea de pensamiento explica que la vida es hermosa porque es efímera, esa evanescencia, imperfección, sombra, pátina del tiempo, nos acerca a lo sagrado, y en la medida en que podemos aceptar la realidad tal como se presenta, sufrimos en menor medida y podemos apreciar la vida en toda su potencia.

4.6 Relación de los valores estéticos medievales con la Saga de Videojuegos Silent Hill

Como se ha señalado anteriormente, las categorías estéticas en la cultura japonesa, se van aglutinando, transformando y adaptando con el paso de los años. El ejercicio que realizaremos a continuación consiste en explicar la narrativa de la saga de videojuegos S.H. desde los conceptos de *mono no aware*, *mujokan* y *wabi-sabi*. La intención no es forzar la interpretación de alguna categoría para que necesariamente explique cierta dimensión del videojuego. Nosotros consideramos que la trama del juego es tan diferente a otras que surgieron a finales de los años 90`s como *Resident Evil*, (1999), o *Dinocrisis* (1999), porque en su estructura guarda una curiosa relación entre valores estéticos anteriores a la modernidad y valores estéticos posteriores a la modernidad, es decir lo erótico lo grotesco y el sin sentido. Este choque provoca que la experiencia

videolúdica, sea una mezcla de horror, melancolía y erotismo, que deja al jugador con una sensación poco usual para un videojuego del género *survival horror*.

4.6.1 Mono no aware o la tristeza que habita en Silent Hill

El título *Silent Hill* que se ha traducido al español como “Colina Silenciosa”, señala dos elementos importantes, la naturaleza y el silencio, puntos relevantes en la valoración del concepto mono no aware, el bello pero efímero corazón de las cosas establece un acercamiento con la apreciación de la naturaleza. La palabra colina procede de la forma femenina del latín *collinus*, derivado del latín *collis* (elevación de terreno menor que un monte). Este vocablo se ha asociado a la raíz de un arcaico verbo *cellere*, que guarda el significado de elevarse. También parece que se vincula a esta raíz la palabra *culmen*, *culminis* (cumbre punto más alto).¹⁴⁷

La elevación podría estar relacionada con la neblina del videojuego, estos elementos se encuentran como un paisaje natural que puede llegar a resultar idílico o todo lo contrario, siniestro. El concepto de la neblina guarda una estrecha relación con la manifestación de lo sagrado o divino, analicemos un poco la palabra neblina para entender su posible significado en el videojuego.

La niebla o neblina es el símbolo de aquello que es indeterminado; de la transición de un estado hacia otro; de lo indeciso y de lo fantástico. Según las mitologías de algunos pueblos, la niebla es la materia prima del universo. De ella salió todo y se fue concentrando en materia y espacio.¹⁴⁸ Las nubes, por su carácter a la vez envolvente, cambiante y misterioso dan origen a que en muchas culturas se les considere como hogar de los dioses. Por esa misma razón las cimas de las montañas cubiertas de nubes confirmaban la creencia anterior.

¹⁴⁷ <http://etimologias.dechile.net/?colina>, consultado el 17, Nov, 2017

¹⁴⁸ Álvaro Barriga Caro, *Los símbolos en la historia*, <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-596807>, publicado el 23, nov, 1996, 12:00 a.m. Consultado el 17, Nov, 2017.

El color de la neblina, genera un ambiente gris como atmósfera general dentro del juego. El color gris en Japón tiene el significado de imprecisión, en su connotación negativa, evoca miedo, egoísmo, envidia, conspiración,¹⁴⁹ también tiene una fuerte evocación al clima frío montañoso. Aquí encontramos paralelismo con el concepto del bello pero efímero corazón de las cosas, pues el clima frío generalmente provoca un estado de ánimo triste o melancólico.

Recuerden ustedes el Olimpo donde vivían los dioses griegos. Cuando aparece Dios en la Biblia es común leer descripciones de las nubes que siempre lo acompañan. Esto se confirma en innumerables cuadros religiosos. En el islamismo, las nubes son el símbolo de lo inescrutable de Alah.¹⁵⁰

El significado simbólico de las nubes en China es infinitamente más sutil. Cuando ellas se esfuman en el cielo son un símbolo de las transformaciones que debe sufrir el sabio que busca deshacerse de su personalidad terrestre y efímera para llegar a confundirse con el infinito. También, puesto que son las nubes las que traen la lluvia, es común que sean consideradas como un símbolo de la fertilidad.¹⁵¹

Algunos blogs de fans en internet, al tratar de explicar la niebla en S.H., argumentan que la niebla fue creada como un recurso para ocultar las limitaciones técnicas de la plataforma en que fue creado el juego. Otra teoría es que la niebla es creada por Alessa Gillespie para crear en el mundo del juego, una visión limitada y a los visitantes una especie de prueba o trampa,¹⁵² tal como lo hizo Jhon Carpenter para la película *The fog* (1980), usando la niebla como un umbral de entrada para lo paranormal. Otras posibles relaciones tienen que ver con la pérdida de la memoria del personaje de Alessa, recurso utilizado en la película *Los Otros* (2001) dirigida por Alejandro Amenábar, en donde se usa la neblina para crear un espacio diferente a la realidad cotidiana. La casa que habitan ubicada en su propiedad es un espacio liminal que no es el cielo, ni la tierra, ni el infierno, probablemente es el limbo o un espacio que esta entre el mundo de

¹⁴⁹ <http://japonmydream.blogspot.com/2008/07/simbologia-de-los-colores.html>, Consultado el 17, Nov, 2017.

¹⁵⁰ *Ibíd*

¹⁵¹ *Ibíd*.

¹⁵² https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Mundo_de_Niebla, Consultado el 17, Nov, 2017.

los humanos y el de los muertos. La neblina es una barrera y una metáfora de la memoria que se encuentra en estado de reposo, reactivándose hasta el final como un esfuerzo de los habitantes de ese sitio liminal por entender las situaciones extrañas que los perturbaban.

El concepto de *mono no aware* arraigado en la psique de los japoneses, se manifiesta en el videojuego de S.H. a través de esa neblina tan característica de la saga, mostrando otra faceta de la naturaleza, esa cara siniestra que nos recuerda que somos invitados de un paisaje, la neblina dentro del juego puede interpretarse como una obnubilación de los avatares, pues recordemos que llegan a S.H. en momentos críticos cegados por la tristeza, la ira, el dolor. Además la neblina es un factor que acerca al video jugador a lo siniestro y lo sublime.¹⁵³

4.6.2 Mujōkan y la importancia del silencio en Silent Hill

El siguiente concepto es Mujōkan que se asocia con la fugacidad de la vida:

Además, la experiencia negativa, sea o no en videojuegos, está presente en las estéticas de distintas culturas del mundo, como la japonesa. En ella, aparecen términos como el mujō que recuerda la fugacidad de la vida; con lo cual, no es descabellado pensar que los videojuegos, en este caso japoneses, pueden manifestar una sensación estética negativa al ser expresiones culturales. Esto significa que si se obvia este elemento catártico, y la agencia, de cariz negativo, la experiencia estética del mundo ficcional no es completa.¹⁵⁴

Este concepto podría tener representación en el silencio que se maneja en el juego, sobre todo en *Silent Hill 3*, dirigido por el músico Akira Yamahoka. El juego tenía un especial tratamiento de los silencios, en entrevista para *The making of Silent Hill 3*,

¹⁵³ Paula Velasco Padial, *La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill*. *LifePlay*. Revista de Investigación y Videojuego, pp. 35-49. 2014

¹⁵⁴ Enrique Galván Jerez, "La estética japonesa del fallo, El «mono no aware» y los fallos ficcionales en videojuegos", en *Revista Electrónica Internacional sobre videojuegos LifePlay*, No 5, España, 2013, consultado en: http://www.lifeplay.es/volumen5/Dossier/6_Enrique_Galvan_ABSTRACT_17.pdf, consultado el: 17, Nov, 2017, p. 44.

Yamahoka sostiene que la ausencia de ruidos de ambientación durante algunos espacios del juego, fueron cuidadosamente elegidos para generar en el video jugador una sensación de angustia que lo preparaban para un susto, por lo que el manejo de los silencios fue una parte fundamental durante el desarrollo del juego.¹⁵⁵

(...) En los videojuegos, los sonidos tienen varias funciones; Contribuyen a la inmersión del jugador en el juego, crean la atmósfera del entorno del videojuego y proporcionan parte de la información que utiliza el jugador desde una perspectiva del universo que propone el juego. Sin embargo, según el pensamiento de Jørgensen, decimos que los sonidos cumplen dos funciones principales. Al principio, "el audio del juego tiene el rol primordial de soportar el sistema del usuario" (Jørgensen 2006, 48) y, segundo, debe "mantener un sentido de presencia en un mundo ficticio." Tenga en cuenta que estas dos funciones no actúan de forma independiente, sino que se combinan, "creando una situación en la que la información sobre la usabilidad [...] se integra con un sentido de presencia en el mundo simulado" (Jørgensen, 2008, sp.).

Para cumplir con los roles esenciales de Jørgensen, creemos que los sonidos tienen, ante todo, la tarea de crear una sensación de causalidad con las imágenes (por extensión con el mundo del juego) y con las acciones del jugador. Este doble nivel de causalidad: 1) entre sonidos e imágenes (eventos) y 2) entre sonidos / imágenes y acciones del jugador, esto es el centro de la experiencia de los videojuegos de terror.¹⁵⁶

El mujōkan es el sentimiento de consciencia ante la fugacidad de la vida, introducido por el pensamiento zen. El silencio dentro del juego S.H. funciona como un catalizador de la emoción, como una muerte simbólica.

Lo informe del horror se basa en el silencio (la no comunicación) y en la

¹⁵⁵ Nicolas Beuglet, *The Making of Silent Hill 3*, 2003. <https://www.youtube.com/watch?v=KiH4wOkSzGs>, Consultado, Nov, 2017.

¹⁵⁶ Roux-Girard Guillaume, *L'écoute de la peur: une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur*, Canadá, Université de Montréal, 2009, Tesis de Maestría en Estudios Cinematográficos, pp. 67-68.

naturaleza fundamentalmente negativa de lo desconocido. Esta especificidad del género de terror se ha desarrollado aún más a través del enfoque cognitivo de Noël Carroll, quien afirma en La filosofía del horror, que el horror es una variación especial del deseo de conocimiento que está en la raíz de cualquier historia, ya que en el centro del horror hay algo que en principio es incognoscible (Carroll 1990: 182). Sin embargo, incluso si el monstruo del horror resulta ser incognoscible, se requiere un razonamiento deductivo para establecer veracidad, autenticidad, procedencia o para encontrar una manera de derrotarlo.¹⁵⁷

Esta relación entre lo informe, el silencio, la muerte, la monstruosidad, son elementos que nos preparan ante la fugacidad del instante del juego.

Sabi, la desolación, Wabi la sutileza de languidecer

El trasfondo de las historias generalmente exponen temas tristes de la saga S.H. involucran un ensimismamiento del personaje, la historia es una metáfora del proceso interno que vive el protagonista principal para superar las rupturas emocionales y sentimentales que le provocan el duelo, la muerte, la separación, los cortes que se han dado en su vida. La desolación, también puede interpretarse en la ausencia de personas dentro del universo del juego, ya que aunque existe un número limitado de personajes, muy pocos brindan ayuda. La introspección provoca el horror. Conforme el personaje se va adentrando en sus sentimientos, de culpa, el mundo que propone el juego se va volviendo más oscuro y bizarro.

El sabi podría explicar que el personaje con el que se enfrenta al final del juego, llamado *pyramid head*, o cabeza piramidal tiene un yelmo metálico que oculta su rostro. El yelmo se presenta con una serie de herrajes y una textura oxidada que se muestra como un contraste de la pátina de las cosas, el óxido en este personaje representa la descomposición interna del ánimo del avatar o sea Harry; representa la culpa, un

¹⁵⁷ Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique, Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Canadá, Université de Montréal, 2011, Tesis de Doctorado en Estudios Cinematográficos, pp. 292-293.

sentimiento poderoso que lo obliga a navegar en un mundo de monstruos, donde su verdugo, *pyramid head*, en realidad solo es una proyección de su mundo interno, donde se auto flagela por haber asfixiado a su esposa. Sin posibilidad de escapar de este sentimiento, los efectos visuales de oxidación y herrumbre¹⁵⁸ en la estética del videojuego, como los son escenarios, personajes, mobiliario, y espacios en general representan visualmente la corrupción del alma humana.

En general los procesos de oxidación son una consecuencia de la ausencia de pátina en los objetos, en este caso metálicos, tal vez esto puede leerse como lo opuesto a tener el sabi y entonces la manifestación de ese mundo oxidado y derruido parece mostrarnos lo que pasa en el interior de las personas que habitan un mundo sin conexión con la Naturaleza. Pues si bien es cierto que la soledad existencial es una condición que el ser humano ha vivido desde tiempos ancestrales, la diferencia es que hasta antes de la modernidad, esta soledad se paliaba o cubría con el misticismo, sin embargo la llegada de la modernidad y la explicación científica racional de la realidad, desembocó en un desencantamiento del mundo.¹⁵⁹ Podemos leerlo también como una pérdida del sabi y en consecuencia lo que rubrica el juego es la experiencia interna del hombre que enfrenta la soledad existencial en compañía de nuevos artilugios, como pueden ser las pantallas, las consolas de videojuegos y los mandos o controles que incorporan estos dispositivos de entretenimiento.

A diferencia del camino del héroe¹⁶⁰ que tiene una estructura con un desenlace exitoso, dentro del juego la narración plantea al avatar como un antihéroe¹⁶¹ que recorre un

¹⁵⁸ Óxido del hierro, <https://dle.rae.es/srv/fetch?id=KFwIBXt>, consultado el: 17, Nov, 2017.

¹⁵⁹ *El desencantamiento weberiano está en parte relacionado con la noción de desacralización, en la cual las estructuras e instituciones que previamente canalizaban las creencias espirituales en rituales que promovían identidades colectivas se vieron atacadas y perdieron popularidad. De acuerdo con Henri Hubert y Marcel Mauss, el ritual de sacrificio incluía dos procesos: sacralización y desacralización. El primer proceso le imbuye a una ofrenda profana propiedades sagradas -consagración- que proporciona un puente de comunicación entre los mundos de lo sagrado y lo profano. Una vez se ha hecho el sacrificio, el ritual debe ser desacralizado para devolver a los mundos de lo sagrado y lo profano a su lugar correspondiente.*

<https://es.wikipedia.org/wiki/Desencantamiento>, consultado el: 17, Nov, 2017.

¹⁶⁰ Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica, 1972.

¹⁶¹ D. Aguado Peláez, (2017). *De Walter White a Heisenberg: El camino del (anti)héroe en la sociedad del riesgo.*

Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones", 10(2), 208-224. Doi:

<http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.4666>, Consultado el: 17, Nov, 2017.

camino tétrico, similar al camino del mito de Orfeo en el Inframundo¹⁶², o al camino de Mu-lian en el reino de los fantasmas hambrientos¹⁶³ perteneciente a la cultura china, por ejemplo en el primer S.H. existe la posibilidad de activar un final de entre los cinco disponibles. Dependiendo de la forma en que se juegue está el final muy bueno, el final bueno, el final malo, el final muy malo y el final UFO, quizá el más difícil de interpretar, que podría ser erróneamente explicado como absurdo, ya que la entidad que genera el mundo hostil, llamado también otro mundo, es una fuerza que pudo haber llegado del espacio, por lo tanto hace referencia a una presencia extraterrestre, aunque no se desarrolla este argumento dentro del juego, sólo se sugiere.

Siguiendo a Paula Velasco haciendo referencia al texto de Burke que trata sobre lo sublime:

*En un juego de estas características, la ambientación lo es todo; de ella dependerá que el jugador experimente el horror. No se trata de un horror cualquiera, es un horror delicioso (Burke, 1897), un displacer que nos traslada a las orillas del deleite. En el survival horror no queda espacio para lo bello: todos y cada uno de sus recodos están impregnados de lo sublime.*¹⁶⁴

El sabi interpretado como una triste desolación, aquí adquiere un tono especial, que deriva en el horror y lo sublime, es una sensación que redondea la experiencia del juego y en buena medida es la razón por la que el videojuego cala tan profundo en la psique del jugador; pues no solo esta ejerciendo una fuerza en la sensibilidad de su cuerpo por medio de las imágenes, que están llamando directamente al terror a través de sus escenarios y personajes monstruosos, también refuerzan el vínculo con el avatar gracias a una historia que interioriza fácilmente, debido a la cercanía con la realidad, ya que el avatar no es un súper héroe, no tiene un arsenal a su disposición, el juego no facilita ni el manejo ni la visualización del espacio, generando en el jugador un proceso de identificación más eficiente. Incluso el ritmo pausado del juego, acentúa el lento pero

¹⁶² Carmen Márquez, *El mito de Orfeo y Eurídice*, <https://sobrelendas.com/2007/07/02/el-mito-de-orfeo-y-euridice/>, publicado el: July 2, 2007, Consultado el: 17, Nov, 2017.

¹⁶³ François Cheng, *Cinco meditaciones sobre la belleza*, España, Siruela, 2016, p. 64.

¹⁶⁴ Paula Velasco Padiál, "La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill" en *Revista Electrónica Internacional sobre videojuegos LifePlay*, No 2, España, 2014. Consultado en: http://www.lifeplay.es/volumen2/Dossier/035_050_VELASCO%20PADIAL.pdf, Consultado el: 17, Nov, 2017.

continuo proceso en el que nuestro avatar va asimilando las razones por las que se encuentra en S.H.

Valdría la pena reflexionar que la historia revela que el ser humano no es totalmente bueno, ni totalmente malo, como lo plantea la filosofía zen, el ying y el yang, lo bueno lo malo¹⁶⁵ se presentan en todos los seres y en el centro se encuentra un vacío que es llenado con lo mejor de cada parte y es lo que mueve al ser.

¹⁶⁵ Interpretación del concepto ying yang, para más información ver: François Cheng, *Op. Cit*, p. 66.

Capítulo 5. Monstruo, el gran atractivo de los videojuegos de horror

Como lo señala la filósofa Janik Rojas, la categoría de lo monstruoso desde su origen tiene un fuerte componente doctrinario, imaginativo, creativo y artístico, es una categoría que ha estado a servicio de diferentes instituciones como la iglesia, el estado o el arte, pero es innegable que siempre será atractiva por su novedad, ingenio y por satisfacer la curiosidad del ser humano por conocer, esto. Obedece a su raíz etimológica: mostrare, (mostrar) pero la función del monstruo no es sólo mostrar, no es solo ser un presagio ni ser solo un adversario, el monstruo revela el interior del ser humano, ese interior oscuro, denso, destructivo, a veces absurdo que aguarda en nuestra inconciencia y que cada día se alimenta cuando nos sentimos frustrado o defraudados.

El monstruo es un chivo expiatorio por excelencia, la imagen monstruosa contemporánea es exagerada porque ha sido muy vista, vendida, explotada por infinidad de medios y artistas, como los líderes de las vanguardias, desde el violento futurismo hasta el cubismo reflejaron de una manera u otra formas monstruosas.

El contenido de los monstruos también va cambiando, en el presente tenemos formas hermosísimas de monstruos folklóricos que se alojan en museos, como el museo del monstruo en Japón o en Rusia, y en México tenemos a las momias de Guanajuato pero más aún tenemos la escultura maravillosa mística y terrible: la Cuatlicue mayor.

Como mexicanos somos herederos de una amplia cultura prehispánica que tienen formas monstruosas al por mayor y esa herencia es tal vez una de las razones por las que los videojuegos de horror tienen tanta penetración en nuestra cultura, pues América Latina es uno de los principales mercados de videojuegos a nivel internacional.

Crear formas nuevas, originales vinculadas con lo monstruoso es todo un reto, pues pone a prueba un estilo consolidado como dibujante y una técnica muy particular de dibujo que sea capaz de evocar la sensación de lo bestial, lo deforme, lo estridente.

Es importante agregar que la imagen del monstruo es una imagen que no puede leerse solo desde el horror, el miedo, la locura o el delirio, el monstruo apela a nuestro lado religioso pues ante él lo que sentimos es fascinación.

El teólogo protestante Rudolf Otto definió el encuentro con “lo santo” como “*mysterium tremendum et fascinans*”. Es un misterio que sobrepasa, que estremece y que conmueve al creyente porque, en su presencia, se siente humilde y pecador; y a la vez es un misterio fascinante, porque se siente en presencia de un amor incondicional que le acoge.

El cine expresionista alemán que sentará las bases para la posterior producción del cine de horror también es una influencia importante del videojuego, pues las técnicas de iluminación, movimientos de cámara y teatralidad de los personajes siguen vigentes.

A nivel artístico la representación del dolor ha sido muy estudiada, yo me apoyo del texto de Javier Moscoso para explicar que la representación del dolor esta regulada por la sociedad en términos de su retórica.



FIGURA 13, FRANCISCO DE GOYA, EL AQUELARRE, 1823

5.1 Lo monstruoso y su teatralidad

En la mitología clásica abundaban figuras monstruosas como faunos, cíclopes, quimeras y minotauros y en la época helenística, cuando se intensifican los contactos con otras tierras, en los tratados sobre la naturaleza aparecen hombres y animales

monstruosos que llegarán a los bestiarios. En la Edad Media, la fealdad necesitaba una justificación teológica por lo que se le atribuyó un significado moral, y fue incorporada como categoría complementaria de lo bello y, dado que la belleza era considerada como sinónimo de lo bueno y lo verdadero, la Iglesia siempre recomendó observar lo feo pues contribuía a mantener el equilibrio universal.

Aparecen los “bestiarios moralizadores” en los que se asocian enseñanzas morales tanto a los animales como a los monstruos legendarios. Igualmente, en el arte y la sensibilidad cristiana, el dolor, la tortura y la muerte siempre han tenido una gran relevancia.

En los siglos XVI y XVII el monstruo pierde su carga simbólica y se vuelve una curiosidad natural, revela lo misterioso que aún no ha sido explorado. En el s XVIII entra en crisis este concepto debido a la irrupción de lo pintoresco y lo grotesco y también, lo sublime que, a su vez comprende el horror y el placer que se encuentra en lo extraño y que, incluye, asimismo, a la fealdad.

Es en 1766 en la obra *Laoconte* de Lessing donde aparece por primera vez una reflexión sobre lo feo, ya que el autor analiza sus diferentes expresiones en las diferentes artes y trata de lo difícil que es representar aquello que nos es repulsivo.

El Romanticismo decide desterrar la idea misma de belleza, se cuestiona desde la belleza natural hasta el estatus teórico estético de lo cómico. Baudelaire y Victor Hugo desarrollan una estética de la complementariedad que supone una recreación del concepto de belleza; lo que antes era considerado desagradable, perverso e inmoral, entra dentro de la significación de belleza, el jorobado de Notre Dame conmueve y emociona. Surge el concepto de lo sublime: aquello que nos produce un rechazo inicial puede llegar a turbarnos y provocarnos una variante extrema de la sensación de placer.

5.2 Desarrollo Visual de los personajes de terror

Al desarrollo visual, en la industria del entretenimiento se le denomina con el anglicismo *concept art*, aunque no guarda relación alguna con la corriente artística del arte conceptual de la que Marcel Duchamp fue un gran exponente. En este caso se refiere al desarrollo y la exploración visual en pos de conceptualizar con una imagen, (ilustración, pintura, tipografía, collage) una idea. Esta idea puede ser un personaje, un escenario, un paisaje, un arma, un vehículo, una máquina.

Sobre la creación de personajes en el campo de la cinematografía, la animación, los videojuegos, se sigue una estructura canónica; un proceso que fue desarrollado en la época de oro de las casas productoras norteamericanas (United Productions of America (1940), Walt Disney (1920), Fleisher Studios (1930)).

El proceso consiste en un bocetaje inicial masivo, posteriormente de entre todas las propuestas el director de arte selecciona el boceto que mejor cumple la descripción del personaje y se adapta a la narrativa, el boceto seleccionado se pule, después se elabora una hoja modelo, que es una página en donde se muestran las 4 vistas del personaje: de frente, vista posterior, vista lateral y vista en $\frac{3}{4}$.

La hoja modelo es muy importante porque en ella se presenta de manera visual muy detallada todos los elementos que nuestro personaje tendrá. Si se trata de una producción 3D, esta hoja será trasladada a los modeladores o escultores digitales para su posterior desarrollo.

Una vez que se ha elaborado la hoja modelo del personaje se procede a una prueba de color. En ella se presenta la gama cromática más apropiada para reflejar el carácter y personalidad que el personaje tendrá.

