

## APROPIACIÓN Y DESTRUCCIÓN DEL CUERPO EN VIDEOJUEGOS DE HORROR HISPÁNICOS

Blanca Estela LÓPEZ PÉREZ

Universidad Autónoma Metropolitana

<https://orcid.org/0000-0002-9666-8739>

Recibido: 29/11/2022

Aceptado: 20/10/2023



### RESUMEN

Para los campos del psicoanálisis, el cuerpo supera al organismo al ser apropiado a través del lenguaje en la construcción de su subjetividad. De ahí que esa imagen de cuerpo completo pueda proyectarse e identificarse en la interacción a través de un personaje en el entorno del videojuego. Así, el personaje es importante para el jugador porque es su yo en pantalla y, en consecuencia, la violencia ejercida sobre el cuerpo en pantalla ofrece una experiencia del horror con una intensidad y significación de mayor potencia que la plasmada en otras expresiones artísticas. A partir de estas reflexiones, en el presente artículo se explicarán las estrategias de apropiación y destrucción del cuerpo en los videojuegos *Dark Tales from Mexico* (2022) del estudio mexicano BitAll Force y *Dawn of Fear* (2020) del estudio español Brok3nside, a fin de establecer una relación entre las afectaciones del cuerpo en pantalla y su identificación en la imagen-cuerpo del jugador. Para ello, se utilizará la teoría psicoanálisis aplicada a la narratología, a partir de las propuestas de Jacques Lacan, Julia Kristeva y Mieke Bal.

**PALABRAS CLAVE:** videojuegos; cuerpo; horror; perspectiva.

## APPROPRIATION AND DESTRUCTION OF THE BODY IN HISPANIC HORROR VIDEO GAMES

### ABSTRACT

For the fields of psychoanalysis, the body surpasses the organism by being appropriated through language in the construction of its subjectivity. Hence, this full body image can be projected and identified in the interaction through a character in the video game environment. Thus, the character is important for the player because it is his or her on-screen self and, consequently, the violence exerted on the on-screen body offers an experience of horror with an intensity and significance of greater power than that embodied in other artistic expressions. Based on these reflections, this article will explain the strategies of appropriation and destruction of the body in the video games *Dark Tales from Mexico* (2022) by the Mexican studio BitAll Force and *Dawn of Fear* (2020) by the Spanish studio Brok3nside, in order to establish a relationship between the affectations of the body on screen and its identification in the player's body-image. To do so, we will use psychoanalytic theory applied to narratology, based on the proposals of Jacques Lacan, Julia Kristeva and Mieke Bal.

**KEYWORDS:** video games; body; horror; perspective.

## INTRODUCCIÓN

El género del horror, junto con los de la comedia y la pornografía, corresponde a una forma particular de narración cuyo efecto se sustenta en reacciones del cuerpo. Sin embargo, estas reacciones, lejos de obedecer a una simple estimulación sensorial, forman parte de la experiencia estética que estos géneros ofrecen. En tanto fenómeno de ficción, el relato de horror no sólo persigue provocar miedo o asco; su finalidad más acabada es el impacto descrito en 1919 por Sigmund Freud como “siniestro”, esa emanación de lo más íntimo del psiquismo<sup>1</sup> proyectada sobre el lienzo literario, cinematográfico o videolúdico, la cual pone al espectador frente a algo que el yo desea mantener oculto. Probablemente una de las manifestaciones de ese no-yo siniestro la ofrezca el cuerpo sobre el que no se tiene control.

El cuerpo en el campo del psicoanálisis trasciende los tejidos del *organismo*, aunque sea ahí, en el registro de lo real lacaniano, que se origina la posibilidad de devenir *cuerpo* al ser limitado por el lenguaje. Para Jacques Lacan (1985) el cuerpo está recortado por el lenguaje, es decir, el organismo se acota por un límite que permite la presencia de una imagen de cuerpo completo de manera especular con el Otro. Este cuerpo imaginario permite la identificación del yo; antes, sin embargo, la vivencia es de fragmentación. En otras palabras, el yo no se ha constituido como algo completo al igual que la imagen psíquica de lo que será el cuerpo en el registro imaginario. Esta imagen cuyos fragmentos en el registro de lo real no se han integrado pueden constituir una fuente de angustia. De ahí que eso reprimido del real fragmentado, que regresa, atente contra esta imagen de completud.

Gran parte de la experiencia de lo corporal se vive en la percepción espacial, por lo que su representación en pantalla adquiere verosimilitud

si puede hacer eco de las experiencias previas del jugador. El videojuego puede ofrecer un mundo ficcional coherente en tanto respete las reglas de construcción del espacio, las leyes físicas y su representación gráfica (Juul, 2011). La manipulación de los espacios, así como sus deformaciones (cambios en la iluminación, textura, forma, tamaño, etc.) son un recurso de ruptura de la percepción para lograr introducir la dimensión fantástica en el relato de un videojuego (Lozano, 2015) e, incluso, hacerla devenir siniestra. Este efecto se apoya también en la construcción de una perspectiva narrativa desde la cual se describe y se impregna de afectos tanto ese espacio como la mirada desde la cual lo experimenta.

La narración de horror permite a los videojuegos la identificación y proyección de pulsiones dentro de una experiencia de ficción que garantiza, más o menos, suficiente distancia para resultar disfrutable. Los límites del lenguaje de cada soporte narrativo o medio permiten la evocación de las memorias del cuerpo para lograr un puente que el espectador puede transitar por su familiaridad. Pero, a diferencia del horror fuera de este marco, hay posibilidad de suspenderlo, mantenerlo a distancia e, incluso, detenerlo por completo. En el videojuego, el cuerpo en riesgo no es el de un personaje tercero, sino el soporte de una identificación más cercana. Por lo tanto, el videojugador, a través de la identificación y la agencia, vive lo que le ocurre al personaje (Murray, 1999; López, 2021; López, Hernández y Núñez-Pacheco, 2022).

En el presente texto se usarán como referencia varios videojuegos, pero las obras centrales para el trabajo de análisis son *Dark Tales from Mexico*<sup>2</sup> (2022), desarrollado por el estudio mexicano BitAll Force —y que retoma varias leyendas mexicanas de horror narradas de manera capitular—, y *Dawn of Fear* (2020), del estudio

---

<sup>1</sup> El psiquismo corresponde a las funciones y procesos de la actividad mental, como son la percepción, la memoria y el pensar, entre otros.

<sup>2</sup> Es común que tanto los nombres de los estudios hispanohablantes como de los videojuegos que producen estén en el idioma inglés ya que esto facilita su comercialización en distintas regiones. Algo similar ocurre en cuanto al audio de las voces y los textos escritos que normalmente se ofrecerán en dos o más idiomas disponibles en el sistema.

español *Brok3nside*. Se eligieron estos dos títulos por la relevancia de los secretos (límites al conocimiento) familiares en las tramas narradas, pues la presencia de estos límites simbólicos en el psiquismo permite la constitución de una imagen de cuerpo completa, al menos en el registro imaginario.

