DOI 10.34624/agora.v0i23.2445

Seres híbridos del mito clásico y videojuegos

Hybrid beings of classic myth and video games

CRISTÓBAL MACÍAS [1] (*Universidad de Málaga — España*)

Abstract: In video games, the monster almost always acts as an incarnation of evil. It is also an antagonist of the hero and the main obstacle to his success. In this article, we discuss how monsters of classical myth, which are usually hybrid, have been updated in certain Classical-themed video games, particularly in the different versions of the *God of War* saga.

Keywords: Monster; hybrid creatures; antagonist; hero; video games; *God of War*.

De entrada, en nuestro trabajo partiremos de un concepto de "monstruo" o de lo "monstruoso" asociado no solo a seres de aspecto horripilante, más en concreto híbridos, como encarnación del mal y cuya simple contemplación despierta los más oscuros terrores del alma humana —sin olvidar el componente grotesco que a menudo acompaña a lo monstruoso—, sino también a eso que algunos autores han denominado "monstruosidad de la acción"[2], que implica no solo "ser" un monstruo, sino también "actuar" como tal, por lo que el aspecto físico ya no sería tan determinante, sino la conducta.

De la tipología de la "anormalidad" que Foucault establecía, nuestro monstruo se acerca más al primer tipo, el que él denominaba el "monstruo humano", pero que nosotros podríamos definir más bien como el monstruo por antonomasia, cuyas características fundamentales, siguiendo al maestro francés, serían: en su existencia y en su forma, constituye una violación de las leyes de la sociedad, pero también de la naturaleza; es un fenómeno extremo, pero también extremadamente raro; es el límite donde la ley deja de tener vigencia, pero también es la excepción que solo se encuentra en casos límite.

Texto recibido el 06.03.2020 y aceptado para publicación el 01.12.2020. Este trabajo se ha elaborado en el marco del proyecto de investigación "*Marginalia classica hodierna*. Tradición y recepción clásica en la cultura de masas contemporánea" (FFI2015-66942-P). De otro lado, todas las direcciones web incluidas en este trabajo fueron comprobadas por última vez el 02/12/2020.

[1] cmacias@uma.es.

[2] Cf. GUARDIOLA MARÍ (2018) 21.

O como diría magistralmente Foucault, "el monstruo es lo que combina lo imposible y lo prohibido"[3].

Asimismo, suscribimos los presupuestos fundamentales de la llamada *Monster Theory*, o Teoría del Monstruo, creada por Jeffrey Jeremy Cohen en 1996, que propone "a method of reading cultures from the monsters they engender"[4], es decir, pretende tratar el monstruo como producto cultural e interpretar a través de ellos ciertos aspectos de las civilizaciones o sociedades que los crean.

Aclarado esto, hay que señalar que, en el ámbito del videojuego, el monstruo, el ser híbrido más o menos deforme, más o menos poderoso, es solo una de las formas posibles de la alteridad, y no necesariamente la más frecuente[5]. Como encarnación del Otro, normalmente desempeña el papel de rival o enemigo del héroe, cuyo avatar encarna el jugador[6]. Esto supone que el monstruo no es sino una más de las formas que puede adoptar la figura del *villano* como contrapunto del héroe[7].

Desde esta perspectiva, igual que necesitamos del Otro para dar sentido al Mismo que constituye nuestra esencia, el héroe precisa del monstruo para dar sentido a su condición heroica, del mismo modo que la existencia del monstruo solo se entiende en cuanto que actúa de antagonista del héroe, interponiéndose en su camino para evitar que aquel rescate

[3] Cf. FOUCAULT (2001) 57-58.

[4] Cf. COHEN (1996) 3. En este mismo trabajo, COHEN (1996) 4-25 incluye siete rasgos que, según este autor, definirían la monstruosidad, entre ellos, la dimensión cultural del cuerpo del monstruo, el monstruo como causante de una crisis, su alteridad y la dualidad miedo-deseo de la monstruosidad, entre otras cosas.

[5] Sobre el monstruo como forma de representación de la alteridad u "otredad", cf. MORA (2007); IZAOLA & ZUBERO (2015); LEÓN (2009).

[6] Sin embargo, esto no siempre es así. De hecho, sería un error asociar siempre los seres híbridos o la apariencia "monstruosa" con el papel de antagonista del héroe. Es el caso de los que podríamos llamar monstruos simpáticos, como ET o alguno de los personajes de la saga *Star Wars*, como Chewbacca, convertidos pronto en personajes entrañables y familiares. Sobre esto cf. MARTÍN ALCÁZAR & RODRÍGUEZ (2015) 26-27.

[7] Cf. MARTÍN ALCÁZAR & RODRÍGUEZ (2015) 25-26.

a la heroína de turno, o se apodere del tesoro, arma o lugar de cuya protección está encargado[8].

Esto determina una curiosa interrelación entre los roles del héroe y del monstruo como antagonista. Pues si un personaje necesita superar una serie de retos de muy diverso tipo, a cada cual más difícil, para convertirse en héroe, el monstruo antagonista no es sino uno más de los retos o pruebas que el héroe habrá de superar en su aventura épica, que, como la de Ulises en la *Odisea*, suele adoptar la forma de un viaje, largo, azaroso y lleno de peligros.

A este respecto, al comienzo de la aventura videolúdica, el héroe es un ser dotado de ciertos poderes, habilidades o capacidades básicas que solo irán creciendo conforme vaya derrotando a los diversos antagonistas que encuentre en su itinerario épico, entre ellos, las criaturas monstruosas. Y cuanto más progrese en el juego, el nivel de dificultad, y por tanto el poder de sus potenciales enemigos, también se incrementará, por lo que el héroe precisará del empleo de armas más poderosas, que solo conseguirá si supera algún tipo de reto, bien con su valor, bien con su inteligencia, o bien con alguna clase de ayuda externa, como ya sucedía en el mito clásico[9].

Por ello, el héroe nunca será un ser perfecto en el sentido de 'acabado', sino que se ve sometido a una constante evolución, siempre a la espera de nuevas metas que superar para confirmar y agrandar su propia condición heroica. Esto explica la existencia de grandes sagas de videojuegos protagonizadas por un mismo personaje, como sucede en el cine, en la televisión, en la literatura o en el cómic.

---

[8] A veces ocurre que la figura del monstruo se populariza de tal manera que se acaba confundiendo con el héroe, resultando difícil decidir si estamos ante una figura u otra. La crítica ha relacionado esto con el fenómeno *fan* y con la transmedialidad (cf. MARTÍN ALCÁZAR & RODRÍGUEZ (2015) 27), aunque también sucede con personajes "clásicos" de la literatura como Drácula, Frankenstein o la figura de Edward Hyde, el contrapunto criminal y malvado del Dr. Henry Jekyll.