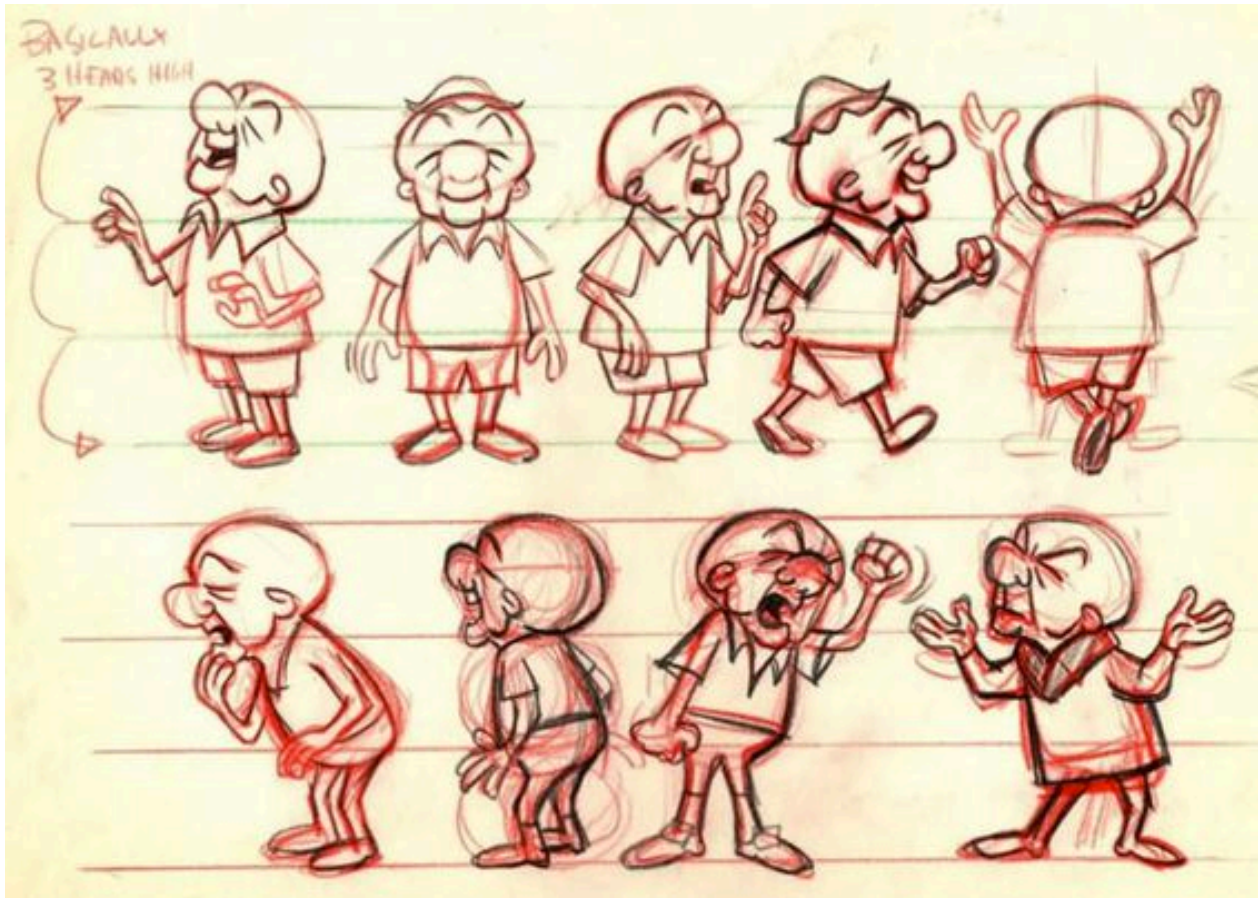


FIGURA 14, UNITED PRODUCTIONS OF AMERICA, HOJA MODELO.

Para la elaboración de estos procesos, se integra una gran cantidad de software, editores gráficos como lo son: Adobe Photoshop, Corel Painter, Illustrator, Autodesk Sketchbook, Manga Studio, etc. De entre ellos el más usado es Adobe Photoshop por la versatilidad del uso de capas y la flexibilidad en la manipulación de pinceles.

Durante el desarrollo de la producción, sobre todo si es animada estilo cartoon, varios artistas trabajan elaborando diferentes elementos: personajes, escenarios, paisajes, props, etc., por lo que una vez que se establece el estilo y la línea de trabajo (literalmente el tipo de línea con la que van a dibujar), los artistas principales desarrollan

una serie de lineamientos en los que se establece todo el proceso necesario para que el personaje quede como ellos lo están haciendo, algo parecido a un tutorial, esto incluye el tipo de pincel, el tamaño del pincel, el tipo de capa, los canales de color, la textura, los efectos, todo, absolutamente todo queda incluido en ese tutorial que se va conjuntando con el de todos los artistas líderes de las demás ramas de la producción.

Cuando ese documento que incluye todos los lineamientos de los desarrollos visuales queda terminado, se le llama: la biblia. Este es un documento de tipo editorial, que recopila todo el conocimiento de los artistas y que responde a la pregunta ¿cómo lo hacen?, este documento es muy valioso y difícilmente se ha visto publicado, ninguna compañía publicaría la receta de su salsa secreta.

Pero uno puede darse una idea de cómo luce, con los libros de arte que se venden de las películas animadas de los últimos años: *Artbook of Tangled* (2010), *Artbook How to Training your Dragon* (2010), *Guardianes de la Galaxia* (2015), *Prometeo* (2013), y un largo etcétera.

El valor de este documento radica en el hecho de que muchos artistas de un nivel regular, pueden seguir las instrucciones de un determinado tutorial para conseguir que se vea de tal forma cierto personaje, esto da unidad a la serie, y permite controlar el proceso de producción.

Ahora bien hablando más propiamente de los artistas que se dedican al desarrollo de personajes de terror, estos no necesariamente están inscritos en un ámbito académico profesional, si bien es deseable que tengan una formación escolar como artistas, pintores, diseñadores, arquitectos, etc. No es una premisa de las casas productoras más fuertes al momento de reclutar. Porque lo que ellos buscan es un artista que ya este consolidado, que no solo tenga la imaginación, conocimiento técnico del desarrollo sino que además sea capaz de adaptarse a los procesos antes mencionados.

El desarrollo de personajes de terror es un campo demandante porque exige del artista un conocimiento técnico de anatomía constructiva muy avanzado para que las imágenes puedan alcanzar un grado de verosimilitud que solo el realismo o un estilo muy cercano al realismo puede brindar. Además de una imaginación desbordante, oscura, entrópica, con una expresión fuerte y personal.

De modo que no cualquier artista podría desenvolverse con éxito en estos campos de la producción animática-cinematográfica.

5.3 Diseñadores de personajes de Horror

Un claro ejemplo es Masahiro Ito, desarrollador visual, diseñador de monstruos de la Saga Silent Hill, en sus episodios 1,2,3. Otro ejemplo muy contundente es Paul Comoda, artista visual que se encargó del diseño de monstruos en la precuela de la película La Cosa (2011), que sorprendió a propios y extraños con un estilo fresco y novedoso en el uso de las formas descarnadas, mezclada con el exoesqueleto y los filamentos que los insectos tienen. Hijo de padres ilustradores, Comoda continuó con el linaje de artistas en su familia, a pesar de que en su infancia sus maestros citaron en varias ocasiones a sus padres para hablar de los dibujos que encontraban en los cuadernos de tarea, y la sentencia de algunos de ellos que la imaginación de Paul debía ser frenada o en el futuro lejos de ayudarlo iría en contra de él.

Por suerte Comoda no se detuvo y aunque pasó sin pena ni gloria en la universidad, continuó dibujando y sobre todo explorando la escena oscura de Los Ángeles en donde su arte tuvo una gran aceptación, poco a poco su gran habilidad como dibujante y escultor lo llevaron a ser contratado por compañías como Hasbro, para modelar juguetes. También exploró su faceta en el área del comic, aunque él mismo ha mencionado que no le dedicó el tiempo suficiente ya que el comic exige mucho.



FIGURA 15, PAUL COMODA, GRIGGS 006, 2010.

Para Karina Bazan, conocida en el medio como Raven, la complejidad de la creación de los personajes monstruosos, radica en un conocimiento y una apertura personal muy fuerte, porque a menudo, los monstruos, son un espejo de los miedos propios del artista y no siempre se puede controlar lo que va a salir (Bazan, 2016), pero se puede orientar y construir de acuerdo al conocimiento que se tiene y la capacidad dibujística.

En el caso de Karina Bazan, ella afirma tener la capacidad de controlar sus sueños, a menudo se ve envuelta en pesadillas, que incluyen asesinatos, decapitaciones, despellejamiento de sus seres queridos, con el tiempo te acostumbras (Bazan, 2016) es en esos sueños donde emergen los personajes de horror que posteriormente ella trabaja a través de comics; como tip adicional, ella explica que para poder capturar las

ideas de sus pesadillas, duerme cerca de una grabadora de audio con la que, una vez despierta, toma nota de lo sucedido en sus sueños.

En cuanto al desarrollo, es importante trabajar con simetría o en espejo los cuerpos de los personajes, esto lo explica Neville Page, creador de los personajes de horror de películas como *Prometeo* (2013), o *Aliens vs Cowboys* (2013), entre otras. Page propone trabajar en espejo los personajes, esto es dibujar primero solo la mitad, después duplicar esa mitad y hacerla coincidir, si la silueta del personaje funciona, entonces puedes comenzar a detallar. Page establece a través de sus trabajos un manejo muy sólido de la forma, si bien la imaginación y la obscuridad no son su fuerte, si lo son el equilibrio, y la limpieza con la que propone sus desarrollos visuales.

Para Terry Whitlatch, creadora de las criaturas de la saga *Star Wars*, el compendio de formas deben basarse en la funcionalidad motriz del personaje, debes pensar en qué tan pesado es el personaje, si vuela, que tipo de huesos debe tener, si se arrastra o si se oculta en un caparazón, si tiene algún mecanismo de seducción para atraer a su presa, todo debe obedecer a una estructura anatómica coherente.

Artistas que siguen esta forma de crear, que está más ligada a una visión más centrado en la razón que en la expresión son: Fengh Zhu, (artista chino, tiene una escuela en Singapur), Bob Rebolz. Mención aparte para William B Hand, ilustrador norteamericano con un amplio bagaje visual en el área de los insectos, una imaginación inquietante; a menudo estructura sus personajes en función de la anatomía de los cangrejos y las extremidades de insectos como la mantis religiosa.

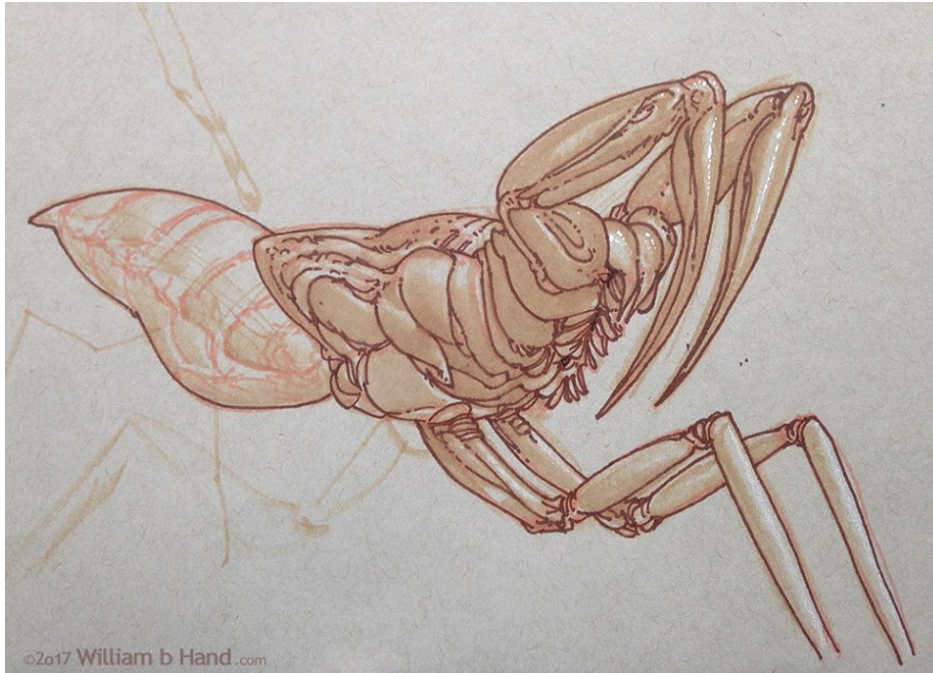


FIGURA 16, WILLIAM B. HAND, 2017

Sin embargo no es el único formato en el que se pueden desarrollar los procesos creativos en el ámbito de personajes de terror, también existen procedimientos que apelan más al inconsciente, el trazo automático, el dibujo ciego, el uso de materiales alternativos.

Estos procesos fueron ampliamente desarrollados por las corrientes artísticas que van desde el surrealismo, el abstraccionismo, el dadaísmo y que tienen su génesis en la destrucción en pos de la libertad para la creación. Dicho sea de paso, los creadores de personajes que tienen el rango de líderes, pueden entregar sus diseños, en todo tipo de soportes, se han visto diseños exitosos contenidos en servilletas de papel, en cajas de galletas, etc. Claro está que son artistas que tienen mucha experiencia y pueden maniobrar fuera del canon que se presentó al principio de este capítulo.

Ahora bien, regresando al tema de las vanguardias, y sus técnicas; estas oscilan entre el dibujo y el collage, se recurre a la destrucción de las reglas para liberar a la mente de restricciones y poder explorar, a menudo existe cierto tabú sobre determinados temas como lo son: el erotismo y la muerte, elementos recurrentes en las formas del horror que se adhieren a temas religioso y morales.

El problema con estos procesos es que no se tiene ningún control, llevan más tiempo, y no hay garantía alguna de que el resultado pueda ser útil o servir a los fines de la industria, sin embargo a nivel personal esto es liberador.

Williem De koning (1904-1997) fue un pintor neerlandés que se vinculó y desarrolló en corrientes artísticas como el expresionismo abstracto, la pintura gestual y el abstraccionismo, su influencia fue tan fuerte que incluso hoy en día varios pintores continúan reconociendo su obra y su influencia en la pintura contemporánea, por poner un ejemplo: Cecily Brown.



FIGURA 17, CECILY BROWN, DON'T BRING LULU, 2012.

Podemos encontrar en la obra de Cecily Brown esa lucha entre lo figurativo y lo abstracto, la oposición del color, que dejan a la forma a la deriva, marchar libremente, sobre el lienzo, adaptarse, contonearse, sin un férreo control sobre la forma, Brown

demuestra que la expresión abstracta puede llegar a ser tan violenta, brutal, sensual como pocas obras figurativas, sus composiciones evocan orgias de cuerpos humanos que se funden gracias al poder de su pincelada suelta, en donde la sensualidad, y el erotismo se funden con la monstruosidad y la carnalidad.

Los creadores de personajes de terror se encuentran concentrados en E.U.A, (valdría la pena reflexionar si es por cuestiones económicas o por elementos de tipo cultural que se de este fenómeno) autores como el ya mencionado: Paul Komoda, su hermano Kurt Komoda, estos personajes aportaron el arte para la precuela de la película, *La Cosa (2011)*, en donde se manifiesta la influencia del conocimiento botánico, de hongos especiales que Paul Komoda tenía y que uso como punto de enlace entre lo orgánico de los cuerpos fusionados con insectos, y seres humanos, este elemento lo podemos rastrear a través de su cuenta de Pinterest, donde su lista de preferencias incluye muchas plantas.

Mike Corriero, William B. Hand, Bob Rebholz, la productora Massive Black, con sede en San Francisco, entre sus filas aparecen nombres como: Andrew Jones, Justin Kauffman (alias el Coro), Richard Doble, Wes Burt, Kemp Remillard, Pete Koning. Fueron desarrolladores visuales de videojuegos y películas de la actual saga de los *Transformers*. Coro, es autor de una novela gráfica titulada *Trascendens*, en la que expresa todo su talento para dibujar creaturas grotescas, oscuras y fantásticas envueltas en una historia que se desarrolla en las calles de San Francisco y Manhattan a través de un indigente que va perdiendo la razón y encontrando portales hacia mundos desconocidos, una obra que se sugiere revisar, un fragmento se encuentra en internet.

Fuera de E.U.A., en Canadá el dibujante y pintor Keith Thompson, que ha colaborado con Guillermo del Toro, para la película *No le temas a la oscuridad*, en Rusia, Maxim Verehim, Oleg Vodenko.

Si bien todos ellos son contemporáneos al momento de escribir esta tesis, todos están vivos y activos en la industria o a través de las redes sociales, lo cierto es que todos

son deudores de al menos 3 fuentes, o artistas, uno de ellos es el español Francisco de Goya, pintor y dibujante creador de excelentes imágenes de lo macabro y monstruoso, otro es Salvador Dalí, otro español que exploró formas incoherentes y complejas a través de su pintura, conectadas al inconsciente, el terror de las pesadillas, la locura personal, el deseo insatisfecho, insertado en la corriente surrealista y poseedor de una técnica pictórica magistral, muchos de los artistas arriba mencionados reconocen su influencia.

Por supuesto, Otto Dix y Francis Bacon, son personajes infaltables en la lista de deudas y citas con los que se dialoga al momento de crear, como lo señalara el pintor mexicano Jazzaomart, *“al momento de crear, yo establezco un diálogo con Goya a través de la pintura, me colocó como un interlocutor, en el que por medio de los brochazos, pinceladas, y colores, me inserto en una tradición”*.¹⁶⁶

Algo muy parecido sucede en el desarrollo de imágenes de terror debido a que es muy difícil realizar un personaje nuevo y consolidar un estilo que le de la suficiente potencia a esa imagen, pensemos en H.R. Giger con *Alien* (1979), donde la imagen del sexo, lo biomecánico, la máquina, lo brutal, dieron origen al xenomorpho representativo de una generación, aunque mientras escribo estas páginas, se haya publicado *Alien Covenant* (2017) y junto con esta película se haya enterrado el legado de esta saga de la peor manera.

¹⁶⁶ Jazzaomart Vazquez, *Retrato de la pintura, exposición de Jazzaomart*, consultado en: <https://youtube.com/watch?v=0znpWNEY0aw>, consultado el 17, Nov, 2017

Conclusiones

Los videojuegos son productos culturales, se juega con todo el cuerpo, las imágenes con las que funcionan los videojuegos son de todo tipo (mentales, auditivas, visuales) y en cuanto el jugador que se relaciona con ellas se nutre del imaginario colectivo. Históricamente la razón por la que el juego es vigilado como un elemento sospechoso es la capacidad que tiene de generar formas de pensamiento complejo en los individuos, (aunque no es una condición, es decir no todos los individuos que juegan establecen esta relación con el juego), además de que este procedimiento puede ocurrir de manera silenciosa, disimulada, por lo que el sistema difícilmente lo puede reconocer.

La gran aportación técnica de este medio es la interactividad, elemento que potencia la inmersión. La ventaja de jugar videojuegos de consola es la habilidad neurológica de memorizar una mayor cantidad de elementos, desarrollar pensamiento tridimensional y la capacidad motriz de operar con una gran cantidad de elementos (botones del mando o control).

Los videojuegos de terror se instalan en un lugar especial por la dificultad de crear un juego capaz de solicitar al jugador y/o espectador tal nivel de atención, tensión y al mismo tiempo goce, en una dialéctica de atracción y repulsión que se articula desde las categorías del dolor, el asco, lo siniestro. Recordemos lo que señala José Luis Barrios:

El asco devuelve al sujeto a la materialidad cruda del mundo y de si mismo, y pone en crisis el propio sistema de conocimiento. El asco es una reacción sensible y emocional inmediata, es fisiológica; la crispación del estómago es su mejor explicación, es por ello que la imaginación no puede representarlo, es decir, queda atrapada en la propia sensación que el objeto le produce, lo cual cancela la posibilidad de categorizar la propia vivencia. El problema que se pone a discusión es el límite de la capacidad de representación racional del sujeto, pero en sentido inverso a lo sublime. El asco devuelve al sujeto a la materialidad

*cruda del mundo y de si mismo, y pone en crisis el propio sistema de conocimiento.*¹⁶⁷

Todo esto provoca en el jugador un marisma de emociones en donde la repulsión y el miedo son el principal ingrediente. El resultado, no es solo un fenómeno catártico, que se desenvuelve en un contexto seguro para el jugador, es también una forma de lidiar con una realidad que constantemente le bombardea de violencia y de imágenes llenas de violencia anémica. Gracias a las narrativas de los videojuegos de terror, el jugador puede encontrar una respuesta diferente a esas imágenes a través del arte, las narrativas de los videojuegos de terror articula las peores cosas de una sociedad y como si fuera un espejo distorcionad,¹⁶⁸ el reflejo distorcionado adquieren formas visuales, adutivas, sensoriales con las que jugamos, por eso los videojuegos mejor logrados tienen un eco en la realidad.

Además de brindarle a su cerebro una primer referencia en torno a las imágenes del dolor, como decía el periodista Sergio González Rodríguez, *como sociedad tenemos que enfrentarnos a estas imágenes para darle reconocimiento a las víctimas y al problema de fondo que hay detrás de la violencia sistemática, de la que somos presas hoy en día a un nivel planetario.*¹⁶⁹ Es una forma de ver a través del espejo los ojos de Medusa.

La formas visuales del horror tienen diferentes expresiones y formas, dependiendo del espacio geográfico; el videojuego de terror *S.H.*, es un ejemplo interesante de hibridación cultural de dos formas de ver el mundo: la occidental a través de E.U.A y la asiática a través de Japón.

Desde la tradición del *ukiyo-e*, mundo flotante, los cuentos medievales yokai, las tradiciones budistas de los goki o *lore*, las incursiones de Edogawa Rampo y el

¹⁶⁷ José Luis Barrios, *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*, México, Universidad Iberoamericana, 2010, p. 41.

¹⁶⁸ Ver Katarzyna Marak, *Japanese and American Horror: A comparative study on Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games*, EUA, Mc Farland & Company, 2015.

¹⁶⁹ Ver, Azkuna Zentroa, *En conversación: Sergio González Rodríguez con Jon Sistiag*, consultado en: <https://www.youtube.com/watch?v=C2aj8Od6blo>, consultado el 17 de Noviembre del 2017.

concepto del mundo como un intersticio entre el espacio de los muertos y los vivos nosotros podemos llegar a entender el potencial del desarrollo visual del juego que explotan las ideas de lo sugerido, lo efímero e imperfecto como un constructor de trama y ambientes. Del mismo modo, la propaganda, el uso feroz del gatillo y el salpicón de sangre, que se puede observar en los videojuegos de corte norteamericano como *Doom*, nosotros podemos acercarnos a una estética del horror más vinculada al impacto y el shock inmediato.

La crítica se inscribe desde la filosofía de la técnica con el concepto de aparato y dispositivo, que comprende al videojuego como una estructura que modela y controla la sensibilidad de los videojugadores, que legitima la visión occidental del espacio, con herramientas como la perspectiva y el hiperrealismo, y las producciones artísticas de formas que luchan por salir del artista, del videojuego, del mercado, para instalarse en nuestros imaginarios colectivos.

Además de que como experiencia visual la saga S.H. propone una serie de complejas alusiones a obras artísticas y prácticas eróticas underground, estas alusiones quedan encriptadas, porque no son totalmente evidentes, ¿por qué lo proponen de esta manera los productores del juego? Es algo que difícilmente podemos responder, quizá de un modo perverso proponen un reto que invita solo a los que identifican estas obras de arte a que analicen, a ver si somos capaces de encontrar todas las citas que ellos están proponiendo a lo largo de todos los juegos o tal vez pretendían crear un símbolo tan poderoso que se adhiriera de a poco con al inconsciente colectivo, tal vez es una forma de crítica a su sociedad y a la sociedad occidental en general, o simplemente coincidieron un grupo de personas muy talentosas que tuvo la libertad y oportunidad de exponer lo mejor de su creatividad para generar una potente experiencia de horror en un medio tan innovador como agresivo como es el videojuego de consola.

Visualmente S.H. fue un motivo para desarrollar un bestiario, que incluyo como anexo independiente a este proyecto.

FUENTES DE CONSULTA

BIBLIOGRAFÍA

- Achar, Gilbert. *El choque de Barbaries. Terrorismo y desorden mundial*. Madrid, Diagonal. 2007.
- Agamben, Giorgio. Traducción de Segovia Tomás, *El lenguaje y la muerte, un seminario sobre el lugar de la negatividad*, España, Editorial PreTextos. 2008.
- Aranda Daniel, Sánchez-Navarro Jordi, Martínez-Martínez Silvia, (Coord.) *El Videojuego en el Punto de Mira, La Producción Científica Sobre el Juego Digital*. Cataluña, Universitat Oberta de Catalunya, 2016.
- Aranda Daniel, Sánchez-Navarro Jordi. *Aprovecha el tiempo y juega, algunas claves para entender los videojuegos*. Editorial UOC, España, 2010.
- Anesaki, M. *Mitología Japonesa*, España, Edicomunicación, 1996.
- Angel Herra, Rafael. *Lo monstruoso y lo bello*, San José Costa Rica, Editorial de la Universidad de Costa Rica (1ª. ed.), 1988.
- Artopoulus, Alejandro. *La sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada latinoamericana*, España, Ariel, 2011.
- Baudrillard Jean. Trad. Joaquín Jordá. *Las estrategias fatales*, Barcelona, Anagrama, 2000.
- “-----”. Trad. Pedro Rovira, *Cultura y simulacro*, Barcelona, Kairos, 1978.
- Barrios Lara, José Luis. *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*. Universidad Iberoamericana, Oak Editorial, Impreso en México, 2010.
- “-----”. *Ensayos de crítica cultural. Una mirada fenomenológica a la contemporaneidad*. Universidad Iberoamericana, México, 2004.
- Braunstein, Nestor A. *El Goce, un concepto lacaniano*. 2ed, Buenos Aires: Siglo XXI, Argentina, 2006.
- Caillois, Roger. Trad. Ferreiro, Jorge. *El mito y el hombre*. México, Breviarios del Fondo de Cultura Económica, 1993.
- Castillero, Silvia Eugenia. *Aberraciones: El ocio de las formas*. Serie Diagonal, Universidad Nacional Autónoma de México, México, Coordinación de Difusión Cultural, Dirección de Literatura, 2008.
- Cavarero, Adriana. *Horrorismo, nombrando la violencia contemporánea*. Trad. Saleta de Salvador Agra, Impreso en España, Anthropos, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Iztapalapa, 2009.
- Consalvo Mia. *Cheating Gaining Advantage in Videogames*, E.U.A. MIT Press, 2007.

