

ENTRE LA HUIDA Y EL SEGUIMIENTO. MONSTRUOS COMO MODELOS ICONOGRÁFICOS DE LA EDAD MEDIA A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO¹

Juan Francisco Jiménez Alcázar

Universidad de Murcia, España.

Gerardo Rodríguez

Universidad Nacional de Mar del Plata/ CONICET, Argentina.

El concepto de *monstruosidad* es uno de los parámetros que definen a una sociedad y a una civilización, pues representa sus miedos, sus modelos y sus paradigmas. Lo *monstruoso* termina de concretar las líneas que dibujan los cánones de belleza o virtud en cualquier grupo social, por ahondar incluso un poco más en la afeción que tiene esa idea. Pues el “monstruo” no deja de ser otra cosa que eso: un símbolo. En español su significado está muy bien descrito en las diferentes acepciones que especifica el DRAE: desde la alteración del “orden regular de la naturaleza”, hasta la persona con apariencia fea o moralmente reprobable. En todas ellas se puede insistir: ese “orden natural” queda concretado por los modelos de cosmogonía que cada civilización posee, y por consiguiente, sus actos morales pueden ser igualmente definitorios para la reducción del concepto de “monstruo”.

1 Este trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación I+D+i *Historia y videojuegos: el impacto de los nuevos medios de ocio sobre el conocimiento del pasado medieval*, HAR2011-25548, financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España.



En este trabajo proponemos un recorrido por discursos e imágenes referidos a *lo monstruoso*, especialmente ligados al mundo medieval, plasmados en los videojuegos de contenido histórico, tanto si se trata de guiones vinculados a un pasado veraz o verosímil como si lo es de aspectos legendarios que retrotraigan a un universo onírico inspirado en ese ámbito del Medievo. Para ello repasaremos brevemente el concepto gestado y transformado a lo largo de los siglos desde el periodo romano hasta la actualidad, pues lo que hoy concebimos como atroz en su sentido más laxo, se ha forjado en lo que intrínsecamente es la cultura occidental. Y el videojuego culmina, hasta la fecha, ese proceso.

Para que el aserto tenga validez es fundamental tener claro que el videojuego es ya un medio de ocio sólidamente establecido y difundido, con un futuro muy claro hacia la novedad permanente, salud asegurada además por la fidelidad de unas generaciones pertenecientes al grupo de los nativos digitales o generación multimedia².

La sociedad occidental y el mercado global que han generado el medio, lo han producido, comercializado y consumido, se guían por parámetros concretos de libertades y respeto por las minorías, donde no se observa de buena manera el uso de términos como *negro*, *moro* o *viejo* (en este último ejemplo para el caso español). Evidentemente no puede ser de otra forma, pero reflexionemos un momento sobre lo que representa en el ámbito de la iconografía, en una palabra, en el de la imagen. En cambio, ese mismo espectro no concretado posibilita el desarrollo de una amplia gama de seres cuyas identidades aparecen difusas.

Es la relación de valores, tanto en su espacio positivo como en el más peyorativo de los posibles, lo que nos indica lo que podemos considerar como *monstruo* que, como concepto, es más amplio que *monstruoso*. Es clave por cuanto nos define con total nitidez la imagen que tenemos del otro³, o lo que es igual y por

2 Insistir en este punto puede resultar hasta reiterativo e incluso molesto por impertinente. De todas maneras, procede aludir a algún título de la cada vez más extensa bibliografía sobre el particular. Levis, D.: *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1997. Morduchowicz, R.: *La generación multimedia. Significación, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós, 2008. Jenkins, H.: *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, 2009. Lacasa, P.: *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, 2011. Revuelta Domínguez, F.I.: *Socialización virtual a través de los videojuegos: etnografía virtual sobre el uso de juegos on-line y videojuegos*, EAE, 2012. Martínez Cantudo, R.: *La generación que cambió la historia del videojuego*, Madrid, Síntesis, 2015.

3 León Vega, E. y Sabido Ramos, O. (coords.): *Los rostros del Otro. Reconocimiento, invención y borramiento de la alteridad*, Barcelona, Anthropos, 2009, en especial el estudio de E. León: "El monstruo", pp. 61-96.

consiguiente, de nosotros mismos. En este sentido, la actualidad involucra esas perspectivas que van desde la belleza hasta el horror donde se está desarrollando el motivo estético del “monstruo” como medio para superar la dualidad yo-otro⁴. Es evidente y claro que ese concepto navegará en todo momento entre la dicotomía de la seducción y el espanto⁵, y en ese elemento de dos caras es donde hay que ubicar la fascinación que generan en la actualidad determinados iconos considerados, sin duda alguna, como monstruosos por lo extraordinario. Posiblemente se trate de una reacción primaria de curiosidad ante lo excepcional⁶.

Asco, desagrado o violencia son palabras que se asociaron al mundo de estos seres híbridos, que en muchas oportunidades juegan a ser Dios, poniendo en juego una gran capacidad creadora y/o destructora. No en vano, el *Monstruo*, sin más, es una más de las formas en las que se denominó siempre en el ámbito cristiano a la Bestia, al Maligno, a Lucifer, al Demonio⁷.

Pero no solamente son seres monstruosos; también hay personajes bestiales por sus actitudes y valores negativos, que demuestran su monstruosidad en el desarrollo del juego. Y de la vida. Por eso es fundamental considerar al monstruo como un elemento esencialmente humano, imaginado por nuestra especie y coexistente con ella. Allí donde hay alguien habrá demonios⁸. Es muy interesante esta cuestión, pues se trata de generar y experimentar emociones⁹, y en el caso del videojuego, de la presencia de *emociones G* o *gameplay emotions*¹⁰, con una particular incidencia en el horror más que en el terror¹¹ por cuanto incide en el objetivo de este trabajo.

4 Moreno Serrano, F.A.: “El monstruo prospectivo: el otro desde la Ciencia Ficción”, *Revista Signa*, 20 (2011), pp. 471-496.

5 Santiesteban Oliva, H.: *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*, México, Plaza y Valdés, 2003, p. 15.

6 Insúa Cereceda, M.: “De asombros, horrores y fatalidades: algunos apuntes acerca de las relaciones de monstruos (siglos XVII y XVIII)”, en M. Insúa y L. Peres (eds.), *Monstruos y prodigios en la literatura hispánica*, Madrid-Frankfurt, Iberoamericana/Vervuet, 2009, p. 150.

7 Para un acercamiento al tema, véase: Andrade, G.: *Breve historia de Satanás*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2014.

8 Ruiz Capellán, R.: “Donde no hay nadie no hay diablo”, *Cuadernos del CEMYR*, 11 (2003), pp. 237-276.

9 Tost, G. y Boira, O.: *Vida extra. Los videojuegos como nunca los has visto*, Barcelona, Grijalbo, 2015, p. 134.

10 Perron, B.: *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*, 2005, p. 3. <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.94.5006&rep=rep1&type=pdf>>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.

11 Ramírez Moreno, C.: *Maestros del terror interactivo*, Madrid, Ed. Síntesis, 2015, p. 9. Centrado el estudio en el fenómeno del *survival horror*, el autor se acerca a este género con gran acierto.



La definición de “monstruoso” es uno de los mejores reflejos de lo que es, o fue, una sociedad en su conjunto, un grupo social o un individuo en su plano más particular. Se trata de un concepto específico de lo que son sus recelos, sus turbaciones, sus prejuicios... Fealdad y miedo se concretan como paradigmas de la esencia de esa condición de su propio ser. En último término, monstruoso es un referente de carga altamente peyorativa en origen y sin matices. Posiblemente sea uno de los elementos más útiles para definir lo que somos por medio de lo que no queremos ser, un espejo claro de lo que representa el concepto del *otro* a lo largo del tiempo, y que hoy desempeña ese rompimiento de moldes en cuanto se refiere a la concreción de monstruo para eliminar las barreras de la alteridad¹².

En este sentido, hay que indicar que si la concreción de la idea es altamente ilustrativa para la definición propia, por defecto y en consecuencia, también lo es para esbozar en unos términos claros el símbolo de lo diferente¹³, y conviene insistir en ello. Pocos elementos hay para aludir al “otro” como lo que se rechaza o contempla con admiración. O preocupación. Pero sobre todo hay que evitar la confusión de lo monstruoso con lo grotesco¹⁴, ya que incluiría un matiz burlesco que no tiene nada que ver con el sentido de horror implícito en el concepto que manejamos.

Vamos a navegar entre la imagen de lo monstruoso en el periodo medieval, el generado por el mundo occidental en el siglo XIX tras la Ilustración y el Romanticismo, el que se origina en el seno de los acontecimientos políticos y bélicos del siglo XX, y el que en la actualidad se gesta a la luz del concepto que tenemos del pasado y de nuestro propio modelo respuesta de nuestros temores. Es muy sencillo de entender. De niños son unos los monstruos que nos acechan en sueños; muy distintos los que tenemos de adolescentes, aún más los que nos acompañan de mayores y radicalmente diferentes de los que nos llevan de la mano en el final de nuestras vidas. Puede resultar poco prosaico lo que acabamos de referir, pero creemos que es la mejor de las comparaciones posibles, pues al fin y al cabo son referentes vitales los que esbozan la percepción que tenemos de las cosas y de las situaciones, y aquí incluimos la concepción que poseemos del pasado. La presente aportación se concreta en que pocos medios más directos y ejemplarizantes para la “expresión del monstruo” que el videojuego, pues la tecnología digital va a permitir darle forma, gesto, color y sonido a ese concepto de intrínseco rechazo.

12 Moreno Serrano, F.A.: ob. cit.

13 León Vega, E.: “El monstruo”, ob. cit. Ver nota 2.

14 Clásicas son las páginas de M. Bajtin sobre lo grotesco en el periodo medieval y moderno: *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, Madrid, Alianza, 1987, *passim*.