[9] Recuérdese, a este respecto, el caso de Perseo, quien para matar a la Gorgona necesitó, después de que las Grayas le revelaran dónde se ocultaban, las sandalias aladas, que le regaló Hermes, la *kíbisis* o zurrón, para transportar la cabeza de Medusa, el casco de Hades, que le hacía invisible y que le dieron las ninfas, y el escudo brillante, que le dio la diosa Atenea, diosa que, por otro lado, suele actuar como protectora de ciertos héroes (caso de Heracles, por ejemplo). Sobre esto, cf. MARTÍN HERNÁNDEZ (2012) 158.

Por su parte, el monstruo videolúdico por antonomasia suele ser un personaje sin evolución posible, dotado de unas habilidades y poderes muy determinados, acordes con la misión que debe cumplir en el momento preciso del juego en que aparece[10]. Asimismo, suelen presentarse como grupos de criaturas de rasgos muy similares, sin una personalidad propia que los diferencie a nivel individual, que basan su poder más en el número que en la posesión de determinadas habilidades o armas.

Esto determina toda la mecánica del juego, pues mientras que el héroe puede aprender de sus errores —ya que si resulta derrotado por el monstruo, el propio sistema le da la posibilidad de reiniciar el juego cuantas veces quiera hasta lograr su objetivo— y adquirir nuevas armas y poderes que le permitirán derrotar a enemigos cada vez más poderosos, el monstruo solo puede comportarse según lo programado por los desarrolladores y cumplir su función de obstáculo frente a la acción del héroe y desaparecer cuando su derrota se ha producido, tras lo cual será sustituido por otro engendro similar o más poderoso que tratará de ponerle al héroe las cosas algo más difíciles.

A este respecto, dado que es la derrota del monstruo de turno lo que indica si el héroe ha superado o no determinado objetivo, no solo se trata de que haya distintos tipos de monstruos, sino que se establece una gradación entre ellos en lo que al nivel de dificultad se refiere, que culmine en uno, el *Final boss*[11], que sea la quintaesencia de la maldad y por ello el más difícil de

[10] Eso supone que los monstruos suelen ser manejados por la inteligencia artificial, no por los jugadores.

[11] En los videojuegos, el "jefe" o *boss* suele ser un enemigo especialmente poderoso, controlado por la inteligencia artificial y situado al final de una etapa o nivel del juego, al que el jugador debe derrotar si quiere pasar al siguiente nivel o segmento del juego. Es una forma objetiva de comprobar el propio progreso del jugador y su dominio de las diversas armas y habilidades que el juego requiere para su feliz conclusión. Hay diversos tipos de "jefes", siendo el *Final boss* el más poderoso de ellos, por lo que se le suele situar en los estadios finales del juego. Sobre el tema recomendamos el dossier "Un peu d'histoire – Définition d'un boss", que se encuentra en la página http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00011932/les-boss-dans-le-jeu-video-un-peu-d-histoire-definition-d-un-boss-001.htm.

derrotar, de forma que cuando el héroe lo aniquile eso signifique que ha triunfado por haber alcanzado sus objetivos en el juego[12].

De otro lado, aunque más arriba hemos comentado que el monstruo es en el videojuego solo una de las formas posibles de la alteridad, hay que reconocer que, habitualmente, este tipo de criaturas, sobre todo cuando adoptan la forma de seres híbridos, se conciben como la alteridad extrema, absoluta, la encarnación del mal, del horror, de lo indecible, aquello que es lo más opuesto a la figura del héroe, como según Vernant sucedía en la Grecia antigua con la máscara monstruosa de Gorgo[13], y esto constituye lo fundamental de su esencia. Esto explica, por ejemplo, la gran variedad de monstruos que podemos encontrar en los videojuegos, que depende tanto de su aspecto corporal –y de los elementos utilizados en su hibridación— como de sus supuestos poderes.

Pero, así como el monstruo es la alteridad extrema, por lo que se encuentra en el límite de lo humano, el espacio que ocupa el monstruo es un mundo de frontera, una suerte de "tierra de nadie", de "espacio sin espacio", es el ámbito de lo marginal, de lo oscuro, de lo extraordinario[14]. Esto explica que muy a menudo en los videojuegos donde el antagonista es un monstruo, el ámbito de sus actuaciones se sitúe en mundos de pesadilla, entre el sueño y la realidad, o en sistemas planetarios o intergalácticos muy lejanos, o en oscuros y tétricos mundos claustrofóbicos, a menudo subterráneos, que actúan como una especie de trasunto del antiguo Hades o Tártaro de los clásicos[15].

[12] Martín Alcázar & Rodríguez (2015) 24.

[13] Cf. Vernant (1986) 105: "Mirar a Gorgo a los ojos es encontrarse frente a frente con el más allá en su dimensión aterradora, cruzar la mirada con el ojo que no se aparta, […] es recibir una luz cuyo resplandor enceguecedor es el de la noche".

[14] Cf. Planella (2007) 46.

[15] Pero ese valor liminal, de frontera no solo se refiere al espacio, sino también al tiempo, lo cual explica que esos monstruos surjan en muchas ocasiones en un entorno apocalíptico, en una suerte de final de los tiempos, donde la propia supervivencia de la humanidad está en juego y depende por completo del éxito del héroe en su aventura videolúdica. Esto es especialmente cierto en los títulos del género del *survival horror*, donde el héroe trata de sobrevivir en medio de un mundo hostil poblado de monstruos de la peor especie, como en juegos donde el enemigo está encarnado en la popular figura del zombi. Sobre este género de videojuegos es útil la consulta de Gómez Gurpegui (2015).

La concepción del monstruo desarrollada hasta ahora explica que, en géneros de videojuegos como los de construcción de imperios o los de base más o menos historicista, este tipo de figuras esté ausente, pues su inclusión comprometería seriamente la verosimilitud histórica de este tipo de títulos. De hecho, el único "monstruo" asumible en esta clase de producciones son aquellos personajes históricos o facciones cuyo comportamiento tenemos actualmente asumidos como "monstruosos", caso de personajes como Nerón o Atila, entre los antiguos, Hitler o Stalin, entre los modernos[16], o los nazis o los grupos terroristas, si de facciones o monstruos colectivos se trata.

Respecto a los tipos de juegos en los que los monstruos, o seres híbridos como encarnación de la monstruosidad extrema tienen cabida, uno de los más habituales son los juegos de acción y, en particular, los del género denominado *survival horror*, como la criatura denominada Pyramid Head (o Red Pyramid Thing), que encontramos en *Silent Hill 2* y *Silent Hill: Homecoming*, dentro de la popular saga *Silent Hill*[17]; o los terribles necromorfos de la saga *Dead Space*, versión moderna del mito de Frankenstein y del zombi[18].