## CUERPO, ABYECCIÓN Y DESTRUCCIÓN

El cuerpo como devenir del organismo limitado por el registro simbólico comprende una contraposición al dualismo cartesiano que separa mente y cuerpo (Perron, 2009) y propone una mirada monista con la que Sigmund Freud (2007) ya había trabajado desde el siglo XIX, en su texto “Proyecto de psicología para neurólogos” de 1895. Para autores posteriores, como Jacques Lacan y Julia Kristeva, el cuerpo no sólo no está dado, sino que se trata de una construcción que se elabora y conquista. Al no tratarse de un organismo fisiológico que puede ser medido, ordenado y, en consecuencia, controlado, el cuerpo al que se refieren estos autores es el de la pasión, el dolor y sufrimiento; es el cuerpo que, al escapar de la razón consciente, se corresponde con el horror. Mientras la apropiación de esta construcción de la imagen de cuerpo puede ofrecer agencia, la pérdida de control nos enfrenta al horror y la angustia. “La actuación [agency, agenciación] es el poder de llevar a cabo acciones significativas y ver los resultados de nuestras decisiones y elecciones” (Murray, 1999, p. 139). La toma de decisión con agencia permite al jugador construir distintos sentidos de interpretación para la experiencia ficcional y no solo reaccionar a ella.

Es necesario comenzar por describir cómo es que los tres registros lacanianos permiten la constitución del cuerpo en el psiquismo. El elemento que utiliza Lacan para explicar esta estructuración de registros es el nudo

borromeo, el cual permite anudar los tres registros manteniéndolos interconectados, pero sin mezclarse.

El nudo borromeo, a través del particular anudamiento de lo simbólico, lo imaginario y lo real, escribe en la estructura —cabe aclarar, ya constituida— la articulación entre el cuerpo simbólico, el cuerpo imaginario y el cuerpo real. Como no hay estructura del ser hablante sin tres, el cuerpo entonces es, en principio, el anudamiento de tres cuerpos. (Vetere, 2009, p. 359)

El cuerpo real, a diferencia del orgánico, es el origen de la pulsión y no de la necesidad, es decir, este cuerpo no se llena de proteínas y nutrientes, sino del discurso del Otro. Así, la vida orgánica no implica a la vida del psiquismo. Ese discurso del Otro inscribe el cuerpo también en el registro imaginario, permitiendo la aparición de un yo [moi] objeto de goce; esto es, un objeto alienado a esa palabra ajena. El cuerpo imaginario pertenece al Otro y no a la subjetividad, ya que esta sólo se presentará ante la apropiación (agencia) de esa palabra otra y, junto con este “robo” del discurso, deviene el cuerpo que ahora pertenece al yo [je]. Un cuarto elemento es la manera en que estos tres registros quedan anudados, deviniendo en el cuerpo vivo más allá del organismo.

Esta transmutación de objeto a sujeto resulta por demás costosa para el individuo, ya que renuncia a la certeza unidireccional de la palabra del Otro para adentrarse en la duda y la posibilidad de interrogar (Lacan, 2008). Al presentarse la pregunta, el sujeto que deviene apropia y conquista el cuerpo en lo simbólico<sup>3</sup>. Esto se puede observar en el contraste de ambientes de juego que ofrecen al jugador instrucciones claras sobre qué debe hacer, frente a otros en los cuales debe descifrar el entorno para poder actuar. La incertidumbre abona a la sensación de pérdida de control y permite al jugador experimentar

<sup>3</sup> El registro simbólico es, para Lacan, el del significante, es decir, el del lenguaje que ya le es propio al sujeto como resultado de que reconoce el límite con la palabra que le viene de otro. Al tener lenguaje propio, también se hace propia la imagen del cuerpo.

emociones vinculadas al acto de jugar (Lozano, 2015), de tal suerte que el diseño de juego, lejos de proporcionar certezas al jugador, le exige dudar e interrogarse sobre el curso de acción, evocando así la angustia situacional que implica el proceso de subjetivación. Vale decir que el videojuego, para poder presentar al horror como experiencia estética, debe ser capaz de evocar en el jugador las memorias orgánicas de una etapa “sin cuerpo”, sin agencia, pero en un espacio más o menos libre de riesgo. Es decir, el jugador guarda memorias inconscientes grabadas en el psiquismo de una etapa muy temprana, previa a la articulación de la imagen-cuerpo completa. Algunas representaciones audiovisuales pueden detonar memorias de las sensaciones que se experimentaron en ese entonces, pero con la distancia necesaria para que no resulten dañinas al jugador e, incluso, puedan disfrutarse durante la experiencia estética.

Para Bernard Perron (2009), la razón por la cual los videojuegos pueden ofrecer al jugador experiencias de horror mucho más cercanas que la literatura o el cine es porque su vivencia del entorno del juego es a través de un personaje que él o ella controla. Este prótesis de imagen-cuerpo permite a los jugadores actuar y sentir los elementos del sistema, así como experimentar distintos tipos de efectos. De manera particular, esta posibilidad de dirigir el personaje se realiza a través de un control, haciendo uso de las manos. Así, el lenguaje que permite darle sentido a los actos de juego no se circunscribe a lo audiovisual, sino que involucra elementos hápticos. La sensorialidad háptica, a diferencia de la visual y la acústica, tiende a ser más bien bidireccional al implicar no sólo los datos sensoriales obtenidos del objeto percibido, sino también los movimientos involucrados para lograr la percepción de esas propiedades (Jones, 2018). El control de los movimientos en pantalla se conecta con los movimientos hechos por las manos en respuesta a lo percibido audiovisualmente; las acciones dentro del juego pueden afectar al tiempo de respuesta en pantalla y provocar efectos en el control como

vibraciones. En consecuencia, el sistema de juego logra un circuito comunicacional con el jugador cuyo lenguaje puede considerarse de mayor complejidad que otros medios, pues ofrece una participación corporal distinta.

Si bien en un primer momento la angustia que logra producir un videojuego se sostiene en la capacidad del jugador para agenciar el control, también es necesario un segundo elemento, en el cual el jugador encuentra en su personaje o avatar un espejo para el cuerpo en el registro imaginario. Esta identificación puede ser explicada con el estadio del espejo como lo propone Lacan (2008): “[...]la transformación producida en el sujeto cuando asume la imagen, cuya predestinación a este efecto de fase está suficientemente indicada por el uso, en la teoría, del término antiguo *imago* [en itálicas en el original]” (p. 100). El reconocerse en un espejo permite que el yo [*moi*] aparezca como construcción imaginaria antes de que pueda identificarse en otros. La identificación de este yo en otros también aplica, de manera posterior, no sólo a personas de carne y hueso, sino a construcciones sobre objetos de ficción como personajes en novelas, películas y videojuegos. De ahí que, al adquirir control del personaje, la relación especular se intensifique, es decir, el jugador ya no sólo se identifica con el personaje, como ocurre en otros medios, sino que es el personaje.