- Currie Gregory, *Artes y Mentes*. Trad. Hernández Iglesias, Javier, España, La balsa de la medusa, 2012.
- Cheng, Francois. Trad. Anne-Hélène Suárez Girard. *Cinco meditaciones sobre la belleza*, España, Ediciones Siruela, 2006.
- Didi-Huberman Georges, *La imagen superviviente, historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*, Trad. Calatrava, Juan. España, ABADA editores, 2009.
- Domínguez, Vicente. *Pantallas Depredadoras, El cine ante la cultura visual digital*, Ensayos de Cine, Filosofía y Literatura. España, Festival Internacional de Cine Gijón, 2007.
- Dutton, Denis. *El instinto del Arte. Belleza, placer y evolución humana*. España, Editorial Paidós, 2010.
- Duvignaud, Françoise. *El cuerpo del Horror*. Trad. Lara, Marcos. Fondo de Cultura Económica, México, 1987.
- Emmelhainz, Irmgard. *Alotropías en la Trinchera Evanescente Estética y Geopolítica en la Era de la Guerra Total*, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México, Primera Edición, 2012 .
- Fernández Ruiz Beatriz, *De Rabelais a Dalí: la imagen grotesca del cuerpo*, España, Ed. Universitat de València, 2004.
- Focillon, Henri. Trad. de Zamora Águila, Fernando. *La vida de las formas seguida de Elogio de la mano*, México. Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, 2010.
- Fromme, Johannes. Unger, Alexander. *Computer Games and New Media Cultures, A Handbook of Digital Games Studies*, E.U.A, Springer, 2012.
- García Rodríguez, Amaury A. *El control de la estampa japonesa erótica japonesa shunga*. México, El colegio de México, 2011.
- García Varas, Ana (Ed). *Filosofía de la imagen*, España, Ediciones Universidad de Salamanca, 2011.
- Casanueva Mario, Bolaños Bernardo (coordinadores). *El giro pictórico, Epistemología de la imagen*, México, Anthropos Editorial, Universidad Autónoma Metropolitana, Cuajimalpa, 2009.
- García Rodríguez, Amaury A. García Montiel, Emilio (compiladores). *Cultura visual en Japón Once estudios iberoamericanos*, México, El colegio de México, 2009.
- Girard, Pavel. *The fear System- Triggering Tension in Survival Horror Videogames*, GRIN, 2011.
- González Rodríguez, Sergio. *Campo de guerra*, México, Anagrama, 2014.

- Gubern, Román. *El eros electrónico*, México, Editorial Taurus, 2000.
- González, Manuel Gregorio. *Los seres Agónicos. Criaturas Marginales y monstruos contemporáneos*. España, Editorial Berenice, 2014.
- Grüner, Eduardo. *El sitio de la mirada*, Argentina, Editorial Norma, 2001.
- Gruzinski, Serge. *La guerra de las imágenes, De Cristóbal Colón a "Blade Runner"*. México, Fondo de Cultura Económica, 1994.
- Hammer, Elizabeth. Edited by Judith G. Smith. *The Arts of Korea. A Resource for Educators*, Nueva York. The Metropolitan Museum Of Art. 2001.
- Han, Byung-Chul. *Topología de la violencia*, Trad. de Kuffer, Paula. España, Editorial Herder, 2016.
- Herbert, Simon A., *The Sciences of the Artificial*, E.U.A, The MIT Press, 1996.
- Hüther, Gerald. Trad. de Moreno Carrillo, Bernardo. *Biología del miedo. El estrés y los sentimientos*, España, Plataforma Editorial, 2012.
- Ian, Miller William, *Anatomía del Asco*, Trad. Gómez Crespo, Paloma. España, Editorial Taurus, 1998.
- Juul, Jesper. *Half-Real, Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, E.U.A. The MIT Press, 2005.
- Komei, Sasaki. *La estructura múltiple de la cultura japonesa, repensando la cultura japonesa desde una perspectiva asiática*. México, El colegio de México, 2009.
- Koenitz Hartmut, Ferri Gabriele, Haahr Mads, Didem Sezen and Sezen Tonguç brahim. *Interactive Digital Narrative, History, Theory and Practice*, E.U.A, Routledge, 2015.
- Lahuerta, Juan José. *El fenómeno del éxtasis, Dalí ca. 1933*, España, Ediciones Siruela, 2004.
- Lanzaco, Salafranca Federico. *Los valores estéticos en la cultura clásica japonesa*, España, Editorial Verbum, 2003.
- León Manríquez, José Luis. Coordinador, *Historia Mínima de Corea*, México, COLMEX, 2013.
- León Emma, *El monstruo en el otro, sensibilidad y coexistencia humana*. España, Sequitur, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias, 2011.
- “-----“ (coord.) *Virtudes y sentimientos sociales para enfrentar el desconsuelo*. Sequitur, España, Universidad Nacional Autónoma de México, 2012.
- Levins Richard, *Una Pierna Adentro, Una Pierna Afuera*. México, Coplt-arXives y EditoraC3, con apoyo de la UNAM, Instituto de Física, Centro de Ciencias de la complejidad, 2015.

- Llopis Rafael, *Esbozo de una Historia Natural de los Cuentos de Miedo*. La vela latina, España, Ediciones Júcar, 1974.
- MacWilliams, Mark W. *Visual Culture, Explorations in the World of Manga and Anime*, E.U.A, M.E. Sharpe, 2008.
- Machado, Arlindo. *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. España, Gedisa, 2009.
- Maier, Corinne. *Lo obscuro, La muerte en acción*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Vision, 2005.
- Mandoki, Katya. *El indispensable exceso de la estética*. México, Siglo XXI Editores, 2013.
- Manovich, Lev. Trad. García Reyes, Everardo, *El software toma el mando*, Creative Commons, 2012.
- “-----”, Trad. Frontodona, Oscar. *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación, La imagen en la era digital*, Paidós, España, 2001.
- Marak Katarzyna, *Japanese and American Horror: a comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Videogames*. E.U.A. Mc Farland and Company, Inc, Publishers, 2014.
- Marzano, Michela. Trad. Viver Barri Nuria, *La muerte como espectáculo, La difusión de la violencia en Internet y sus implicaciones éticas*, México, Tusquets, 2010.
- McGonigal, Jane, *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?, Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Buenos Aires, Editorial Siglo XXI. 2013.
- Menninghaus, Winfried. Trad. Howard Eiland and Joel Golb, *Disgust, The Theory and History of a Strong Sensation*, Nueva York, State University of New York Press, 2003.
- Montagnana, Vincent. Trad. Lorente, F. Javier. *Videojuegos una nueva forma de cultura*, España, Manon Troppo, ShowTime, 2005.
- Moscoso, Javier. *Historia cultural del dolor*, México, Editorial Taurus, 2011.
- Murray, Janet H. *Inventing the Medium, Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*, E.U.A, The MIT Press , 2012 .
- Nitobe, Inazo. *Bushido El código del Samurái*, México, Editorial Lectorum, 2013.
- Nomayo, Aruede. Xiaopeng Cheng, Chuljoong Jung, Thanh Nguyen, Euna Shim. *Microeconomics Of Competitiveness*. Republic of Korea Online Game Cluster, 2006.
- Ndalianis, Angela. *The horror sensorium: media an the senses*. E.U.A. Mc Farland and Company, Inc, Publishers, 2012.
- O' Gorman, Edmundo. *El arte o de la monstruosidad*. México, Joaquín Mortíz, 2002.

Papp, Zilia. *Anime And Its Roots In Early Japanese Monster Art*, Reino Unido, Global Oriental Ltd, , 2010.

Paz, Octavio. *La llama doble amor y erotismo*, Editorial Planeta, México, Seix Barral Biblioteca Breve, 2002.

“-----“, *El arco y la lira, el poema, la revelación poética, poesía e historia*. México, Fondo de Cultura Económica, 2003.

Pere, Salabert. *Pintura anémica, cuerpo succulento*. Barcelona, Editorial Laertes, 2003.

Perron, Bernard. *Horror Video Games, Essays on the Fusion of Fear and Play*, foreword by Clive Barker. United States of America, Mc Farland and Company Inc. Publishers, , 2009.

“-----“, *Silent Hill, The Terror Engine*, The University of Michigan Press , United States of America, 2012.

Ramírez Moreno, Carlos, *Maestros del terror interactivo*. España, Editorial Síntesis, 2015.

Reider Noriko, T., *Japanese Demon Lore*. All USU Press Publications. Book 59. (2010). Recuperado de: http://digitalcommons.usu.edu/usupress_pubs/59. Consultado el 11/06/2015.

Roas, David. *Tras los límites de lo real, Una definición de lo fantástico*. Colección voces, ensayo 161, España, Editorial paginas de espuma, 2011.

Rodríguez García, de C.B. *Los videojuegos como industria cultural en Corea del Sur*, Mercado, políticas, tendencias y contexto cultural. España, 2011.

Romero José, *Grandes Problemas, Los Límites al Crecimiento Económico de México*, México, COLMEX, 2014.

Rosenkranz Karl, *Estética de lo feo*, Trad. de Miguel Salmeron, Julio Ollero Editor, 1992.

Roudinesco Élisabeth, *Nuestro lado oscuro, Una historia de los perversos*, Trad. Alapont Rosa, México, Anagrama, , 2009.

Rozet ,I.M. *Psicología de la fantasía*, Madrid, Editorial Akal, 2008.

Sabido Ramos, Olga. *El cuerpo como recurso de sentido en la construcción del extraño una perspectiva sociológica*. Sequitur, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Impreso en España, 2012.

Scheines, Graciela. *Juegos Inocentes, Juegos Terribles*, Argentina. EUDEBA, Universidad de Buenos Aires, 1998,

- Serrano Marín, Vicente. *Soñando Monstruos terror y delirio en la modernidad*. Plaza y España, Valdés editores, 2010.
- Silverg, Myriam. *Ero Gura NonSense: The Mass Culture of Japanese Modern Times*. E.U.A. University of California, 2006.
- Sodré Muniz, Trad. de Contursi María Eugenia y Fabiola Ferro, *Sociedad Cultura y Violencia*, Buenos Aires, Editorial Norma, 2001.
- Sontag, Susan. *Ante el dolor de los demás*, traducción de Aurelio Major. Random House España, Mondadori, 2010.
- Stromberg, Peter G. *Caught in Play, How entertainment Works on You*, Stanford University Press, 2009.
- Sztajnszrajber, Darío. *¿Para que sirve la filosofía? (pequeño tratado sobre la demolición)*. Argentina, Editorial Planeta, 2013
- Tanaka, Michiko. (Coordinadora), *Historia mínima de Japón*, México, COLMEX, 2013.
- Tanaka, Michiko. (Coordinadora), *Política y pensamiento político en Japón 1926-2012*, México, COLMEX, 2014.
- Tanizaki, Junichiro. Trad. Escobar Julia, *El elogio de la sombra*, España, Editorial Siruela, 2015.
- Roszak Theodore, Trad. Beltran Jordi, *El Culto a la Información. Tratado sobre alta tecnología, inteligencia artificial y el verdadero arte de pensar*, Barcelona, (2a. Edición.) Gedisa, 2005.
- Tettegah Sharon Y., Wenhao David Huang (editores), *Emotions, Technology, and Digital Games*, E.U.A, Academic Press, 2016.
- Trías, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*, Editorial Ariel, España, 1992.
- Uscanga, Carlos. (Coordinador), *Una Década del acuerdo para el fortalecimiento de la asociación económica con Japón*, México, Ediciones la biblioteca, 2015.
- “-----” (Coordinador), *El acuerdo para el fortalecimiento de la Asociación Económica entre México y Japón: Los nexos de Cooperación*, México, Ediciones la biblioteca, 2012.
- “-----” (Coordinador), *Los estudios de Japón en México. Balance y prospectiva*, México, UNAM, 2007.
- Velásquez García, Erik. (editor), *Estética del mal: Conceptos y representaciones / XXXIII Coloquio Internacional de Historia del Arte*, México, UNAM, 2013.
- Wolfgang, Kayser. *Lo grotesco: su configuración en pintura y literatura*, Buenos Aires, Ed. NOVA, 1964.

Wolf J. P. Mark, *The Medium of the Video Game*, foreword by Ralph H. Baer. United States of America, University of Texas Press, 2001.

Wardrip-Fruin, Noah. Harrigan Pat. *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, United States of America, The MIT Press, 2004.

Zizek, Slavoj. Trad. Alcira Bixio, *El títere y el enano*. El núcleo perverso del cristianismo. Buenos Aires, Paidós. 2011.

“-----”. Trad. Antón Fernández Antonio José, *Sobre la violencia, seis reflexiones Marginales*, España, Paidós, 2009.

ARTICULOS REVISTAS

Benson-Allott Caetlin, (2015), *Paradoxes of the Heart: The Philosophy of Horror Twenty-Five Years Later : An Interview by Caetlin Benson-Allott to Noël Carroll*. *Journal of visual culture*, SAGE Publications. Vol14, No.3, pp.336-343. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/249016509_Twenty-five_Years_Later_The_Forced_Removals_of_the_Coloured_People_from_Simon%27s_Town_An_Interview_with_William_Kindo. Consultado el: 02/3/17

Carriedo López Lourdes, (Abr. 2011). *Pervivencia y renovación de lo grotesco en la narrativa del siglo XX*. Cédille, revista de estudios franceses. Universidad Complutense de Madrid, No 7.

Centro de la imagen, (2005), *Luna Córnea*, No.30, Centro Nacional para la Cultura y las Artes, México. 285p.

Escribano Flavio (Coordinador), (Sept. 2012) *Revista de Estudios de Juventud*, Videojuegos y Juventud , No. 98.

Fernández García M.N. *El arte grotesco a través de los siglos*. Pp.39-64. Recuperado de: <https://acenotebook.com/embed/?pdf=1ufV2d6jnaLF0tLS2tzDI...uem6WRmpyWn9KXI9vN1LLUztze0-HEzqiaRixzZk9YXW9rc358dHUxNDI>. Consultado el: 02/5/16

Foster Michael Dylan, (1998), *The Metamorphosis of the Kappa: Transformation of Folklore to Folklorism in Japan*, *Asian Folklore Studies*, Vol. 57, No. 1. pp. 1-24. Recuperado de: <http://links.jstor.org/sici?sici=03852342%281998%2957%3A1%3C1%3ATMOTKT%3E2.0.CO%3B2-K>. Consultado el: 16/09/15

Fox Samantha, Geraci Robert M. and Recine Nat, (2016), *Grotesque Gaming: The monstrous in online worlds*. *Preternature: Critical and Historical Studies on the Preternatural*. Vol. 5,

- No.2, pp. 213-236. Recuperado de: <https://muse.jhu.edu/article/634831>. Consultado el: 02/11/16.
- Gibrán Larrauri Olguín, (2011), *Esbozos clínicos para una autonomía deseante ,Convergencias*, UAM-X, MÉXICO, TRAMAS 35, PP. 141-154.
- Híjar Serrano Alberto (Editor). (Enero / Junio 2014). *Presentación, el horror y lo grotesco en la crisis. La crisis, lo grotesco, lo Kitsch*. Revista arbitrada de artes visuales, tercera época,.Discurso Visual, No. 33.
- Kanda Fusae (Mar., 2005), *Behind the Sensationalism: Images of a Decaying Corpse in Japanese Buddhist Art*, *The Art Bulletin*, Vol. 87, No. 1 pp. 24-49. . Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/25067154>. Consultado el: 25/08/2015
- Infante del Rosal Fernando, (Jul. 2015). *Miedo, conciencia, cerebro. Las experiencias del temor en relación al tiempo y la identidad*. Fedro, Revista de Estética y Teoría de las Artes. No.15, pp. 1-43. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Fernando_Del_Rosal2/publication/280235569_Miedo_conciencia_cerebro_Las_experiencias_del_temor_en_relacion_al_tiempo_y_la_identidad/links/55ae6db608ae98e661a6e75e.pdf. Consultado el: 03/09/15.
- M. Santos, S. White, (2005) *Playing With Ourselves: A Psychoanalytic Investigation of Resident Evil and Silent Hill*,: Digital Gameplay: Essays on the Nexus of Game and Gamer, red. N. Garrelts, Jefferson, N.C.: McFarland,
- Larrauri Olguín, Gibrán, (21/01/2013), *La atracción del vacío: la re-flexión del George Bataille*. ADN Omni. Recuperado de:<http://adnmandala.blogspot.mx/2013/01/la-atraccion-del-vacio-la-re-flexion-de.html> Consultado el:19/09/13
- Lizarazo Arias Diego / Sánchez Martínez José Alberto (Coordinadores) . 2012, *Benjamín y las encrucijadas de la violencia*, Versión, Estudios de Comunicación, Número Especial, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- López Pérez, Blanca Estela (Mar. 2014). *Origami Fiction: Psychological Horror in Interactive Narrative 210*, *Philosophy Study*. Vol.4, No.3, pp. 210-215.
- Michael E. Porter, (2009) *The Video Games Cluster in Japan, Microeconomics of Competitiveness*, Recuperado de: http://www.isc.hbs.edu/resources/courses/moc-course-at-harvard/Documents/pdf/student-projects/Japan_Video_Games_2009.pdf. Consultado el:03/09/2009

Pătrunjel Flaviu, (Oct. 2012), Death games and Survival Horror video games: on the limits of pure torture show entertainments, . The Scientific Journal of Humanistic Studies. Año 4, No. 7.

Rajyashree Pandey, (2001), *The Pre in the Postmodern: The Horror Manga of Hino Hideshi*, *Japanese Studies*, Vol. 21, No.3, Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.1080/10371390120101452>. Consultado el: 26/01/14

Zamora Maricruz, (2016), *Coloquio en tres imágenes, 17*, Instituto de Estudios Críticos, Recuperado de: <http://17edu.org/coloquio-en-tres-imagenes/>. Consultado el:03/11/2016

Arnzen A. Michael. *Scary New Media*, (Mar. 2006). Presented at ICFA-27 'New Directions in Horror' Panel. Fort Lauderdale, Florida USA. Recuperado de: https://www.academia.edu/15766067/Scary_New_Media. Consultado el: 06/1/2015

TESIS

A. Clearwater, David. Full Spectrum Propaganda: The U.S. Military, Video Games, and the Genre of the Military-Themed Shooter, McGill University, Tesis de Doctorado en Filosofía, Canadá, 2006.

Arsenault, Dominic. Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo, Université de Montréal, Tesis de Doctorado en Estudios Cinematográficos, Canadá, 2014.

Abundes Jiménez, Rodrigo Arturo. El cine de horror japonés y su traslado a occidente, el caso de la cinta ringu. Una revisión histórica. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, 2013.

Aguilar Dávila, Gabriela. Nietzsche Una resignificación del cuerpo y la constitución del sujeto. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Maestría en Filosofía, México, 2013.

Basurto Millán Elizabeth, Jazmín. Game art interacción de la interfaz y el juego. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Maestría en Artes Visuales, México, 2014.

Boucher, Cynthia. Prolégomènes à une interprétation de la figure du zombie, Université de Montréal, Tesis de Maestría en Literatura Comparada, Canadá, 2014.

Boudreau Kelly, Between Play and Design : The Emergence of Hybrid-Identity in Single-Player Videogames, Université de Montréal, Tesis de Doctorado en Estudios Cinematográficos, Canadá, 2012.

- Castañeda Desales, Carlos. Reflexiones en torno al dolor: Desde Nietzsche y más allá. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Maestría en Filosofía, México, 2013.
- Cravioto Torre Andrés, GGWP, El valor de la Cultura en la Industria de los Videojuegos: El caso de Riot Games. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Relaciones Internacionales, México, 2016.
- De la Barrera Campos Natalia. Los distintos nombres de la muerte. Un estudio sobre la teoría de Georges Bataille. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Filosofía, México, 2014.
- De León Ramírez Francisco Javier, Prometeo en llamas, metamorfosis del monstruo, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Maestría en Filosofía, México, 2009.
- Duran Martínez, Roberto. De la oscuridad y otros fantasmas: La narrativa de miedo en los cuentos de Lorenzo León, Emiliano González, Mauricio Molina y Bernardo Esquinca. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Lengua y Literaturas Hispánicas, México, 2015.
- Esqueda Arias, Juan Carlos. Industria de los videojuegos, caso de Japón y una propuesta para el caso mexicano, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Economía, México, 2016.
- García Gómez Kathia Elisa, Videojuegos: el prejuicio sociocultural sobre el consumo adolescente, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Sociología, México, 2016.
- García Martínez Abraham, Efecto del uso intensivo de videojuegos en las funciones del yo, Universidad Insurgentes, Tesis de Licenciatura en Psicología, México, 2016.
- García Noria Ulises, Hacia la búsqueda de sentido de una cultura del asco para la formación del ser humano. Una interpretación a George Bataille como teórico para la formación pedagógica. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Pedagogía, México, 2016.
- García Ocadiz Wendoline, Bases de la Industrialización Japonesa: del feudalismo al capitalismo. Una revisión histórica. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Economía, México, 2013.

- Gupta Rina, *The Relationship Between Video Game Playing And Gambling Behavior In Children And Adolescents*, McGill University, Tesis de Maestría en Artes y Psicología Educativa, Canadá, 1994.
- Hernández Peña, Miriam. *El Horror Fantástico de Guadalupe Dueñas*, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Tesina de Especialización en Literatura Mexicana del Siglo XX. México, 2015.
- Hidalgo Vásquez Ximena Paula. *Videojuegos, un arte para la historia del arte*, Tesis Doctoral en Historia del Arte, Universidad de Granada, España, 2011.
- Jiménez Volbre Víctor Manuel, *La noción de la moral como forma de miedo en Federico Nietzsche*. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Filosofía, México, 2012.
- López Pérez Blanca Estela, *Dimensiones narrativas e imaginarios para las imágenes de los MMORPG (Massive Multiplayer Online Rol-Playing Games)*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Tesis de Doctorado en Diseño. Línea de Investigación: Nuevas Tecnologías, México, 2013.
- Maheux Frédérick, *La représentation du métró dans le jeu vidéo d'horreur : désorientation, angoisse et terreur*, Université de Montréal, Tesis de Maestría en Estudios Cinematográficos, Canadá, 2012.
- Mangas Martínez Sharu, *Efecto psicofisiológico del miedo específico a las arañas ante diferentes contextos*, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Psicología, México, 2014.
- Mireault Julie, *No Slaughter without Laughter? Music and genre in Japanese popular media*, McGill U., Tesis de Maestría en Artes y Musicología, Canadá, 2013.
- Monreal Ramírez Jesús Fernando, *Aparatos Escópicos consideraciones sobre las relaciones entre imperativo técnico, visualidad y autonomía estética*. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Maestría en Filosofía, México, 2013.
- Munger Alexandra, *L'horreur comparée: jeu vidéo et cinema*, Université de Sherbrooke Tesis de Maestría en Comunicación, Reino Unido, 2014.
- Ortiz Leroux, Jorge Gabriel. *Las Redes Sociales Interactivas: Tecnologías Streaming y Urbanización Virtual*. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, Tesis de Doctorado en Diseño: Línea de Investigación: Estudios Urbanos , México, 2013.

Pelletier-Gagnon Jérémie, Video Games and Japaneseness: An Analysis of Localization and Circulation of Japanese Video Games in North America, McGill University, Tesis de Maestría en Artes, Canadá, 2011.

Pérez Sánchez Iván, Ideología política en los videojuegos bélicos: Análisis de la industria desde la economía política de la comunicación. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, 2016.

Poulin Patrick, Silent Hill 2 : Le problème de l'écriture dans le jeu vidéo, Université de Montréal, Tesis de Maestría en Literatura Comparada, Canadá, 2005.

Quintero Álvarez Icaza Liliana, Artificial. Un acercamiento filosófico, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Filosofía, México, 2011.

Rojas Torres Tzitzí Janik, El concepto de lo monstruoso en Edmundo O' Gorman, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Filosofía, México, 2012.

Roux-Girard Guillaume, L'écoute de la peur : une étude du son dans les jeux vidéo d'horreur, Université de Montréal, Tesis de Maestría en Estudios Cinematográficos, Canadá, 2009.

Sabido Ramos Olga Alejandra, Sociología del extraño, Una perspectiva teórica desde el sentido y el cuerpo. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Doctorado en Ciencias Políticas y Sociales con Orientación en Sociología, México, 2009.

Sergio Valdivia Velázquez, Los videojuegos de shigeru Miyamoto desde la teoría de autor: Mario y The Legend of Zelda. Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, México, 2015.

Sornberger Michael Jonathan, Pathological Video Game Use: Applying a Functional Model to the Understanding of Problematic Play, McGill University, Tesis de Doctorado en Filosofía en la Escuela / Psicología Infantil Aplicada, Canadá, 2015.

Valle Arellano Alejandro Alan, Ilustración aplicada al diseño y desarrollo de videojuego, Universidad Nacional Autónoma de México, Tesis de Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, México, 2015.

Willis Daniel, The connection between Lighting and Fear Factor in Horror Games, University of Northumbria at Newcastle, Tesis de Licenciatura en Diseño y Producción de Juegos de Computadora, Inglaterra, 2014.

PAGINAS WEB

<http://arsgames.net/blog/>. Consultado el: 06 Octubre 2015.

<http://www.bbc.co.uk/programmes/b00y377q/clips>. Consultado el: 02 Febrero 2017.

<http://arts.brighton.ac.uk/staff/ewan-kirkland>. Consultado el: 20 Agosto 2016.

<http://www.gamstudies.org/0301/carr/>. Consultado el: 12 Marzo 2015.

<http://revistes.uab.cat/brumal/>. Consultado el: 08 Julio 2016.

La metáfora zombi. Oralidades sobre el monstruo contemporáneo,

<http://archivo894210.17edu.org/blog/item/684-la-metafora-zombi-oralidades-sobre-el-monstruo-contemporaneo>. Consultado el: 08 Julio 2013.

Pleasure and Pain with Michael Mosley, <http://www.bbc.co.uk/programmes/b00y377q>. Consultado el: 02 Febrero 2017.

<http://uamradio.uam.mx/index.php/programacion/series-vigentes/22-horroris-causa>

Roberto Coria, <http://www.morbidofest.com/archivos/47643> Consultado el: 19/11/2015

http://www.gamasutra.com/view/feature/130695/book_review_chris_crawford_on_.php

<http://www.ludicine.ca/>. Consultada 22/02/2016.

<http://horroris-causa.blogspot.mx/2009/07/una-de-zombies.html>

Consultado el: 27 de julio de 2009.

