

# MUSEO INACABADO DEL HUMOR CONTEMPORÁNEO

Migraciones entre el juego, el humor y el arte contemporáneo

**TRABAJO FINAL DE MÁSTER**

**MASTER UNIVERSITARIO EN  
ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA**

Departamento de Escultura y Pintura  
Universitat Politècnica de València



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA

OFICIAL PÚBLICO  
**MÁSTER  
ARTES  
VISUALES +  
MULTIMEDIA**

**Presentado por: Jordi Sos Alcácer**

**Tutora: Marina Pastor Aguilar**

## Resumen

Proyecto de investigación y práctica artística que se centra en estética digital y diseño de interfaz, abarcando las líneas de estudio de los nuevos medios y entornos 3D. Este proyecto radica en la creación de un museo a partir de componentes 3D de libre acceso y de profundizar en el concepto del humor en los nuevos medios y el arte contemporáneo. Esto es posible a través de la creación de un anti-juego experimental que utilice el humor como punto de partida y como recurso principal.

Palabras clave: **Humor, Videojuego, Entornos 3D, Experimental, Memes**

## Summary

Artistic research and practice project that focuses on digital aesthetics and interface design, covering the topics of new media and 3D environments. This project lies in the creation of a museum from freely accessible 3D components and delves into the concept of humor in two environments: new media and contemporary art. This is made possible by the creation of an experimental anti-game that uses humor as a starting point and as the main resource.

Keywords: **Humour, Videogames, 3D environments, Experimental, Memes**

## **Agradecimientos**

A mis padres, porque sin ellos no sería nada de lo que soy hoy. Me faltarán vidas para daros las gracias.

A Pablo A., Pablo G., Ruben, Saul, Laura, Manu, Almela. Sin vosotros no habría sobrevivido este trabajo y yo tampoco.

A mis panas Kike, Oscar, Clara, Noya. Gracias por ser La Capital.

A Marta, por probar el juego y estar ahí independientemente de los años que pasen.

A Nati, por brindarme su ayuda en todo momento.

A Silvia, por reírte de todas mis bromas y formar parte de las personas más importantes de mi vida.

A Andrea, que desde que nos conocemos me ha apoyado de forma incondicional.

A Alejo, por entender mi humor y ser mi llave.

A Laura, por ser un pilar fundamental en la gestación de este proyecto y ayudarme cuando todo iba mal.

A Cris, una de las mejores personas y enfermeras que conozco.

A Maikel y Alba, por todo el apoyo y la vida en el piso.

A todos y cada uno de mis compañeras y compañeros de clase, por dejar de lado la competitividad y formar un equipo de trabajo increíble.

A todos y cada uno de los docentes de este máster.

A mi tutora Marina, por ser una de las mejores docentes que he tenido el placer de conocer. Gracias por devolverme la ilusión por estudiar e investigar.

A mi hermana, estés donde estés espero que te rías con esto.

## ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCION</b>	Pág.1
<b>2. EL HUMOR Y SUS DEFINICIONES</b>	Pág.3
<b>3. EL ARTE DE HACER HUMOR</b>	Pág.6
<b>3.1 LA RELACIÓN DEL HUMOR Y JUEGO A TRAVÉS DEL ARTE</b>	Pág.11
<b>3.2 La cultura electrónica en juego</b>	Pág.18
<b>3.3 Sobre el humor negro y sus límites</b>	Pág.34
<b>3.4 La siguiente fase: humor negro y posthumor</b>	Pág.40
<b>3.5 El problema de los límites: Posthumor y postcensura</b>	Pág.44
<b>3.6 La memética y el humor mediante imágenes</b>	Pág.55
<b>4. PROYECTO</b>	Pág.62
<b>4.1 Introduccion</b>	Pág.62
<b>4.2 Metodología</b>	Pág.63
<b>4.3 Lenguaje y software utilizado</b>	Pág.63
<b>4.4 Estructura</b>	Pág.64
<b>4.5 Concepto y contenido</b>	Pág.65
<b>4.6 Audios e iluminación</b>	Pág.71
<b>4.7 Controles y primera persona</b>	Pág.71
<b>4.8 Dificultades y contratiempos</b>	Pág.72
<b>5 CONCLUSIONES</b>	Pág.73
<b>6 BIBLIOGRAFIA</b>	Pág.75
<b>7ÍNDICE DE Imágenes</b>	Pág.85
<b>8 ANEXOS</b>	Pág.88
<b>8.1 Anexo de Programación</b>	Pág.88
<b>8.2 Anexo del Videojuego</b>	Pág.88
<b>8.3 Anexo de las portadas</b>	Pág.88