Esta relación con el espejo sostiene al yo [*moi*] amarrado a sus fantasmas inconscientes, es decir, fantasías que constituyen el registro imaginario desde una posición de dominación (Lacan, 2008). Por ello, no resulta extraño que en un primer momento las identificaciones se den por metonimia y en función de la cercanía imaginaria con la representación de personajes y conflictos, como puede observarse en títulos donde los jugadores pueden elegir el personaje para jugar (videojuegos de peleas, por ejemplo), no sólo por sus habilidades para el combate, sino por elementos como el sexo, la raza, el atuendo, entre otros atributos. Los juegos con posibilidad de crear el personaje al ofrecer menús de opciones

para seleccionar características físicas al gusto de los jugadores muy rara vez tienen opción para escoger características como amputaciones, daños corporales o partes faltantes. La identificación es más sencilla e inmediata a figuras completas.

Esto permite explicar en parte la aversión hacia la imagen del cuerpo hecho pedazos en pantalla: la ruptura de la imagen-cuerpo es una ruptura del estado de homeostasis alcanzado en el yo [*moi*] y, de alguna manera, también evoca esos momentos antes de que se constituyera la imagen-cuerpo. Así, elementos técnicos del *gameplay* como suspensión de la respuesta en tiempo real y la pérdida definitiva del control abonan al efecto de horror al presentar el cuerpo del personaje como ajeno a la voluntad del jugador. El cuerpo alienado (robado) queda fuera de la agencia del jugador; en contraste, el cuerpo apropiado por el jugador es resultado de la delimitación a través del registro simbólico y es el que responde por y a través de ese cuerpo subjetivado.

*Dark Tales from México* es una obra que ofrece un prelude y nueve capítulos en los cuales el personaje de Alma Guerrero va en busca de su abuela, Esperanza, quien ha desaparecido. En el primer capítulo titulado “Preludio: es sólo un sueño”, el jugador debe atravesar un laberinto cambiante para lograr despertar. Se observa en la advertencia hecha por el gato Roble el horror primordial a ser devorado por ese Otro en forma de hombre del saco, pero, además, la insistencia en el sacrificio de los infantes. Como se ha explicado, la posición infantil es la de ser objeto de goce del Otro, una posición de objeto que sólo se sostiene en el registro imaginario al desconocer la posibilidad del límite simbólico, el cuerpo del *infans*<sup>4</sup> sacrificado a la voluntad del gran Otro.

La identificación en el acto de juego no sólo se logra gracias a que el jugador empatice con la meta del personaje, sino también a la selección del objeto perdido a recuperar: la abuela, un

avatar de ese gran Otro, la madre en el registro imaginario. El Otro, para Lacan, no es sólo la manera en que permanecen grabadas en el psiquismo las marcas de la exterioridad que se hizo cargo del *infans*, sino también un lugar otro (diferente) en el cual el ello habla desde el registro real (Lacan, 2008). La fuente de angustia radica en la amenaza de desaparición violenta de esta primera posición infantil (yo narcisista), devorada por un monstruo antropomorfo, que puede corresponderse a un desdoblamiento del gran Otro, en tanto horror que devora para conservar al *infans* sólo para sí. Así, el Otro tiene un carácter dual: es la inscripción de los primeros cuidados y el placer que generaron, pero también un espacio donde el *infans* permanece atrapado y estático porque no puede sobrevivir sin ese Otro.

En el primer capítulo se narra el recorrido de Alma a través del laberinto en las catacumbas del Claustro de San Jerónimo en Ciudad de México; debe encontrar las claves para abrir rejas que separan en secciones los sótanos. Entre los elementos que Alma encuentra está el relato de “El callejón de las jóvenes manos”, que trata sobre el castigo que les fue impuesto a un par de jóvenes por asesinar a su tutor, quien, ellos declararon, era un monstruo que vestía girones de jute. Alma encontrará las manos que fueron mutiladas a los jóvenes en castigo y las utilizará para accionar el mecanismo de las rejas. Las manos desarrollan una conexión peculiar con la boca y, posteriormente, con los ojos de los bebés, no sólo como una herramienta de supervivencia, sino como un mecanismo para satisfacer la curiosidad y apropiarse del mundo que se comienza a constituir como exterior (Leader, 2016).

La privación de las manos es una clausura con respecto al mundo: la palabra de los jóvenes no es validada por la ley y su posibilidad de contradecir a la autoridad totémica eliminada. Es decir, aquella autoridad que, lejos de ejercer una ley justa, se niega a escuchar a las partes y aplica el castigo sin justicia. Ya no pueden acceder a otra

<sup>4</sup> *Infans* es un término lacaniano que significa “el que no habla” e implica que no hay capacidad de uso de las palabras. No es necesario que coincida con la infancia, dado que se acerca más a la descripción de un estado de alienación con respecto al lenguaje.



posición que no sea la del objeto y su cuerpo es expropiado a través de la mutilación. Sin embargo, cuando Alma puede utilizarlas, pierden su inercia y se convierten en mecanismos activos para que ella logre avanzar en la resolución del laberinto. Las manos de los cadáveres, lejos de presentarse como repulsivas, en tanto se trata de productos violentos de un trauma corporal, facilitan a Alma lograr algo imposibilitado a sus manos. Esta posibilidad de reconocer el pasado en el presente acerca al personaje hacia la salida, pues logra abrir las puertas y rejas. Lo que la violencia sin ley convirtió en un cuerpo mutilado e inerte, Alma resignifica al dar una función en su recorrido.

Junto con las mutilaciones, los órganos sin cuerpo también contribuyen a generar fuentes de angustia. Alma encontrará en su recorrido una especie de bolsas colgadas del techo que sirven de útero para pequeños fetos en su interior. Otra leyenda expuesta en el juego hace alusión al castigo impuesto a mujeres por el ejercicio de su sexualidad y la venganza que cobrarán los no nacidos; por ello, la ruptura de esas bolsas anuncia al jugador la aparición de algo terrible. La generación de recién nacidos sin la presencia de la subjetividad de la posición adulta del yo [je] no da pie a la inauguración de la vida en el psiquismo, sólo permite una productividad maquinal carente de cuerpo y, en consecuencia, de sujeto. La conquista del cuerpo en lo simbólico implica trascender la funcionalidad orgánica para acceder al deseo propio y no mantenerse en el heredado o impuesto. Al respecto, Leibson (2018) manifiesta:

[C]ada vez que un cuerpo se produce y se constituye como tal, entra en un pacto y en ese pacto, que es marca, rúbrica, se ofrece, se sacrifica y se pierde ese resto que, a partir del momento en que es ofrecido, deja de pertenecerle al sujeto. (p. 399)

Con esto refiere a que el cuerpo en el registro imaginario, el cual se pretende completo y cerrado, pero perteneciente al Otro, debe reconocer sus límites y faltas, como es el caso de la enfermedad o el envejecimiento.