El monstruo se origina ante una necesidad antropológica. A veces es imaginado y otras no, pues responde al paradigma “miedo” o “rechazo”. Incluso podríamos decir que es “creación obligada” de cada uno de nosotros y de cada una de las épocas que los genera. Desde esta perspectiva, no había mayor monstruosidad para determinadas culturas que la cobardía (modelo de la misma la tenemos con los infantes de Lara en el *Cantar del Mio Cid*), y en cambio, el pacifismo ha cobrado una intensa presencia en nuestro mundo actual donde ese monstruo es la violencia física o psicológica en su sentido más amplio.

El mundo de los videojuegos ofrece una gran cantidad de seres monstruosos que permiten valorar cómo estos fenómenos de alteridad tienen una valoración ambivalente, dado que es posible observar, a partir de ellos, reacciones que van de la repugnancia a la aceptación, desde el rechazo por la desmesura al reconocimiento ejemplarizante de su propia monstruosidad.

En los títulos de guion medieval, reconocibles como gráficamente *medievales* desde las propias carátulas que los publicitan, es posible reconocer héroes, villanos, monstruos y heroínas –que bien pueden seguirse en la saga de *Juego de Tronos* como icono actual, en su sentido más amplio, de ese reflejo de lo *medieval*– que evidencian esa presencia de lo monstruoso como fenómeno que rompe con los parámetros de la realidad a la vez que permite la inclusión en ella.

1. *MONSTRUM FATALE*

Elegimos la conocida frase que dedicó Horacio a la reina Cleopatra para iniciar lo más característico del concepto: extraordinario, con todas las connotaciones posibles. Lo rayano con lo horrible, lo prodigioso o lo portentoso, desenvuelto el concepto en su campo semántico¹⁵, o directamente inserto en él, es la definición de lo monstruoso. Posiblemente sea este el significado más identificado con lo que comúnmente se entiende como *monstruo*; pero no podemos dejar de lado el hecho de representar lo no habitual en la naturaleza. De facto, lo que no se corresponde con lo esperado, con la visión “natural” de un mundo “lógico”, es lo que es definido como el punto de inicio para los miedos. El temor se origina en la percepción de lo desconocido y se deriva hacia el pánico con la representación iconográfica, mental o física, de lo que se asume como origen del recelo inicial. Esto termina siendo mucho más decisivo en la configuración del concepto “monstruo” que la aplicación de los cánones de beldad o fealdad, aunque unos y otros –modelos e ideas– deban ser pondera-

15 Insúa Cereceda, M.: ob. cit., p. 150.

dos de igual forma. La divergencia se halla en que es posible que el aspecto no coincida con lo profundo del ser¹⁶. Es el eterno debate entre la bella y la bestia.

No podemos decir que el periodo medieval, y además en su sentido cronológico más general, sea la etapa más floreciente para la génesis de modelos “monstruosos”. Si acaso, la irracionalidad cantada por los románticos hizo más que la propia realidad para que percibiésemos el Medievo como un vivero incansable de “monstruos”, y que han acabado en nuestras insaciables mentes de paradigmas asombrosos que generan una estructura de pensamiento pasional, y que es el equilibra el actual mundo de relativismo que nos rodea. Las reconstrucciones del pretérito medieval a través de mitologías, inventadas o no, caso de la tolkiniana para el primer caso o de las nórdicas en el segundo, han derivado en la recuperación de iconos extraordinarios que encontraron hace ya algunas décadas en los videojuegos un espacio de evolución y desarrollo incomparable; todos los ciclos míticos son producto de la inventiva humana, pero nos referimos como “mitología no inventada” a la existente de forma coetánea en el momento de su presencia cultural. Y el monstruo es inherente a la construcción de ese universo paralelo que, para esas civilizaciones, influían de forma determinante en las propias vidas: he ahí el primer escalón del temor. Eran y son los monstruos de la comunidad o colectivos.

2. MONSTRUOS COLECTIVOS, MONSTRUOS INDIVIDUALES

El monstruo se genera. Pero ¿quién lo crea? Para ello es preciso que estén definidos los tipos de miedos o lo que los origina. Sabedores de dónde están los puntos de temor, es sencillo diseñar un constructo que sea referente de la sospecha. Vinculados al espacio temporal del Medievo, la diversidad de civilizaciones que confluyeron hace imposible delimitar un único modelo de “monstruo”. Qué duda cabe que para los romanos del siglo V, no cabía esperar otra cosa de Atila como personaje individual, donde la imaginación llevaba por derroteros fáciles de inventar a un individuo dotado de inefables cualidades para realizar el mal, en sentido genérico. Era la encarnación física del Maligno, *monstruo* por definición y con innumerables sinónimos que convergen en el mismo concepto, tal y como hemos indicado con anterioridad. Si acaso, este sería el más conocido “monstruo colectivo” para el orbe cristiano del momento,

16 Merece una atención específica el número 977 (2012) de la revista *Crítica*, que lleva como título del monográfico: *Repaso a nuestros miedos*. En concreto nos interesó mucho el artículo del sociólogo J. Martínez Cortés: “La construcción social del miedo. ¿El miedo se aprende en la sociedad?”, pp. 19-22.

paradigma que nos ha llegado hasta hoy. La prueba la tenemos en el reciente videojuego de *Attila*, perteneciente a la saga de *Total War*, hecho que analizaremos más adelante. Pero lo que podemos ver con claridad es el asiento de todas estas imágenes de la Antigüedad, ya fraguadas en la iconografía típicamente altomedieval¹⁷.

El temor de la Condenación Eterna para el creyente en Cristo hacía brotar múltiples representaciones de ese mal. Dos ejemplos. El ocio estaba contemplado como un camino de perdición hacia el *Monstruo* (pecado vía a la Bestia); volveremos sobre esta cuestión más adelante. El segundo caso es igualmente conocido: el de la percepción de la mujer, sobre todo por el grupo eclesiástico. Extraído de la Biblia, era un pozo sin fondo de recursos malignos (Eva, la inductora al pecado) que no hacía otra cosa sino reproducir los monstruos individuales de cada monje que los manifestaba, fruto de las tentaciones carnales o de una misoginia recalcitrante¹⁸. En ambos casos es muy interesante el hecho de tener claro qué era “monstruoso”, básicamente porque en la actualidad cualquier acto contrario a la integridad física o mental de las mujeres está tildado como un hecho retrógrado y “medieval”; nosotros lo calificamos sencillamente de inaceptable. En cambio el *ocio* no es así, y ya expondremos qué razones nos llevan a pensar así.

Los pensamientos milenaristas y el Apocalipsis fueron una fuente inagotable generadora de monstruos, y sus representaciones gráficas en miniaturas y esculturas se cuentan a millares, fundidas con elementos extraídos de la mitología greco-latina y de Oriente Medio, componiendo algunos de los contenidos de los *Bestiarios*; los grifos habitaban como gárgolas los espacios altos de las construcciones góticas y algunos espacios pintados en paredes o pergaminos. No olvidemos estos detalles, pues serán igualmente fuente de inspiración para los engendros que podemos encontrar en el imaginario del videojuego.

Los siglos XI y XII, sobre todo este último con la renovación ideológica general de la civilización occidental¹⁹, trasladó los temores del Milenio hacia una perspectiva más generosa de la naturaleza, que se comenzaba a asumir con otros parámetros. Sin entrar en más detalles, era el preámbulo para otra de las

17 Leclercq-Marx, J.: “Los monstruos antropomorfos de origen antiguo en la Edad Media. Persistencia, mutaciones y recreaciones”, *Anales de Historia del Arte*, 1 (2010), pp. 259-274.

18 Del Val Valdivieso, M^a I.: “El mal, el demonio, la mujer (en la Castilla bajomedieval)”, en M. Santo Tomás Pérez (coord.), *Vivir siendo mujer a través de la Historia*, Valladolid, Universidad de Valladolid, 2005, pp. 13-40.

19 Haskins, Ch.: *El renacimiento del siglo XII*, Barcelona, Ático de los Libros, 2013.

épocas de mayor generación de monstruos en Occidente²⁰. La Peste Negra concentró todo el foco de atención de los pavores de la crisis del siglo XIV. Los cuatro jinetes del Apocalipsis camparon a sus anchas en esa compleja centuria, y vertebraron un verdadero elenco de “monstruos” físicos y mentales que ha extendido su presencia hasta hoy. La epidemia, entendida como una manifestación de una comunidad pecadora, colmataba todos los pánicos posibles: la muerte horrible por bubónica o pulmonar, las dos tipologías de peste, hizo que la representación gráfica fuese dirigida hacia ese punto, mucho más que cualquier otra distorsión bélica o de hambruna, hacia unos grupos sociales acostumbrados a convivir con estos factores. La enfermedad²¹ era en sí misma un monstruo. Los lazaretos (poblados por *gafes* según el término castellano del XV), pertenecían a ese mismo órgano generador de esperpentos para aquellas sociedades temerosas del dolor físico y de la condenación del alma. Estos leprosos son parte de ese imaginario colectivo, apartado hoy desde el mismo momento en que somos conscientes del origen, desarrollo y tratamiento de la dolencia.

Los monstruos poblaban las tierras incógnitas; y también los mares²². Son esos mismos pavores los que daban libertad de pensamiento para la generación de prodigios. Y es precisamente ese proceso el que se convirtió en el referente para la ampliación del bestiario tras el descubrimiento de América²³. La cultura renacentista no dio la espalda a este tipo de monstruosidades, aunque en esencia eran incompatibles con los modelos de equilibrio natural propuestos como cánones de belleza y desarrollo vital. Existieron ejemplos que no hay que contemplarlas como excepciones, y que nos hace indicar que más que monstruos lo que *siempre hay es monstruosidades*. Los monstruos retratados por Dante²⁴

20 Casanova Alameda, M.: “Los monstruos en el pensamiento medieval europeo”, *Santes Creus: Boletín del Archivo Bibliográfico de Santes Creus*, 19 (2001-2002), pp. 35-49.