# 1. Introducción

Este trabajo, que se presenta como un trabajo de investigación teórica y práctica artística, tiene como objeto el estudio del humor en el arte contemporáneo y los nuevos medios, abarcando las líneas de estudio de los nuevos medios y entornos 3D.

El humor ha sido uno de los motores que ha movido la humanidad pero siempre ha estado en un segundo plano epistemológico, no siendo ningún centro del mismo, sino como algo considerado banal, pasajero y cotidiano.

En la historia de la estética, la mayoría de autores sirven como ejemplo Aristóteles en la *Poética* (2013), Kant en su *Crítica del juicio* (2013) o Hegel en sus *Lecciones de estética* (2007), el humor era considerado como una actividad moral, dejando al margen el estudio de aquellas obras cuyo contenido fuera eminentemente humorístico, concibiendo que ese carácter las convertía en algo trivial sin ambición alguna. Por otra parte, a lo largo de la historia del arte y sobre todo en la antigüedad, mientras la seriedad se adueñaba de lo sagrado, el humor estuvo ligado a lo profano, presente en los carnavales, pinturas grotescas y lo ridículo en general. El humor aparece de forma temprana en el desarrollo de la teoría psicoanalítica, su primera aparición la hace en la obra *El chiste y su relación con lo inconsciente* escrita en 1905. Freud defendía el desplazamiento humorístico como un proceso de defensa, es decir, como una forma de afrontar la realidad. Y es que usamos el humor como una herramienta más en cualquier ámbito, desde el más íntimo o informal al más público o formal. Más tarde Charles Mauron en su libro *Psicocrítica del género cómico: Aristófanes, Plauto, Terencio, Molière* de 1997, afrontó el problema de la falta y escasez de teoría sobre la comedia, revisitando y analizando las obras de los autores más destacados desde la época clásica hasta Molière.

Gracias al avance de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y los nuevos medios surgen nuevas herramientas que cambian las formas de ver y comprender la realidad, y es por esto que surge una necesidad personal imperiosa de comprender esta realidad a través de los ojos del humor, de entender sus límites, llegar a utilizar estos conocimientos como un vehículo conductor por el cual establecer una creación artística, encontrar en ésta una identidad personal y reivindicar el espacio que merece el humor en el mundo artístico contemporáneo.

Teniendo en cuenta esta primera aproximación general acerca del objeto de estudio del presente trabajo, podemos decir que nos planteamos, para abordar una acotación del tema, los siguientes objetivos:

### **Objetivos generales:**

- Investigar sobre las manifestaciones del humor en el arte y la cultura contemporánea, teniendo en cuenta las TIC.
- Realizar una producción visual que conceptualmente se encuentre conformada por el humor negro y el posthumor.

### **Objetivos específicos:**

- Investigar sobre el papel del humor negro en los nuevos medios
- Encajar el humor negro dentro de la producción cultural contemporánea y los nuevos medios, usándolo como motivo para crear una pieza artística
- Estudiar los límites del humor, entender si existen estos límites y tratar de explicarlos
- Buscar un estilo propio utilizando el humor como punto de inicio.

Para alcanzar estos objetivos la metodología que se utilizará para este proyecto de investigación estará basada en la práctica artística, en una línea de investigación que Desmond Bell llamaría "Estudio crítico y prácticas creativas vinculadas a los media" en la que la práctica conduce a la teoría.

La metodología que se plantea seguir es inductiva, basada en el análisis de los casos particulares y las manifestaciones concretas del humor para extraer cuestiones generales y afirmaciones más extensivas. Por otra parte, la forma de proceder ha ido alternando entre la investigación bibliográfica y de casos con la práctica concreta que se planteaba hacer, de tal manera que se crea un proceso de retroalimentación mútua que permite el avance del trabajo.