En contraste, un órgano aislado de la corporeidad y secreciones sustenta la pureza del cuerpo imaginario; el deseo propio le resulta abyecto:

La abyección aparece como rito de la impureza y la contaminación en el paganismo de las sociedades donde predomina o sobrevive lo matrilineal, donde toma el aspecto de exclusión de una sustancia (nutritiva o ligada a la sexualidad), cuya operación coincide con lo sagrado, ya que lo instaura. (Kristeva, 2020, p. 27)

El horror adviene cuando el laberinto evidencia la primordial conexión entre los elementos mujer, útero y monstruosidad (Creed, 2007), al ofrecer un espacio arquitectónico que resguarda los fetos en los úteros, pero purificados de la corporeidad femenina y de su conexión con la dimensión animal de la procreación.

Así, las bolsas uterinas del juego no sólo se manifiestan como una represión de lo animal, sino también de la decadencia del cuerpo que puede parir y deteriorarse. Para Kristeva (2020), la limpieza de esas impurezas de lo mortal y limitado son parte del motor de la religiosidad que persiste, aunque los cultos particulares dejen de existir. Por ello, no es poco frecuente encontrar las figuras de conventos y monasterios en las ficciones mexicanas como escenarios para la transgresión, la presencia demoníaca y lo monstruoso, es decir, el horror, a lo largo del siglo XX. Ejemplo de lo anterior se observa en producciones de la tradición cinematográfica como *Dos monjes* de Juan Bustillo Oro y *El fantasma del convento* de Fernando de Fuentes, ambas de 1934, o *Satánico Pandemonium* (1978) dirigida por Gilberto Martínez Solares, así como *Alucarda* (1977) de Juan López Moctezuma. Esta confrontación entre lo sagrado (objeto imaginario) y lo profano (sujeto en lo simbólico), es lo que constituye la abyección y el núcleo de la angustia.

Estos pares de opuestos, objeto-sujeto, sagrado-profano, puro-impuro, mantienen

una relación de reflejo invertido. La relación especular también implicará un diálogo de gran complejidad no sólo entre el Otro y el yo dado, sino entre el adentro y el afuera. Para que el yo [*moi*] pueda devenir el yo [*je*] del registro simbólico, es necesaria una suerte de expulsión de la posición pasiva de objeto gozado por Otro. A diferencia de la destrucción del cuerpo que corresponde a una destrucción de la imagen especular para evocar el tiempo primordial en el que esa construcción no existía, la expulsión del cuerpo imaginario como objeto caído es una fuente poderosa de angustia ante la posibilidad de emancipación frente al Otro.

El cadáver (*cadere*, caer), aquello que irremediablemente ha caído, cloaca y muerte, trastorna más violentamente aun la identidad de aquel que se le confronta como un azar frágil y engañoso. Una herida de sangre y pus, o el olor dulzón y acre de un sudor, de una putrefacción, no significan la muerte. [...] Esos humores, esta impureza, esta mierda, son aquello que la vida apenas soporta, y con esfuerzo. Me encuentro en los límites de mi condición viviente. De esos límites se desprende mi cuerpo como viviente. (Kristeva, 2020, p.10)

Ese cuerpo caído de la gracia del registro imaginario encuentra la posibilidad de vida en el simbólico al enfrentar sus faltas encarnadas en los límites de lo corporal. De ahí que la angustia se vea acentuada: la vida en el registro simbólico comienza con el asumir el límite que es la muerte. El cuerpo que el sujeto apropia es mortal. El horror al cuerpo o *body horror* es la representación de la angustia ante el cuerpo descompuesto y fuera del control racional del registro imaginario. El horror al cuerpo es el horror a la caída narcisista.

El juego muestra en las catacumbas del claustro una rara escultura de María encinta que, en tanto estatua, permanece inmóvil e impoluta. Aunque este tipo de representaciones aluden a la dimensión humana del personaje (Crespo, 1992),

se trata también de un elemento pétreo que permite la confrontación con el cuerpo gestante y capaz de sangrar, cuando Alma lo atraviesa con una espada. El corte de la espada puede ser leído como inaugural de la vida al romper la piedra y como límite de la misma al romper el órgano aislado con una herida letal. La escultura que sangra permite la entrada a otra zona del preludeo. Alma no recibe daño alguno en el nivel, pero sí ejerce acciones sobre los órganos y las manos mutiladas; así, el diseño de jugabilidad persigue evocar las memorias orgánicas sólo de manera especular en la identificación.

## PERSPECTIVA Y LOS HORRORES AL CUERPO

El cuerpo visualizado como un gráfico en pantalla sirve como lienzo para la identificación imaginaria del jugador. Este soporte permite sostener una relación especular para la vida vicaria del jugador en el ambiente de juego, de tal suerte que se pueda experimentar cercanía significativa con aquello que le ocurra a este personaje. Sin embargo, el hecho de mantener los acontecimientos del juego sobre un personaje que visualmente se ofrece como una tercera persona crea una distancia a la cual recurrir sobre todo cuando este soporte experimente daño o destrucción. A pesar de que la construcción de la perspectiva en narrativa audiovisual es mucho más que un encuadre mecánico de cámara, la diferencia entre la construida desde la tercera o primera persona en un videojuego tiene impacto en la manera como se vive la relación de especularidad del cuerpo en el registro imaginario. Esto se observa sobre todo en el género del horror, cuando esta perspectiva permite incrementar o reducir la distancia con la cual el jugador vive la afectación de su cuerpo imaginario.

Para que el jugador pueda interpretar lo representado en pantalla, el lenguaje debe evocar las experiencias subjetivas sobre las sensaciones corporales. Así, el jugador logra leer los estímulos a los cuales se expone y darles sentido desde una dimensión comunicacional. Esto se relaciona con las propuestas de Mieke Bal cuando inscribe

este fenómeno en lo perceptual, alejándose de las pretensiones de objetividad dentro de la narración de un medio.

La percepción, en cambio, es un proceso psicosomático que depende fuertemente de un cuerpo receptor; un niño pequeño ve las cosas de manera muy diferente a como las ve un adulto, si sólo consideramos medidas. El grado de familiaridad con lo que vemos también tiene influencia en la percepción. (Bal, 2009, p. 145)

Ese cuerpo que percibe interpreta el sistema de juego desde su relación particular con la corporeidad y con sus memorias corporales. Por ello, el juego, en tanto texto, puede ofrecer elementos que comparten convenciones con el contexto social y cultural donde es concebido, pero guarda un vínculo individual con cada jugador que lo experimenta e interpreta la experiencia.