Habituales son también los seres híbridos en los juegos de rol ambientados en un pasado medieval más o menos fantástico, juegos que tienen en común el hecho de que su relato bebe de manera más o menos libre de la mitología germánica o de la narrativa de Tolkien, Lewis y George R. Martin y su *Juego de Tronos*, y los mundos que se recrean son ucronías, mundos oníricos, donde van de la mano la magia y el mito artúrico[19]. Es lo que sucede

[16] Cf. Martín Alcázar & Rodríguez (2015) 30.

[17] Sobre este monstruo, cf. https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Pyramid_Head. Sobre el argumento del juego, cf. https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Silent_Hill_(videojuego).

[18] Sobre estos monstruos, cf. https://deadspace.fandom.com/es/wiki/Necromorfos, y sobre el argumento, cf. https://deadspace.fandom.com/es/wiki/Dead_Space. A veces, incluso, algunos de estos seres tienen ciertas resonancias "clásicas", como el MA-39 Cerberus, un tipo de perro dobermann infectado por el virus T (cf. https://residentevil.fandom.com/es/wiki/Cerberus), o el MA-00 Quimera, un híbrido entre mosca y humano (cf. https://residentevil.fandom.com/es/wiki/Quimera), presentes en algunas de las entregas de la saga *Resident Evil*.

[19] Cf. Martín Alcázar & Rodríguez (2015) 29.

en la saga denominada *The Elder Scrolls*[20], con toda una amplia variedad de criaturas monstruosas y fantásticas, como los Dunmer, o elfos de piel oscura[21]; los orcos u Orsimer[22] o los Argonianos, de aspecto reptiliano, con branquias y pulmones[23].

Pero sin duda, si hay un género de videojuegos donde los monstruos híbridos desempeñan un papel estelar, son aquellos de temática mitológica, en los que, a pesar de su eclecticismo —con criaturas procedentes de diversas culturas— predominan las de origen clásico.

En estos títulos, de entrada, casi nunca la narración videolúdica es reflejo fiel del mito clásico del que es trasunto, si bien el héroe llevará a cabo gestas y protagonizará aventuras que serán fácilmente identificables por cualquier conocedor de la mitología clásica. En el caso de los monstruos antagonistas del héroe, muy a menudo, estos conservan sus rasgos más característicos, como si se tratara de arquetipos, a los cuales se añaden otros, imaginados por los creadores, que abundan en identificar lo monstruoso con lo espantoso, desproporcionado y deforme.

Como ya sucediera en el mito clásico que le sirve de modelo, los monstruos mitológicos del videojuego son también criaturas intermedias entre dioses y hombres, mientras que, en géneros como el del *survival horror*, los monstruos de resonancias clásicas (como algunos de la saga *Resident Evil*) suelen ser el resultado de experimentos diabólicos o fallidos. Desde este punto de vista, comparten con el héroe esa posición intermedia que les viene del hecho de ser descendientes directos o indirectos de un antecesor divino. Pero, mientras que el héroe representa la civilización, el orden[24], la luz, la racionalidad, el equilibrio (a veces), el monstruo representa el caos, lo opuesto a un mundo ordenado y estructurado bajo los principios de la razón,

[20] Sobre esta saga, cf. su sitio *web* oficial, https://elderscrolls.bethesda.net/es/ y *Elder Scroll Wiki*, https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Portada.

[21] Sobre esta raza, cf. https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Dunmer.

[22] Sobre esta raza, cf. https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Orsimer.

[23] Sobre esta raza, cf. https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Argoniano.

[24] Cf. VERNANT (1973) 39: "En los mitos de soberanía, una categoría de seres sobrenaturales corresponde exactamente a la raza de los héroes y viene a situarse, dentro de la jerarquía de agentes divinos, en el puesto reservado al guerrero servidor del orden".

lo oscuro, lo infernal, lo demoníaco. De esta manera, se podría concluir que la lucha del héroe contra el monstruo en un contexto mitológico simboliza la lucha entre un mundo primitivo y salvaje contra otro civilizado, representado por el héroe, que es el que acaba triunfando[25].

Aunque son muchos los videojuegos inspirados en el mito clásico, vamos a centrar nuestra atención en uno de los más populares y donde además está representada la práctica totalidad de los monstruos del mito antiguo, la saga *God of War*, que ya suma ocho entregas —desde el año 2005, fecha de la primera, hasta 2018, fecha de la última—, protagonizadas por Kratos, auténtico trasunto del héroe griego Heracles[26].

El argumento es tan sumamente complejo que aquí no podemos intentar ni siquiera trazar una breve sinopsis de la historia protagonizada por Kratos, quien, en la primera entrega, comenzó su andadura como general del ejército espartano con el objetivo de hacer grande a Esparta, su patria, hasta que, tras pedir ayuda a Ares en un momento en que sus tropas estaban a punto de ser aniquiladas y concederle este la salvación de las mismas, el general queda al servicio del dios de la guerra, quien le entregará las Espadas del Caos, su arma principal, que van adheridas a sus brazos con cadenas. Pero en una de sus brutales campañas llegará a asesinar a su mujer y a su hija, como también le sucediera a Heracles, provocándole tal dolor que se negará a seguir al servicio de Ares[27].

Junto a estos hechos, que constituyen el punto de partida del juego, entre otros eventos protagonizados por el héroe tenemos que, en *God of War:*

[25] Cf. Esteban Santos (2013) 15.

[26] La lista de entregas es la siguiente: 2005: *God of War* (PS2); 2007: *God of War II: Divine Retribution* (PS2); 2007: *God of War: Betrayal* (para teléfono móvil); 2008: *God of War: Chains of Olympus* (PS3/PSP); 2010: *God of War III* (PS3); 2010: *God of War: Ghost of Sparta* (PS3, PSP); 2013: *God of War: Ascension* (PS3); 2018: *God of War* (PS4). Según https://vandal.elespanol.com/sagas/god-of-war, a esta relación habría que añadir, en 2010: *God of War Collection* (PSVITA/PS3), *God of War II HD* (PS3), *God of War HD* (PS3); en 2011: *God of War Collection Volume II* (PS3); 2015: *God of War III Remasterizado* (PS4).

[27] Para una más completa relación de los hechos que ocurren en las distintas entregas de la saga, cf. el apartado de "Juegos" de la web de https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_Wiki y un interesante vídeo, https://www.youtube.com/watch?v=nxOVv1kINGA, donde se relata en detalle toda la historia de Kratos.

Chains of Olympus, lo vemos llevar a cabo todo tipo de tareas durante los diez años que estuvo al servicio de los dioses (defensa del Ática del ataque de los persas, evitar la caída del Sol contra la Tierra, bajar al Inframundo para rescatar a Helios que se encontraba allí secuestrado por Atlas); en *God of War*, tras dura lucha con Ares, consigue matarlo y convertirse en el nuevo dios de la guerra; en *God of War II*, llegará a enfrentarse con Zeus por haberlo traicionado, pero no consigue matarlo, algo que logrará en *God of War III*, donde se produce el enfrentamiento final entre los titanes, capitaneados por Kratos, y los dioses, de resultas del cual sucumbirán Poseidón, Hades, Helios, Hermes, Heracles, Cronos, además del mismísimo Zeus, una auténtica reescritura del mito de la Titanomaquia. En fin, en la última entrega del juego, la de 2018, Kratos aparece en tierras del Norte de Europa. Ha muerto su mujer, Faye, con la que tuvo a Atreus. Tras quemar su cuerpo, decide cumplir el deseo de ella de que sus cenizas sean esparcidas en la parte más alta de los Nueve Reinos. Aquí deberá combatir contra terribles monstruos y guerreros y proteger a su hijo.