Podcast: 09 *Freud y el Horror*, UAM Radio 94.1/ Blanca Estela López, *Horroris Causa*
Consultado el 02/10/2005.

Segovia, Paula. Del paso del celuloide a la leve huella digital,

<http://www.elespectadorimaginario.com/del-paso-del-celuloide-la-leve-huella-digital/>.

Consultado el 10/10/2015.

VIDEOGRAFÍA

ADI, Studio. (studioADI). *THING Designing The Edvard Thing BTS*. (archivo de video)
recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=S5Myq9iBB8s>. Consultado el
26/10/2014.

Asma, Stephen T. (3lbofflax). *Monsterology: A philosophical history of monsters*
(archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=nruExeJKmoQ>.
Consultado el 01/02/2016.

Barrios Lara, José Luis. (Editorial litoral). *José Luis Barrios: (Archivo de Video)*.

Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=DqPq1CwQZIE>

Consultado el 31/ 05/15

Barrios Lara, José Luis. (Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM): *XXXIX Coloquio
Internacional de Historia del Arte - Día 4 - José Luis Barrios*

(Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=cM03Uj9fuoE>

Consultado el 11/ 03/16

- Bernabe, Marc. (Marc Bernabe). *Conferencia - El fenómeno manga en el mundo*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=tpvzAirr9pM>. Consultado el 12/11/2012.
- Bishop, Kyle W. (Universidad de Navarra) *Why zombie culture is so popular?* (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=1b5SNiaf2GA>. Consultado el 06/05/15
- Cowan, Noah. (SFFILM). *An Evening with Guillermo del Toro at SFIFF58*, (archivo de video) recuperado: <https://vimeo.com/126098583>. Consultado el 26/04/2015.
- Cronenberg, David. (Coffee and Cigarettes Cineblog Tv). *The Nest - David Cronenberg*, (archivo de video) recuperado: https://youtu.be/odFh5LbTPI4?list=PLtyArIEy2v9fLMSmRHcs9g88i_fzZDsSb. Consultado el 25/07/2014.
- De Sitges, Festival. (Turbiales) *Clase Magistral Guillermo del Toro - Blade 2*. (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=7pM9kIA9TMU>. Consultado el 04/03/12
- En Español, CNN. (CNN en Español) *Guillermo del Toro: "Los monstruos siempre han sido parte de mi vida"*. (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=bzqlmNK1qUk>. Consultado el 21/09/14
- Eppinette, Michael. (Stan Winston School). *Monster Artist Spotlight - Creature Designer Michael Eppinette*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=0S5kvboT12U>. Consultado el 24/01/2015.
- Garris, Mick. (Alessio Bogani) FEAR ON FILM: *Landis, Carpenter, Cronenberg!* . (Archivo de Video). Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=F9VfvUVrlgs&feature=youtu.be&list=PLtyArIEy2v9fLMSmRHcs9g88i_fzZDsSb. Consultado el 20/07/14.
- González F, Laura. (Instituto de Investigaciones Estéticas UNAM). *XXXIX Coloquio Internacional de Historia del Arte - Día 2 - Laura González F. y Jean-Louis Déotte*. (archivo de video) recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=q6ua7Si_K_E. Consultado el 15/05/2014.
- González Rodríguez, Sergio (Azkuna Zentroa). *En conversación: Sergio González Rodríguez con Jon Sistiaga* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=C2aj8Od6blo>. Consultado el 06/10/2014.
- Grant ,Garry S. (DVDc0llect0r) *Master of Cinema - John Carpenter*. (Archivo de Video). Recuperado:https://www.youtube.com/watch?v=qntbtSPf2HI&index=2&list=PLtyArIEy2v9fLMSmRHcs9g88i_fzZDsSb. Consultado el 28/03/13.

- Juul, Jesper. (NYU Game Center) *NYU Game Center Lecture Series: Jesper Juul*. (Archivo de Video). Recuperado: https://vimeo.com/64742100#more_info. Consultado el 02/05/11
- Kirkland Ewan. (VideoBrains Event). *Horror Video Games And The Gothic - Dr. Ewan Kirkland*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=tla4n95jYrc>. Consultado el 07/11/2014.
- Knickerbocker, Dale (Bracketcultura) *II CONGRESO INTERNACIONAL VISIONES DE LO FANTÁSTICO*. (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=wynni-vMFes>. Consultado el 24/12/14
- Krzywinska, Tanya. (Centre for Digital Cultures) *DiGRA2015 - KEYNOTE - Tanya Krzywinska - The Gamification of the Gothic*. (Archivo de Video). Recuperado: <https://vimeo.com/132239963>. Consultado el 14/05/15
- Martín Prada, Juan. (Juan Martín Prada). *ROSENKRANZ: Estética de lo feo PARTE 1 de 2*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=TNJ1AtxygVA>. Consultado el 23 dic. 2014.
- Martín Prada, Juan. (Juan Martín Prada). *ROSENKRANZ: Estética de lo feo PARTE 2 de 2*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=mQPr3g-QtrY>. Consultado el 23 dic. 2014.
- Mittman, Asa. (Asa Mittman). *Mystery Hunters*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=590JUJV8c5E&list=PLtyArIEy2v9cpv77yLgJOhTFn0mtaYa4p&index=2>. Consultado el 07/06/2009.
- Mittman, Asa. (Asa Mittman). *Monster Movies Lecture 1, Introduction*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=A4-TmPQluGQ>. Consultado el 03/11/2011.
- Murray, Janet. (NYU Game Center) *NYU Game Center Lecture Series: Janet Murray (Part 1)*. (Archivo de Video). Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=pPV1wMVGPDm&index=1&list=PLtyArIEy2v9fir0gWdD_Ud_-nfUYHgHpZ. Consultado el 12/ 10/10
- Murray, Janet. (playableUCSC) *Janet Murray -Lessons Learned (Media Systems Series #3)*. (Archivo de Video). Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=E63OhmsdQYY&index=2&list=PLtyArIEy2v9fir0gWdD_Ud_-nfUYHgHpZ. Consultado el 27/ 08/10
- Murray, Janet. (NYU Game Center) *NYU Game Center Lecture Series: Janet Murray (Part 5)*. (Archivo de Video). Recuperado:

- https://www.youtube.com/watch?v=oPjlcfsS8gE&index=3&list=PLtyArIEy2v9fir0gWdD_Ud_nfUYHhGpZ. Consultado el 13/10/10
- Murray, Janet. (Festival Internacional de la Imagen) *Janet Murray / USA - Diseño Interactivo - XII Fil.* (Archivo de Video). Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=bcLkXiSfvhw&list=PLtyArIEy2v9fir0gWdD_Ud_nfUYHhGpZ&index=4. Consultado el 26/07/13
- Murray, Janet. (Georgia Tech Cable Network) *Ramblin' Research - Prof. Janet Murray* (Archivo de Video). Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=hxusK2zbfY0&list=PLtyArIEy2v9fir0gWdD_Ud_nfUYHhGpZ&index=5. Consultado el 26/10/11
- Murray, Janet. (USCICT) *Inventing the Medium: Approaching Design as a Collective Cultural Task — Talk by Dr. Janet Murray.* (Archivo de Video). Recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=FkPiAV1iT-A&list=PLtyArIEy2v9fir0gWdD_Ud_nfUYHhGpZ&index=6. Consultado el 26/10/11
- Nacional, Cineteca. (Proyecto Grado Cero AEJ). *La Retrospectiva: Anime, la animación japonesa de posguerra.* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=1VgCvU1C7Rc>. Consultado el 25/05/2014.
- Page, Neville. (bokasmo). *Neville Page @ Art Center.* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=1vq2EICwjSw>. Consultado el 20/07/2016.
- Page, Neville. (DP/30: The Oral History Of Hollywood). *DP/30: Creature Creator Neville Page* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=fKB2UBZh9vI>. Consultado el 29/10/2011.
- Page, Neville. (Ideas On Design). *Neville Page talks Creature Design - agIdeas 2013* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=CkzIPAKKoV0&t=19s>. Consultado el 30/11/2013.
- Page, Neville. (ACMI). *Neville Page on Alien.* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=7FwxNPzWjBM>. Consultado el 15/05/2013.
- Poza, Javier (ben7830) *Guillermo del Toro – Entrevista.* (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=s0ht0T0sus4>. Consultado el 15/07/08
- Quintero Liliana, Monreal Fernando, (17, Instituto de Estudios Críticos). *Cartografías de la opacidad. La imagen digital en el arte desde México,* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=blgt52el21Q>. Consultado el 08/02/17.

- Reguillo, Rossana, (Canal Instituto de Investigaciones Sociales). *Violencia y narco-cultura: la noción de narco-máquina*, (archivo de video) recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=LwYG06rDC_Y Consultado el 07/02/2017.
- Reguillo, Rossana, (CUVED Labo). *El horror y la rabia*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=4aFNE69om1g&list=PLtyArIEy2v9cpv77yLgJOhTFn0mtaYa4p&index=3>. Consultado el 09/11/2014.
- Reguillo, Rossana, (deptocomyculturaUCA). *Rossana Reguillo en la UCA "Regímenes de representación: monstruos, herejes y desechables"*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=omP9vESKdVw>. Consultado el 23/11/2013.
- Reguillo, Rossana, (Sij Unam). *Conferencia Magistral Rossana Reguillo*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=Qt0mrlMqmCU> . Consultado el 05/11/2013.
- Reguillo, Rossana, (Campus Virtual). *Entrevista a la Dra. Roxana Reguillo Cruz Biblioteca del Maestro 2005* (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=-rBtS-Zfh8E>. Consultado el 22/11/2013.
- Rodríguez, Alexis Manuel. (Coleman, Eric). Manuel Alexis Rodríguez: *Lecture on Horror Films Part1*. (archivo de video) recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=SlSAL9ALF_4. Consultado el 09/12/2011.
- Samira, Osman. (SeraphimInc). *Horror Café*. (archivo de video) recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=TosdCSHzD4g&index=6&list=PLtyArIEy2v9fLMSmRHcs9g88i_fzZDsSb. Consultado el 17/10/2012.
- Simon, Adam. (Alex Perea). *The American Nightmare - Documentary (2000)*, (archivo de video) recuperado: https://www.youtube.com/watch?v=k5v03a_zCSM&t=49s&index=3&list=PLtyArIEy2v9fLMSmRHcs9g88i_fzZDsSb. Consultado el 06/10/2013.
- Taibo II, Paco Ignacio. (paraleerenlibertad) *Guillermo del Toro y Taibo II*. (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=0qVcTOhrj0M>. Consultado el 19/10/15
- Toku, Masami. (BV Vasconcelos). *Cómo leer... manga - Dra. Masami Toku*. (archivo de video) recuperado: https://youtu.be/N_58QhArjVU?list=PLtyArIEy2v9cpv77yLgJOhTFn0mtaYa4p. Consultado el 23/11/2015.
- Whitlatch, TerryL. (Gnomon). *Animal Anatomy & Creature Design with TerryL Whitlatch*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=5Ey6bfbV2rM>. Consultado el 14/05/2015.

Whitlatch, Terryl. (carlhaering). *Terryl Whitlatch Interview @ Anomaly 2012, UBC Vancouver*. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=O0GPtwxCzZo>. Consultado el 2/07/2012.

Wood, Marty. (TheCorpsofExcellence). TED Tuesday: "*The Creation of Monsters*" with Dr. Marty Wood. (archivo de video) recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=X1OL0E68y70>. Consultado el 28/11/2011.

CURSOS

Bazán, Karina. Taller: dibujo, creación de monstruos y criaturas fantásticas. México. Del 23 de Julio al 24 de Septiembre 2016.

Diplomado en: *Estudios Sobre Asia 2016- 2017*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, del 5 de abril de 2016 al 14 de febrero, 2017.

García Rodríguez, Amaury A. *Introducción a la Historia del Arte en Japón*. Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, del 6 de Agosto al 6 de Diciembre, 2013.

Martínez Meave, Gabriel: Taller: Puro Axurado, México. 22 y 23 de Agosto 2015.

Rojas Torres, Tzitzí Janik. AVTM: *Lo Monstruoso en el Arte Mexicano. Aproximaciones a la Estética de lo Mexicano en el Siglo XX* – Seminario Online. Del 21 de octubre al 17 de diciembre de 2013.

Rojas Torres, Tzitzí Janik. AVTM: *Lo Monstruoso en el Arte: Desde El Minotauro Hasta Francis Bacon* – Seminario Online. Marzo 30 de 2016 – Mayo 24 del 2016.

González Flores, Laura. Déotte, Jean-Louis. Cátedra Olivier Debrouse, Seminario de Teoría y Crítica de Arte. *El aparato estético foto, cine, museo*. Campus Expandido, MUAC, Posgrado en Historia del Arte, Instituto Francés de América Latina, agosto - noviembre de 2014.

Gomez, Edgar: Taller: Pintura Digital, México, Junio, 2016.

CONFERENCIAS

Arsovska, Liljana. "China de ayer y hoy", Diplomado en: Estudios Sobre Asia 2016- 2017, Instituto de Investigaciones Estéticas, Mayo 03, 2016.

Cárdenas, Fernando. (videoconferencia) La neurociencia y los mecanismos del miedo, Ciclo de encuentros asociado a la nueva sala interactiva Explora: "Mente, el mundo adentro". (Colombia) Auditorio Parque Explora. 30 de junio de 2013.

Cervera, José. "China antigua: el Reino del centro", Diplomado en: Estudios Sobre Asia 2016-2017, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, Abril 05, 2016.

Coria, Roberto. Masterclass "vampiros de la vida real, asesinos hematófagos" Mórbido León, Videoconferencia, 2013".

Falck, Melba "Estrategias y actores en el desarrollo económico", Diplomado en: Estudios Sobre Asia 2016-2017, Instituto de Investigaciones Estéticas, Agosto 02, 2016.

García Rodríguez, Amaury A. "Artes plásticas de posguerra y cultura visual contemporánea. En el curso: Introducción a la Historia del Arte en Japón, IIE, UNAM, 19 de Noviembre, 2013.

"-----". El "modernismo" del período Taishō y el "militarismo" de Shōwa. En el curso: Introducción a la Historia del Arte en Japón, IIE, UNAM, 12 de Noviembre, 2013.

"-----". La restauración Meiji y la importación de nuevos paradigmas. En el curso: Introducción a la Historia del Arte en Japón, IIE, UNAM, 5 de Noviembre.

Martínez, Sergio. "Radiografía de la China contemporánea", Diplomado en: *Estudios Sobre Asia 2016-2017*, Instituto de Investigaciones Estéticas, Abril 19, 2016.

Moisés, Garduño. "Islam y modernidad", Diplomado en: Estudios Sobre Asia 2016-2017, IIE., Febrero 07, 2017.

Valdivia, Virginia. "Política comercial de Japón y el impacto en el TPP". Diplomado en: Estudios Sobre Asia 2016-2017, IIE, Agosto 16, 2016.

Zorzano, Rafael. "Fin del Periodo Tokugawa, Era Meiji, procesos políticos y económicos en el periodo de entreguerras". Diplomado en: Estudios Sobre Asia 2016-2017, IIE, Agosto 02, 2016.

Esquinca, Bernardo. Curiel, Adrián. Miklós Rivera, David y Luis Jorge, Boone. Modera Coria, Roberto. Mesa Redonda: "El nuevo círculo de Lovecraft. Lectura de obra personal de (45 minutos), 6:00pm. Feria del Libro, México, Palacio de Minería, 2017.

(Autores Varios). "Segundo coloquio de investigadores de videojuegos", Videoconferencias, FCPyS, 27 oct. 2016.

Ciclo de Video-conferencias, 8 Filósofos: Sztajnszrajber, Darío. Facultad Libre Virtual, Conferencias consultadas:

Sztajnszrajber, Darío. (Facultad Libre Virtual). *La muerte* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video).

Recuperado:<https://www.youtube.com/watch?v=Q6CLn7B18b0&t=8s&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz&index=1>. Consultado el 8/ 06/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *La comunidad* | *Por Darío*

Sztajnszrajber: (Archivo de Video).

Recuperado:<https://www.youtube.com/watch?v=qFYJAqxzQtE&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz&index=2>. Consultado el 12/ 07/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *El amor* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

https://www.youtube.com/watch?v=1xt_fYYJYrY&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz&index=3. Consultado el 2/ 08/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *La verdad* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=7Q4xCBpziM&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz&index=4>. Consultado el 04/ 09/16

“-----”, Darío. (Facultad Libre Virtual). *Dios* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=ysdbUmuxoJI&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz&index=5>. Consultado el 13/ 10/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *La identidad* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

https://www.youtube.com/watch?v=ilPA0V_Hjlg&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz&index=6. Consultado el 30/ 10/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *El tiempo* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=VIhuJXAQiJM&index=7&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz>. Consultado el 28/ 11/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *El poder* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=CGVxv7F4S6o&index=8&list=PLGDZQYren6SWp22ECXyL0Am9X72Vk98Vz>. Consultado el 06/ 12/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Epicuro* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=CgiGglh9IlgA&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5>. Consultado el 2/ 06 /15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Spinoza* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

https://www.youtube.com/watch?v=jwUdS2v_J5E&index=2&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5. Consultado el 16/ 06/15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Marx* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=RC9DFphrbIc&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5&index=3>. Consultado el 1/ 08/15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Baudelaire* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=LFzJPEwt-gc&index=4&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5>.

Consultado el 27/ 08/15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Walter Benjamin* | *Por Darío*

Sztajnszrajber: (Archivo de Video). Recuperado: <https://www.youtube.com/watch?v=-VIYvnQV9OE&index=5&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5>

Consultado el 7/ 04/15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Nietzsche* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=93ibC1wasGk&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5&index=6>

Consultado el 14/ 10/15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Focault* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=03aGHnsSzh0&index=7&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5>

Consultado el 3/ 11/15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Derrida* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

https://www.youtube.com/watch?v=oZG5Lq_wnHk&index=8&list=PLvQQTTvZqMb6wqd-

OYLPOA4GC5I9nrqD5

Consultado el 19/ 11/15

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Aristóteles* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=93ibC1wasGk&list=PLvQQTtvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5&index=6>

Consultado el 25/ 01/15

“-----” (Facultad Libre Virtual). *Heidegger* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=RHJH35jPJ3w&list=PLvQQTtvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5&index=10> Consultado el 29/ 01/16

“-----”. (Facultad Libre Virtual). *Biopolíticos* | *Por Darío Sztajnszrajber*: (Archivo de Video). Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=93ibC1wasGk&list=PLvQQTtvZqMb6wqd-OYLPOA4GC5I9nrqD5&index=6>

Consultado el 25/ 01/15

López, Silvia. (videoconferencia) Neuronas espejo ¿Por qué imitamos (Colombia) Lugar: Nuevos Auditorios Parque Explora. 6 de junio de 2013.

Channel, Discovery. La ciencia del miedo, Duración: 43:22min, 2011

LUDOGRAFÍA

Video Juegos / The *Silent Hill* Franquicia

(1999-2016)

Silent Hill (PSone). Konami /Konami (1999).

Silent Hill 2 (PS2/PC). Konami / Konami (2001).

Silent Hill 2: Restless Dreams (Xbox).

Silent Hill 3 (PS2/PC). Konami / Konami (2003).

Silent Hill 4: The Room (PS2 / Xbox / PC). Konami / Konami (2004).

Silent Hill: Origins (PSP / PS2). Konami / Konami (2007).

Silent Hill Homecoming (PS3 / Xbox 360 /PC). Double Helix Games / Konami (2008).

Silent Hill Shattered Memories (Wii / PS2 /PSP). Climax Studios /Konami (2009).

Silent Hills Playable Teaser (Play Station 4) Konami / Konami (2016).

Spin-off Games and Remakes

Silent Hill: Play Novel (Game Boy Advance-Japan). Konami/Konami (2001).

Silent Hill: The Arcade. Konami / Konami (2007).

Silent Hill: Orphan / Mobile (mobile phone). Gamefederation Studio / Konami (2007).

Silent Hill: Orphan 2 / Mobile 2 (mobile phone). Gamefederation Studio / Konami (2008).

Silent Hill: The Escape (iPod / iPhone). Konami /Konami (2009).

Suplementos / Supplements

Art of Silent Hill (DVD-Japan). Konami (2001).

Lost Memories. The art and Music of Silent Hill (DVD-Japan). Konami (2003).

The Silent Hill Experience (PSP). Konami (2006).

Película / Film

Silent Hill (Christopher Gans, 2006).

Novelas / Novels

Silent Hill: The Novel by Sadamu Yamashita. Konami (2006).

Silent Hill 2: The Novel by Sadamu Yamashita. Konami (2006).

Silent Hill 3: The Novel by Sadamu Yamashita. Konami (2007).

Comic Books

Silent Hill: Dying inside: story by Scott Ciencin, art by Ben Templesmith and Aadi Salman. IDW Publishing (2004).

Silent Hill: Among the Damned: story by Scott Ciencin, art by Shaun Thomas. IDW Publishing (2004).

Silent Hill: Paint It Black: story by Scott Ciencin, art by Shaun Thomas. IDW Publishing (2005).

Silent Hill: The Grinning Man: story by Scott Ciencin, art by Nick Stakal. IDW Publishing (2005).

Silent Hill: Dead / Alive : story by Scott Ciencin, art by Nick Stakal. IDW Publishing (2006).

Silent Hill: Sinner's Reward: story by Tom Waltz, art by Steph Stamb. IDW Publishing (2008).

Digital Manga-Japan

Silent Hill: Cage of Cradle: story by Hiroyuki Owaku, art by Masahiro Ito. Konami (2006).

Silent Hill: Double Under Dusk: story by Hiroyuki Owaku, art by Masahiro Ito. Konami (2007).

Original Soundtracks

Silent Hill Original Soundtrack. Konami (1999).
Silent Hill 2 Original Soundtrack. Konami (2001).
Silent Hill 3 Original Soundtrack. Konami (2003).
Silent Hill 4: The Room Original Soundtrack. Konami (2004).
Silent Hill: Zer0 Original Soundtrack. Konami (2008).
Silent Hill: Shattered Memories Soundtrack. Konami (2009).

Ludografía.

Video Juegos / Varios

Criterio de catalogación:

Título (Consola o Plataforma), autor creación, autor publicación , año.

Adventure (Atari2600). Atari / Atari ,1979.

Alone in the Dark (PC). I-Motion Inc. & Infogrames / Interplay, 1992.

Alone in the Dark. The New Nightmare (PC). Darkworks / Infogrames, 2001.

Castlevania (NES). Konami / Konami, 1987.

Clive Barker's, Undying (PC). EALA / EA Games, 2001.

Clock Tower (PSone). Human Entertainment / ASCII Entertainment Software, 1997.

Clock Tower 3 (PS2). Capcom / Capcom, 2003.

Darkseed (PC). Cyberdreams / Cyberdreams 1992.

Devil May Cry (PS2). Capcom / Capcom, 2001.

Dino Crisis (PSone). Capcom / Capcom, 1999.

DOOM (PC). id Software / id Software, 1993.

DOOM II: Hell on Earth (PC). Id Software / id Software, 1994.

DOOM 3 (PC). Id Software / Activision, 2004.

Eternal Darkness: Sanity Requiem (GameCube). Silicon Knights / Nintendo, 2002.

Fatal Frame (PS2) Tecmo / Tecmo, 2002.

Fatal Frame 2: Crimson Butterflay (PS2). Tecmo / Tecmo, 2003.

Fear Effect (PSone). Kronos Digital Entretainment / Eidos Interactive, 2000.

Grand Theft Auto 3 (PS2). Rockstar North / Rockstar Games, 2001.

Grand Theft Auto Vice City (PS2). Rockstar North / Rockstar Games, 2002.

Half-Life (PC). Valve Software / Sierra Entretainment,1998.

Halloween (Atari 2600). Wizard Video / Atari, 1983.

Haunted House (Atari 2600). Atari / Atari, 1981.

Legacy of Kain: Soul Reaver (PSone). Eidos Interactive & Crystal Dynamics, 1999.

Max Payne (PC). Remedy Entertainment / Gathering, 2001.

Medal of Honor (PSone). Dreamworks Interactive / Electronic Arts, 1999.

Mortal Kombat (arcade). Midway Games / Midway Games, 1992.

Nosferatu: The Wrath of Malachi (PC) Idol Fx / iGames Publishing, 2003.

Onimusha: Warlords (PS2). Flagship / Capcom, 2001.

Overblood (PSone). River Hill Software / Electronic Arts, 1997.

Pac-Man (aracde). Namco / Midway, 1980.

Parasite Eve (PSone). Squaresoft / Squaresoft, 1998.

Parasite Eve II (PSone). Squaresoft / Squaresoft, 2000.

Phantasmagoria (PC). Sierra/ Sierra, 1995.

Planescape Torment (PC). Black Isle Studios / Interplay, 1999.

Project Firestart (Commoder 64). Dynamix / Electronic Arts, 1989.

Realms of the Haunting (PC) Gremlin Interactive, Interplay, 1996.

Resident Evil (PSone). Capcom / Capcom, 1996.

Resident Evil 2 (PSone). Capcom / Capcom, 1998.

Resident Evil 3: Nemesis (PSone). Capcom / Capcom, 1999.

Resident Evil: Code Veronica X (PS2). Capcom / Capcom, 2001.

Resident Evil 4 (Gamecube). Capcom / Capcom, 2005.

Resident Evil 5 (PS3). Capcom / Capcom, 2009.

Rule of Rose (PS2). Punchline / SCEI, 2006.

Shadowgate (Commodore Amiga / PC). ICOM Simulation / Mindscape, 1987.

The Suffering. Surreal Software / Midway, 2004.

The Suffering: Ties That Bind (PS2). Surreal Software / Midway, 2004.

Super Mario Bros (NES) Nintendo / Nintendo 1985.

Sweet Home (NES) Capcom / Capcom, 1989.

Tetris. Alexei Pazhitnov, 1985.

The Texas Chainsaw Massacre (Atari 2600). Wizard Video/ Atari, 1983.

Tom Clancys Splinter Cell (Xbox) Ubisoft/Ubisoft, 2002.