En consecuencia, el cuerpo que permite construir una perspectiva involucra, al menos, dos momentos. En primer lugar, una exposición a los elementos del juego para que, a través de una sintaxis audiovisual, el jugador pueda acceder al texto videolúdico y reaccionar a lo que el ambiente de juego ofrece (interreactividad). Y un segundo momento donde la mera reacción es superada para lograr un involucramiento profundo con el texto (interactividad). De esta forma, el acto de juego se convierte en una experiencia de ficción, al lograr evocar en el jugador los afectos necesarios a partir de las provocaciones ofrecidas por el juego. El cuerpo de la especularidad entra en el escenario como parte de este fenómeno de ficcionalización que conecta al jugador con el texto. Pero en esta lectura hecha por el jugador también participan convenciones contextuales, como las de los lenguajes cinematográficos, lo que permite representar distintos grados de sentimiento de presencia, según King y Krzywinska (2006). No resulta extraño atribuir la presencia de estos grados a usos de la cámara, como son la primera o tercera persona en un videojuego.

Si bien el cine, con el uso de diferentes encuadres, logra construir distintas perspectivas, el lenguaje audiovisual no es la columna vertebral de la presencia del jugador en el medio del videojuego, ya que la experiencia también se sostiene en elementos como las acciones y metas en el mundo del juego. De ahí que sea posible afirmar que la perspectiva como fenómeno de percepción y de ficcionalización no es una consecuencia de la proximidad planteada por el uso de la cámara (Egenfeld-Nielsen et al., 2008), pero tal vez sí la especularidad, como se explicará a continuación. Siguiendo a Carol J. Clover (1997) en su trabajo sobre la identificación en el *slasher* cinematográfico, la manera de representar el género en pantalla permite juegos de contraste entre feminidad y masculinidad de maneras más crudas que en otros géneros narrativos. Para apelar al yo, lo mostrado en pantalla debe tener algún eco con su dimensión narcisista, para después oscilar entre los distintos personajes que muestran diferentes miradas sobre la situación y cómo resolverla. De esta manera, videojuegos que ofrecen la posibilidad de jugar con varios personajes suelen lograr su efecto apoyándose en cámaras de tercera persona, mientras que aquellas historias con un solo protagonista pueden utilizar la cámara de primera persona. Así la presencia dentro del ambiente de juego es construida más por el sistema narrativo que por los recursos técnicos aplicados en pantalla.

El videojuego español *Song of Horror* (2019) de Protocol Games presenta al jugador por lo menos cinco personajes jugables. El juego comienza con la misteriosa desaparición del afamado escritor Sebastian P. Husher, y el jugador podrá utilizar cualquiera de los personajes para ir en su búsqueda, comenzando por la mansión donde fue visto por última vez. Al explorar la mansión, el jugador encontrará claves sobre lo ocurrido al escritor y se enfrentará a “la presencia”, una entidad paranormal que absorbe a los personajes si logra alcanzarlos. Los atributos de los personajes son variados tanto en lo físico como en lo mental, por lo cual la manera en que se experimenta la información en el espacio de juego es dispar:



cada personaje tiene atributos que le permiten observar y darse cuenta de diferentes detalles en el mismo espacio. Por ejemplo, al personaje de Daniel Noyer, un alcoholico en recuperación, la información que el entorno le ofrece a través de cápsulas de texto es muy pragmática y tiende a ser superficial, mientras que el personaje de Sophie van Denend, una galerista, puede obtener información de las pinturas, libros y documentos antiguos que se encuentran en la residencia. En este caso, el uso de la cámara en tercera persona abona a la construcción de diferentes formas de percibir el entorno y los retos, pero no todos los casos son iguales.

Para nombrar un juego donde sólo se ofrecen dos perspectivas a pesar de contar con muchos más personajes, se puede traer a colación el *slasher Friday the 13th: The Game* (2017) de Gun Interactive, adaptación de las películas de la franquicia en las que un grupo de jóvenes es perseguido y asesinado por la madre de un chico, Jason Voorhees, que se ahogó en un campamento de verano. En las secuelas, las muertes las realiza Jason, quien ha regresado de la muerte. El videojuego permite jugar ya sea con uno de los consejeros del campamento o con Jason, y la variación de perspectiva oscila entre ser el perseguido, una víctima que trata de evitar ser asesinada, o el perseguidor, Jason. Los consejeros tienen atributos como velocidad, sigilo y resistencia, entre otros, con valores numéricos diferentes para cada personaje, pero eso no ofrece suficiente información como para construir caracteres individuales que faciliten la identificación con ellos.

Se observa entonces que los atributos numéricos que el sistema de juego otorga a los personajes no necesariamente contribuyen a la construcción de una perspectiva particular y, en consecuencia, una identificación poderosa, por lo que el valor de la destrucción de los cuerpos de los jóvenes en *Friday the 13th: the Game* puede no tener mayor significado que el de perder una misión o no desbloquear un logro. Por su lado, *Song of Horror* no hace pedazos los cuerpos, sino

que desaparecen absorbidos por “la presencia” no sin antes experimentar distintas formas de caída en estados de locura; esta forma de daño sobre el cuerpo especular no parece demasiado vistosa o violenta, pero, al experimentar la perspectiva desde los afectos evocados en el jugador, la pérdida de los cuerpos ficcionales en la nada sí puede redundar en una evocación de la pérdida de la imagen especular del cuerpo en la identificación. Al no acotarse esta pérdida a pedazos de carne, y más bien quedar desbordada y sin límite, se constituye como una poderosa fuente de angustia.