21 Sendrail, M.: *Historia cultural de la enfermedad*, Madrid, Espasa-Calpe, 1983.

22 Van Duzer, Ch.: “Guía de los monstruos marinos en los mapas medievales y renacentistas”, en I. Camarero y M^a M. Delgado (coords.), *Al-Andalus hoy: siete estudios y un contexto*, Ed. Alfar, 2015, pp. 147-157 (libro electrónico).

23 Es muy interesante la obra de P. Martínez García sobre la unidad discursiva entre las crónicas de los viajeros bajomedievales y atlánticos altomodernos: *El cara a cara con el otro: la visión de lo ajeno a fines de la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna a través del viaje*, Frankfurt, 2015. Véase también: Paniagua Pérez, J.: “Los ‘Mirabilia’ medievales y los conquistadores y exploradores de América”, *Estudios Humanísticos. Historia*, 7 (2008), pp. 139-159.

24 Pérez Díez, E.: “La lógica de lo monstruoso en el *Infierno* de Dante”, *Culturas populares*, 5 (2007). <<http://www.culturaspopulares.org/numcontent.php?numdisplay=5>>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.

tanto por sus taras físicas como sobre todo morales *a priori* no tenían cabida en un mundo artificialmente inundado de armonía, pero no fue así. La obra de Ambroise Paré, que llevaba por título *Monstruos y prodigios*²⁵, no deja lugar a dudas, y pasa por ser un modelo literario renacentista, además de muchos ejemplos pictóricos que forman parte esencial de la cultura de ese movimiento, como *El Jardín de las Delicias*. En definitiva, era algo intrínseco de todo el imaginario humanístico, pues al “héroe” le solía acompañar con contraposición el “monstruo”²⁶. Lógicamente este fue un momento que asentó otros paradigmas de “desviación de lo natural”, pero además en diversos frentes. Por un lado, el “monstruo colectivo” del turco para Occidente, sobre todo después de la caída de Constantinopla y el desembarco de Mehmet II en Otranto, se hizo real y fue constante durante el XVI y buena parte del XVII por el mero hecho de la amenaza real; baste recordar los sitios de Viena de 1529 o 1683. En este sentido, y centrado nuestro objetivo sobre cómo aparecerá el *monstruo* para Occidente que fue Solimán el Magnífico, vale con que observemos la forma y manera en que lo podemos ver en el videojuego *Assassin's Creed. Revelations* (Ubisoft, 2011), donde un joven príncipe alude al comienzo del juego a las bondades y tolerancia que se respiraba en aquella Constantinopla virtual de 1511. El otro “monstruo colectivo” tuvo dos caras: la Reforma protestante generó el monstruo papal y, por el contrario, los católicos originaron el monstruo luterano. Todo terminaba en el mismo plano del pecado, donde el nefando ni tan siquiera se mencionaba.

Para el caso español tenemos un ejemplo excepcional y que es modelo de todo lo que queremos decir. La conversión general de la población mudéjar a comienzos del siglo XVI en todos los territorios de la Corona castellana, derivó en la formación de un nuevo tipo social: el *morisco*. Contemplado como un enemigo oculto, como un elemento quintacolumnista, en el seno de la sociedad cristiana vieja y en el caso del reino de Granada, donde eran en determinadas comarcas la población mayoritaria, el problema adquirió tintes dramáticos²⁷. Las políticas de integración, extremas en algunos momentos, no habían dado

25 Paré, A.: *Des Monstres et Prodiges*, 1585. Edición en español utilizada: *Monstruos y Prodigios*, Madrid, Siruela, 1993.

26 Muy sugerente el artículo de E.A. Villanueva Muñoz, al que remitimos: “Monstruos del Renacimiento español. La *Casa de los Tiros* en Granada”, *Cuadernos de Arte. Universidad de Granada*, 38 (2007), pp. 61-80.

27 Pérez de Perceval, J.M.: *Todos son uno. Arquetipos, xenofobia y racismo. La imagen del morisco en la Monarquía Española durante los siglos XVI y XVII*, Almería, Instituto de Estudios Almerienses, 1997.

resultado y la prórroga de cuarenta años acordada en 1526 se cumplió en 1566, en pleno contexto del Concilio de Trento. El ambiente de sospecha por parte de los cristianos viejos y la presión social hacia los moriscos (cristianos nuevos) hizo que estos se sublevaran en las Navidades de 1568. Las referencias en todo momento ubicaban al morisco como un monstruo que acechaba al cristiano viejo, y que había que aplastar sin compasión. Pero si esta era la perspectiva del cristiano, no lo era menos de parte morisca. Se había difundido entre esta minoría mayoritaria que el fin de la dominación cristiana iba a anunciarse con una serie de fenómenos extraordinarios, como una serie de partos monstruosos en la comarca de Baza²⁸.

Pero de todas formas, el morisco, siendo contemplado como una amenaza real, se asumía como un problema de índole interno, doméstico. Perceval alude a esta cuestión al referirse los coetáneos como “ganado no domesticado”²⁹. En este sentido, y en el mismo plano de su ascensión como individuos brutos y primitivos en sus manifestaciones, tenemos lo referido por Mármol al aludir al castigo de Aben Aboo o, sobre todo, a Farax Aben Farax en la represión por la sublevación³⁰. Más que monstruos estaban contemplados como animales capaces de realizar monstruosidades.

Pero un nuevo momento de cambios hizo eclosionar un diferente tipo de monstruosidad y que deriva en uno de los objetivos de la presente aportación. El desasosiego barroco generó que enanos, individuos de aspecto deplorable, retorcido y crudamente real inundasen la iconografía pictórica³¹. La época es más que interesante y, de hecho, no envidió en absoluto al Medioevo como momento de génesis de fenómenos monstruosos³². Este síntoma reflejaba a todas luces que lo extraordinario de la naturaleza comenzaba a ser contemplado como algo propio de ella. Es muy importante que tengamos esta cuestión clara,

28 González Alcántud, J.A.: “Monstruos, imaginación e historia. A propósito de un romance”, *Gazeta de Antropología*, 8 (1991). <http://www.ugr.es/~pwlac/G08_08JoseAntonio_Gonzalez_Alcantud.pdf>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.

29 Pérez de Perceval, J.M.: “Animalitos del Señor. Aproximación a una teoría de las animalizaciones propias y del otro, sea enemigo o siervo, en la España imperial (1550-1650)”, *Áreas*, 14 (1992), pp. 171-184.

30 Martínez Góngora, M.: *El hombre atemperado: autocontrol, disciplina y masculinidad en textos españoles de la temprana modernidad*, Nueva York, Peter Lang, 2005, p. 179.

31 *Ibidem*. Véase también: López Gutiérrez, L.: *Portentos y prodigios del Siglo de Oro: maravillas de la Naturaleza, lugares insospechados, historias misteriosas, duendes, licántropos, brujas, espectros, monstruos, luces extrañas*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2012.

32 Mancera Rueda, A. y Galbarro García, J.: *Las relaciones de sucesos sobre seres monstruosos durante los reinados de Felipe III y Felipe IV (1598-1665)*, Nueva York, Peter Lang, 2014.

pues mientras para el hombre medieval y del Renacimiento la deformación era anti-natural, a partir de los estudios de la Naturaleza del XVII, esta sencillamente generaba criaturas. La norma que no se cumplía era la prueba evidente de la multiplicidad del mundo y del universo que por entonces se comenzaba a entender desde una óptica que hoy vemos cotidiana. Esta cuestión es crucial para comprender la realidad de unas desproporciones que en la actualidad tienen cabida por cuanto explican las aspiraciones individuales de cada uno de nosotros. Es muy interesante esta cuestión, pues la Literatura del Siglo de Oro español retrató también como pocos esos conceptos. Los monstruos poblaron las obras de Lope de Vega, las quimeras fueron compañeras de don Quijote y el propio Calderón de la Barca posee una obra titulada *El mayor monstruo del mundo* referido a los celos³³, y aún mejor y relacionado con el tema morisco, *El Tuzaní del Alpuxarra*, también conocida como *Amar después de la muerte*³⁴. Si cabe, este puede ser uno de los mejores referentes para lo que intentamos decir, pues estas obras literarias buscaban el retrato instantáneo de lo que vertebraban los temores de aquellas gentes, tal y como ahora lo podemos encontrar con la recreación virtual en un videojuego.

La Ilustración generó monstruos, tal y como retrató mejor que nadie el maestro Goya. La necesidad de explicarlo todo y la imposibilidad de hacerlo, la brutalidad de los sentimientos más primarios del Hombre y la incapacidad de encauzarlos por unas elites intelectuales muy separadas del conjunto social hicieron que la Revolución Francesa generase sus propios monstruos. Pero en esta ocasión, el *monstruo* era algo a lo que había que destruir para evitar los miedos, para alcanzar la libertad: el Antiguo Régimen. En consonancia con lo anteriormente mencionado, esa revolución generó su propia bestia, y Napoleón fue conocido en el continente europeo como el *Monstruo*. La reacción absolutista en buena parte de la Europa Occidental tuvo al liberalismo como su propio engendro, aquello que atentaba contra el orden natural de las cosas, y a cada fracaso liberal le sobrevino casi de inmediato un aluvión de descalificaciones a cual más peyorativa. Es muy interesante el caso de un opúsculo breve firmado en 1824, recién restaurado el Absolutismo fernandino después

33 La obra puede consultarse en red: <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-mayor-monstruo-del-mundo--1/html/fee4d270-82b1-11df-acc7-002185ce6064_1.htm>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015. Véase también Caamaño Rojo, M.J.: “*El mayor monstruo del mundo*, de Calderón: reescritura y tradición textual”, *Criticón*, 86 (2002), pp. 139-157.