Tomb Raider (PC). Eidos Interactive/ Core Design, 1996.

Uninvited (Commodore Amiga / PC). ICOM Simulation / Mindscape, 1987.

Unreal Torunament (PC). Epic Mega Games/ GT Interactive, 1999.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

EL DOLOR Y EL ASCO
COMO FACTORES DE LA EXPERIENCIA ESTÉTICA
EN LA SAGA DE VIDEOJUEGOS SILENT HILL

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
DOCTOR EN ARTES Y DISEÑO

PRESENTA:
EDGAR MARTINEZ MENDOZA

TUTOR PRINCIPAL
DR. JOSÉ DANIEL MANZANO ÁGUILA
(FAD)

COMITÉ TUTOR
DRA. LAURA ALICIA CORONA CABRERA
(FAD)
MTRO. JULIÁN LÓPEZ HUERTA
(FAD)

SINODALES
DR. GABRIEL SALAZAR CONTRERAS
(FAD)

DR. FERNANDO ZAMORA ÁGUILA
(FAD)

CIUDAD DE MÉXICO, ENERO DE 2019



El presente documento es un anexo a la tesis de doctorado, se propone como un bestiario, un recorrido sobre los miedos, sueños, angustias y deseos convertidos en bestias, con un sentido artístico, a veces abstractas, entrópicas o totalmente deformes. El artista propone que, en pleno siglo XXI nuestra curiosidad e intelecto continúan sedientos por descubrir el misterio de las cosas, aunque estas se revelen siniestras o asquerosas, monstruosas o ridículas.

Tal vez cambien los medios de proyección a potentes dispositivos de realidad virtual y las narrativas queden embebidas en consolas de videojuegos, en el fondo continúan asustándonos lo desconocido, la otredad, el ello que amenaza con suplantarnos, la deformidad que busca contagiarnos, nuestra vulnerabilidad ante la realidad, la posibilidad de un día perder el control y mirarnos en el interior de ese abismo que es uno mismo, del cual no podemos escapar.

Las imágenes que contiene se crearon entre el año 2013 y el 2018, para la realización de estas obras se han utilizado una gran variedad de herramientas y medios privilegiando al bolígrafo por su versatilidad al momento de dibujar. El bestiario también contiene ejercicios de collage digital, técnicas mixtas con acrílicos, acuarelas y grafito, se ha puesto énfasis en el uso de texturas realizadas con pluma fuente de punto fino y rollerball.

A continuación se presentan las siguientes aclaraciones sobre el contenido:

Las imágenes se proponen en blanco y negro como evocación de los sueños.

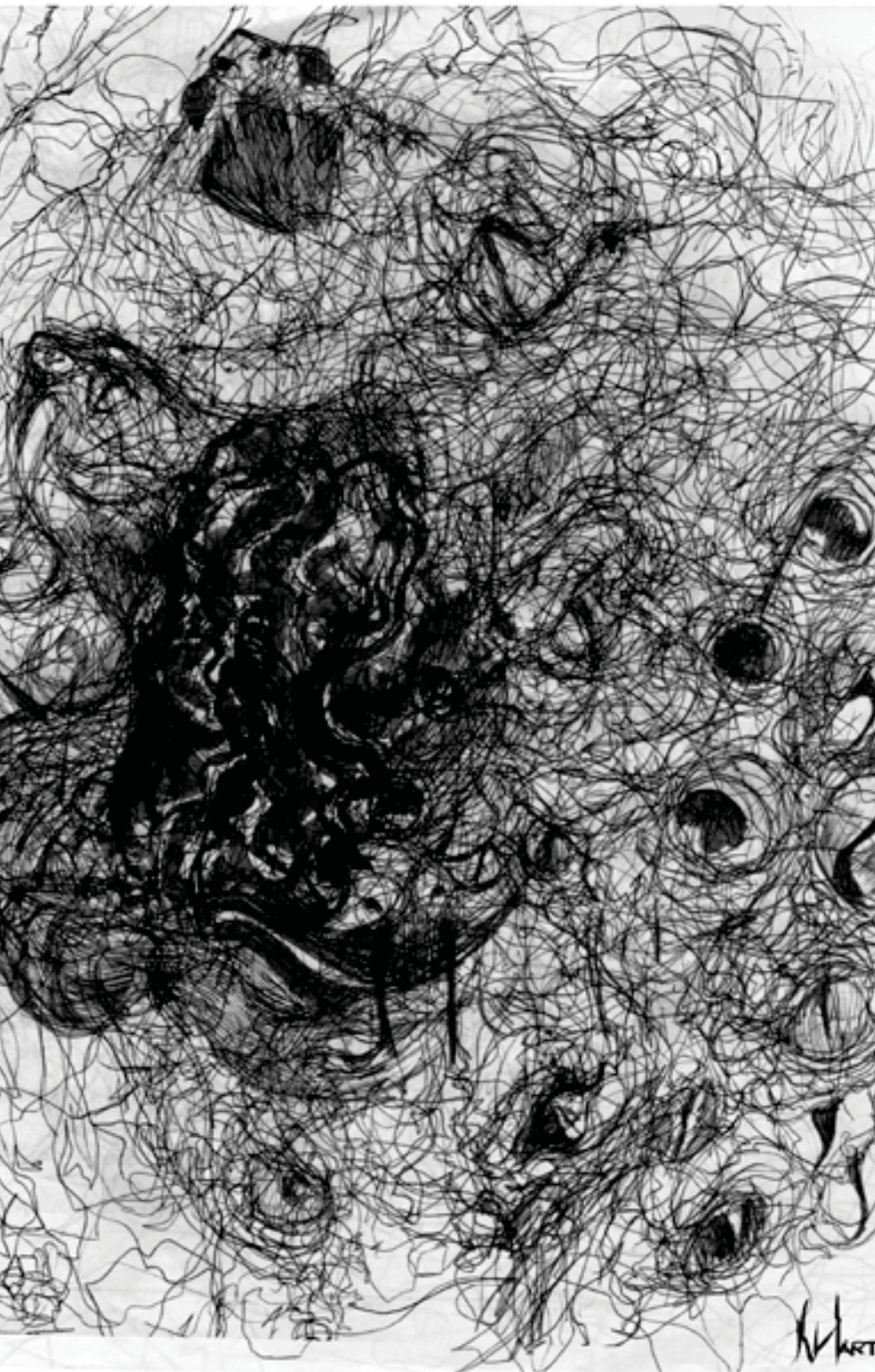
Para procurar la fluidez en la lectura de las imágenes se han evitado pies de foto, o cualquier otro dato como ficha técnica.

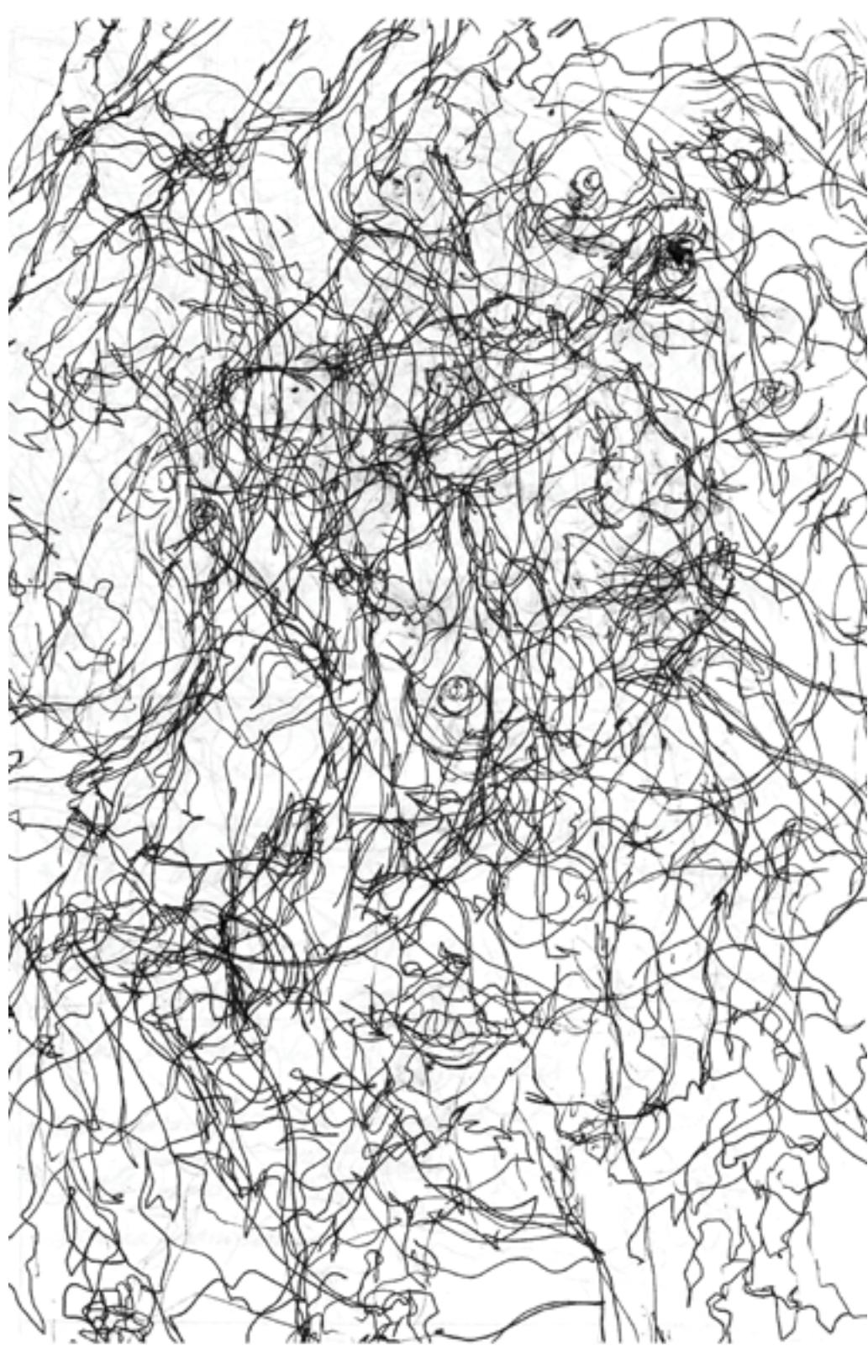
El orden en las que se presentan es cronológico con el objetivo de observar las diferentes etapas que el artista experimentó durante el desarrollo del proyecto.