Parte importante de la perspectiva, como lo mencionó Bal, se encuentra en la dimensión del imaginario. Como lo plantea Wolfgang Iser (1993), se trata de la influencia del contexto en el que el jugador está inserto. La manera de significar el cuerpo en lo social se alimenta del registro imaginario de los sujetos que lo constituyen y, al mismo tiempo, esa dimensión social se impone en lo particular. En consecuencia, no debe resultar llamativo el hecho de que el horror al cuerpo ofrezca más representaciones en las producciones anglosajonas que en las de desarrolladores latinoamericanos. En el marco de las culturas que consideraron al método científico como infalible hacia finales del siglo XIX y principios del XX (Hobsbawm, 2011), aquello que pudiera escaparse de esta ciencia positivista indicaría el límite del control y la predicción: el género del horror presentándose como límite a esta forma de razón científicista permite a los personajes identificar monstruos y fenómenos como anomalías inexplicables (Carrol, 2004). El cuerpo humano con sus distintos padecimientos y trastornos habría sido uno de los principales lugares de confrontación, tanto en la dimensión fisiológica como la mental:

El horror a la incertidumbre de la salud —o la inhumanidad— de la descendencia es una preocupación biológica real y ha sido retratada por muchas películas de género, incluyendo *El bebé de Rosemary* (dir. Roman Polanski, 1968) y *El engendro*

*del diablo* (dir. David Cronenberg, 1979).  
(López Cruz, 2012, p. 163)

Ello también ha sucedido con otros elementos como las mutaciones aberrantes, anomalías biológicas, las enfermedades y, evidentemente, las trasgresiones a toda condición humana, como sería el zombie. Las epidemias, virus que provocan mutaciones y cuerpos en transformación o descomposición, resultan figuras frecuentes en títulos de videojuegos, desde *Zombie Zombie* (Quicksilver, 1984) hasta los de la última década como *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), *The Last of Us* (Naughty Dog 2014) y *Days Gone* (SIE Bend Studio, 2019).

En contraste, las culturas judeocristianas depositan el principio de certidumbre en el pensamiento religioso que provee prescripciones para protección contra horrores de mayor abstracción que las anomalías de la biología.

En efecto, la naturaleza funciona en el cine de terror como el territorio de los dioses, y el terror es el castigo humano por haber invadido ese territorio al volverse tan complaciente o tan obsesionado que no le damos el debido respeto. Una vez más, no es que la naturaleza sea mala, sino que en última instancia no puede predecirse, aprovecharse o explotarse sin consecuencias horribles. En contraste con la naturaleza claramente moral del mal que se origina en el ámbito de lo sobrenatural o en los rincones ocultos de la psique humana, la rebelión de la naturaleza es fundamentalmente amoral. Por lo tanto, en la medida en que una religión —digamos, el cristianismo, por ejemplo— se ha reducido en gran medida a un código moral-cultural, es virtualmente impotente en este terreno dentro del cine de horror. (Stone, 2001, p. 7)

La pérdida de control sobre el cuerpo no radica en este caso en un virus mortal pero amoral, sino en un límite a partir del cual la divinidad se termina y comienza lo diabólico. La luz de la

razón positivista se corresponde con el estado de gracia en tanto estabilidad mortal del yo en el registro imaginario. De ahí que en ambos casos la angustia y el horror comiencen cuando el cuerpo pierde este estado y es reclamado por la naturaleza indómita, o bien poseído por fuerzas demoniacas.

En el videojuego *Dark Tales from Mexico*, la perspectiva de la cámara es en primera persona, es decir, sólo durante la introducción el jugador podrá ver a cuadro al personaje de Alma, y durante el juego la cámara será la mirada del personaje y del jugador. El campo de visión del jugador queda restringido y eso permite construir tensión en los puntos ciegos. Si bien Alma no puede ver qué hay detrás de ella, sí puede ver los espacios detrás de las rejas que los custodian, creando una especie de encierro transparente. Por su parte, *Dawn of Fear* ofrece la historia sobre el regreso de Alex al hogar donde creció y que ahora ha heredado. Al explorar el recinto, el jugador deberá resolver varios acertijos que lo llevarán a averiguar las razones del suicidio de la madre de Alex y a descubrir aquello temible que la casa esconde. Hace uso de una perspectiva de cámara de tercera persona a varias cámaras que no encuadran al protagonista en un plano *over shoulder*, sino que lo siguen conforme se ubica en el espacio, de manera más cercana a una especie de cámara de seguridad sobre la que el jugador no tiene control.

La restricción al campo de lo visual se sostiene en el diseño del espacio de juego que, a diferencia del propuesto en *Dark Tales from Mexico*, fracciona el espacio en compartimientos que se corresponden con la estructura de una casa habitación antigua que no permite ver qué hay en el cuarto contiguo. Lo desconocido no se circunscribe al campo visual del personaje, sino a lo que ocultan los muros de la estructura. Estos recursos permiten al jugador identificarse con la perspectiva focalizada en Alex y sus deseos, y dado que el personaje sí puede sufrir daño masivo al cuerpo, la angustia del jugador puede evocarse con mayor facilidad.

Así, la perspectiva queda acotada por la restricción de acceso al Otro, ya sea a través del espacio o de la mirada, y lo que resuena en el imaginario del jugador gira en torno a la pregunta “¿Qué es lo que quiere de mí?”, con la esperanza de que eso que está fuera de cuadro exista. En otras palabras, que haya algo ahí que sostenga la ilusión del yo en el imaginario; sin embargo, Perron (2009) ya ha señalado que fuera del encuadre de la cámara es la zona donde el personaje puede morir; si esto es posible, se debe a que caerá en la cuenta de que no hay nada, ni siquiera un monstruo que lo haga pedazos. Ese es el secreto guardado por los recintos. La respuesta a la pregunta pone límite a la inmortalidad del yo en el registro imaginario.

## EL CUERPO ATORMENTADO

El cuerpo en lo simbólico, en tanto vivo y emancipado del gran Otro, experimentó en su devenir angustia, pero también culpa. El psicoanálisis presenta varias vertientes para el trabajo sobre la culpa: para Sigmund Freud (2007), la culpa se presenta cuando el sujeto se emancipa del Otro (lo traiciona) y se atreve a apropiarse su cuerpo y palabra; Lacan (2010) añade a esta propuesta que la culpa deviene de pedir permiso al Otro para tener un deseo propio, pero, como se ha fantaseado con la desobediencia, esta debe pagarse (Lacan, 2008). En contraste, para Otto Rank (2014) es la culpa imaginaria (aquella causada por algo que no ha cometido pero se fantasea con hacer) lo que paraliza la emancipación del sujeto. En consecuencia, el sujeto deberá someterse sin escatimar en violencias tanto imaginarias como simbólicas, por lo que no sorprenden la cantidad de trabajos de ficción que elaboran sobre el vínculo entre religión, horror y cuerpo.

Algunos de los títulos recientes desarrollados por estudios de países con culturas de estas características, como es el caso de *Dark Tales from Mexico* (México), *Song of Horror*, *The Occultist* y *Dawn of Fear* (los tres desarrollos españoles), *Lust from Beyond* (Polonia), entre otros, hacen

uso tanto de figuras religiosas como de recintos tales como conventos, monasterios y abadías. Estos, lejos de tratarse de lugares de seguridad y refugio, son retratos de vigilancia y restricción sobre el cuerpo. También es común el uso de casas viejas o antiguas como recintos de búsqueda y reencuentro con este sistema de restricciones, así como escenarios laberínticos para buscar y esconderse de la mirada del gran Otro. En las tramas que estos juegos presentan es común que la salud mental de los personajes resulte comprometida al acercarse a las respuestas que buscan (traición al Otro reflejada, que merece castigo de pérdida de facultades mentales o afectaciones sobre el cuerpo); esto suele ocurrir cuando develan alguno de los secretos que sus familias ocultan. Así, el discurso del Otro cae como ideal, lo mismo que el yo: Alex (*Fear of Dawn*), Alan (*The Occultist*) y Alma (*Dark Tales from Mexico*) recuperan conocimiento sobre sus antecesoras a cambio de reconocer a sus padres y abuela como humanos y no ideales.