34 Sieber, D.E.: “El monstruo en su laberinto: cristianos en las Alpujarras de *Amar después de la muerte*”, en F. Sevilla y C. Alvar (eds.), *Actas XIII Congreso AIH*, tomo I, 1998, pp. 740-746.



del Trienio Liberal en España, que se tituló *El Monstruo más deforme, más feroz y venenoso que han visto jamás los siglos descrito por un liberal desengañado*³⁵. La descripción no podía ser más expresiva, donde “las tres principales cabezas del monstruo se apellidan materialismo, soberanía popular y libertad de imprenta”, teniendo el liberalismo como nombre de una de ellas; continúa diciendo: “El monstruo es hermafrodita, y reúne la malignidad de entrambos sexos: y aunque el Supremo Hacedor sabiamente haya negado la fecundidad a los monstruos, el filosofismo liberal es tan monstruo, que hasta en esto deja de conformarse con las leyes de la naturaleza (...). Es ovíparo y vivíparo, y por tanto, no es estraño (sic) que se multipliquen tanto sus hijos, los que son todos bastardos, negros, astutos, orgullosos y malignos...” Hablamos pues de todo aquello que no encajaba en una sociedad de orden rígido como lo era la del Antiguo Régimen.

La primera mitad del XIX interesa sobremanera, pues es el caldo de cultivo para los iconos de monstruos “medievales” que tendremos presentes en la cultura actual. Como punto de inicio para esas deformidades, esos accidentes de la Naturaleza, o en el caso de *Frankenstein* de Mary Shelley del atentado de construir monstruos *ex profeso*, es significativo, por cuanto nuestra iconografía actual bebe de estos engendros, divulgados y asentados para el público en general tras aparecer por todo el rosario de películas del siglo XX. Drácula es otro ejemplo excelente. Bram Stoker retrató sus propios miedos y sentimientos reprimidos en un mundo victoriano en lo que terminó por convertirse en un referente para la “cultura vampírica”, presente y persistente en la moda “gótica” actual. No podemos separar en ningún tiempo la estrecha relación entre el Arte y el terror³⁶, y estos dos casos son la mejor prueba.

El siglo XX podría ser el mayor caldo de cultivo para generar monstruos. Guerras inéditas e inauditas, afectaciones científicas revestidas de progresos, ideologías inefables... En último término y como en todos los casos anteriores, reflejo de nuestros temores. Pero por primera vez se retomaban modelos y se aplicaban a soluciones antropológicas, artísticas y literarias que han definido el complejo y diverso mundo cultural de hoy día. Un mayor conocimiento del Universo, la aplicación de la energía atómica en su plano más mortífero, y el

35 *Carta del liberal arrepentido a su confesor*. Se puede consultar íntegramente en la red: <http://books.google.es/books?id=RIL3y4XDR8EC&pg=PA14&clpg=PA14&dq=Ver%C3%A9is+el+monstruo&source=bl&cots=3fXOpK4im&sig=OxtPvtxqq_YX1G5cPp7If3Wyr9Q&hl=es&sa=X&ei=1RYIVPvTB0PC7gaL1YDgDg&ved=0CDsQ6AEwBQ#v=onepage&q=Ver%C3%A9is%20el%20monstruo&f=false>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.

36 Ramírez Moreno, C.: ob. cit., pp. 13 y ss.

progreso imparable de la ciencia ha derivado en la génesis de monstruos que reflejan nuevamente nuestros temores (en el caso de los alienígenas, fenómenos paranormales y catástrofes naturales o provocadas por la acción humana, caso de las bombas atómicas o del terrorismo) a la par que se convive con quimeras forjadas al gusto de modas concretas. El Milenio no tuvo ningún punto original, pues no generó ninguna ola de grandes temores. Los acontecimientos del 11-S sí que lo hicieron, y nuestro mundo global fue el caldo de cultivo para actualmente vivamos en pleno momento de gestación de grandes monstruos, siempre duales. Si Occidente es para el terrorista islámico un monstruo por sí mismo, para Occidente el terrorismo lo es de forma específica por cuanto atenta (nunca mejor dicho) contra los valores característicos que lo definen (derecho a la vida y libertad de pensamiento, igualdad de la mujer...).

El monstruo surge porque hay un referente. Y cuando no existe se crea. Lo normal es que se reflexione y siempre se encuentre, y aunque sea en apariencia invisible logra reproducir los temores actuales³⁷. No es nuevo; siempre ha sido así, pero por no hacer alusión a hechos muy pretéritos, bastará con que recordemos todo el elenco de amenazas monstruosas generadas por la cultura japonesa, desarrollada por su propia idiosincrasia y por haber sido el único pueblo atacado con pruebas atómicas. Godzilla será luego comparable a catástrofes naturales como el reciente *tsunami*, que volvió a actualizar la energía atómica descontrolada con el caso de la central de Fukushima. Se necesita un “malo”, perverso y a ser posible dotado con toda la aberración concretada posible para el cultivo del “monstruo”. Se piensa, se dibuja, se diseña... se termina jugando con él, o contra él.

Pues bien, todo el repaso que hemos hecho hasta el momento, de forma somera pero significativa, es la explicación para los “monstruos” que aparecen en el medio de mayor impacto cultural en la actualidad. El videojuego asume la importancia de difusión y asiento de contenidos culturales (o lo que es lo mismo, de iconos y modelos) que en el siglo XX tuvo el cine y la televisión, donde el género específico de terror terminó por absorber esos paradigmas de lo monstruoso.

Era necesario realizar esta exposición para comprender la realidad del concepto *monstruo* en la actualidad. La Historia que hoy refleja el ámbito del videojuego como un elemento diversificado y global del ocio cultural, conserva y

37 Fernández Vega, J.: “El monstruo amable: nuevas visiones sobre la derecha y la izquierda”, *Nueva sociedad*, 244 (2013), pp. 154-161. El autor plantea una tendencia concreta de tipo ideológico, pero puede ser modelo para cualquier otra cosa.



nutre de modelos diferentes una serie de iconos como fuente de donde beben los desarrolladores del medio atendiendo en muchas ocasiones a lo esperado por los usuarios, que no es otra cosa que esos modelos asumidos como monstruosos a través de la tradición histórica.

3. EL JEFE FINAL

Uno de los aportes que origina esa “necesidad de monstruos” como reflejo de desarrollo antropológico tanto del grupo como del individuo, es la generación de “enemigos” a los que hay que ubicar en el apartado de “monstruos”. La progresión del mercado del videojuego desde los años 80 del pasado siglo ha pergeñado una serie de iconos visuales (en ocasiones también auditivos) que mucho tienen que ver con la presencia cultural de “monstruos” reconocidos como tales por nuestra sociedad, en tanto que reflejan una realidad específica como manifestación cultural en que se ha convertido todo este universo del nuevo medio de ocio. El hecho propio del *ocio* no es ya una puerta del pecado, como en la etapa medieval (muestra palpable de lo cambiante que resulta el referente para hacer y deshacer monstruos), sino que en sí mismo es esencia e identidad cultural. En origen, la evolución de los videojuegos se restringía a duelos entre máquina y jugador a través de la habilidad de este último para superar pruebas que imponía aquel primitivo *software*. Pero pronto, la existencia de una historia, o incluso del propio reto, generó la necesidad de un enemigo. La causa última por la que se origina un “monstruo” en la pantalla vino condicionada por la precisión de una prueba que lograrse definir una cota de consecución en el juego, o lo que es lo mismo: de culminar con éxito el citado juego. Vencer con experiencia de juego de haberlo hecho. Y no se trata de eliminar a todo enemigo posible, sino de vencer a la encarnación de todos ellos: el malvado mayúsculo, derrotar al *Final boss* (jefe final o monstruo final).

En este sentido, hay que especificar que se trata de un “elemento protagonista” en el desarrollo del videojuego que responde a la propia reacción de la máquina. No había una mente humana detrás, sino simplemente una IA (inteligencia artificial) más o menos evolucionada. No se pretendía crear específicamente un monstruo-resumen o un monstruo-conclusión de todos los existentes hasta la fecha, tal y como hemos expuesto. Ahora era el tiempo del brote de un monstruo original.

Ahí comenzó la generación de un fenómeno *monstruo* en el universo del videojuego. Teníamos grandes logros al derrotar a una gran nave espacial o vencer a un gran conjunto de píxeles que configuraban un constructo digital

ciertamente bestial, normalmente relacionado con el mundo de los insectos. Este modelo de gran insecto monstruoso se va a reproducir en una de las películas de Disney más recientes, *Wreck-it Ralph!!! –Rompe Ralph!!!* en España y *Ralph el Demolidor* en Iberoamérica (R. Moore (dir.), 2012, Walt Disney Animation Studios, Estados Unidos)–. En realidad, se fundamenta todo en el concepto del *villano*, contrapunto del héroe, y el citado film de animación digital es un buen ejemplo con Turbo, el “malo” de la película finalmente vencido; volveremos sobre este ejemplo. Si hemos visto que a lo largo de la Historia, ese ser abyecto encarnaba el Mal, con todos los vicios y defectos, entre ellos solía ser el de la fealdad y deformidad, en una civilización como la nuestra donde la imagen es básica para el acto de la comunicación (de ahí el éxito del fenómeno videojuego), la monstruosidad es parte inherente de ese ámbito maléfico, incluso mucho más que el engañoso buen aspecto que en ocasiones adoptaba ese monstruo con el fin último de cometer el acto nocivo. Pero normalmente es el aspecto desagradable el que termina por definir a ese *villano*.

La vinculación del mal al monstruo ha sido algo habitual, como hemos visto con anterioridad. Lo original del videojuego como elemento de ocio es que la diversidad de aspectos que representan la monstruosidad es fiel reflejo de nuestro mundo, tan abierto y plural. De hecho, el videojuego retoma a su modo la forma en la que se va a poder jugar con monstruos. Y ahí radica la novedad del tema.