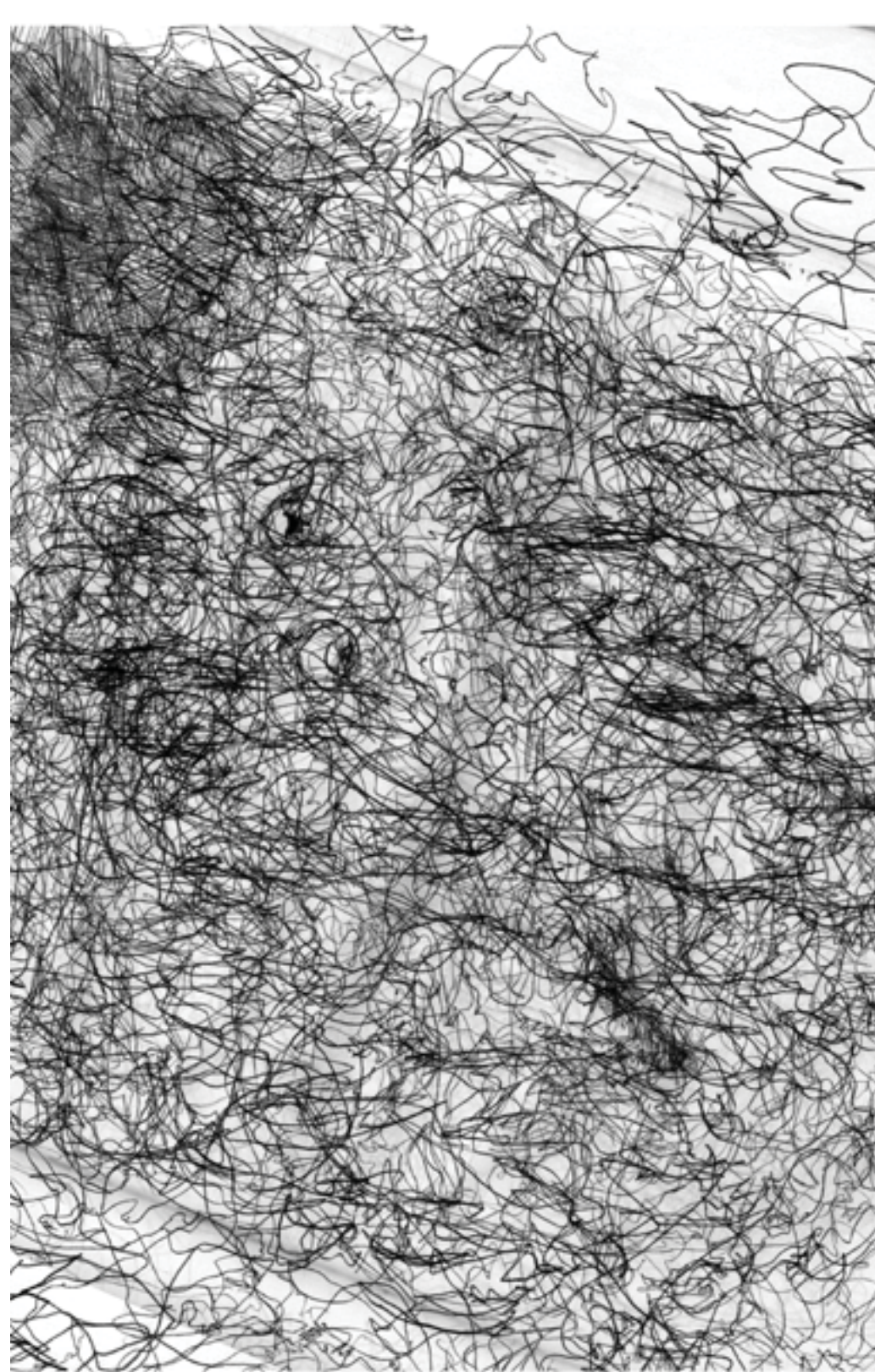


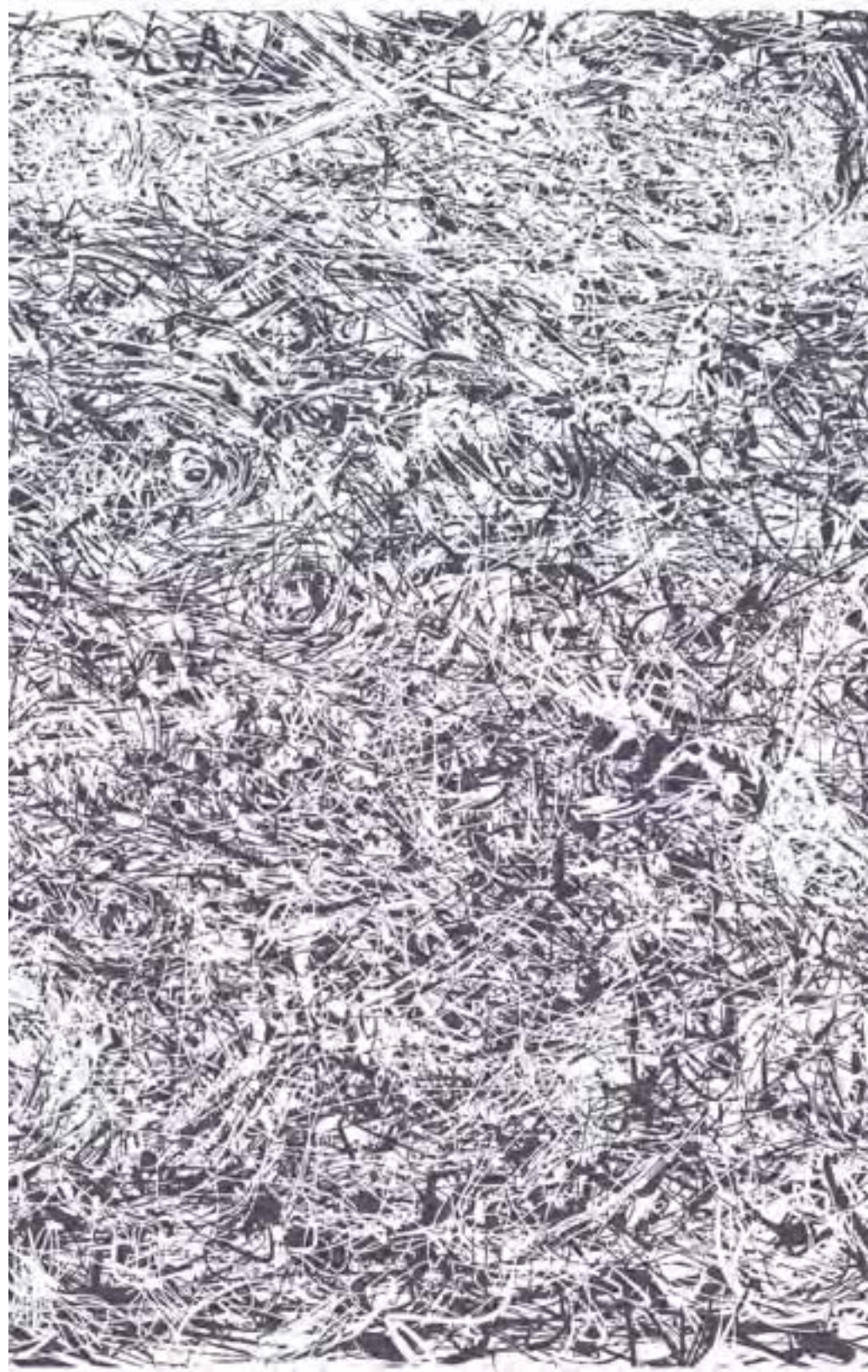






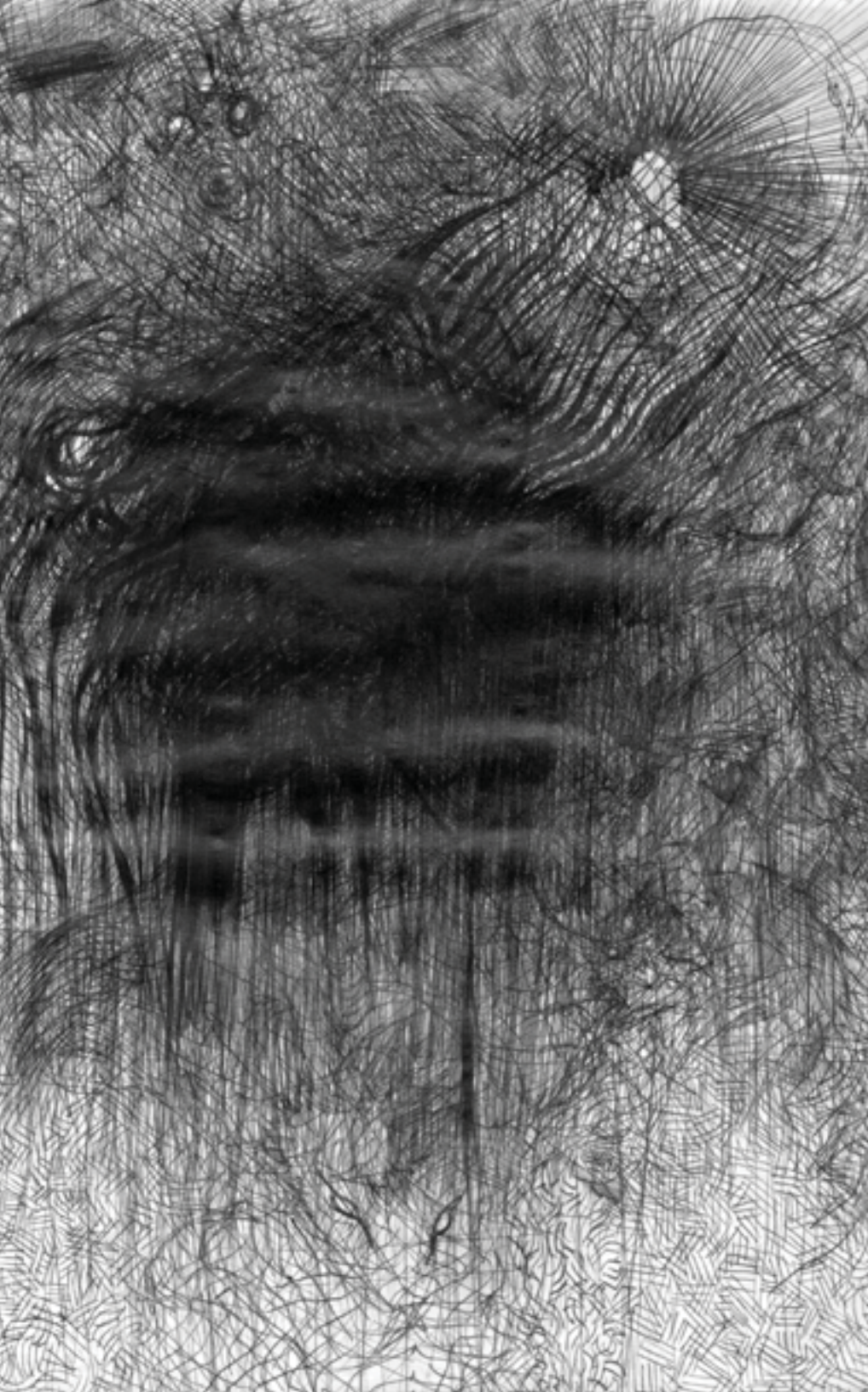


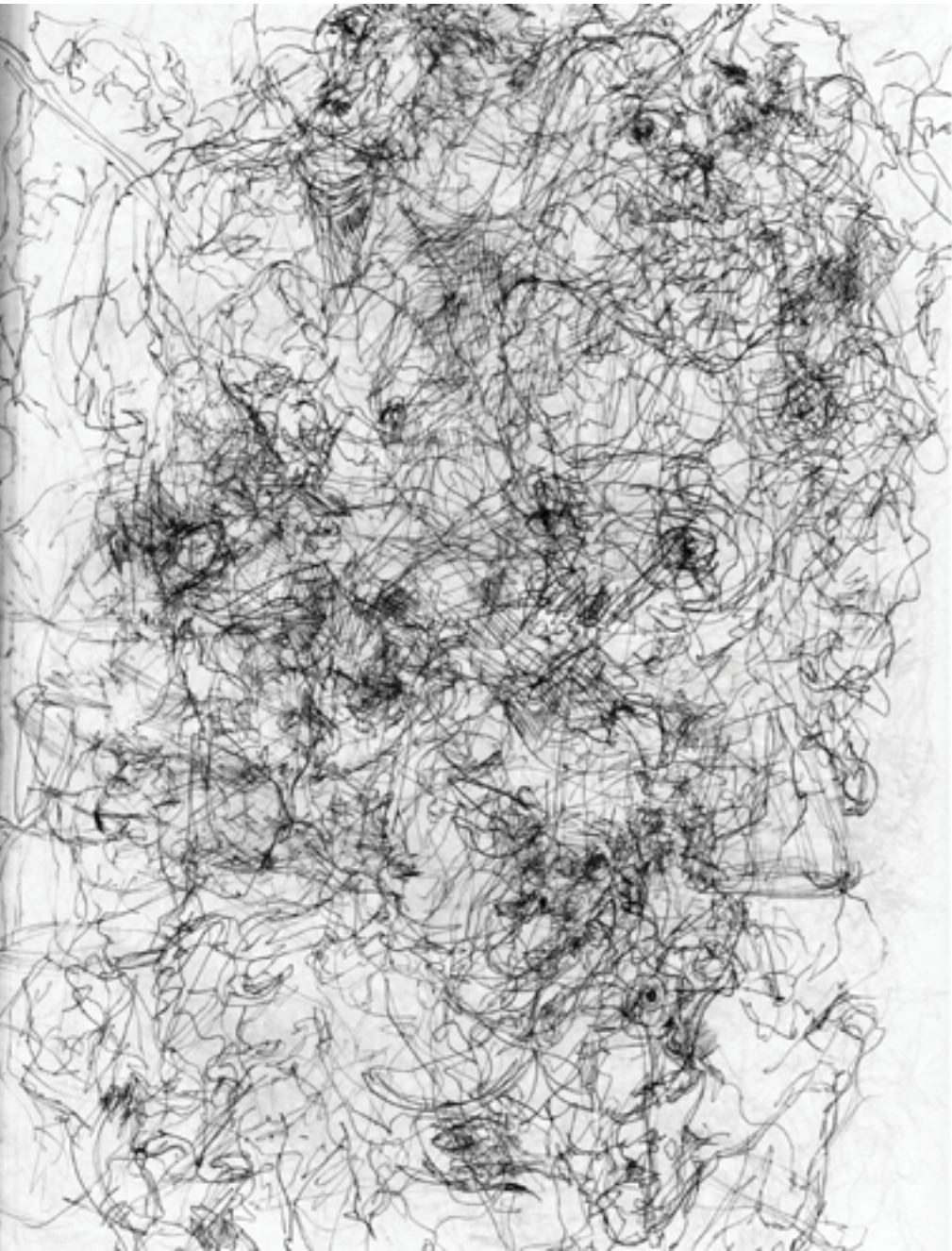


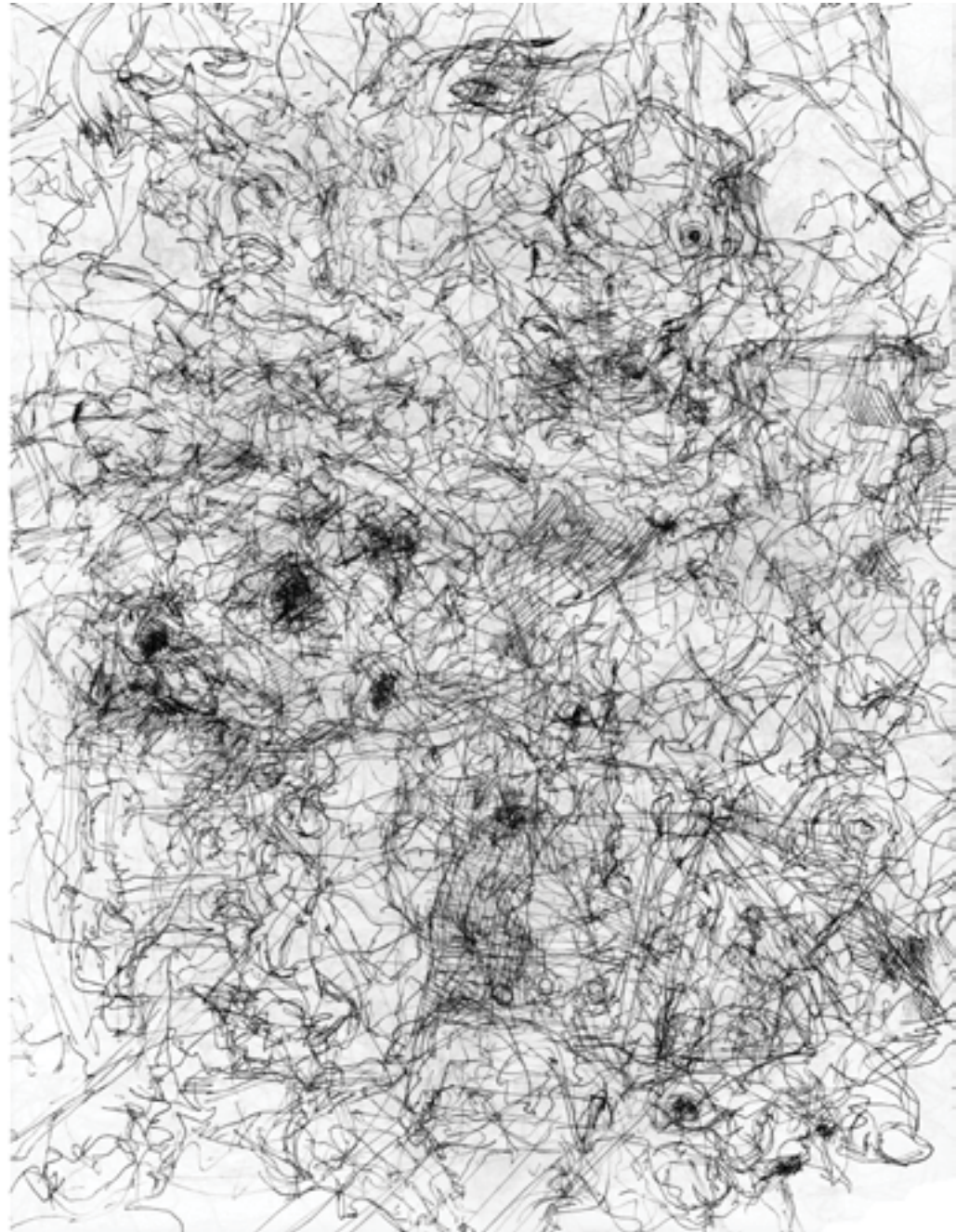
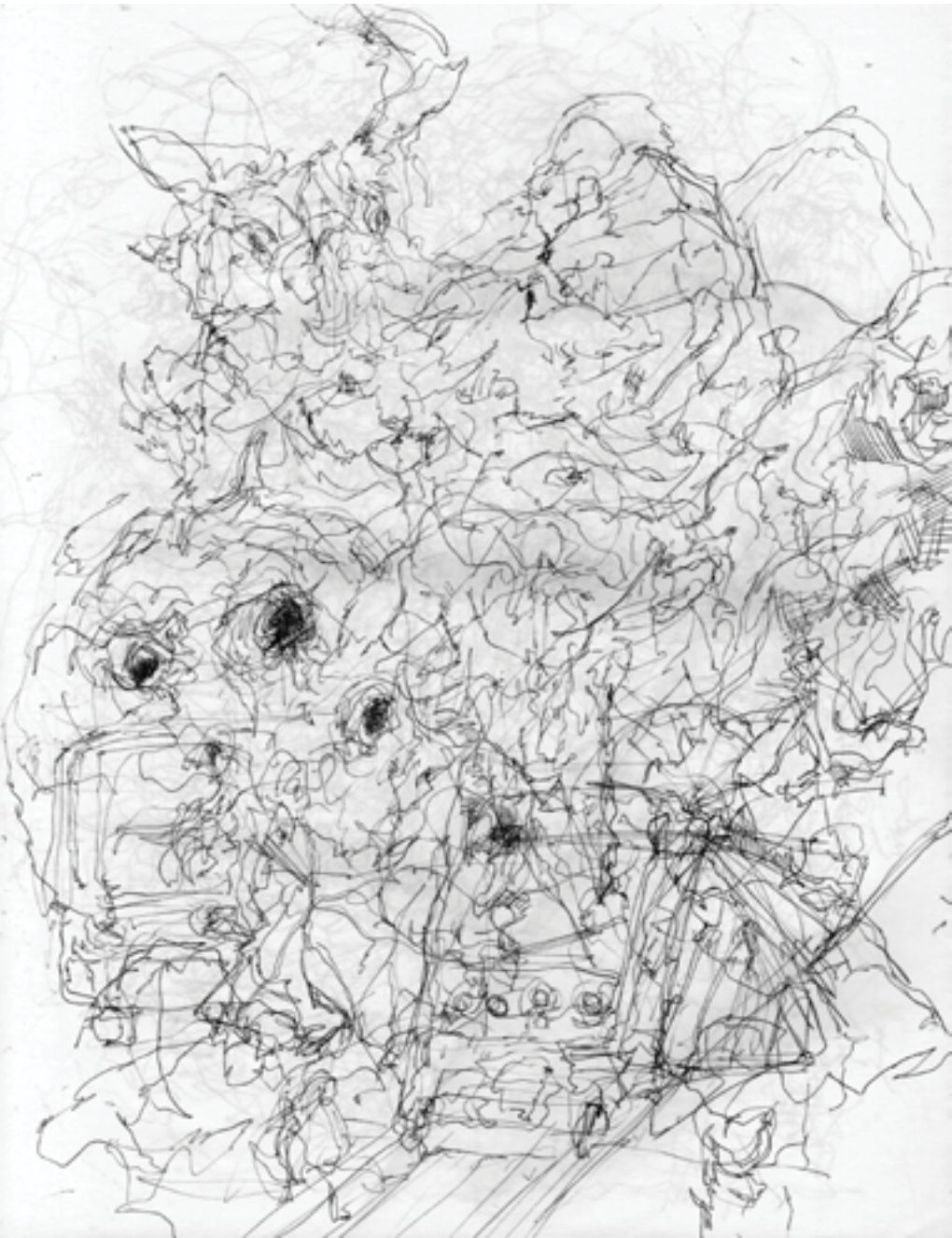


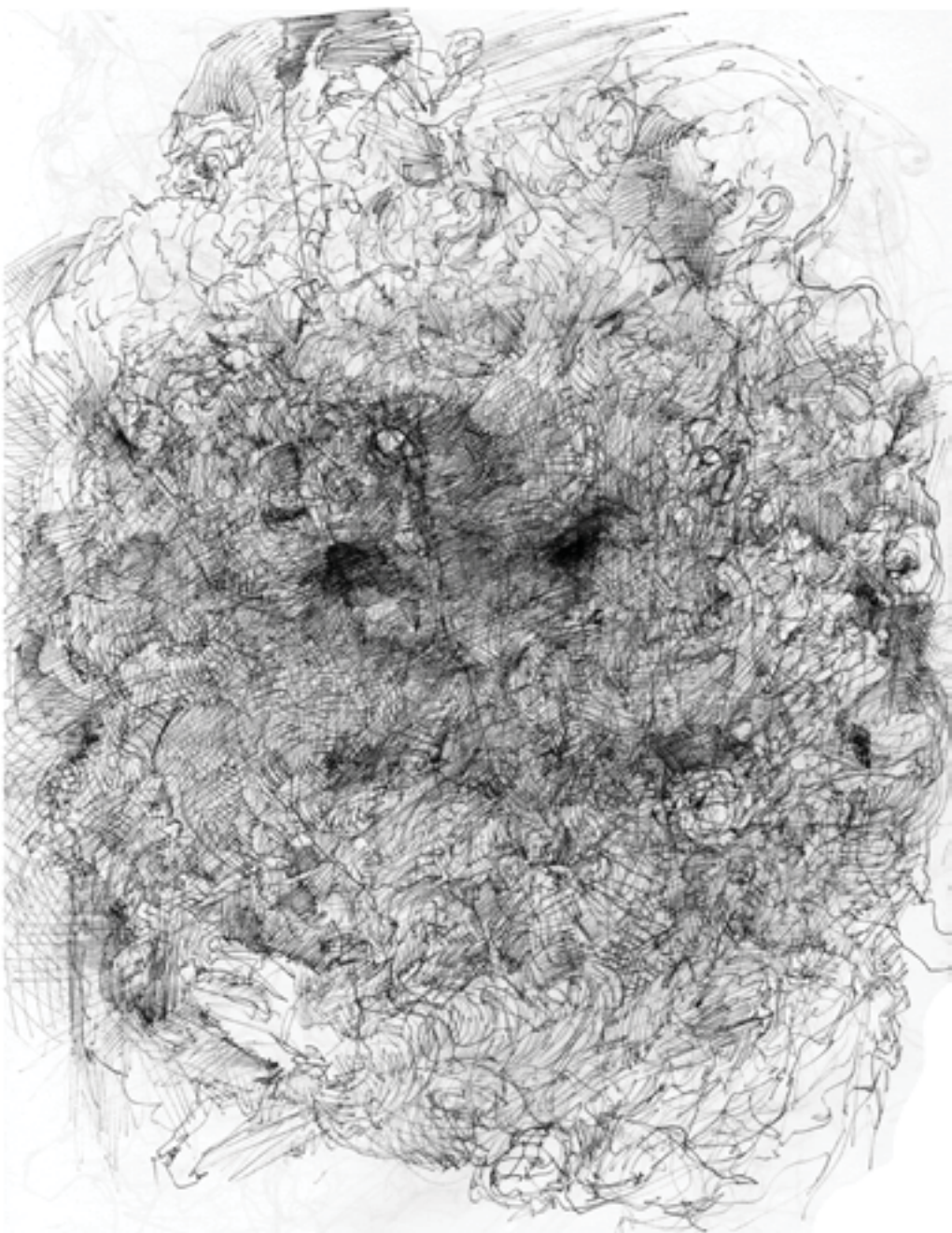


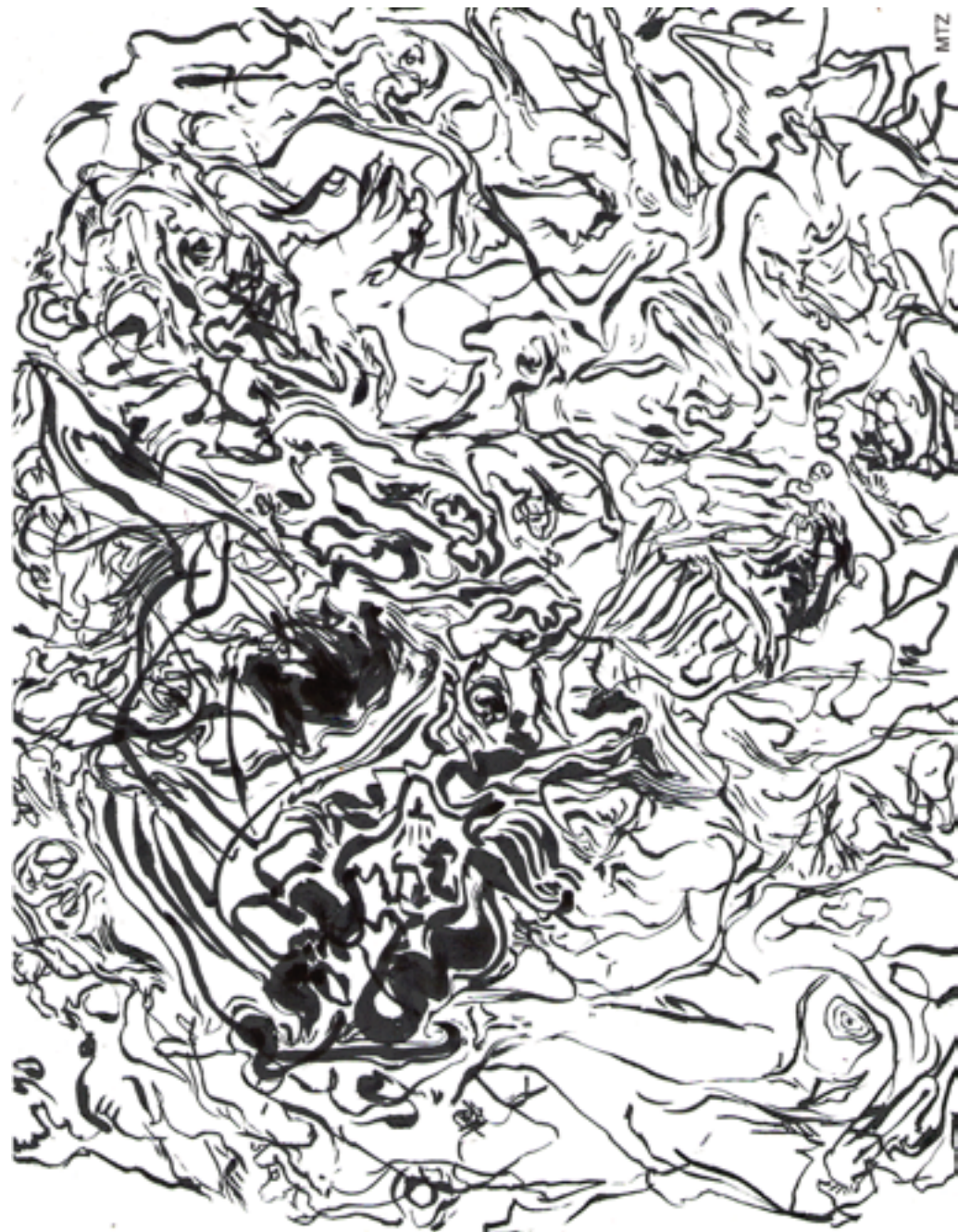


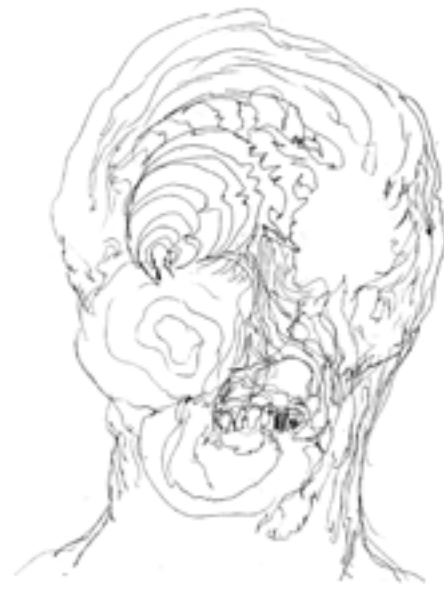
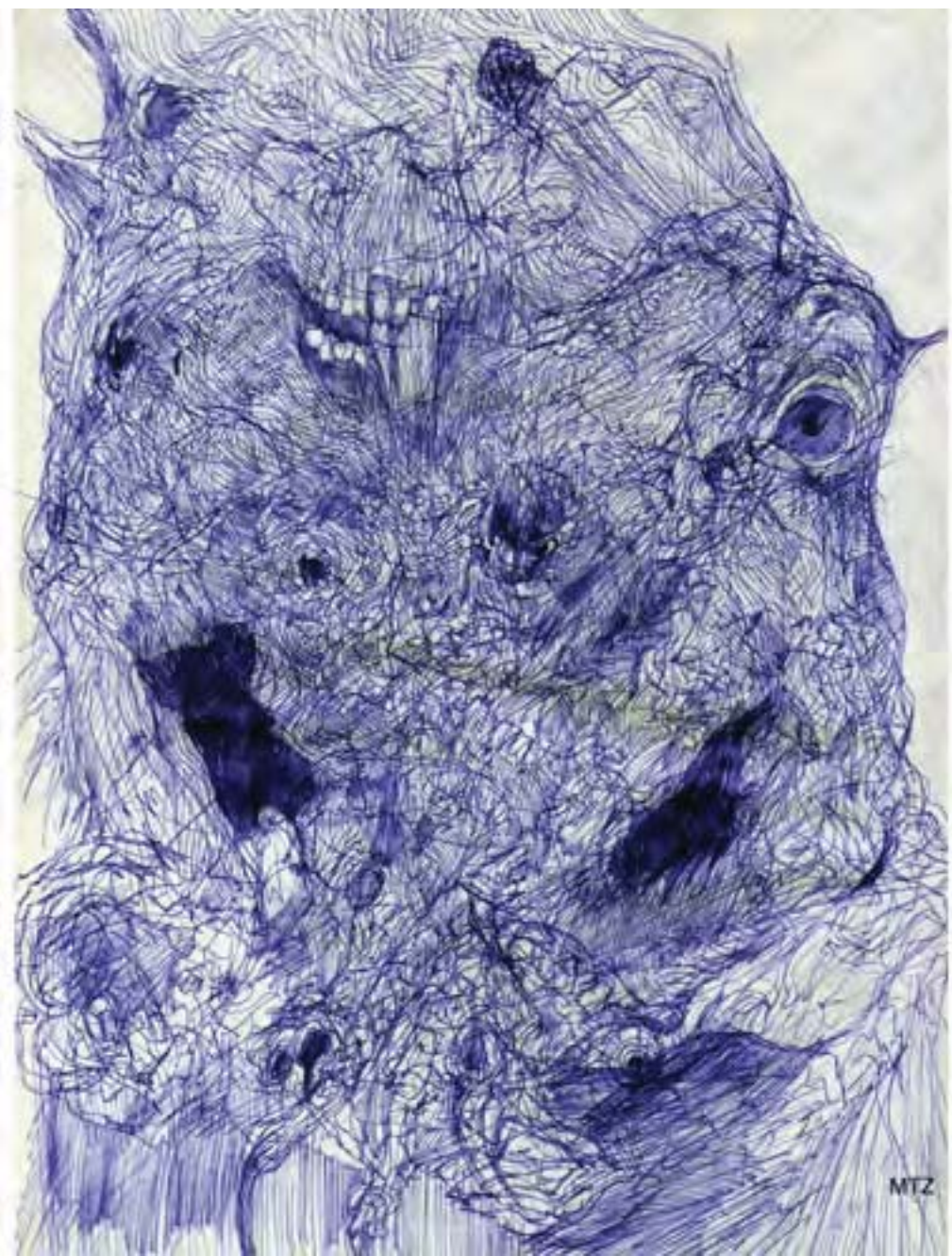


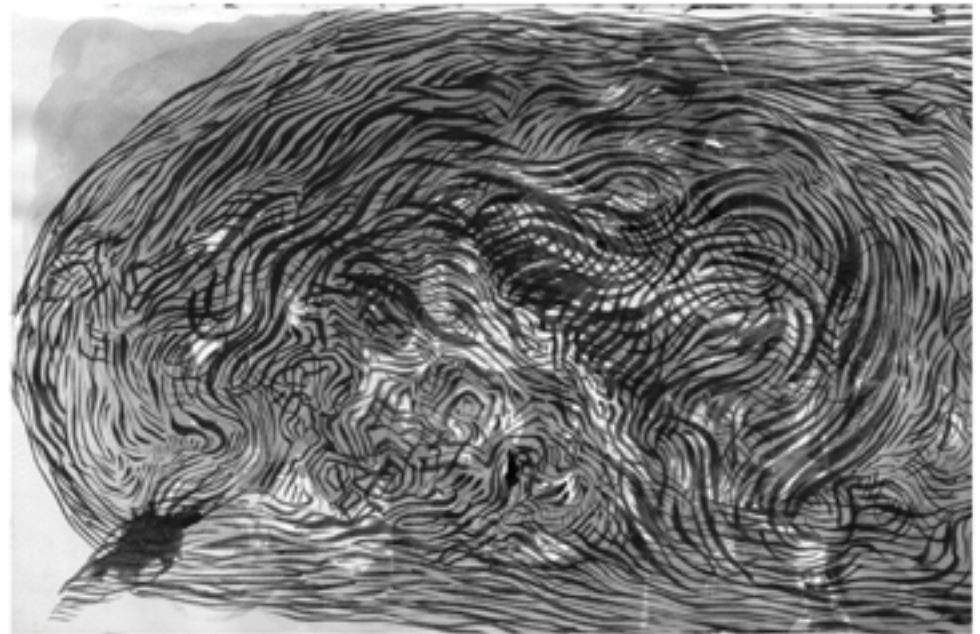
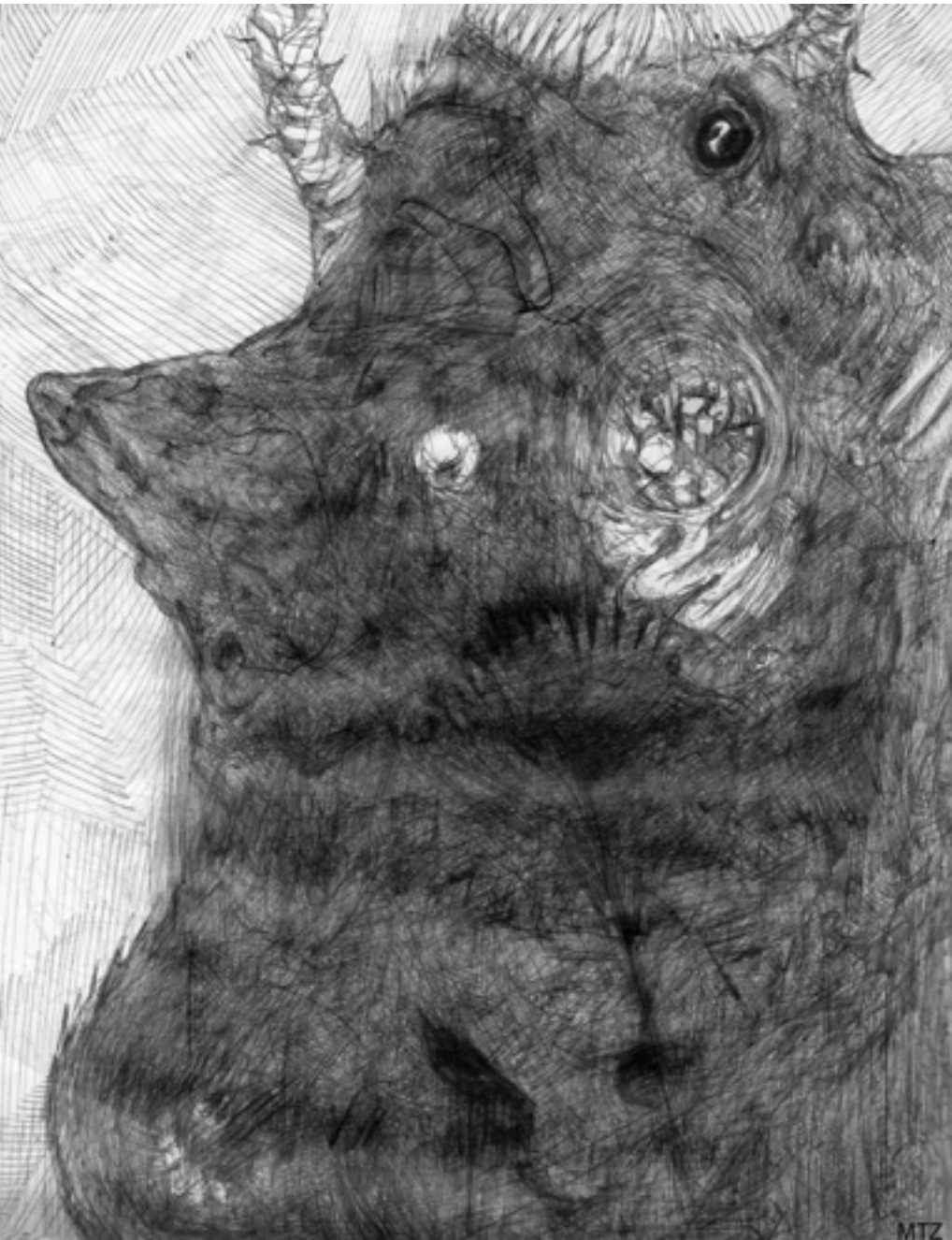