Aunque en la mayoría de las entregas el jugador encarna a Kratos, en *God of War: Ascension* se incluye un modo multijugador, que permite que hasta ocho jugadores combatan entre sí, tanto de forma individual como por equipos, para lo cual dichos jugadores pueden apoyarse en uno de los cuatro dioses principales griegos, Zeus, Ares, Poseidón o Hades, conseguir su favor para desbloquear diferentes opciones de personalización y armas y convertirse en el campeón del Olimpo[28].

En este título, el rasgo más relevante es que muchos de los antagonistas con los que tendrá que lidiar el batallador héroe son monstruos, entre los cuales están representados, con las lógicas adaptaciones, la práctica totalidad de las criaturas del universo monstruoso del mito griego, por lo que constituye el escenario perfecto para comprobar cómo han adaptado los desarrolladores del juego este aspecto de la mitología clásica.

Otro rasgo es que, a menudo, dentro de la "especie" de la criatura representada se establece una suerte de jerarquía o escalafón, de forma que la descripción de tan peculiar panoplia de monstruos se complica.

[28] Cf. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Multijugador_(Ascension).

En las páginas que siguen vamos a detenernos solo en unas pocas de las numerosas criaturas que pueblan el universo fantástico de las aventuras del héroe Kratos, para ilustrar el modo como los creadores del juego han actualizado a dichas criaturas.

Entre esos seres, queremos destacar, de entrada, el Minotauro, que se representa como un toro antropomorfo, de unos dos metros y medio de altura, que camina sobre sus dos patas traseras y que en sus diversas variantes van provistos de armas de todo tipo. Están presentes en todas las ediciones del juego, salvo en *God of War: Ascension*[29]. Frente a esto, tanto en el mito como en el arte antiguo el híbrido se suele representar con cabeza de toro y el resto de su cuerpo completamente humano[30], lo cual significaría que en el mito clásico se destacaría la "humanidad" de la criatura[31], sin dejar de ser un monstruo, mientras que en el videojuego se subraya el componente animal y fiero del toro (entre otras cosas, pueden atacar corneando, como cualquier toro), sin que pierda sus rasgos básicos humanos, como el torso y las dos manos (en realidad, sus patas delanteras) que le permiten portar y manejar armas muy diversas. Otra diferencia sería que, mientras que en el mito griego el papel del Minotauro es más bien pasivo, víctima del héroe Teseo que así verá agrandada su leyenda[32], los minotauros del juego, como muchas de las versiones modernas, son más activos, pues constituyen duros y peligrosos contrincantes del héroe Kratos.

---

[29] Sobre la tipología y rasgos de esta criatura, cf. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Minotauros.

[30] Cf. DÍEZ PLATAS (2012) 95. Para más información sobre el monstruo, cf. SIGANOS (1993); DAREMBERG & SAGLIO, *s.v.* "Minotaurus", http://dagr.univ-tlse2.fr/consulter/2135/MINUTIO%20CAPITIS/page_1056; WOODFORD, *LIMC*, 6, 1, 1992, 574-581, *s. v.* "Minotauros"; y *RE* 15, 2 (1980), 1927-1934, *s.v.* "Minotauros".

[31] Cf. DÍEZ PLATAS (2012) 97: "El Minotauro clásico, aunque conserva la cabeza de toro, es un monstruo que ha perdido la mayoría de los rasgos animales y se muestra progresivamente más humanizado".

[32] De hecho, como señala DÍEZ PLATAS (2012) 96, en muchas representaciones del arte antiguo, como en la cerámica, asistimos más a una escena de sacrificio que de auténtica lucha, pues el héroe Teseo se abalanza sobre él y lo degüella o descabella como si fuera un auténtico toro, con lo que se refuerza su papel de víctima que ya tenía en los relatos míticos.

Conforme se progresa en el juego, el héroe se va encontrando minotauros cada vez más grandes y mejor armados. El minotauro más básico porta un arma de madera con la que intentará aplastar a Kratos. Son seres bastante rápidos y ágiles a pesar de su tamaño. También puede atacar embistiendo con fuerza, rasgo este común a todas las criaturas de esta especie. En *God of War: Chains of Olympus* aparece un minotauro blindado, que se diferencia del anterior en el hecho de llevar una gruesa armadura en los brazos y en el vientre y por ir armado con una gran hacha. Otro tipo es el minotauro soldado, que es uno de los más habituales a lo largo de toda la saga: aparecen en parejas y pueden portar una gran hacha de batalla —aunque aparece también una variante armada con martillo de guerra—. Otro tipo es el minotauro torturador, que es uno de los más grandes y peligrosos con los que se encuentra Kratos y aparece solo en unos pocos lugares del templo de Pandora. Se diferencia del resto de minotauros en que su piel es de color celeste y poseen un tercer cuerno que nace de su frente. Van armados con un hacha gigantesca con púas y protegidos por una armadura de púas gruesas en los brazos. Uno de los tipos de minotauro más gigantescos es el denominado Guardián de Pandora, dotado de una fuerza extraordinaria y protegido en casi todo su cuerpo por armaduras, ataca aplastando y arrastrando sus enormes guantes y puede envolver al héroe en una gran ola de lava. Se le supone nacido en el Inframundo, al igual que los denominados minotauros del Hades, que actúan de guardianes del mundo infernal y cuyo cuerpo está cubierto de llamas[33]. En *God of War II* encontramos uno de los minotauros más poderosos, el denominado minotauro Titán, compuesto de roca volcánica y lava ardiente, ataca cuando Kratos al acercarse los despierta, tratando de golpearlo con sus puños o arrojándole grandes piedras.