Suele ser un “monstruo” por apariencia y por la dificultad añadida para su derrota, como la nave-nodrizo en *Phoenix*. Se ubican en el plano del juego arcade normalmente o de CRPG (*computer/console role playing game* o videojuego de rol), donde el rescate de la princesa (caso de *Dragon’s Lair* con Daphne) se convierte en el reto fundamental. En las aventuras gráficas también existe, pero es más bien la apariencia de personaje acumulador de inmoralidad y maldad, como en *Halo 3*, donde 343 Guilty Spark se convierte en el contrapunto del Masterchief. En este caso, y referido a la saga *Assassin’s Creed*, el monstruo está asumido por un grupo, el de los templarios, y puntualmente y según la aventura, van apareciendo diversos “monstruos” malvados que pondrán en aprietos a Altaïr, Ezio, Connor, Kenwood o Avelin de Grandpré (según el título y el momento de la historia).

En último término, no representa novedad alguna en este último caso por cuanto responde al típico malvado de la narrativa tradicional. La aportación del medio “videojuego” es la incorporación de elementos monstruosos al desarrollo de la experiencia de juego. Si siempre había atraído, como acto maléfico de nuestros pareceres, el “malo”, el “monstruo” (convertidos en muchos casos en

anti-héroes), las posibilidades tecnológicas digitales han permitido visualizar y oír en algunos casos la monstruosidad del engendro. Un ejemplo muy evidente es la serie de personajes que aparecen en *Dante's Inferno*, y a los que hay que vencer para completar el juego. Es la adaptación ciertamente libre pero inspirada en los círculos infernales de la *Divina Comedia*; por ejemplo, aparece Cleopatra, dibujada como un verdadero monstruo que contrasta con el aspecto angelical de Beatriz en el momento de su salvación. Aquella *monstrum fatale* a la que se refería Horacio pero con vida virtual, y que nada tiene que ver con el personaje que aparece en otros títulos como *Cleopatra, reina de Egipto* (expansión del juego *Faraón*, de *Impressions Games*, 1999) o *Cleopatra, el destino de una reina* (Kheops Studio, 2007)³⁸.

Centraremos el objetivo sobre aquellos planos de los videojuegos que tienen diferentes “jefes finales” en correspondencia con la multiplicidad de posibilidades que ofrecen los numerosos títulos que ambientan su desarrollo en épocas pasadas o en su legendario recuerdo. Por ello, es imprescindible aludir a la tipología de videojuegos de contenido histórico en tanto que serán los que ofrezcan opciones de reproducir o desarrollar un “monstruo”. Dejamos a un lado los *mods*, o modificaciones libres de títulos ya existentes realizados por individuos aislados o en grupo, que abre todo tipo de perspectivas, y permanecemos en el marco de los juegos originales.

4. EL MONSTRUO SIMPÁTICO

Los recursos *transmedia* van a posibilitar esa difusión de imágenes terroríficas, iconografía de monstruos deformes y de exageradas y desproporcionadas facciones. La tecnología digital, ya investida como arte en el seno de la industria cultural, permitirá la plasmación de esos personajes ya culturalmente inéditos y de los que nuestra civilización se ha apropiado. Los monstruos actuales tienen una doble faceta, y es la novedad de nuestra cultura: además del carácter peyorativo de unos, otros tienen un espíritu que inspira ternura o simpatía. Posiblemente el cambio de perspectiva sobrevino con ET, un alienígena ciertamente feo pero que el guión de la película de Spielberg se encargó de hacerlo un personaje entrañable y familiar. Coincidió con el inicio del de-

38 Véase nuestro estudio “Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos”, en *I Jornadas interdisciplinarias sobre Estudios de Género y Estudios Visuales*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2014. <<http://historiayvideojuegos.com/?q=node/67>>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.

sarrollo del videojuego como instrumento de ocio³⁹. Pero lejos de representar un caso único, el éxito de la saga de *Star Wars*, que también daba el salto a las primeras consolas y que ha continuado su excelente salud hasta hoy, produjo otra serie de monstruos “simpáticos”, ubicados también en la estantería de los personajes favoritos por parte de muchos seguidores de la serie. Posiblemente sea Chewbacca, copiloto del Halcón Milenario junto a Han Solo (Harrison Ford), el mejor ejemplo de ese engendro con seguidores (¡cuántos disfraces del personaje de *Star Wars* se han vendido en el mundo desde entonces!). No es comparable este tipo de “monstruos” a los protagonistas de series tradicionales de televisión como *La familia Addams* (en Iberoamérica *Los locos Addams*, ACB, 1964-1966), y que saltó a la pantalla grande ya actualizado (1991), o *La familia Monsters* (*Los Munsters* en Iberoamérica, CBS, 1964-1966, inolvidable Yvonne de Carlo), *sitcom* parecida a los Addams pero que utilizaba personajes tópicos de las películas de terror.

No se trataba de un hecho nuevo, pues Frankenstein no puede ser un canto más amargo al amor y a la compasión. En estos casos actuales se trata de una identificación, un seguimiento del personaje: el fenómeno fan al que nos referimos en todo momento. Es la mitificación de personajes malvados de ficción. Los zombies, con juegos de todo tipo –*Resident Evil 2*, *Dead Rising*, *Left 4 Dead*–, y series de gran éxito –*Walking Dead* (AMC, 2010 y continúa)–, la exaltación de asesinos en serie (*Dexter*, Showtime, 2006-2013), la saga *Crepúsculo*, etc., son fruto de ese movimiento amplio de seguidores que se extiende por todo el mundo. Y casi todos tienen su correspondiente *crossmedia* en el universo del videojuego. Un caso más vinculado al elemento *transmedia* es el de *Monstruos S.A.* (Pixar, 2001), pero en este caso dirigido a un público infantil.

De este producto hay que extraer un ejemplo paralelo que ha derivado en un muñeco, auténtico personaje generador de fans: *Sackboy*. Se trata del protagonista de un título de *sandbox*, *Little Big Planet* (cuya tercera edición fue comercializada en noviembre de 2014). Con su correspondiente versión femenina (*Sackgirl*) no es un monstruo al uso, pues se trata de un avatar genérico del videojuego. Lo más interesante es que asume indumentarias de otros personajes

39 Es conocido un título de Atari (*ET, the Extra-Terrestrial*, 1982), como uno de los productos *crossmedia* pioneros del videojuego. Y también como uno de los grandes fracasos, pues su escasa calidad técnica hizo del juego un fracaso comercial. Buena parte de la producción fue enterrada en un vertedero de Alamogordo, en el estado de Nuevo México (USA), y fue una de las causas de la quiebra comercial de la empresa Atari. <<http://www.vandal.net/noticia/1350650292/encuentran-los-cartuchos-de-et-en-la-excavacion-de-nuevo-mexico/>>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.

de videojuegos, como es el caso de los protagonistas de *Assassin's Creed*. La referencia la hacemos porque este último título de la canadiense Ubisoft, está indicada en la clasificación europea PEGI para usuarios mayores de 18 años. Pero Sackboy utiliza en alguna ocasión los trajes de Altaír o de Ezio; por lo tanto, en un juego (LBP) que no tiene recomendación de edad alguna, el usuario debe conocer previamente el otro título. Se trata de esta interacción necesaria para la extensión y asiento global del videojuego como fenómeno cultural.

En este mismo sentido, y ya contemplado como un producto *transmedia* completo, existe una película de animación digital titulada *Rompe Ralph!*, y que ya hemos mencionado, donde se convierte en personaje principal al *final boss* de un supuesto videojuego de consola. Incluso en una escena de la película, existe una reunión de “malos anónimos” (un guiño espléndido de humor) que reúne a los villanos y resto de “monstruos” de algunos videojuegos. El “Jefe final” verdadero termina siendo otro personaje, Turbo, convertido en el clímax del guion en un auténtico monstruo con forma de macro-insecto al que Ralph vence. Esta sinopsis no es más que la mostración de la importancia del fenómeno del “monstruo” necesario para la narración y para el marco cultural. Precisamente este contexto es el que basa el guion de otra película reciente, *Pixels* (Sony Pictures Home Entertainment, 2015), donde algunos de los videojuegos más conocidos de los 80 asumen ese protagonismo y, de hecho, la derrota alienígena llega cuando es vencido el gran *jefe final*, Donkey Kong⁴⁰. Un personaje se convierte en referente en el mismo momento en que el resto lo identifica con una definición de sus características muy claras, extendidas y entendidas por la mayoría de los usuarios.

Un ejemplo aún más definitorio por cuanto extendido de su iconografía es el caso referido de *Assassin's Creed*. En este caso no existe un “monstruo deforme”, sino la quimera del mal menor necesario en aras de evitar el mal mayor, en este caso encarnado en forma de “monstruo colectivo”, los templarios. La metamorfosis del asesino que busca venganza y matar a los verdaderos “monstruos” halla cabida en el elenco iconográfico del espacio fan. Con todo, Altaír es un asesino, ¿es un monstruo? Pero un ejecutor del modelo del mal representado en la Orden Templaria “no puede” ser un monstruo moral... Es una dicotomía que el guión del videojuego plantea y que no resuelve nada más que un maniqueísmo simple por parte del usuario, que en definitiva es lo que busca el diseñador.

40 Sobre el origen y desarrollo de este juego y el personaje maléfico, véase Martínez Robles, D.: *De Super Mario a Lara Croft. La historia cultural de los videojuegos*, Palma de Mallorca, T. Dolmen Editorial, 2015, p. 42. El héroe que manejaba el jugador terminó por configurar uno de los iconos de nuestra época, Mario.