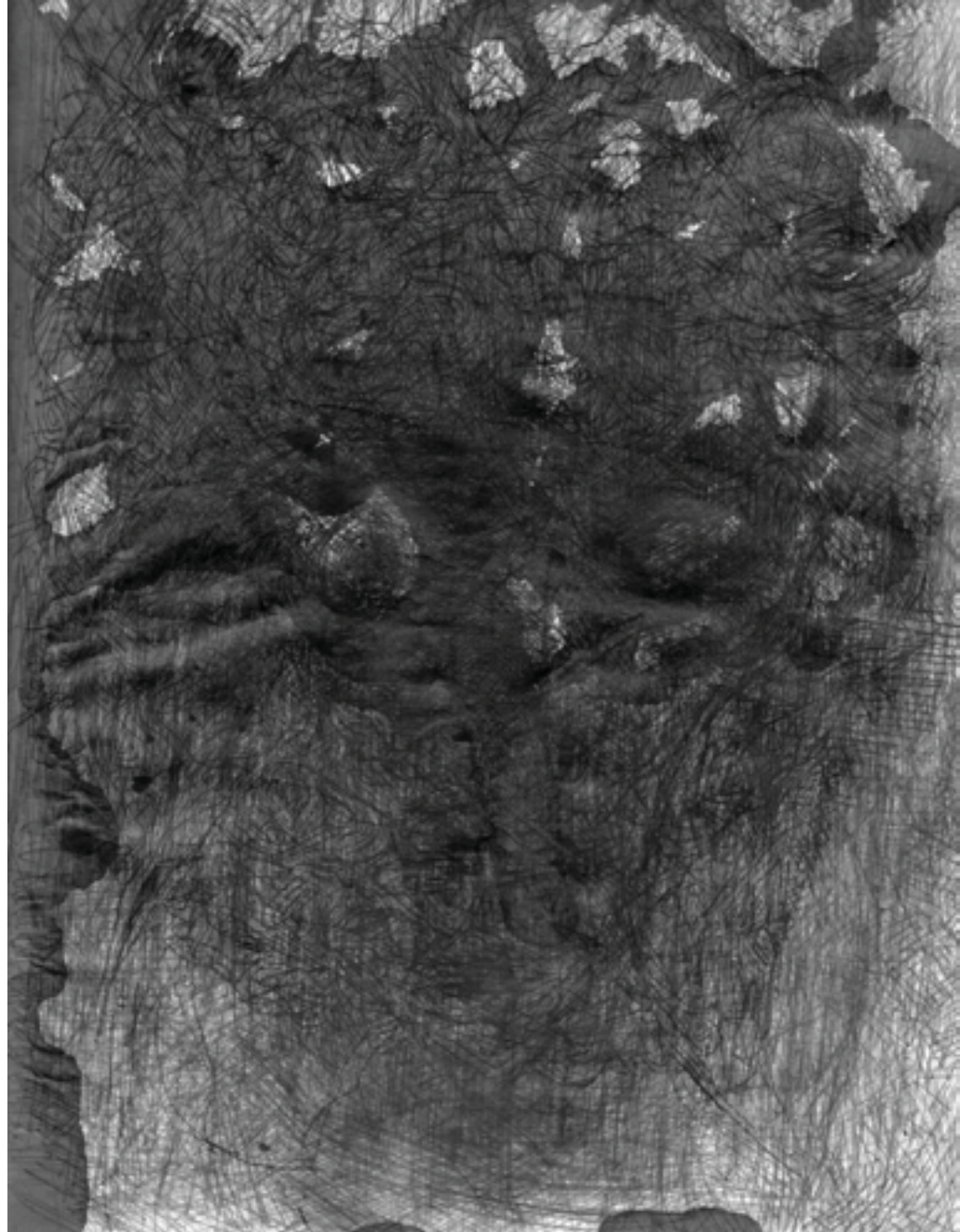
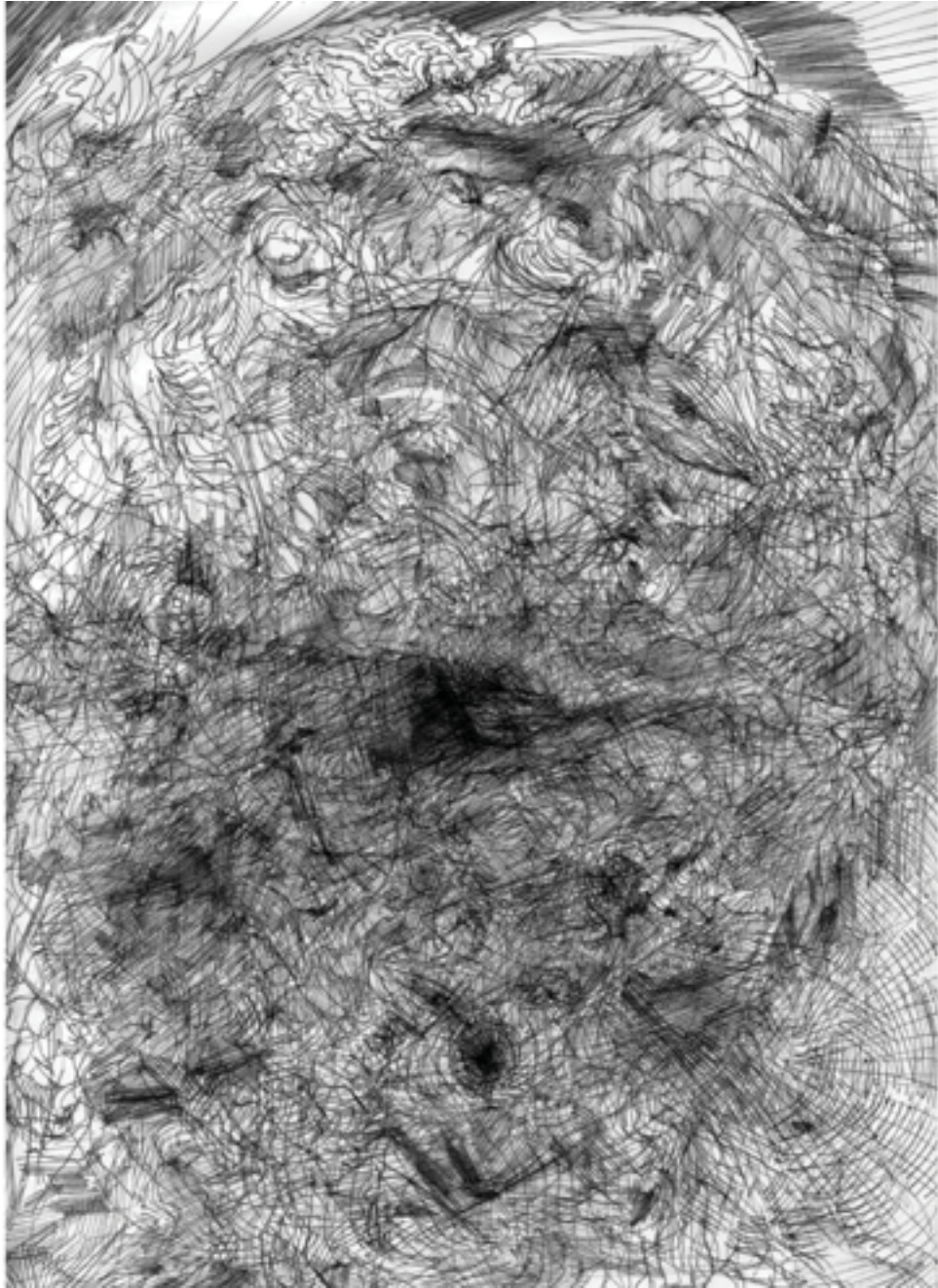




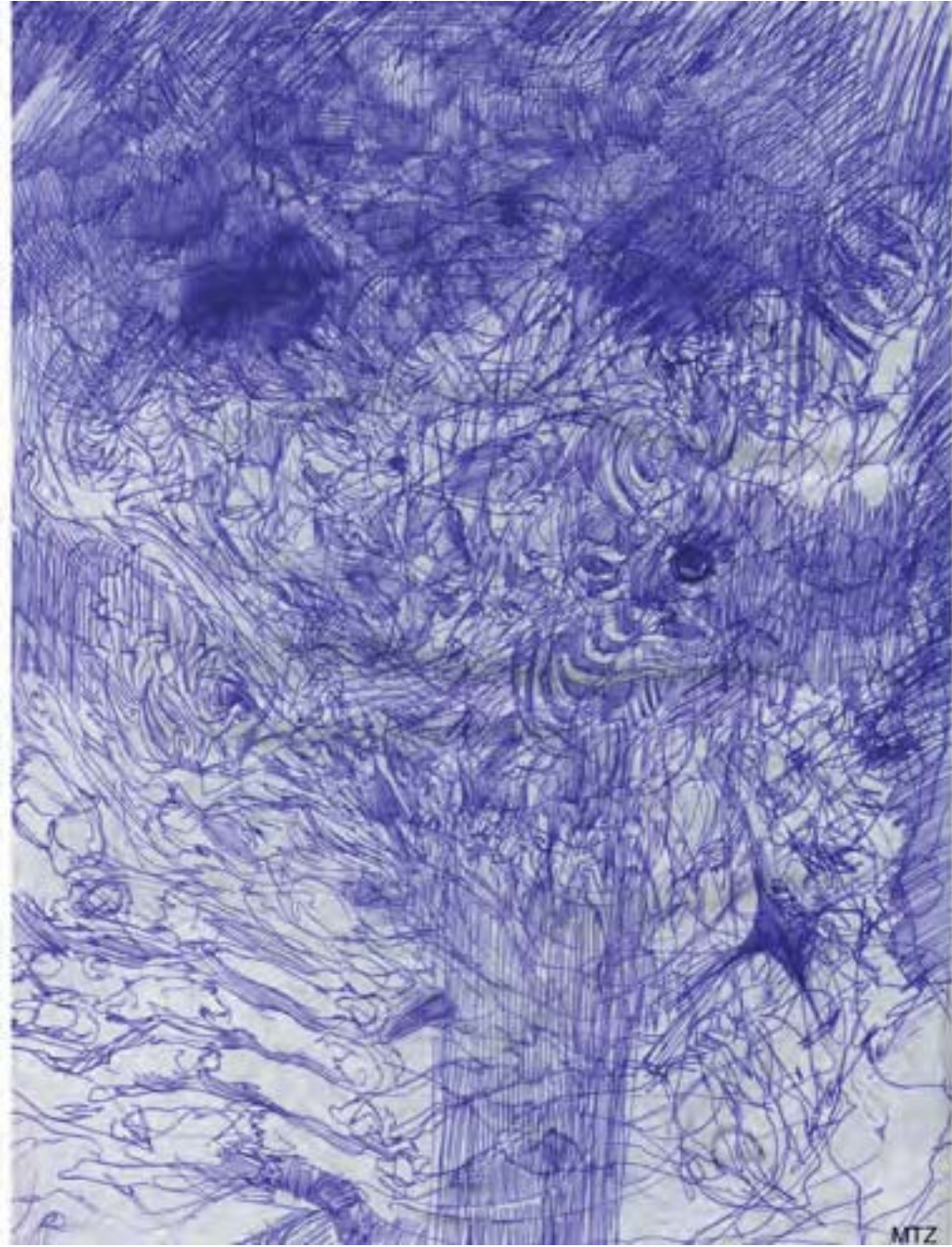




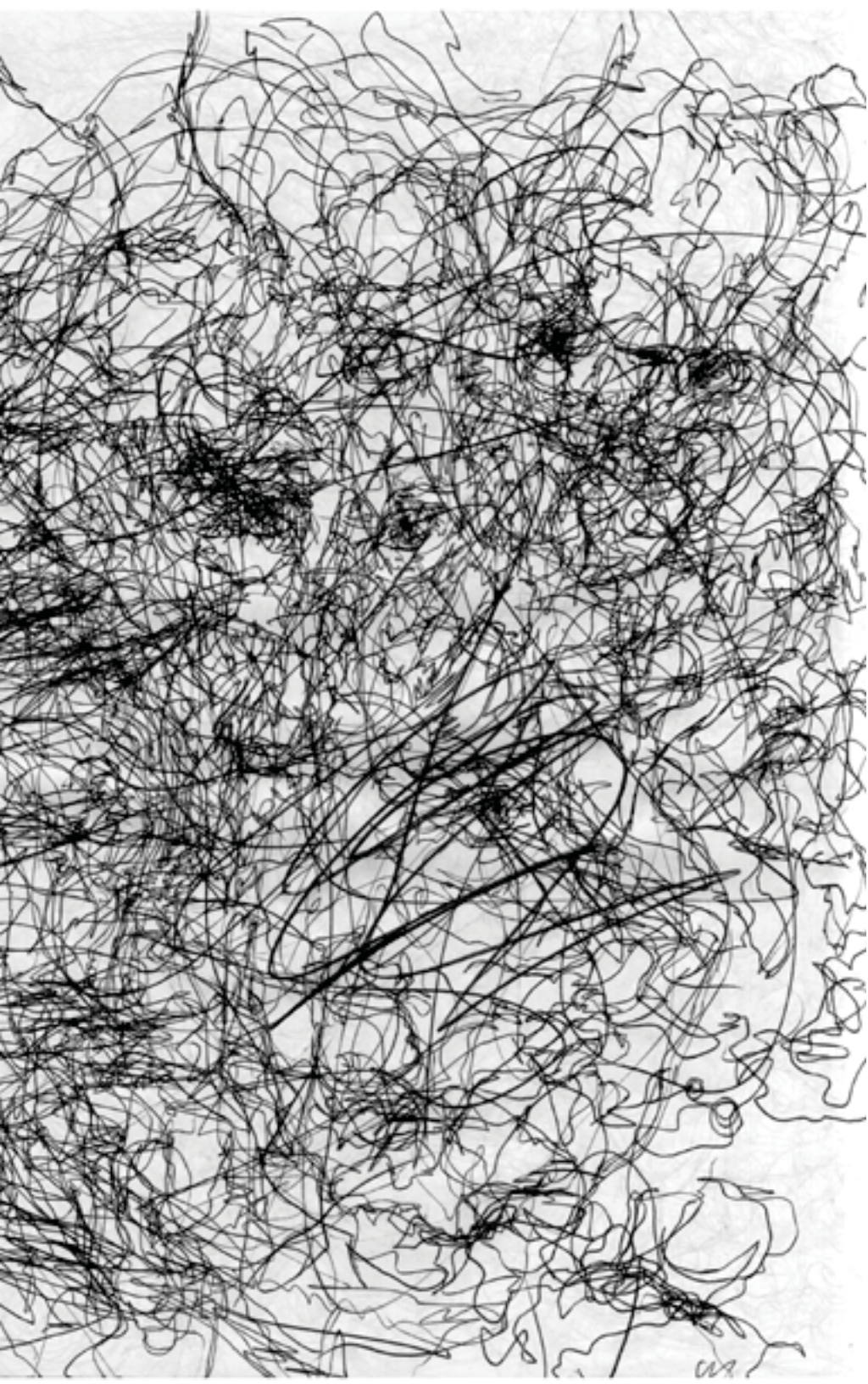




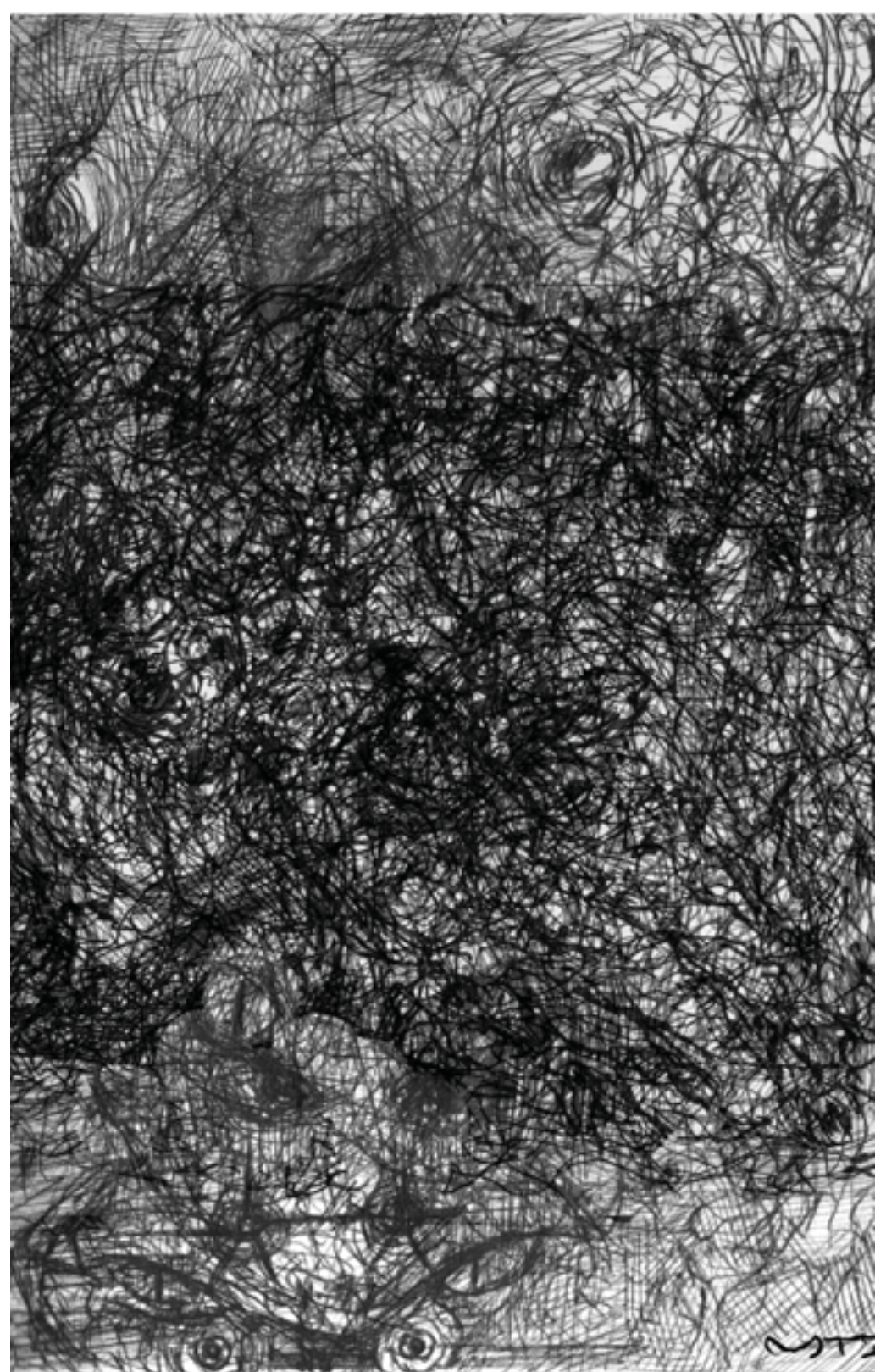
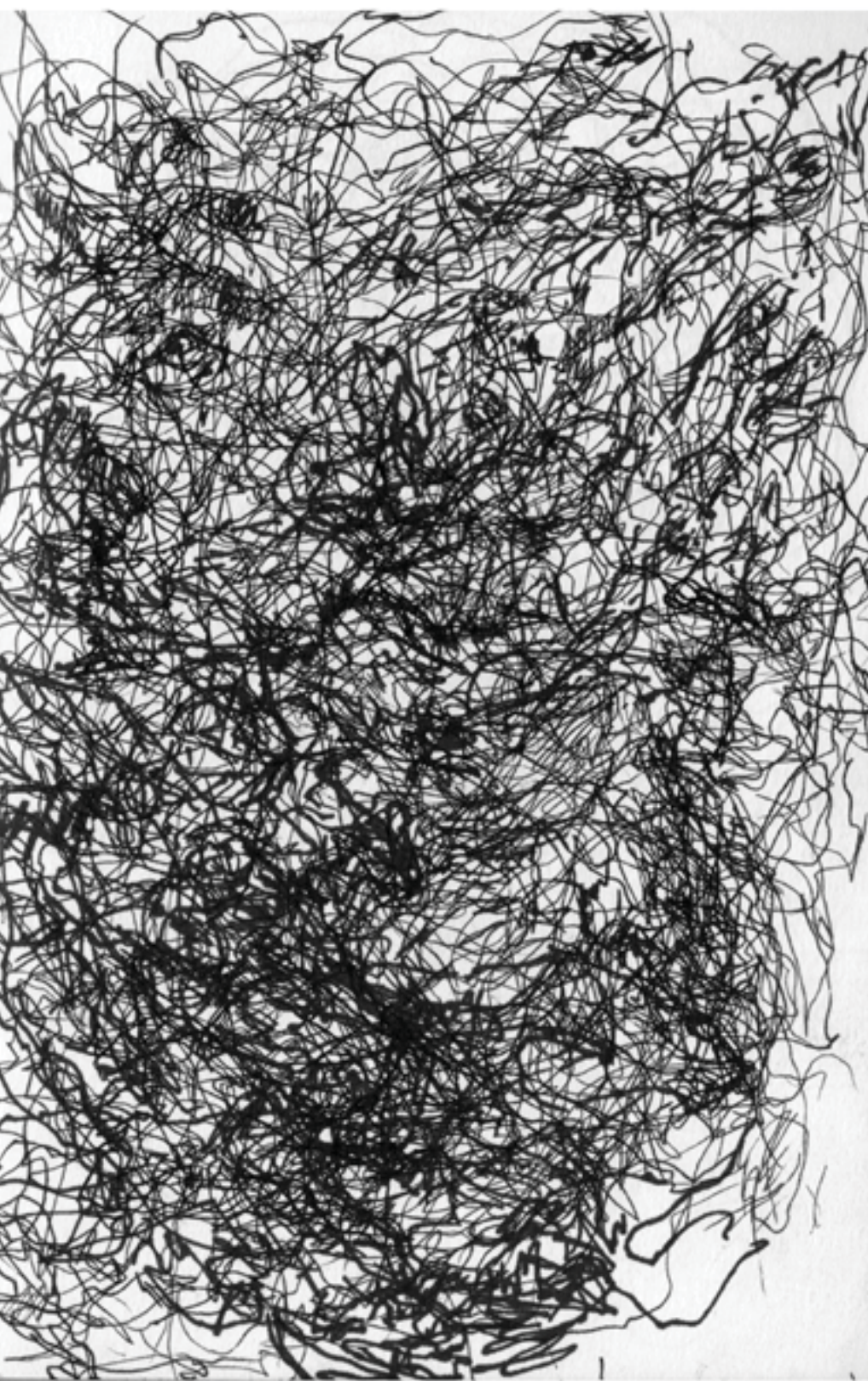


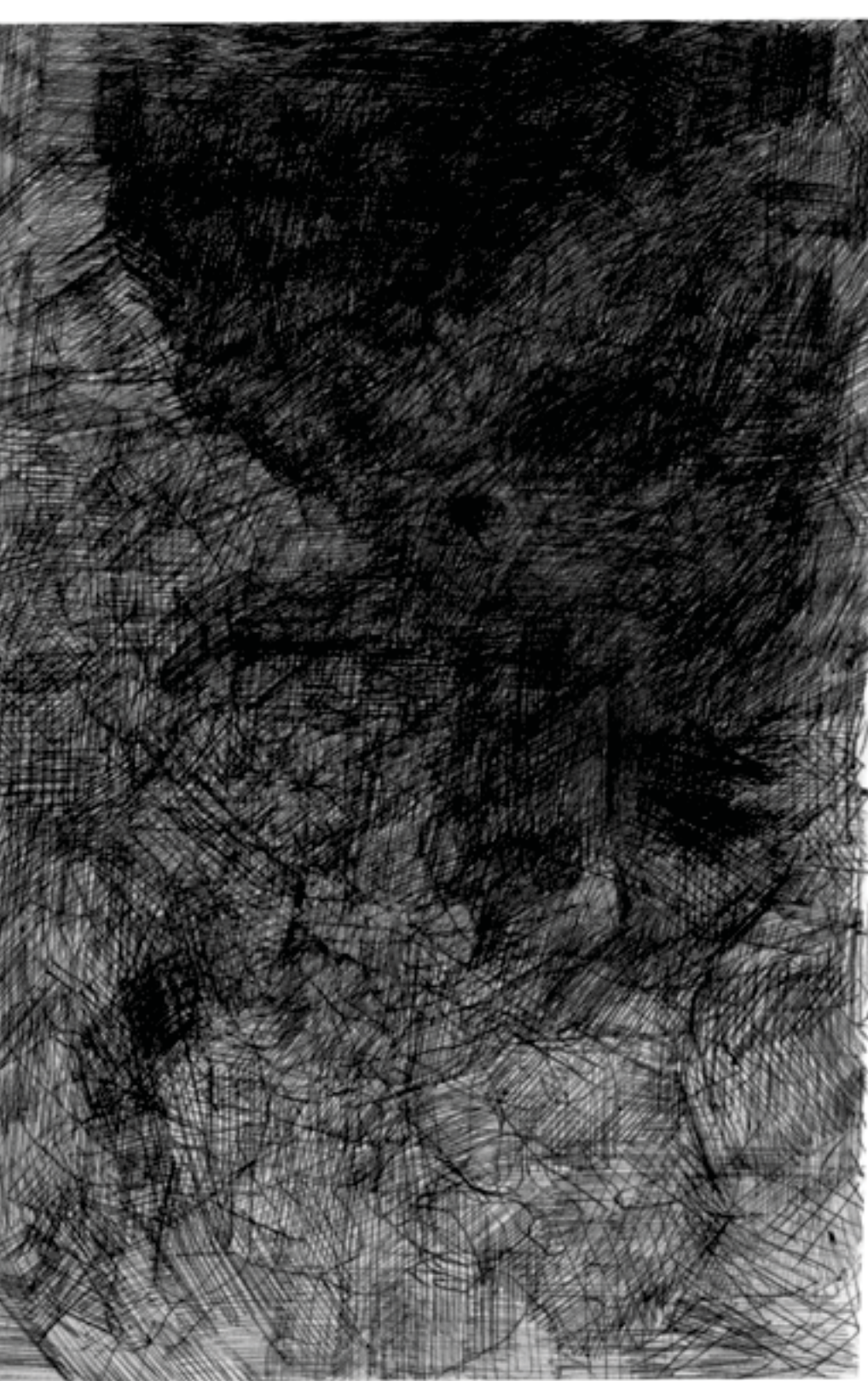


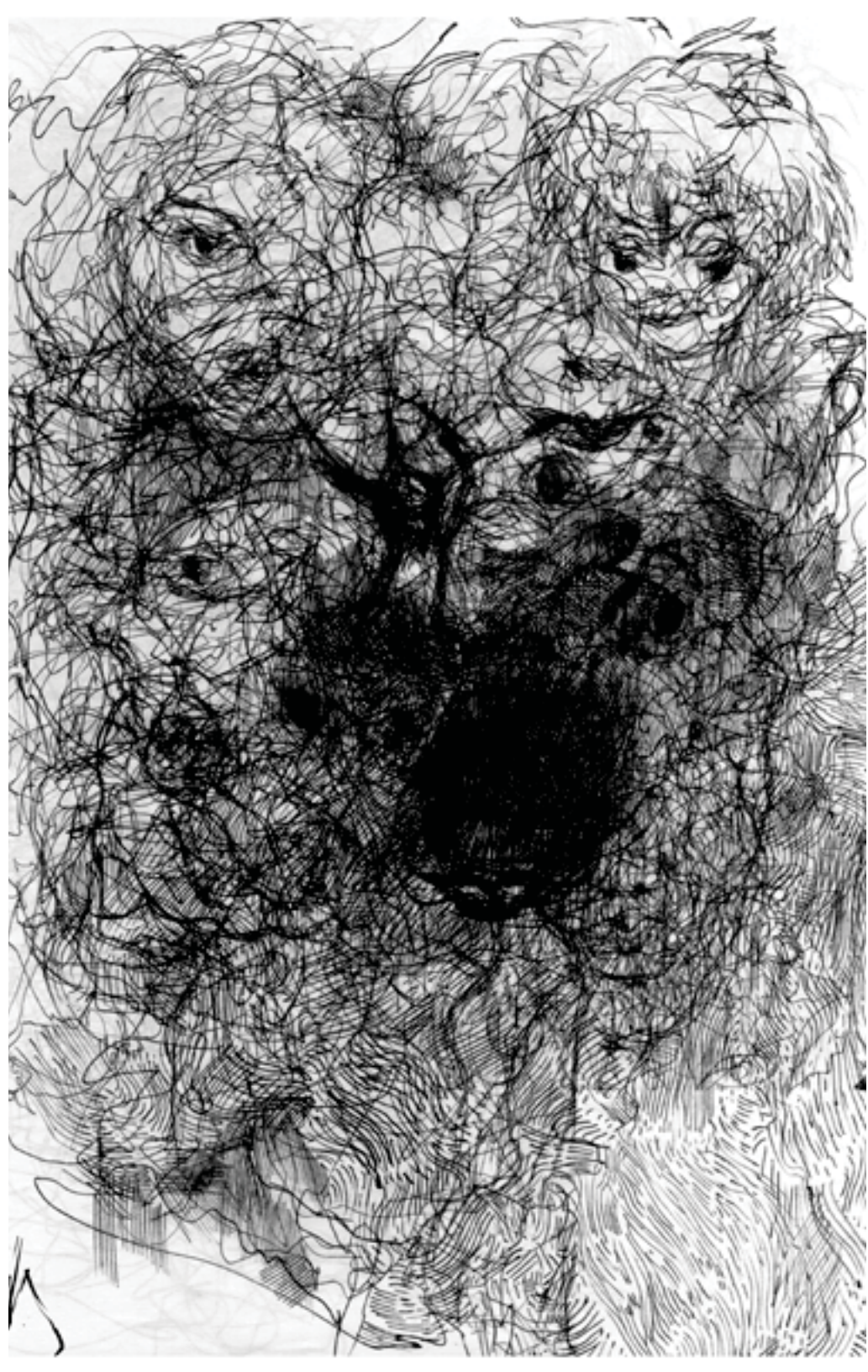




MTZ



















aprende alguna técnica o algún elemento de la técnica artista de oro. de este modo los artistas van influenciando uno con otros, estableciendo una múltiple relación en sus obras. desde un período inicial en el desarrollo de sus trabajos, los períodos que mantienen una influencia directa, así como indirecta.