Otra de las especies monstruosas con las que se tendrá que enfrentar el héroe son los sátiros, que conservan en la saga su apariencia clásica de seres mitad hombre, mitad cabra, en realidad, piernas, brazos y cabeza de cabra,

[33] La relación del Minotauro con el mundo infernal es ajena a la mitología clásica, siendo más propia del Medievo. De hecho, en la *Divina Comedia* de Dante, el monstruo habita en el Infierno, en el círculo reservado a los iracundos (cf. DÍEZ PLATAS (2012) 92). Sobre el Minotauro en Dante, cf. BOTTERILL (1988).

y el resto humano[34]. Como ya sucediera con los minotauros, hay diferentes tipos de sátiros que se distinguen entre sí por su complexión, tamaño y por las armas que portan. El tipo básico sería el sátiro luchador que puede ir armado con alguna de las siguientes cinco armas: espada corta, lanza, maza, honda y escudo[35]. En *God of War: Ascension* aparece uno de los tipos más poderosos de sátiros, los capitanes sátiros, que son machos cabríos que actúan como soldados de las Furias y como comandantes de las tropas de sátiros. Son de mayor tamaño y complexión que el resto de sátiros y están dotados de unos enormes y afilados cuernos. En cuanto a sus armas, portan una gran espada y una cuchilla más pequeña provista de una larga cadena. Van protegidos por una compacta y gruesa armadura. Como comandantes que son, a menudo lanzan a sus sátiros subordinados al combate, mientras ellos contemplan la lucha a una cierta distancia. Los sátiros granaderos son igual que los sátiros normales, solo que portan como arma un frasco lleno de

[34] En realidad, en el mundo antiguo, los primitivos sátiros tenían sobre todo forma humana, con algunos rasgos equinos, pues presentaban cola y orejas de asno o de caballo, cabellera encrespada, barba abundante, nariz achatada, tupidas colas equinas (aunque en Roma se les representaba sin cola), el cuerpo cubierto de pelo, orondas barrigas y un falo enorme, siempre erecto. De hecho, su apariencia caprina, a partir de época clásica, es más bien la del dios Pan y la de los faunos latinos (cf. ESTEBAN SANTOS (2013) 88 y GONZÁLEZ RUZ & PORRES CABALLERO (2012) 233, 235 y 238). Para más información sobre estas criaturas, cf. DAREMBERG & SAGLIO, *s.v.* "Satyri, Sileni", http://dagr.univ-tlse2.fr/consulter/2632/SATYRI; SIMON, *LIMC*, VIII, 1, 1997, 1108-1133, *s. v. Silenoi*; *RE* IIAI (1974), 224-235, *s.v.* "Satyren". Sobre la tipología y rasgos de estas criaturas en el juego, cf. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/S%C3%A1tiros.

[35] Aunque creemos que la presencia de sátiros soldados o luchadores en el juego nada debe al mundo clásico, es curioso que en el mito clásico los sátiros participaron, como compañeros de Dioniso, en la guerra contra los Gigantes, aunque de un modo un tanto particular. En efecto, según Higino (*Astron*. 23, 3), quien habría tomado la información de Erastótenes: "[…] Júpiter, tras declarar la guerra a los Gigantes, reunió a todos los dioses para atacarlos, acudieron el venerable Líber, Vulcano, los Sátiros y los Silenos, montados sobre asnos. Cuando no estaban muy lejos del enemigo, dicen que los asnos se espantaron y cada uno emitió un rebuzno tan grande y desconocido para los Gigantes que los enemigos huyeron todos por el estruendo" (trad. MORCILLO EXPÓSITO). Es decir, fue el rebuzno de los asnos que llevaban más que la pericia militar de los sátiros lo que contribuyó a esta primera victoria sobre los Gigantes. Sobre el papel guerrero de estas criaturas en la literatura antigua, cf. VIAN (2008).

material explosivo. En fin, como ya sucediera con los minotauros hay también sátiros específicos del Inframundo, como los sátiros oscuros, de color negro y cabeza esquelética, y los sátiros del Hades, que, como los minotauros del Hades, llevan su cuerpo envuelto en llamas infernales[36]. Por supuesto, en estos sátiros armados ha desaparecido el componente lúbrico y la incontenible pulsión sexual que caracterizaban a sus *partenaires* clásicos.

Enemigos del héroe son también los cerberos, pues en *God of War*, como sucediera con el Minotauro, convierten al perro infernal del mito clásico en toda una especie con diversas categorías[37]. Estas criaturas mantienen el aspecto esencial de su referente clásico, un perro de tres cabezas, con la diferencia de que no tienen cabezas de serpiente en el lomo ni una serpiente por cola[38]. Además, en el juego, la sangre de uno de estos perros es uno de los venenos más poderosos, algo que en el mito clásico sucedía con la sangre de la Hidra de Lerna, que Heracles utilizaba para emponzoñar sus flechas y que

[36] Por supuesto, la relación de los sátiros del juego con el mundo infernal es un añadido original de los desarrolladores del *God of War*, si bien es cierto que en la Antigüedad fueron frecuentes las máscaras de sátiros en las tumbas, sin que se sepa bien la razón. A este respecto, González Ruz & Porres Caballero (2012) 236 adelantan varias posibles explicaciones: "Quizás se les atribuya la capacidad mágica de alejar el mal y propiciar el bien, quizá aludan a una iniciación en la religión dionisíaca, o quizá simplemente reflejen que el difunto había sido actor, […]". Por su parte, Snijder (1924) sugiere que los sátiros, durante los siglos V y IV a.C., eran representaciones simbólicas de los muertos. En concreto, la presencia de un sátiro en una estela funeraria podría expresar el deseo del difunto, bajo la apariencia de un sátiro, de ser recompensado en el Más Allá por haberse iniciado en los misterios dionisíacos.

[37] Sobre la tipología y rasgos de estas criaturas en el juego, cf. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Cerberos.

[38] Cf. Grimal (1984) 97, *s. u. Cerbero*. Aunque la imagen canónica del animal le hacía portador de tres cabezas, según Hesíodo, *Theog*. 300-312, tendría cincuenta; en el ditirambo perdido de Píndaro sobre Heracles en el Inframundo se le atribuye a la criatura cien cabezas; en una kotile corinta de Argos, de comienzos del siglo VI a.C., se le representa con una sola cabeza y con multitud de serpientes creciendo en muchos lugares de su cuerpo; mientras que en otra copa de Laconia de mediados del VI a.C. ya se ve al animal con su representación canónica: tres cabezas y una serpiente como cola. Sobre esto, cf. Gantz (1993) 22; Ogden (2013) 106, n. 184.

también formó parte del filtro amoroso que el centauro Neso entregó a Deyanira[39].