5. EL MONSTRUO MEDIEVAL EN EL VIDEOJUEGO

No obstante, los “monstruos”, entendidos en su plano más claro (engendros deformes, encarnación del mal, amorales...), encuentran su verdadero desarrollo en los juegos de rol. Los títulos de estrategia vinculados a desarrollos más o menos historicistas del pasado no son el mejor de los escenarios para que los diseñadores den rienda suelta a su imaginación, más que nada porque perderían de forma inmediata el rasgo de verosimilitud histórica que buscan este tipo de productos (la saga *Total War*, *Age of Empires*, *Empire Earth*...). Por lo tanto, son las aventuras gráficas y sobre todo los de rol los que asumen el caldo de cultivo para la aparición de monstruos entendidos como concepto identificable de esperpentos peligrosos, asquerosos y repulsivos. La razón no es otra que la aplicación de narraciones extraídas de las mitologías medievales (*Beowulf* es un buen ejemplo, título desarrollado por Ubisoft y comercializado en 2007), a las que hay que añadir el discurso creativo de Tolkien y Lewis, y de forma más reciente de George R. Martin y su *Juego de Tronos*. *Beowulf* toma como guion el poema épico anglosajón anónimo escrito en *inglés antiguo*, donde los versos narran el enfrentamiento del héroe con un troll monstruoso, Grendel⁴¹. Hay que entender que las posibilidades generadas por los relatos de Tolkien, Lewis y Martin aprovechan un terreno abonado por las ideas preconcebidas que el común de la sociedad tiene sobre el Medioevo, época identificada con lo extraordinario, tiempo de prodigios y de sucesos inexplicables, donde lo mágico y lo artúrico campan a sus anchas en las mentes deseosas de saciar fenómenos que los saque de la rutina. Son monstruos que se diseñan para videojuegos con base en estas obras y en estas mitologías con el fin de completar la existencia de un “jefe final” que haga evolucionar al héroe que maneja el usuario, y en último término, completar la partida.

Pero la conclusión más evidente de todo esto, es que la realidad de esta iconografía plasmada ahora en el medio “videojuego” alcanza un éxito que ha llegado para quedarse en nuestra cultura. Por poner un ejemplo, los orcos tolkinianos ya “tienen” aspecto reconocido, pues en último término los “hemos visto”, con mayor éxito incluso que los aparecidos en las obras cinematográficas de Peter Jackson. No terminan de ser monstruos “controla-

41 La madre del *troll*, es aún más terrible, y a la que derrota también. Y al final del poema, *Beowulf* muere de las heridas sufridas en un combate contra un dragón (nuevo monstruo). Sobre las adaptaciones cinematográficas del poema: Conde Silvestre, J.C.: “Estrategias y recursos para la reelaboración de un poema heroico medieval en el siglo XXI: los *Beowulfs* de Robert Zemeckis y Caitlín R. Kiernan”, *Miscelánea Medieval Murciana*, XXXIII (2009), pp. 9-31.

dos”, imágenes de todo aquello que ha representado un presunto pretérito ya desaparecido o ubicado en mundos (o galaxias) muy muy lejanos.

Ese “Medievo” retratado en los videojuegos de rol (caso del exitoso *World of Warcraft*) no deja de ser un elemento de ocio, recreación de mundo oníricos que buscan la huida con la imaginación y la sustracción de las preocupaciones cotidianas (el ocio en definitiva). Como hasta la fecha lo había sido. El monstruo sigue existiendo, pero investido de una capa de lo políticamente correcto que impide asumir una forma definida y que encuentra en el silogismo, en el circunloquio o en el silencio, su desarrollo más claro.

Es complejo que un videojuego de estrategia, tanto si es en tiempo real (RTS) o por turnos (TBS), contemple en su desarrollo un “monstruo” tal y como pensamos que nos lo vamos a encontrar. Es el caso de la saga *Total War* (The Creative Assembly), los de *Civilization* de Sid Meier (de Microprose a 2K Games, pasando por Atari como empresas propietarias del título), o los de *Europa Universalis* (Paradox). Si acaso, el monstruo queda restringido al parámetro histórico que tenemos en la actualidad de determinados personajes históricos, siempre al amparo de la nacionalidad o de la interpretación histórica sugerida. Nos podemos referir sin temor a equivocarnos a esa inspiración del Maligno hecho hombre en Hitler, Stalin, Calígula, Nerón o Atila. Precisamente, el caudillo huno da título a un producto de la saga *Total War*, desarrollado por la misma compañía británica de la serie y que lleva el nombre de uno de los mayores “monstruos” para Occidente: *Total War: Attila*. Se comercializó en febrero de 2015, y en la nota de prensa que la empresa dio en su presentación en la Feria de Londres (*Eurogamer Show*) de septiembre de 2014 se puede leer: *Se acerca la Edad Media. Una época de hambre, enfermedad y guerra en la que los refugiados escapan por miles de una oleada de destrucción y muerte. Las desesperadas tribus bárbaras se unen contra el debilitado poderío de un Imperio romano moribundo y dividido, y la luz de una civilización se pierde. En las grandes estepas de Escitia se reúne un ejército enorme y aterrador, liderado por un rey guerrero cuya sed de conquista es inigualable (...) El azote de Dios, el heraldo del Apocalipsis, Atila el Huno*⁴².

Este desarrollo en videojuegos no es nuevo. En *Age of Empires II* (Ensemble Studios, 1999), en su expansión *The Conquerors*, podemos localizar a los hunos como una de las civilizaciones incorporadas al juego; o en ese mismo juego original, en su primera versión, contamos con la posibilidad de jugar a la campaña de Gengis Khan. Siendo uno de los grandes generales de la Historia,

42 *3D Juegos*. 25 de septiembre de 2014. <<http://www.3djuegos.com/noticia/146970/0/total-war-attila/pc-y-mac/anunciado-para-2015>>.

también fue uno de los más sanguinarios, aunque para nosotros, occidentales, tendrá unos matices mucho más profundos los ofrecidos por el rey bárbaro. Podríamos continuar con otros muchos hasta llegar a los que desarrollan hechos actuales, y así podríamos contemplar a Sadam Hussein como otro de los grandes monstruos históricos⁴³ desde la óptica de Occidente. Pero como en este caso, sabemos de la necesidad que existe de generar monstruos para alinear a una opinión pública. Es muy parecido este último caso al que se creó en los países de la Triple Entente en las primeras semanas de la I Guerra Mundial, tras las matanzas de civiles en suelo belga por tropas alemanas. De esta forma se generó en el imaginario colectivo un “monstruo” coronado por un casco *pickelhaube*, y de hecho y con posterioridad, ha quedado como símbolo de la guerra, el militarismo y la agresión en sentido general⁴⁴. Para el caso de los videojuegos históricos, con desarrollo de títulos de conflictos posteriores, queda relegado a la identificación con el primer gran conflicto mundial.

6. LAS POSIBILIDADES DE LA AVENTURA GRÁFICA Y EL JUEGO DE ROL

Qué duda cabe que la potencialidad gráfica de los títulos de aventura y de juego de rol logra asumir el reto de reproducir y darle vida virtual a todo tipo de monstruos y monstruosidades.

Las razones principales se asientan sobre unas bases lógicas: en este tipo de juegos, la figuración y el dramatismo se perciben a través de la ambientación y recreación virtual de personajes. Por lo tanto, el “monstruo” va a ser reproducido según la imaginación del desarrollador, que a su vez debe responder a su propio criterio y al deseo del potencial usuario de identificar a esa figura “monstruosa”. Poco sentido tiene considerar particularmente a un engendro maléfico y que el videojugador lo suponga como un auténtico bufón. Por lo

43 Ya realizamos un acercamiento hacia el personaje en los videojuegos en: “La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico”, en *IX Estudios de Frontera*, Jaén, Diputación Provincial de Jaén, 2014, pp. 317-336.

44 Las referencias de los aliados a sus enemigos alemanes en la primera gran conflagración mundial se concretaban en el apelativo hunos, hecho que evidencia el definido concepto que se tenía en nuestra herencia cultural de lo que supuso la irrupción de Atila en el siglo V. Localizamos reflexiones interesantes, incluidas las reproducciones de carteles británicos de la I Guerra Mundial, en: <http://www.mundohistoria.org/temas_foro/primer-guerra-mundial/propaganda-los-hunos-del-kaiser>. Fecha de consulta: 14 de octubre de 2015. Podemos enlazar directamente con un discurso del káiser de 1900 donde se refirió a los hunos como ejemplo de fiereza para sus tropas, hecho que derivó en pocos años a ser difundido por la prensa y que encontró en el contexto bélico su desarrollo.



tanto, el concepto de lo “monstruoso” se va a configurar hasta ser absorbido por el medio. Y tanto ha sido así, que incluso el éxito de un videojuego, y su correspondiente saga, ha llegado a alterar la consideración de lo que *a priori* podemos tildar como villano, como un perfecto monstruo. Nos referimos a *Assassin's Creed*. Las facciones modélicas de sus personajes, en todas sus ediciones, no encajan con el modelo de “monstruo” deforme habitual para el occidental, y hacen que el asesino se convierta en un héroe, donde el asesinato no sea monstruoso en tanto que justifica el mal menor para evitar un mal mayor, que en el guion del juego está encarnado por la Orden Templaria.

El “monstruo” queda limitado en este juego a los caballeros templarios, donde las formas externas ocultaban un enérgico espíritu del Mal. Es algo muy parecido a lo que hemos mencionado anteriormente al aludir a Atila. El *bárbaro* se configura como un monstruo definido para Occidente, y al que cabe contraponer similar actitud desmedida y cruel. Tenemos el caso del videojuego *Ryse. Son of Rome* (Crytek, 2013), destinado para un usuario mayor de 18 años según la clasificación europea PEGI, y que desarrolla un auténtico festín de sangre a costa de matar bárbaros invasores del olimpo romano.

En otro orden de cosas, y aún con este tipo de juegos de aventura gráfica (y sin propósito de hacer ningún exhaustivo repaso por los títulos existentes en el mercado), consideramos muy oportuno recurrir al ámbito apocalíptico que se desarrolla en *Wolfenstein. The new order* (Machine Games, 2014). En un mundo imaginado y en un futuro inexistente pero virtualmente posible, la Alemania nazi había vencido en la II Guerra Mundial, y el juego, un *shooter* en primera persona, consiste en combatir en la resistencia. Lo interesante de este caso es la propia identificación de una cruz gamada como el ejemplo del mal, pero con mayor precisión e interés lo asume el personaje de *Calavera* (Wilhelm Strasse), un líder nazi absolutamente abominable tanto en sus acciones como en sus facciones. Los *supersoldados* generados por la presunta tecnología desarrollada por los nazis alemanes asumen finalmente esa configuración de monstruos creados por la mente. Son los reflejos de esos grandes engendros mecánicos clásicos que aparecen en los animes japoneses apocalípticos.