Este trabajo se divide en dos grandes partes. En la primera se trabaja el tema de las especificidades del humor, sus tipologías y formas, con una atención especial al humor negro, abriendo, además, un breve análisis de cuales han sido las mutaciones y especificidades en relación a las nuevas tecnologías y la difusión y mutación a través de los memes. Por otra parte, desarrollamos también en este gran bloque el concepto de juego y el de videojuego para entender aquellas particularidades del mismo en las que se produce una interacción con el humor. En una segunda parte se presentan los resultados de la interacción entre los dos grandes temas que se plantean en la práctica con una propuesta de producción artística en la que se descentran los ejes tradicionales de producción de los dos conceptos trabajados. Se desarrolla un "antijuego" en cuya dialéctica se recogen varias propuestas que son resultado de la interacción entre humor y tecnología, siendo dicha interacción lo que se considera la aportación fundamental de la presente investigación al campo del humor.

## 2. El humor y sus definiciones

“El humor es, ante todo, una posición ante la vida.”  
(Fernández, W. 1922)

Según el diccionario de la Real Academia, el humor es genio, índole o condición, especialmente cuando se manifiesta exteriormente. El humorismo, por tanto, es la manera graciosa o irónica de enjuiciar las cosas; y el humor negro es aquella forma de humorismo que se ejerce a propósito de cosas que, contempladas desde otra perspectiva, podrían suscitar piedad, terror, lástima o emociones parecidas. Aunque se posicione en el lado contrario al drama, el humor o el humorismo ha creado una forma distinta de reflexionar y ver la realidad. Es por este motivo que podríamos decir que, si cambia la forma de reflexionar y ver la realidad, necesariamente tiene que cambiar la forma de ver el arte. Así, podemos considerar que:

“En el espacio mediático, lo que antes podía tratarse como una frontera que separaba netamente lo real y lo ficticio, se debilita en la medida en que se hace menos precisa la diferencia entre lo virtual y lo real” (Ramírez, M.I.:2003)

Pero, ¿Qué es el humor? ¿Qué relación mantiene el humor con el arte contemporáneo y los nuevos medios? ¿Existe algún límite que diferencie qué es lo que podemos considerar humor y qué no, algo que en ningún caso produzca la conmoción de la carcajada?

Hay que tener claro que no existe una definición universal de humor que englobe todos y cada uno de los vértices que lo componen, ya que se trata de un concepto cultural, al que, además se le añade una capa de subjetividad pudiendo por tanto variar dependiendo de quién lo defina. Aun así, es posible diferenciar varios tipos o métodos de humor. A grandes rasgos existen diez variedades que podemos catalogar como “diferentes”, entendiendo la dificultad que supone clasificar conceptos y términos que convergen y se separan continuamente. Vamos a analizarlos brevemente.

El primero de estos es el humor absurdo o surreal, con afinidad a lo grotesco. Utiliza expresiones verbales o escritas, así como representaciones, que se refieren a situaciones imposibles o incoherentes con relación a la cotidianidad que se manifiesta de forma objetiva. Esta clase de representación humorística puede resultar difícil de comprender, puesto que también se puede aplicar esta denominación para situaciones o circunstancias que no tienen ningún tipo de sentido y que a priori no tienen una explicación lógica. Aunque paradójicamente este humorismo es capaz de vislumbrar lo esencial de la realidad.

El segundo es el humor blanco, una clase de representación fundamenta-

da en una idea humorística limpia o sana, sin connotaciones negativas o crudas. Esta pureza deja de lado la burla, el cinismo, la ironía, el racismo y el sexismo, entre muchas otras. Se trata de un humor de carácter infantil, apto para toda clase de audiencias.

En tercer lugar, el humor crudo, aquel que incide en situaciones vergonzosas, ridículas y dolorosas para los que se ven involucrados. En la cultura anglosajona, existe una palabra concreta que define esta forma de humorismo, llamado *slapstick* (“bufonada”, “payasada”, “golpe y porrazo”). Este tipo de comedia física también incluye altas referencias sexuales explícitas, palabras obscenas, vulgaridades y todo tipo de crueldad relacionada con el cuerpo. Tal y como diría Kayser: “Lo grotesco es una estructura. Podríamos designar su índole con un giro que se nos ha insinuado con harta frecuencia: lo grotesco es el mundo distanciado” (Kayser, W 1964:224)