El cerbero de mayor tamaño de todas las entregas del título es el de *Rise of the Warrior*, quien actúa de guardián y protector del oráculo de Delfos junto con otra criatura monstruosa, Pitón. Cuando sucumbe, Kratos llena un frasco con su sangre, pues, como hemos dicho, se trata de uno de los venenos más poderosos. Otro cerbero curioso es el criador de cerbero, una bestia de color verdoso que aparece en *God of War* y *God of War II*, que al atacar puede escupir bolas de fuego o las denominadas "semillas de cerbero", que son pequeños cachorros de estos perros demoníacos que atacan en grupo o bien mordiendo con sus dientes o saltando sobre el héroe para golpearle o enrollándose sobre sí mismos para formar bolas de fuego. Como ya sucediera con minotauros y sátiros, hay también cerberos en versión infernal, en concreto, en *God of War: Betrayal* aparecen algunos de estos perros, enviados por Hades para detener a Kratos; en *God of War II* aparece el Cerbero Mole, un monstruo grande, fuerte y oscuro que ha devorado parcialmente a Jasón, el jefe de los Argonautas, y se ha tragado el vellocino de oro, que tras la derrota de la bestia Kratos recupera de su interior —por lo que, a diferencia del mito clásico, la función de guardián del vellocino la desempeña este tipo de perro infernal en vez del tradicional dragón—; en *God of War III* se incluyen los cerberos del Hades, que son los guardianes de las profundidades del Inframundo, su tamaño es mayor que el del resto de los cerberos y están compuestos de fuego infernal; el criador de cerberos del Hades, que presenta también un gran tamaño, es capaz de lanzar bolas de fuego desde sus tres cabezas y escupir semillas de cerbero del Hades, es decir, crías de cerbero infernal, compuestas de fuego, rocas y lava.

Entre las criaturas monstruosas a las que se enfrentará Kratos se encuentran también las gorgonas, que presentan grandes diferencias respecto a sus referentes del mito clásico, pues, aunque su mirada petrifica a los que se atreven a mirarlas, no son tres, sino toda una raza numerosa de enemigos, con diferentes categorías, como hemos visto en el caso de los minotauros, sátiros y cerberos, y morfológicamente tienen más apariencia de serpientes

[39] Cf. Grimal (1984) 266, *s. v.* Hidra de Lerna y Ruiz de Elvira (1995) 220.

que de otros animales[40]. Las tres gorgonas clásicas, Medusa, Euríale y Esteno, también están representadas en el juego y son las que gobiernan al resto de gorgonas[41].

Medusa es virtualmente la reina de las gorgonas —precisamente su nombre significa "reina"[42]—. Es un híbrido entre mujer y serpiente, mientras que en la iconografía clásica de Medusa, la Gorgona principal, se la representaba en posición frontal con cuerpo de mujer, con alas y con una cabeza de gran tamaño unida directamente al cuerpo sin cuello, en la cual destacaban sus cabellos serpentinos, sus ojos grandes e hipnóticos, que dejan atrás la caracterización arcaica del personaje, donde destacaban la boca abierta, la lengua fuera, grandes colmillos y orejas a menudo perforadas, omitiéndose a menudo la representación del cuerpo para destacar el funesto poder de su mirada[43].

El enfrentamiento entre Kratos y Medusa se produce durante el asedio de Atenas, y, frente al mito clásico —donde son Atenea y Hermes los que ayudan a Perseo en su enfrentamiento con la Gorgona—, aquí es Afrodita la que ordena a Kratos acabar con la bestia. Este le arranca la cabeza con sus propias manos —Perseo lo hizo con una hoz de acero, según otras versiones, de diamante, que le entregó Hermes—. Tras la muerte del monstruo, Afrodita concedió a Kratos la cabeza de Medusa como arma —el poder de la Mirada de Medusa, igual que hiciera Atenea con Perseo[44]— con la que podrá

[40] La representación en el juego de estas criaturas como serpientes se puede justificar desde la perspectiva del mito clásico por el hecho de que, en efecto, las serpientes como cabellos de Medusa vinculaban a esta criatura con el mundo infernal, dado que estos animales en la cultura griega tenían carácter ctónico por su vinculación con la tierra y los dioses del Inframundo (cf. MARTÍN HERNÁNDEZ (2012) 177). Además, en el juego las gorgonas también tienen ciertas relaciones con el mundo subterráneo.

[41] Sobre estas criaturas, cf. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Gorgonas.

[42] Cf. MARTÍN HERNÁNDEZ (2012) 156. El nombre derivaría probablemente de μέδω, 'proteger', 'mandar', cf. CHANTRAINE (2009) 650, *s. v.* "μέδω".

[43] Cf. MARTÍN HERNÁNDEZ (2012) 164-166. Sobre la caracterización e iconografía de las Gorgonas en el mundo clásico, cf. también el extenso artículo "Gorgones" de DAREMBERG & SAGLIO, http://dagr.univ-tlse2.fr/consulter/1608/GORGONES, así como KRAUSKOPF, *LIMC* IV 1, 1988, 285-330, *s.v.* "Gorgo, Gorgones"; *RE* VII2 (1970), 1630-1655, *s.v.* "Gorgo".

[44] Sobre el enfrentamiento entre Perseo y la Gorgona, cf. GANTZ (1993) 304-307.

petrificar a otros enemigos. Esta importancia de la cabeza de Medusa o *gorgoneion* coincide plenamente con el mito clásico[45].

Otra diferencia notable respecto al mito clásico es que en *God of War* las otras dos gorgonas tienen un papel relevante —en el mito clásico el papel de Euríale y Esteno es insignificante— y ya no son inmortales. De hecho, a Euríale la derrota Kratos en el interior de su templo durante *God of War II*, cortándole la cabeza. En esta ocasión también utilizará la cabeza de la gorgona para petrificar a sus enemigos, aunque la cabeza de Euríale tiene más poder que la Mirada de Medusa, pues es capaz de petrificar también a otras gorgonas, algo que con la de Medusa no se podía conseguir. Por su parte, Esteno solo aparece en el modo multijugador de *God of War: Ascension*, en un paraje denominado el Pantano de los Olvidados. Es la mayor de todas las gorgonas y se encuentra petrificada. Usando el Escudo de Perseo para reflejar el rayo de la Gorgona hacia ella, se consigue resquebrajar la piedra y liberar al monstruo. A partir de ese momento se puede controlar a la gorgona y orientarla para que lance su temible rayo petrificante. No hay constancia durante el juego de que esta gorgona muera.

Además de las gorgonas principales, hay gorgonas menos poderosas que integran diversas categorías. La primera es la gorgona común, de color verde pálido, muy similar a Medusa, pero mucho más lenta y débil. Como en todas estas criaturas, su arma principal es su mirada petrificante, aunque también pueden dar latigazos con sus colas. En *God of War* Kratos se encuentra con estas gorgonas en la ciudad de Atenas y sus alrededores, mientras que en *Chains of Olympus* aparecen únicamente en el Inframundo. En cambio, en *God of War III* dichas gorgonas protegen junto a otras criaturas el Olimpo. Si se las decapita, sus cabezas pueden usarse para convertir en piedra a los enemigos cercanos. Hay también unas gorgonas reinas, que son similares a las gorgonas comunes, solo que son de color púrpura, están adornadas con joyas y son más fuertes. Pueden enrollarse alrededor de Kratos y

[45] Cf. MARTÍN HERNÁNDEZ (2012) 169-171. Según apunta la autora, el hecho de que el *gorgoneion* figurara a menudo en los escudos de los guerreros no solo servía para producir el terror en el enemigo, sino como protección de su portador contra ese mismo miedo, por lo tanto, con un valor apotropaico. Asimismo, se empleó también como una especie de amuleto contra el mal de ojo.

convertirlo en piedra, al menos en *Chains of Olympus*, y en *God of War II* son capaces de lanzar orbes petrificantes que si alcanzan al héroe lo convierten en piedra. Finalmente, en *God of War III*, Kratos se encuentra otro tipo de gorgona, la serpiente gorgona, de mayor tamaño que la mayoría de sus compañeras y de color amarillo y blanco, con un cascabel al final de sus colas. Atacan enrollándose al cuerpo para convertirlo en piedra.