Esa modelación de personajes o conceptos tradicionales a la pantalla digital solo adapta algo ya existente. No es ninguna novedad en ese sentido. Lo original vendrá condicionado por la incorporación de las interpretaciones privadas de los desarrolladores. Si para Dante el Infierno tenía unos habitantes y no otros, hoy no es distinto. El interés se centra en cómo se ve reflejado ese “monstruo”. Escojamos ese mismo ejemplo. Existe un título en el que se adopta como usuario el personaje del escritor italiano con el fin de rescatar a Beatriz del Averno; se

trata de *Dante's Inferno* (Visceral Games, 2010). Los monstruos que nos asaltan y a los que hemos de vencer a modo de sucesión de *jefes finales*, responden a los que aparecen en la obra, pero con una interpretación ciertamente peculiar y actualizada de lo que podemos considerar como monstruoso. Baste ver la imagen de esa *monstrum fatale* que era Cleopatra, tal y como aludimos con anterioridad, con unas dimensiones extraordinarias, piel morada y unos ojos insuflados de sangre que aterran por su expresión.

Y este ejemplo nos da pie a referirnos a los que traspasan el universo de la cultura grecolatina hacia el mundo medieval y, en consecuencia, actual. La imagen de una Medusa⁴⁵ o de un Can Cerbero, no es muy distinta de la que puede proyectar el *troll* Grendel de *Beowulf*. Ese ideario es el que se ve engrandecido por la imaginación de los desarrolladores, teniendo además como amparo las obras de Tolkien y, de forma más reciente, de G.R. Martin. Todo el elenco de la iconografía de tradición medieval, como si de un *bestiario* se tratase, va a pasar por las tabletas de los diseñadores gráficos y ahí a nuestra cultura. Esos miedos, esos terrores, sin ser distintos, ahora comienzan a tener forma definida.

Son los videojuegos de rol los que terminan por asumir esos iconos de monstruos del pasado legendario y son adaptados a nuestra civilización. Tienen mucha consideración los que se desarrollan en el marco tolkiniano, como el de la serie sobre *El Señor de los Anillos* o más reciente de la *Guerra del Norte* (Snowblind Studios, 2011), aunque todo el universo artúrico también tiene su papel en este ámbito; basta con observar a los monstruos que combaten en *Rey Arturo* (FX Interactive, 2010), caso de los gigantes de las montañas, huargos o los espectros de ultratumba. En este sentido se configura y pergeña un extenso elenco de monstruos, aberraciones y quimeras que toma como modelos los que se hallan en figuraciones de la etapa medieval (bestiarios repartidos en miniaturas, capiteles, tímpanos y bajorrelieves) y que nos llegan recopilados en el amplio espectro del videojuego.

Es el “monstruo” como elemento ecléctico de cultura, hoy universalizada y mezclada por los diferentes aportes, como el japonés, con su dosis apocalíptica de grandes catástrofes y que termina por configurar un original medio de iconos propio de nuestro mundo. El pasado lo vemos a través de ese prisma, y posiblemente este fenómeno no varíe en los próximos años.

45 Es muy interesante el análisis realizado por M. Ferri Gandia sobre el desarrollo icónico del animador Ray Harryhausen: “Alma en suplicio. La Medusa animada de Ray Harryhausen”. *Con A de animación*, 3 (2013), pp. 122-142.



7. CONCLUSIONES

Hemos afirmado que en los videojuegos de estrategia no existen muchas posibilidades de que aparezcan monstruos deformes, por la propia idiosincrasia del tipo de juego y sus características. Son historias verosímiles. Las aventuras gráficas que dan cabida a imaginación y a la transformación de la realidad, a la manera de molinos convertidos en gigantes, asumen junto a los de rol el protagonismo de la imagen del monstruo. Todos son de épocas pasadas, y tal y como hemos referido a lo largo de esta aproximación, reflejaron los temores y los miedos propios de cada etapa, básicamente por desconocimiento del mundo que les rodeaba o de sorpresa ante sucesos inesperados (esa “alteración del orden natural”). Sus manifestaciones fueron en todo momento objeto de representación gráfica, escrita u oral, siendo una de las tradiciones universales más extendidas (el Tío Saín, el Sacamantecas, el Hombre del Saco... todos básicamente con la misión de controlar mediante el discurso el comportamiento de los más pequeños). La clave, en último término, era la respuesta ante unos modelos de repulsa ante lo peligroso para el individuo o para el grupo.

La novedad del *monstruo* retratado en el videojuego no es solo el hecho de ser una cuestión actualizada de todo el proceso anteriormente expuesto, sino de lo inédito que resulta el que se pueda representar con las perspectivas e imágenes concretas, y hacerlas reconocibles de forma general a través de una iconografía gestada a raíz de múltiples fuentes con el fin de lograr una mayor calidad narrativa: desde los conceptos y modelos tradicionales hasta los emanados de la imaginación de creativos y desarrolladores⁴⁶. En este sentido, se conduce de forma original lo que siempre había existido: la narración por medio de símbolos icónicos que eran reconocidos tanto por el artesano y/o artista como por el receptor del mensaje, pasando por el intermediario narrativo en el caso de que se precisase (sacerdote, por ejemplo).

Muchos de estos monstruos no basan su éxito en el terror, sino en la dimensión de lo que se conoce como fenómeno *fan*. Solo así se puede explicar que personajes de videojuego salten de las pantallas y se conviertan en referentes de mercadotecnia, caso de las figuras de la saga *Halo* o, para el caso que nos ocupa, de *Assassin's Creed*. En último término, la persona que compra un producto de estas características tiene un muñeco que representa a un asesino sobre su estantería.

⁴⁶ Acerca de esta cuestión, véase Pérez Latorre, Ó.: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, Laertes, 2011.

Es el mejor escaparate de la cultura actual. Los monstruos se ubican en el mismo plano que los héroes, confundándose en ocasiones. Si esta iconografía es así, ¿dónde podemos encontrar a los verdaderos monstruos si ya queda claro que no aparecen en las pantallas, no los podemos ver? De nuevo son los miedos interiores del individuo y del grupo los que los esbozan, pero no los perfilan: el cáncer, enfermedades crueles con la mente y con el cuerpo, discapacitados por nacimiento o por accidente, la muerte propiamente dicha... Son monstruos ocultos porque no se enseñan y no salen en las consolas. Únicamente se puede encontrar en cine y literatura algún caso que intenta abordar estos pavores, pero siempre con la intención de exponer la crueldad inherente a la existencia de esos miedos interiores.

Hemos querido realizar una reflexión sobre cómo aparecen los modelos “monstruosos” y el “monstruo” propiamente dicho en el medio que mejor identifica nuestra civilización, el videojuego por cuanto aúna imagen, sonido y tecnología digital. Con un universo iconográfico procedente de una tradición clásica y medieval, se vertebraba una serie de imágenes que recupera los miedos más identificados para la cultura occidental. La Historia los ha ido definiendo, y si acaso, es la imaginación de los desarrolladores y las posibilidades de la tecnología digital la que termina por asentar ese ámbito de dibujos plagados de deformidades, exageraciones, taras, fealdades, desproporciones además de espíritus corrompidos y viciosos, que al fin y al cabo, la monstruosidad no solo es imagen visual sino también conceptual.

No hemos considerado los videojuegos del género de terror⁴⁷, pues en sí mismos encarnan una diversidad de monstruos que tiene mayor vinculación con el universo cinematográfico que con el estrictamente videolúdico; de la misma manera que hemos desestimado el fenómeno “zombie” por su lejanía respecto a nuestro objetivo. No obstante, mucho debe el lenguaje del videojuego al del cine, pues modelos de monstruos pasarán de manera directa de un formato al otro. El desarrollo tecnológico permite esos logros, y los avances hechos en el fotograma recalcan en los diseños de los artistas videográficos; uno de los mejores ejemplos lo hallamos en el orco del *Señor de los Anillos*, adoptado y adaptado en diferentes títulos de rol.

Pero básicamente, y tras todo lo mencionado en esta aportación, queremos concluir con dos consideraciones que pensamos muy interesantes y que merecen nuestra atención. El *monstruo*, como concepto genérico y asumido como miedo, termina instalado en la mente de muchos historiadores. Es

47 Ramírez Moreno, ob. cit. Ver nota 11.



el orco el ejemplo que escogemos. El pánico a la irrupción del videojuego como medio de asunción de contenidos históricos para el futuro jugador y para el común social, está más extendido de lo que a primera vista pueda parecer. Para muchos profesionales, el futuro estará inundado por individuos que pensarán que el pasado estaba poblado por esas criaturas extrañas y ciertamente monstruosas, debido a que no habrá parámetros que los saque del error; se trata, insistimos, de un medio de ocio, de un canal de comunicación, donde solo se confunde con la veracidad en momentos de enfermedad mental. El adolescente es eso, adolescente, pero no es tonto ni ingenuo y sabe perfectamente que un orco o cualquier tipo de monstruo solo reside en la imaginación y en la perversión de algunas mentes. En realidad todo esto se resume en que el Monstruo se hace visible en el personaje de la Ignorancia. El terror a lo desconocido termina generando monstruos, como la misma razón.

En segundo lugar, debemos tener claro que vencer al *Jefe Final* tiene un reflejo evidente en nuestros propios límites y reservas de lo que percibimos. Miedos y temores diseñan día a día esos monstruos de los que huimos o a los que nos enfrentamos⁴⁸. Es en este estadio en donde hay que ubicar el auténtico monstruo presente en el videojuego. Si nos damos cuenta, el *Jefe Final* es la reproducción de nuestro reto, una meta que deseamos cruzar. La derrota del Gran Monstruo al final de una partida termina por representar la victoria sobre nuestro propio límite. En último término, somos nosotros mismos los generadores de monstruos que definen nuestras experiencias vitales. Nosotros somos, pues, los mayores monstruos vistos en un espejo. El videojuego es sencillamente una herramienta que nos permite verlo, y el pasado histórico una fuente inagotable de héroes y villanos que encuentra en nuestros modelos individuales y colectivos un cimiento de cultura original.