Esta afectación de cuerpo y alma permite ejemplificar al fantasma reviniente que Kristeva (2020) conecta con el cuerpo en el registro de lo real y que el imaginario intenta en vano sofocar. Así, esta dualidad —cuerpo y alma— resulta solo aparente, ya que no hay separación y tampoco manera de prescindir de alguno de los dos, es decir, es monista y no dualista. El yo [*moi*] comienza a devenir yo [*je*], pero eso no quiere decir que los contenidos de los registros real e imaginario queden clausurados, por lo que el psiquismo experimenta efectos tanto en lo orgánico como en “lo espiritual”. Estos fantasmas inconscientes son también producto del impacto de ese deseo otro; de ahí la frecuencia en las narraciones de la búsqueda como parte del enigma a resolver para lograr la emancipación del personaje protagonista.

No debe de sorprender que, en las historias que muestran estos videojuegos, los protagonistas comiencen buscando un avatar del gran Otro: Alma Guerrero busca a su abuela, Alex busca resolver un misterio familiar alrededor del

suicidio de su madre, Alan Rebels busca a su padre. Todos se adentran en las profundidades de espacios arquitectónicos que representan un registro imaginario, el cual se corrompe y cae a pedazos, pero es ahí donde las figuras del gran Otro son profanadas al avanzar los personajes, adquiriendo conocimiento sobre la intimidad del espacio familiar.

Matar y mutilar, o (para decirlo más ampliamente) la destrucción y el daño duradero, son violatorios independientemente de la cuestión del consentimiento voluntario. Tales actos atacan directa y seriamente a la persona se opongan o no a su voluntad. Creo que lo mismo ocurre con la tortura. De esta manera, presumiblemente, uno puede violentarse a sí mismo. De lo contrario, sin embargo, uno puede ser violado sólo contra su voluntad, o sin su voluntad, o en todo caso sin su pleno consentimiento competente. (Merrihew, 1995, pp. 209-210)

*Dawn of Fear* ofrece como escenario una casa marcada por el pecado del suicidio, convertida en una trampa mortal para Alex. En ella, el jugador encontrará diferentes maneras en que los cuerpos son violados en la acepción que Merrihew Adams presenta —es decir, martirizados—, pero no apuntando hacia una trascendencia, sino como transgresión de las imágenes divinas que la representan.

La crucifixión de Ethan —agente capaz de ordenar desde la ley los papeles de la herencia— que ocurre al principio del juego no es una imagen nueva, pero sí permite mantener el contenido del legado oculto al jugador. Comienzan las apariciones de cuerpos animados, muy cercanos a *zombies* que van en pos de Alex. La búsqueda de respuestas y salida se verá obstaculizada por esas criaturas dañadas y fuera de control que constituyen una “pura boca”, que no buscan devorar por nutrición, sino para aplacar un vacío que no se llena jamás. Así como en *Dark Tales from Mexico* las manos amputadas implicaban una clausura del mundo exterior,

aquí es la boca sin cuerpo (porque es órgano recortado) el elemento que no cesa de regresar (no permanece muerto) y de negar el acceso al simbólico a través del devorar (porque no tiene límite). El cuerpo sin control del infectado también ha sido representado como una forma de posesión que muestra el límite de la fe y no de la razón científica, como lo hizo el *zombie* en las producciones norteamericanas. Un ejemplo es *REC* (2007) dirigida por Jaume Balagueró y Paco Plaza, donde el infectado se presenta como posesión demoniaca.

Conforme Alex avanza en la exploración de la casa, esta se convierte en un espacio distante de lo arquitectónico: una especie de organismo laberíntico; el lugar seguro ahora es amenazante (Lozano, 2015). Los cuerpos, sin control ni voz, forman una pila de miembros que no se conectan entre sí para dar origen a una criatura monstruosa, abonando al efecto de lo siniestro (Jentsch en Collins y Jervis, 2008): “Los objetos humanoides, modelados por la memoria y la imaginación, son racimos, colmenas, tropes de signos en busca de sentido” (Braunstein, 2015, p. 60). Los cuerpos, al igual que el espacio, sufren la misma deformación. Esta cosa, a pesar de ser un adefesio, se constituye en un todo mucho más integrado que los pedazos de cuerpos que lo rodean, en tanto estos son signos fuera de una cadena significativa.

Un pasillo con cuerpos enteros pero clavados a la pared sirve para revelar qué busca ese Otro de quien Alex escapa. Las mutilaciones dan luz sobre una intención fallida de dar sentido; de ahí que aquello que no está a la vista (Braunstein, 2015), es decir, los secretos familiares, se comienzan a ofrecer en forma de anotaciones sobre la transmutación como camino a la inmortalidad. La develación del misterio sobre el suicidio de su madre gira en torno a la necesidad de sacrificarse para revivir al padre; en este sentido, el pecado suicida mancha a la familia no por la muerte, sino por la ausencia de límite simbólico al ser sólo el objeto de goce de ese Otro que no desea un cuerpo vivo, ni en la mujer-madre ni en el hijo-



hombre. La muerte final de la madre como un gran Otro permite que Alex se libere y pueda seguir su camino sin los amarres de estas deidades demoníacas; ha ganado su vida y su cuerpo.

Si bien los cuerpos destrozados comprenden una imagen frecuente en muchos videojuegos de horror, lo cierto es que este despedazamiento no tiene el mismo papel como texto videolúdico que se ofrece al jugador ni como fenómeno de ficción que él o ella construye. En este sentido, la perspectiva implica, junto con la percepción, la construcción de un punto de vista que evidencia cómo la historia, cultura y contexto son hablados por las personas que juegan y por aquellas que crean las obras lúdicas. Así, la violación al cuerpo sólo es tal dentro del marco donde el mismo se encuentra sacralizado, ya sea desde el científicismo o desde la fe, logrando así una relación de ficción construida sobre afectos y formas particulares de vivir y renegar la corporeidad.

## CONCLUSIONES

El cuerpo como tema del horror permite el trabajo desde los campos del psicoanálisis, debido a las implicaciones que su construcción tiene en la memoria orgánica y en la subjetividad. Los registros propuestos por Lacan facilitan la visualización de la compleja relación entre los campos de lo ajeno y aquello apropiado por los sujetos, y permiten mostrar algunos elementos que se juegan en la identificación con los personajes en pantalla. En particular, resulta importante la noción de la posición del organismo como grupo de órganos que permiten una vida biológica, en contraposición con la imagen-cuerpo que el registro imaginario integra en un yo [*moi*] que busca sostenerse a través de la negación de su mortalidad y la de su gran Otro.