De otro lado, como en muchos otros videojuegos de temática mitológica, junto a las criaturas inspiradas en el mito clásico, se incluyen otras procedentes de la mitología nórdica, todas ellas en la última entrega del juego, la de 2018, que transcurre en tierras nórdicas, como los draugrs[46], un tipo de seres no muertos, procedentes de antiguos guerreros derrotados por las valquirias y devueltos a la vida como una suerte de zombis, y dragones, como el dragón Hraezlyr[47], que no puede volar, pero dispara rayos por su boca, produciendo unos gruñidos similares a los de la Hidra cuando ataca[48].

A modo de conclusión, en los videojuegos de temática mitológica clásica, podemos afirmar que, aunque los desarrolladores se puedan permitir ciertas libertades en el diseño de los monstruos y seres híbridos, como encarnación de la figura tradicional del villano y como forma de representar la alteridad más extrema, estos suelen mantener ciertos rasgos básicos acordes con los que tenían en la iconografía antigua y que les permite ser reconocidos por un público no especializado.

También es evidente que los creadores han imaginado a sus criaturas dejándose llevar por esa idea que tiene la mayor parte del público que asocia

[46] Cf. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Draugr.

[47] Cf. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Hraezlyr.

[48] Aunque nos hemos centrado en la saga *God of War*, hay otros muchos videojuegos de temática mitológica, donde los monstruos desempeñan un papel relevante, como *Theseus VR*, una aventura gráfica en tercera persona, en donde se recrea de manera libre el mito de Teseo y el Minotauro (cf. https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/29615/0/theseus/); *Odyssée: Sur les traces d'Ulysse*, una aventura gráfica para PC, donde el jugador encarna a Heriseus, un viejo amigo de Ulises que sale a buscar al héroe por encargo de su esposa Penélope (cf. http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/ 00000685_test.htm); *Rise of the Argonauts*, un juego de rol y acción que nos da una particular versión del mito de Jasón y los argonautas en busca del vellocino de oro (cf. https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/ 2467/0/rise-of-the-argonauts/).

el "monstruo" y lo "monstruoso" con criaturas terroríficas, plagadas de deformidades físicas, a menudo de un tamaño desproporcionado, terribles y malvadas, que habitan lugares oscuros, claustrofóbicos y cuya ambientación por sí misma es capaz de generar angustia en el jugador. Por ello no nos debe extrañar que muchas de las criaturas tengan una apariencia familiarmente demoníaca, pues se considera que son criaturas infernales, surgidas de las profundidades del propio Tártaro, donde, como hicieran algunos de los grandes héroes clásicos, el héroe videolúdico tiene que bajar para conseguir ese arma o ese poder que necesita para progresar en su particular itinerario épico, cuyo guardián o protector es el monstruo, función ésta que también desempeñaban muchas de estas criaturas en el propio mito clásico.

Una de las principales diferencias entre estos monstruos y los clásicos, aparte de que portan armas de las que carecían sus congéneres antiguos, es que en su mayoría se consideran razas o especies de seres, más que criaturas singulares o con pocos representantes como en el mito clásico (la Quimera, Cerbero, las Sirenas o las Gorgonas), que suelen atacar en grupo y que se dividen a su vez en subcategorías que, a partir de su poder y atributos, establecen una especie de jerarquía en la cumbre de la cual se encuentra el "jefe final" (*Final boss*), que es el más poderoso de los suyos, cuya derrota por parte del héroe marca el final del itinerario o la aventura que en ese momento protagoniza.

En fin, como medio audiovisual que es, las reconstrucciones videolúdicas de monstruos recrean cómo podrían ser y comportarse unas criaturas que hasta ahora solo se conocían por las fuentes literarias, por las representaciones artísticas o por alguna que otra réplica cinematográfica, otorgándoles así nueva vida en este particular mundo virtual. A esto hay que añadir que la propia popularidad de los videojuegos permite familiarizar al gran público con un tipo de criaturas que tradicionalmente solo podían conocerse mediante el contacto con esas mismas fuentes literarias o artísticas antes mencionadas, abriendo así la posibilidad de convertirlos en iconos de la cultura popular.

BIBLIOGRAFÍA

AGUIRRE CASTRO, M. (2002), "Scylla: Hideous Monster or femme fatale? A case of contradiction between literary and artistic evidence": *Cuadernos de Filología Clásica (Griego e Indoeuropeo)* 12 (2002) 319-328.

BERNABÉ, A. & PÉREZ DE TUDELA, J. (eds.) (2012), *Seres híbridos en la mitología griega*. Madrid, Círculo de Bellas Artes — Universidad Carlos III.

BOTTERILL, S. (1988), "The form of Dante's Minotaur": *Forum Italicum* 22 (1988) 60-76.

COHEN, J. J. (1996), *Monster Theory: Reading Culture*. Minneapolis, University of Minnesota Press.

CHANTRAINE, P. (2009), *Dictionnaire étymologique de la langue grecque*. Paris, Klincksieck.

DAREMBERG, CH. & SAGLIO, E. (1969), *Dictionnaire des Antiquités Grecques et Romaines d'après les textes et les monuments*. Graz, Akademische Druck. Hay una versión disponible en la URL http://dagr.univ-tlse2.fr/.

DÍEZ PLATAS, F. (2012) "El Minotauro: un híbrido singular": A. BERNABÉ & J. PÉREZ DE TUDELA (eds.), 73-112.

ESTEBAN SANTOS, A. (2013), *Iconografía de la mitología griega: Monstruos. Los terroríficos enemigos del héroe (monstruos, híbridos y otros seres fantásticos)*. Madrid, Dhyana Arte.

GÓMEZ GURPEGUI, C. (2015), *La construcción del terror en los videojuegos:* Alien: Isolation. Madrid, Universidad Rey Juan Carlos.

GUARDIOLA MARÍ, R. (2018), *Monstruos, videojuegos y estudios culturales: el caso de* The Witcher 3: Wild Hunt. Universitat de les Illes Balears.

FOUCAULT, M. (2001), *Los anormales. Curso del Collège de France (1974-1975)*: ed. V. MARCHETTI y A. SALOMONI, con la dirección de F. EWALD y A. FONTANA, trad. H. PONS. Madrid, Akal.

GANTZ, T. (1993), *Early Greek Myth. A Guide to Literary and Artistic Sources*. Baltimore and London, The John Hopkins University Press.