En relación al anterior, podemos diferenciar otro tipo de humor: el grotesco. Este tuvo su origen en lo relacionado con la alteración de la estética tradicional, utilizando lo contrario a la belleza y la proporción. Una de las posibles definiciones considera que lo grotesco designa aquello extraño, ridículo, fantástico, irracional y excéntrico. En este caso es necesario resaltar que este es uno de los tipos de humorismo más presente en las artes, tales como la pintura, la literatura y la escultura. Un claro ejemplo son las caricaturas, que elevan al absurdo las proporciones jugando con los defectos y la fealdad de las cosas o las personas. Estas deformaciones dan paso a una mezcla de emociones, donde se unen la angustia, lo terrorífico y la desazón, incorporando un estado ilógico y surreal en lo grotesco, que resulta en una sensación familiar y extraña llena de desconcierto.

Derivado de la cultura informática surge el humor hacker, con bromas recurrentes sobre lenguajes de programación, extensiones de archivos, códigos y especificaciones que a menudo se entenderían solamente por aquellos familiarizados con el mundo informático.

El humor satírico, por otra parte, es aquel que se utiliza a modo de crítica y denuncia, con tendencia didáctica, moralizante y usada para evidenciar de forma ridícula los vicios y defectos de la raza humana.

Confundido muchas veces con el satírico, el humor sarcástico es la manifestación humorística que tiene una naturaleza cruel, mordaz y sádica. Cercano a la parodia, su fundamento radica en la degradación del objeto o sujeto al que va dirigido creando un desprecio intencionado que sirve como mofa o burla. Dentro de esta categoría entra la ironía, relacionada con la rebeldía contra el statu quo.



Otra de las variantes es el humor seco o Deadpan, un tipo de humorismo que está relacionado con exponer aquello que se considera gracioso sin ningún tipo de expresión corporal. El interlocutor no muestra ningún tipo de emoción, resultando un mensaje monótono, informal, serio y natural al mismo tiempo.

Muchas de las categorías anteriormente enunciadas utilizan recursos obscenos, lenguajes vulgares o sexualidad explícita, pero estos recursos son más propios del humor verde, el cual solo utiliza esta clase de recursos de naturaleza vulgar, subida de tono e incluso de mal gusto.

Y por último lugar, el humor que en este trabajo nos atañe, nos preocupa y nos fascina, y el cual trataremos de investigar, despellejar, desmembrar, fragmentar, dividir, trocear, despiezar, rajar, hender, quebrar, separar, unir, repartir, romper, juntar, segmentar, cortar e incluso utilizar: el humor negro. El humor negro se origina en contraposición al romanticismo del siglo XX. En esencia, trata temas como el pesimismo, la muerte y la tragedia humana, la parte oscura de la vida y lo patético del ser. Esta clase de humor engloba los antes mencionados humor absurdo y grotesco, y también se vincula con la ironía, el sarcasmo, la sátira y el escepticismo. Se trata de una forma de ver temas oscuros, polémicos, dolorosos y controvertidos para las personas, cuestionando la fibra moral de la sociedad, la tendencia a ser correcto y el rol que debe llevar a cabo el ser humano. Es una forma de afrontar y ver la parte negativa de la vida en general, y es por estos motivos que se utiliza para crear burla de la política, la religión, la guerra, la violencia, la discriminación y la sexualidad, pasando por muchos temas delicados como el terrorismo, la drogadicción, el racismo, la violación y las discapacidades entre muchos otros.

El humor en general y humor negro se han visto afectados por los nuevos medios y la contemporaneidad, ya que con las mutaciones culturales y sociales también evoluciona nuestra percepción de la realidad y por tanto, nuestra forma de percibir y hacer humor. Hay que tener en cuenta que, al tratarse de algo esencialmente ligado a las convicciones sociales y a la subjetividad, las opiniones y reacciones respecto a hacer bromas, chanzas u obras sobre temas polémicos o serios puede variar dependiendo del espectador y que por tanto, hay que esperar cualquier tipo de reacción del receptor independientemente de la obra puesto que nunca sabremos con toda convicción el espectro de tolerabilidad del mismo. Y esto es importante por el tipo de humor que se utiliza a lo largo de esta investigación teórico-práctica, que no es otro que el humor negro.