BIBLIOGRAFÍA MENCIONADA

ANDRADE, G.: *Breve historia de Satanás*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2014.

CAAMAÑO ROJO, M.J. (2002): "El mayor monstruo del mundo, de Calderón: reescritura y tradición textual", *Criticón*, 86, pp. 139-157.

48 Es la teoría sostenida por G. Jones: *Matando monstruos. Por qué los niños necesitan fantasía, super-héroes y violencia imaginaria*, Barcelona, Crítica, 2002. En este estudio, el autor argumenta que es una salida como medio para superar los miedos y los terrores, así como válvula de escape para la violencia implícita.

- Carta del liberal arrepentido a su confesor*. Tortosa, Impr. Joaquín Puigrubí, 1824. <http://books.google.es/books?id=RIL3y4XDR8EC&pg=PA14&pg=PA14&dq=Ver%C3%A9is+el+monstruo&source=bl&ots=3fXOpK4im&sig=OxtPvtxqq_YX1G5cPp7If3Wyr9Q&hl=es&sa=X&ei=1RYIVPvTB0PC7gaL1YDgDg&xved=0CDsQ6AEwBQ#v=onepage&q=Ver%C3%A9is%20el%20monstruo&f=false>
- CASANOVA ALAMEDA, M.: “Los monstruos en el pensamiento medieval europeo”, *Santes Creus: Boletín del Archivo Bibliográfico de Santes Creus*, 19 (2001-2002), pp. 35-49.
- CONDE SILVESTRE, J.C.: “Estrategias y recursos para la reelaboración de un poema heroico medieval en el siglo XXI: los *Beowulfs* de Robert Zemeckis y Caitlín R. Kiernan”, *Miscelánea Medieval Murciana*, XXXIII (2009), pp. 9-31.
- FERNÁNDEZ VEGA, J.: “El monstruo amable: nuevas visiones sobre la derecha y la izquierda”, *Nueva sociedad*, 244 (2013), pp. 154-161.
- FERRI GANDIA, M.: “Alma en suplicio. La Medusa animada de Ray Harryhausen”. *Con A de animación*, 3 (2013), pp. 122-142.
- DEL VAL VALDIVIESO, M^a I. (2005): “El mal, el demonio, la mujer (en la Castilla bajomedieval)”, en M. Santo Tomás Pérez (coord.), *Vivir siendo mujer a través de la Historia*, Valladolid, Universidad de Valladolid, pp. 13-40.
- GONZÁLEZ ALCANTUD, J.A. (1991): «Monstruos, imaginación e historia. A propósito de un romance», *Gazeta de Antropología*, 8, 1991. <http://www.ugr.es/~pwlac/G08_08JoseAntonio_Gonzalez_Alcantud.pdf>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.
- HASKINS, Ch. (2013): *El renacimiento del siglo XII*, Ático de los Libros, Barcelona (1^a ed. 1927 en inglés).
- INSÚA CERECEDA, M.: “De asombros, horrores y fatalidades: algunos apuntes acerca de las relaciones de monstruos (siglos XVII y XVIII)”, en M. Insúa y L. Peres (eds.), *Monstruos y prodigios en la literatura hispánica*, Madrid-Frankfurt, Iberoamericana/Vervuet, 2009, pp. 149-165.
- JENKINS, H.: *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*, Barcelona, Paidós, 2009.
- JIMÉNEZ ALCÁZAR, J.F. y RODRÍGUEZ, G.F. (2014): “La visión del musulmán en los videojuegos de contenido histórico”, en *IX Estudios de Frontera*, Jaén, Diputación Provincial de Jaén, pp. 317-336.
- “Sexualidades jugadas. El sexo en los videojuegos históricos”, en *I Jornadas interdisciplinarias sobre Estudios de Género y Estudios Visuales*, Mar del Plata, Universidad Nacional de Mar del Plata, 2014. <<http://historiayvideojuegos.com/?q=node/67>>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.

- JONES, G.: *Matando monstruos. Por qué los niños necesitan fantasía, super-héroes y violencia imaginaria*, Barcelona, Crítica, 2002.
- LACASA, P.: *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*, Madrid, Morata, 2011.
- LECLERQ-MARX, J.: “Los monstruos antropomorfos de origen antiguo en la Edad Media. Persistencia, mutaciones y recreaciones”, *Anales de Historia del Arte*, 1 (2010), pp. 259-274.
- LEÓN VEGA, E. y SABIDO RAMOS, O. (coords.): *Los rostros del Otro. Reconocimiento, invención y borramiento de la alteridad*, Barcelona, Ed. Anthropos, 2009.
- LEVIS, D.: *Los videojuegos, un fenómeno de masas. Qué impacto produce sobre la infancia y la juventud la industria más próspera del sistema audiovisual*, Barcelona, Paidós, 1997.
- LÓPEZ GUTIÉRREZ, L.: *Portentos y prodigios del Siglo de Oro: maravillas de la Naturaleza, lugares insospechados, historias misteriosas, duendes, licántropos, brujas, espectros, monstruos, luces extrañas*, Madrid, Ed. Nowtilus, 2012.
- MANCERA RUEDA, A. y GALBARRO GARCÍA, J.: *Las relaciones de sucesos sobre seres monstruosos durante los reinados de Felipe III y Felipe IV (1598-1665)*, Nueva York, Peter Lang, 2014.
- MARTÍNEZ CANTUDO, R.: *La generación que cambió la historia del videojuego*, Madrid, Síntesis, 2015.
- MARTÍNEZ CORTÉS, J.: “La construcción social del miedo. ¿El miedo se aprende en sociedad?”, *Crítica*, 977 (2012), pp. 19-22.
- MARTÍNEZ GARCÍA, P.: *El cara a cara con el otro: la visión de lo ajeno a fines de la Edad Media y comienzos de la Edad Moderna a través del viaje*, Frankfurt, 2015.
- MARTÍNEZ GÓNGORA, M.: *El hombre atemperado: autocontrol, disciplina y masculinidad en textos españoles de la temprana modernidad*, Nueva York, Peter Lang, 2005.
- MARTÍNEZ ROBLES, D.: *De Super Mario a Lara Croft. La historia cultural de los videojuegos*, Palma de Mallorca, T. Dolmen Editorial, 2015.
- MORDUCHOWICZ, R.: *La generación multimedia. Significación, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*, Buenos Aires, Paidós, 2008.
- MORENO SERRANO, F.A. (2011): “El monstruo prospectivo: el otro desde la Ciencia Ficción”, *Revista Signa*, 20, pp. 471-496.
- PANIAGUA PÉREZ, J.: “Los ‘Mirabilia’ medievales y los conquistadores y exploradores de América”, *Estudios Humanísticos. Historia*, 7 (2008), pp. 139-159.
- PARÉ, A.: *Des monstres et Prodiges*, 1585. Edic. en español: *Monstruos y Prodigios*, Madrid, Siruela, 1993.

- PÉREZ DE PERCEVAL, J.M.: “Animalitos del Señor. Aproximación a una teoría de las animalizaciones propias y del otro, sea enemigo o siervo, en la España imperial (1550-1650)”, *Áreas*, 14 (1992), pp. 171-184.
- *Todos son uno. Arquetipos, xenofobia y racismo. La imagen del morisco en la Monarquía Española durante los siglos XVI y XVII*, Almería, Instituto de Estudios Almerienses, 1997.
- PÉREZ DÍEZ, E.: “La lógica de lo monstruoso en el *Infierno* de Dante”, *Culturas populares*, 5 (2007). <<http://www.culturaspopulares.org/numcontent.php?numdisplay=5>>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.
- PÉREZ LATORRE, Ó.: *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*, Barcelona, Laertes, 2011.
- PERRON, B.: *A Cognitive Psychological Approach to Gameplay Emotions*. 2005. <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.94.5006&rep=rep1&type=pdf>>. Fecha de consulta: 10 de octubre de 2015.
- RAMÍREZ MORENO, C.: *Maestros del terror interactivo*, Madrid, Ed. Síntesis, 2015.
- REVUELTA DOMÍNGUEZ, F.I.: *Socialización virtual a través de los videojuegos: etnografía virtual sobre el uso de juegos on-line y videojuegos*, EAE, 2012.
- RUIZ CAPELLÁN, R.: “Donde no hay nadie no hay diablo”, *Cuadernos del CEMYR*, 11 (2003), pp. 237-276.
- SANTIESTEBAN OLIVA, H.: *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*, México, Plaza y Valdés, 2003.
- SENDRAIL, M.: *Historia cultural de la enfermedad*, Madrid, Espasa-Calpe, 1983.
- SIEBER, D.E.: “El monstruo en su laberinto: cristianos en las Alpujarras de *Amar después de la muerte*”, en F. Sevilla y C. Alvar (edits.), *Actas XIII Congreso AIH*, tomo I, 1998, pp. 740-746.
- TOST, G. y BOIRA, O.: *Vida extra. Los videojuegos como nunca los has visto*, Barcelona, Grijalbo, 2015.
- VAN DUZER, Ch.: “Guía de los monstruos marinos en los mapas medievales y renacentistas”, en I. Camarero y M^a M. Delgado (coords.), *Al-Andalus hoy: siete estudios y un contexto*, Ed. Alfar, 2015, pp. 147-157 (libro electrónico).
- VILLANUEVA MUÑOZ, E.A.: “Monstruos del Renacimiento español. La *Casa de los Tiros* en Granada”, *Cuadernos de Arte. Universidad de Granada*, 38 (2007), pp. 61-80.