Los temas de los trabajos de los artistas de oro, pueden ser de gran variedad, desde lo religioso hasta lo profano.

En su obra, el artista Masahiro Ito, se inspira en la obra de los artistas de oro, pero también en la obra de los artistas de plata, y en la obra de los artistas de bronce. Masahiro Ito, es un artista que se inspira en la obra de los artistas de oro, pero también en la obra de los artistas de plata, y en la obra de los artistas de bronce.

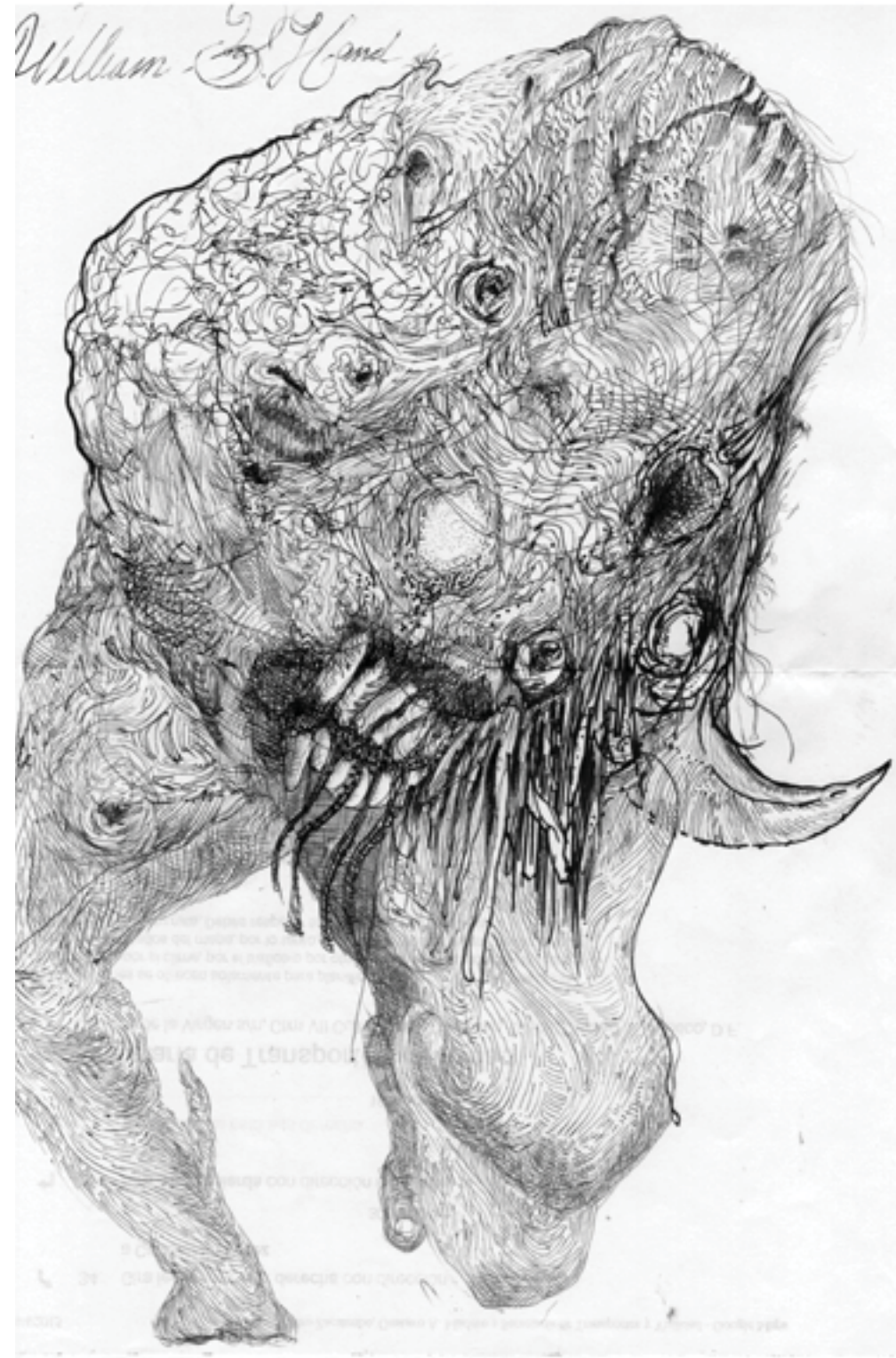
El artista Masahiro Ito, es un artista que se inspira en la obra de los artistas de oro, pero también en la obra de los artistas de plata, y en la obra de los artistas de bronce. Masahiro Ito, es un artista que se inspira en la obra de los artistas de oro, pero también en la obra de los artistas de plata, y en la obra de los artistas de bronce.

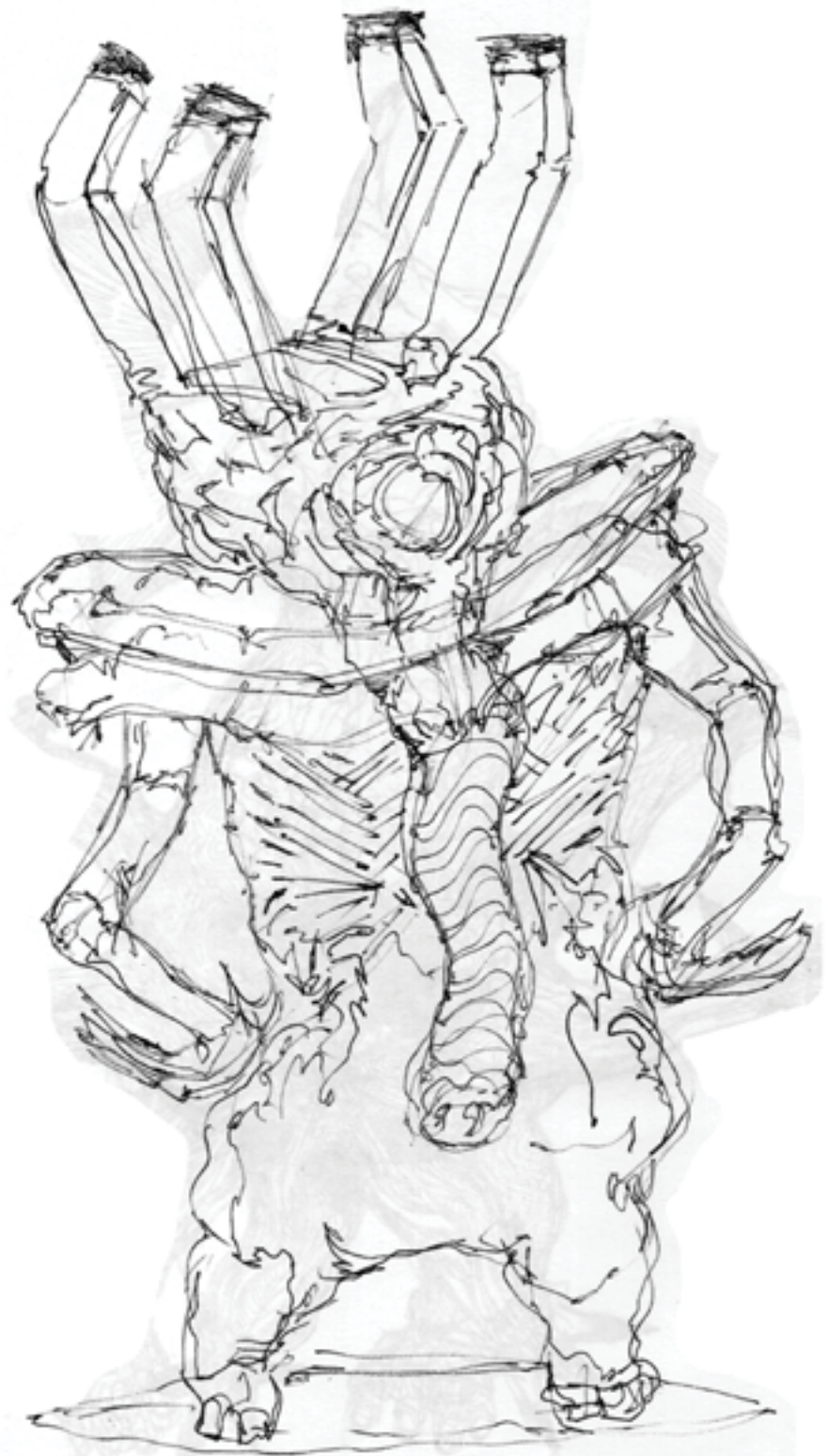
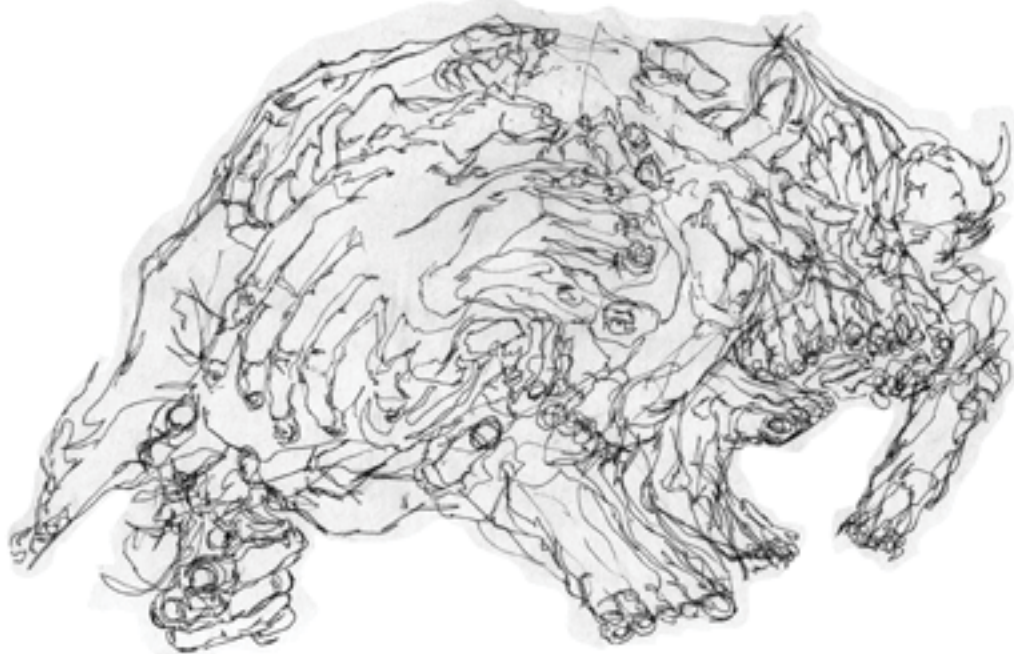
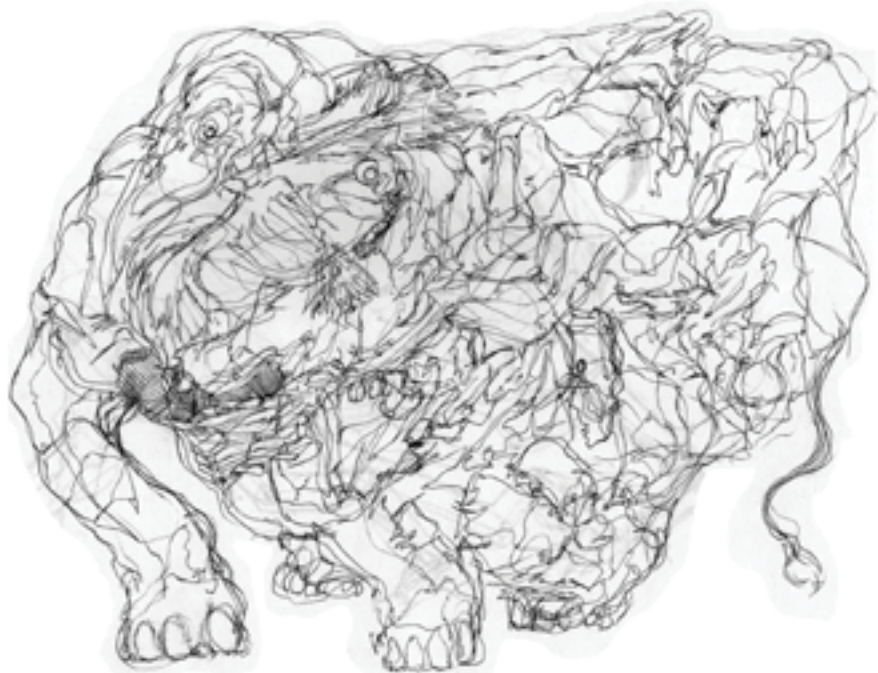
Una de sus obras más importantes es el jardín de las flores, esta plagiado de obras de los artistas de oro, se encuentra en el centro de la escena se puede observar un personaje que se encuentra en un momento por una escalera hacia una estructura que se abre.

Uno de los elementos del cual se inspira es la forma del cuerpo de grillo, personajes resonados, entre lo humano y el animal. Esta obra se inspira en la manera en como algunos personajes de la obra de Masahiro Ito, y se componen de insectos.

Para Masahiro Ito, como gran referente fue Francis Bacon, quien retrató en sus obras, la angustia, el dolor y la violencia de la fragmentación, la deformación. Gracias a diferentes capas de pintura y un uso magistral del color, Francis Bacon magnetizó en su obra la fuerza de la carne.

Este es uno de los puntos de unión más interesantes de los puntos de unión con Silent Hill y es que la mayoría de los monstruos que pueblan el universo de Silent Hill se presentan desnutridos, tienen la cabeza piramidal y la enfermera cabeza de burbuja.

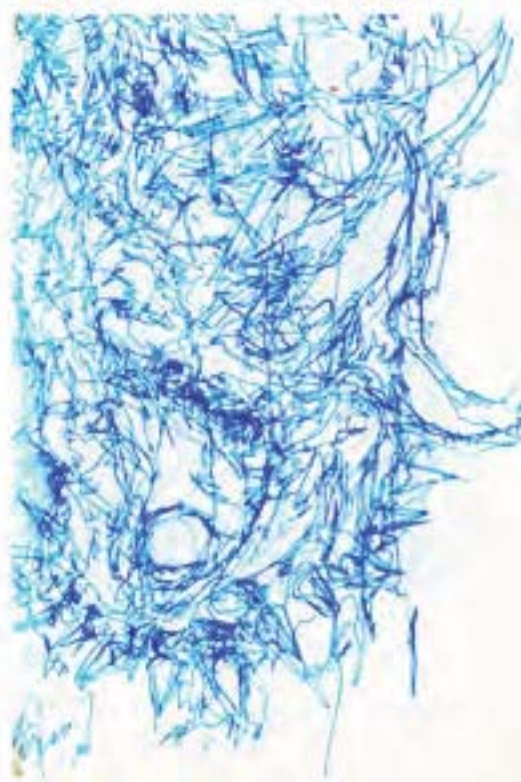
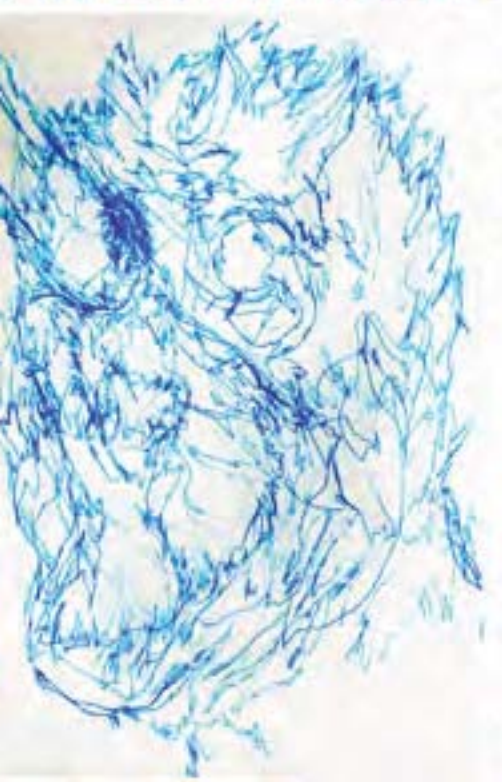
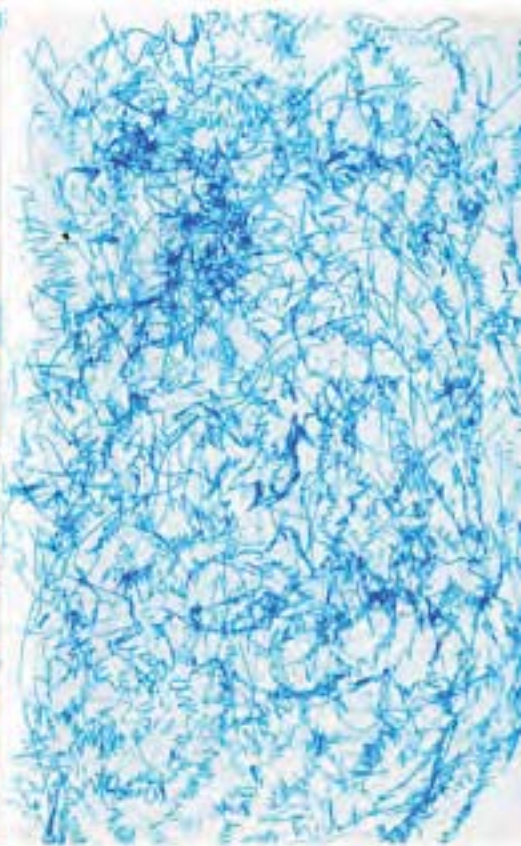


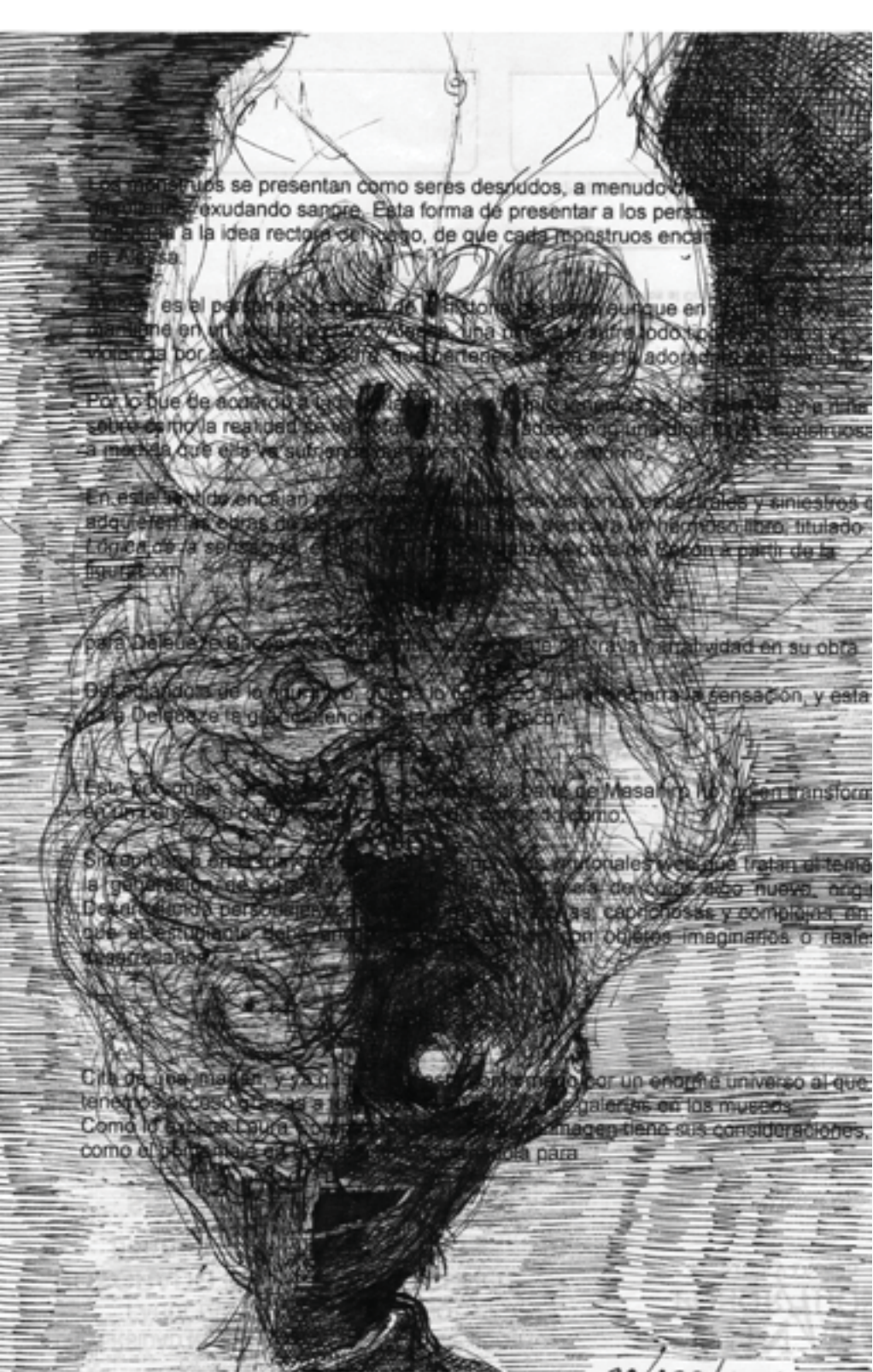












Los monstruos se presentan como seres desnudos, a menudo con heridas que exudan sangre. Esta forma de presentar a los personajes refuerza la idea rectora del juego, de que cada monstruo encarna un aspecto de Masara.

El monstruo es el personaje principal de la historia de Masara, aunque en un momento en un momento determinado Masara tiene un momento de lucidez y muestra por primera vez su rostro real perteneciente a una mujer adorada por los habitantes.

Por lo que de acuerdo a la trama de la historia, los monstruos se aterrorizan sobre cómo la realidad se va volviendo cada vez más oscura y los monstruos a medida que ella va sufriendo cambios en su entorno.

En este sentido encarnan a los monstruos de los mitos oscuros y siniestros que adquieren las obras de arte de Masara. Masara es el personaje principal de un libro titulado "Lógica de la serpiente" que se centra en la figura de Masara y su relación con la figura de Masara.

para Delia y el monstruo de Masara, que se encuentra en su obra.

Delia y el monstruo de Masara, que se encuentra en su obra, y esta obra de Delia te genera una sensación de terror.

Este monstruo es el monstruo de Masara, que se encuentra en su obra, y esta obra de Delia te genera una sensación de terror.

Sin embargo, en la obra de Masara, los monstruos que tratan de tener la sensación de estar vivos, pero no lo son, sino que son solo figuras de Masara, que se encuentran en su obra, y esta obra de Delia te genera una sensación de terror.

Cita de una imagen, y una imagen que se encuentra en un enorme universo al que tenemos acceso gracias a las galerías en los museos. Como lo explica Laura, la imagen tiene sus consideraciones, como el personaje de Masara, que se encuentra en su obra, y esta obra de Delia te genera una sensación de terror.





