Las ficciones ofrecidas en los videojuegos de horror permiten al jugador identificarse con los personajes a través de la construcción de perspectivas. Los objetivos que el personaje persigue, así como los elementos que hacen eco de los imaginarios de las culturas

hispanoamericanas, ofrecen el medio videolúdico como un texto capaz de evocar las memorias orgánicas inconscientes de cuando el psiquismo del sujeto fue afectado por las acciones del Otro. Este campo de experiencias es donde la imagen del cuerpo se articula en el registro imaginario y puede ser reconocida en las representaciones mediáticas.

En el registro imaginario, la imagen del cuerpo es frágil, por lo que no sorprende la tensión generada ante la representación de la violencia infligida por el cuerpo en pantalla como objeto vicario que permite una distancia que puede ser disfrutable. Esto no ocurre cuando el fenómeno es real y no una experiencia mediática, ya que sin distancia no hay experiencia estética, tan solo real. También es necesario señalar que estas memorias primordiales son producto de un paso en el psiquismo que gran parte de la humanidad puede tener en común, pero la manera de crear representaciones para subsanar la angustia que se presenta ante la pérdida de control del cuerpo muestra elementos del contexto social y cultural. Así, el cuerpo destrozado o invadido se inscribe en un cuerpo que rompe con la imagen narcisista del yo, ya sea a causa de un virus (límite de la razón científicista) o de una entidad demoníaca (límite de la fe), como se observó en los recorridos de los personajes de *Dark Tales from México* y *Dawn of Fear*.

La pérdida de control sobre el cuerpo puede evocar memorias tempranas en las que el organismo no participaba más que del registro de lo real y la imagen de orden sólo aparece con el registro imaginario. Esta imagen cuerpo es frágil, por lo que busca sostenerse en relaciones especulares que puede encontrar en los objetos del lenguaje, como son las ficciones en los medios. Se podría afirmar que, si las imágenes que ofrece un videojuego de horror como los analizados en el presente texto resultan impactantes o perturbadoras, esto no sólo se debe a las características gráficas y al encuadre de la cámara, sino también a su potencial para evocar los fantasmas de los registros real e imaginario

del jugador. Este proceso, aunado a los ecos en las dimensiones sociales e históricas, permite la construcción de una perspectiva que se funda en una manera particular de percibir e interpretar el texto videolúdico. La búsqueda del gran Otro, su herencia de deseo y su final develación como otro con minúscula, mortal y fallido, permiten la

emancipación de la posición de objeto de goce, representado por la maduración alcanzada por los personajes al final de las historias. La muerte de esa imagen inmortal y estática del yo [*moi*] permite surgir al yo [*je*] como sujeto limitado y en falta, pero con vida propia, lograda sólo a partir de la aceptación del límite en la muerte.

## BIBLIOGRAFÍA

- Braunstein, N. (2015). *Javier Marín. La entereza de los cuerpos despedazados*. Vaso Roto.
- Bal, M. (1985). *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative* (3ra edición). University of Toronto Press.
- Carroll, N. (2004). *Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. Routledge.
- Clover, C. (1997). Her Body, Himself; Gender in the Slasher Film. *Representations*, (20), 187-228. <https://doi.org/10.2307/2928507>
- Collins, J. y Jervis, J. (2008). *Uncanny Modernity*. Palgrave Macmillan.
- Creed, B. (2007). *Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*. Routledge.
- Crespo, M. (1992). María grávida: la iconografía de la encarnación de Jesucristo en María. *Ars longa: cuadernos de arte*, (3), 39-45. <http://hdl.handle.net/10550/28056>
- Egenfeld-Nielsen, S., Heide, J. y Pajares, S. (2008). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.
- Freud, S. (2007). *Obras completas*. Tomo I. Amorrortu.
- Freud, S. (2007). *Obras completas*. Tomo XI. Amorrortu.
- Hobsbawm, E. (2011). *La era del capital 1848-1875*. Crítica.
- Iser, W. (1993). *The Fictive and the Imaginary. Charting Literary Anthropology*. Johns Hopkins.
- Jones, L. (2018). *Haptics*. The MIT Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.
- King, G. y Krzywinska, T. (2006). *Tomb Raiders & Space Invaders. Video Game Forms and Contexts*. I.B. Tauris.
- Kristeva, J. (2020). *Poderes de la perversión*. Siglo XXI.
- Lacan, J. (1985). *Escritos I*. Siglo XXI.
- Lacan, J. (2008). *Escritos II*. Siglo XXI.
- Lacan, J. (2010). *El seminario 5. Formaciones del inconsciente*. Paidós.
- Leader, D, (2016). *Hands*. Penguin Books Limited.
- Leibson, L. (2018). *Las tres dimensiones del cuerpo en la enseñanza de Jacques Lacan*. X Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXV, Buenos Aires. <https://n2t.net/ark:/13683/pzMO/m4F>
- López, B. (2021). *Erotización en el acto de jugar videojuegos. Creatividad y juego en Otto Rank* [Tesis de maestría, Centro de Estudios Psicoanalíticos de México]. ResearchGate. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.29389.20968>
- López, B., Hernández, E. y Núñez-Pacheco, R. (2022) *Videojuegos y lenguaje*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- López-Cruz, R. A. (2012) *Mutations and Metamorphoses: Body Horror is Biological*

- Horror. *Journal of Popular Film and Television*, 4(40), 160-168. <https://doi.org/10.1080/01956051.2012.654521>
- Lozano, A. (2015). Jugar el horror. Construcción de lo fantástico en el videojuego. El caso de Silent Hill 4: The Room. *Brumal Revista e investigación sobre lo Fantástico*, 3(1), 55-72. <https://doi.org/10.5565/rev/brumal.147>
- Merrihew, R. (1995) Moral Horror and the Sacred. *The Journal of Religious Ethics*, 23(2), 201-224. <https://www.jstor.org/stable/40017849>
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la Holocubierta, el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Perron, B. (2009). *Horror Video Games*. McFarland & Inc, Co.
- Rank, O. (2014). *Beyond Psychology*. Dover Books.
- Stone, B. (2001) The Sanctification of Fear: Images of the Religious in Horror Films. *Journal of Religion & Film*, 5(2), 7. <https://digitalcommons.unomaha.edu/jrf/vol5/iss2/7>
- Vetere, E. (2009). *¿Qué es el cuerpo para el psicoanálisis?* [ponencia]. I Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XVI Jornadas de Investigación Quinto Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Universidad de Buenos Aires, Argentina. <https://www.aacademica.org/000-020/728>