GARCÍA GUAL, C. (2017), *Sirenas: seducciones y metamorfosis*. Madrid, Turner.

GONZÁLEZ RUZ, G. & PORRES CABALLERO, S. (2012), "Los sátiros o silenos": A. BERNABÉ & J. PÉREZ DE TUDELA (eds.), 225-270.

GRIMAL, P. (1984), *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona, Paidós.

HIGINO (2008), *Astronomía* (ed. G. MORCILLO EXPÓSITO), Madrid, Akal.

HOPMAN, M.G. (2012), *Scylla: myth, metaphor, paradox*. Cambridge-New York, Cambridge University Press.

IZAOLA, A. & ZUBERO, I. (2015), "La cuestión del otro: forasteros, extranjeros, extraños y monstruos": *Papers* 100/1 (2015) 105-129.

JIMÉNEZ SAN CRISTÓBAL, A. I. (2012), "Las sirenas": A. BERNABÉ & J. PÉREZ DE TUDELA (eds.), 113-151.

LECLERCQ-MARX, J. (1997), *La sirène dans la pensée et dans l'art de l'Antiquité et du Moyen Âge. Du mythe païen au symbole chrétien*. Bruxelles, Académie Royale de Bélgique.

LEÓN, E. (2009), "El monstruo": E. LEÓN (ed.), *Los rostros del Otro: Reconocimiento, invención y borramiento de la alteridad*. Barcelona: Anthropos, 61-96.

LEXICON ICONOGRAPHICUM MYTHOLOGIAE CLASSICAE (LIMC) (1981-1999). Zürich-München, Artemis.

MARTÍN ALCÁZAR, J. F. & RODRÍGUEZ, G. (2015), "Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través del videojuego": C. SAN NICOLÁS ROMERA & M. A. NICOLÁS OJEDA, *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*. Mar del Plata, Universidad de Mar del Plata, 11-40.

MARTÍN HERNÁNDEZ, R. (2012), "Medusa y las Gorgonas": A. BERNABÉ & J. PÉREZ DE TUDELA (eds.), 153-186.

MORA, M. A. (2007), *Los monstruos y la alteridad: Hacia una interpretación crítica del mito moderno del monstruo*. Heredia, Universidad Nacional de Costa Rica.

OGDEN, D. (2013), *Drakōn: Dragon Myth and Serpent Cult in the Greek and Roman Worlds*. Oxford, Oxford University Press.

Paulys Realencyclopädie der classischen Altertumswissenschaft (RE). Stuttgart, Weimar.

PÉREZ JIMÉNEZ, A. (1997), "Odiseo y las Sirenas. Interpretaciones griegas de una escena mítica": M. DEL C. BOSCH y M. A. FORNÉS (eds.), *Homenatge a Miquel Dolç*. Palma de Mallorca, Conselleria d'Educació, Cultura i Esports, Govern Balear 140-153.

PLANELLA, J. (2007), *Los monstruos y el psicoanálisis*. Barcelona, UOC.

PUCCI, P. (1979), "The song of the Sirens", *Arethusa* 12 (1979) 121-132.

RUIZ DE ELVIRA, A. (1995), *Mitología clásica*. Madrid, Gredos, (3ª reimpr).

SIGANOS, A. (1993), *Le Minotaure et son mythe*. Paris, Presses Universitaires de France.

SNIJDER, G.A.S. (1924), "Une représentation eschatologique sur une stèle attique du IVe siècle": *Revue Archéologique* XX (1924) 37-46.

VERNANT, J.-P. (1973), *Mito y pensamiento en la Grecia antigua* (trad. cast. J. D. LÓPEZ BONILLO). Barcelona, Ariel.
VERNANT, J.-P. (1986), *La muerte en los ojos. Figuras del Otro en la antigua Grecia*. Barcelona, Gedisa.
VIAN, FR. (2008), "Silènes, Satyres et Pans dans les batailles nonniennes": D. AUGER & PEIGNEY (eds.), *Φιλευριπίδης = Phileuripidès: mélanges offerts à François Jouan*. Nanterres, Presses Universitaires de Paris, 219-225.

Páginas web

"Análisis de Rise of the Argonauts",
https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/2467/0/rise-of-the-argonauts/.
"Análisis de Theseus. El mito eterno",
https://www.3djuegos.com/juegos/analisis/29615/0/theseus/.
Dead Space Wiki, https://deadspace.fandom.com/es/wiki/Dead_Space_Wiki.
Elder Scrolls, https://elderscrolls.bethesda.net/es/.
Elder Scroll Wiki, https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Portada.
God of War Wiki, https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_Wiki.
"Odisea: La búsqueda de Ulises",
https://www.abandomoviez.net/dbj/juego.php?film=7256.
Resident Evil Wiki,
https://residentevil.fandom.com/es/wiki/Resident_Evil_Wiki.
"Rise of the Argonauts: Crítica",
https://niveloculto.com/rise-of-the-argonauts-anlisis/.
Silent Hill Wiki Español, https://silenthill.fandom.com/es/wiki/Portada.
"Test: Odysée",
http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00000685_test.htm.
"Theseus-PSVR: Análisis",
https://www.realovirtual.com/articulos/5003/theseus-psvr-analisis.
"Un peu d'histoire – Définition d'un boss",
http://www.jeuxvideo.com/dossiers/00011932/les-boss-dans-le-jeu-video-un-peu-d-histoire-definition-d-un-boss-001.htm.

* * * * * * * * *

Resumo: Nos videojogos o monstro atua quase sempre como encarnação do mal, como antagonista do herói e como o principal obstáculo a que este alcance o sucesso. Neste artigo analizamos de que mod se atualizam os monstros do mito clássico, habitualmente híbridos, em certos videojogos de temática clássica, em particlar, nas diversas versões da saga *God of War*.

Palavras-chave: Monstro; seres híbridos; antagonista; herói; videojogos; *God of War*.

Resumen: En los videojuegos el monstruo actúa casi siempre como encarnación del mal, como antagonista del héroe y como el principal obstáculo para que este alcance el éxito. En este artículo analizamos de qué modo se actualizan los monstruos del mito clásico, habitualmente híbridos, en ciertos videojuegos de temática clásica, en particular, en las distintas versiones de la saga *God of War*.

Palabras clave: Monstruo; seres híbridos; antagonista; héroe; videojuegos; *God of War*.

Résumé : Dans les jeux vidéo, le monstre agit quasiment toujours comme une incarnation du mal, comme un antagoniste du héros et comme le principal obstacle au succés de celui-ci. Dans cet artice, nous analysons la façon dont les monstres du mythe classique, habituellement hybrides, sont mis à jour dans certains jeux vidéo à la thématique classique, en particulier dans les diverses versions de la saga *God of War*.

Mots-clés : Monstre ; êtres hybrides ; antagoniste ; héros ; jeux vidéo ; *God of War*.