### 3. El arte de hacer humor

Ahora bien, ¿Es posible estudiar la relación entre el humor negro y la producción artística? Arte y humor nunca han acostumbrado a congeniar del todo, a pesar de compartir la transgresividad, la reflexión y el juego en libertad. Ligados a la premisa de la seriedad a lo largo de la historia, los academicistas siempre rechazaron todo aquello que no encajaba dentro de límites estipulados escudados en el ideario de lo sagrado. En muchos casos existía el rechazo sistemático a todo aquello considerado profano. Lo profano siempre ha estado ligado o vinculado con los carnavales, a las pinturas grotescas y lo ridículo. Esto evidencia el enlace entre lo profano y el humor, y entre lo sagrado y la seriedad. Con esta premisa podemos entender que el humor ha estado presente desde los inicios del arte, sólo que en un segundo plano. Entonces, a partir del humor trataremos de derribar las puertas de la seriedad que protegen el mundo del arte para pervertirlo con nuestras ideas humorísticas y abrirnos paso con suma violencia hasta que la relación entre humor y arte sea reconocida ¿Pero cómo realizar semejante hazaña perversa?

Esta incógnita se responde buscando en el pasado reciente de la historia del arte, puesto que esta acción ya se ha realizado (y no pocas veces), repasando las corrientes artísticas que inundaron el siglo XX, como el dadaísmo y el surrealismo, corrientes artísticas que atentaban contra la norma, huyendo de la tradición figurativa hacia nuevas formas de expresión. Pero antes, es necesario entender el humor desde su principal expresión lógica: la broma.

La burla, chanza, chacota, guasa, inocentada, novatada, mofa, befa, chungu, chirigota, chiste, bufonada, payasada, gansada, diversión, cuchufleta, candonga, caraba, carnavalada, chufra, pitorreo, cachondeo, fiesta o jarana son las acciones o dichos cuya finalidad es divertir o hacer reír enfrentando a una persona a una situación inesperada o extraña, deformando la realidad, mostrando como cierto algo que no lo es. El ejemplo más claro para que podamos entender de qué estamos hablando es el extraordinario fenómeno que aconteció el 30 de octubre de 1938. Orson Welles provocó el pánico entre miles de personas en Estados Unidos, convenciendo a todas ellas de una invasión alienígena inexistente. A pesar de haber presentado el programa de radio como la adaptación de “La guerra de los mundos” y también a la Mercury Theatre (compañía de teatro que acompañaba la actuación de Welles), este evento protagonizó los 59 minutos más famosos de la historia de la radio. Y es que Orson Welles pensó que era una buena idea contar la adaptación en forma de noticiario de última hora para calar en los oyentes. Así comenzaba la retransmisión:

“Señoras y señores, interrumpimos nuestro programa de baile para comunicarles una noticia de último minuto procedente de la agencia Intercontinental Radio. El profesor Farrel del Observatorio de Mount Jennings de Chicago reporta

que se ha observado en el planeta Marte algunas explosiones que se dirigen a la Tierra con enorme rapidez... Continuaremos informando” (Orson Welles, 1938).

Aproximadamente 12 millones de personas estuvieron pendientes de la transmisión. Muchas de las cuales cayeron en pánico, colapsaron carreteras, teléfonos de emergencia y estaciones. La retransmisión terminaba con la “muerte”



Fig.1 Radio de la CBS con *The Mercury Theatre* en directo, 1938.

del propio Orson Welles a causa de los gases de los extraterrestres invasores. Uno podría pensar que el caos formado por una confusión tonta y una actuación apropiada no son motivo de risa, pero imaginando ese escenario surrealista el resultado es que esa adaptación llegó hasta tal punto de realismo que convenció a todas esas personas de que esos sucesos claramente ficticios, estaban ocurriendo en la realidad. Y es que a veces se dan las circunstancias apropiadas para que tal cantidad de dramatismo se contradiga, y termine siendo una de las bromas más elaboradas y multitudinarias de la historia aunque no fuese de forma intencionada. Tal y como defiende Scott Weems en su libro *Ja: La ciencia de cuándo reímos y por qué*: “El humor y su síntoma más corriente —la risa— son productos derivados de poseer un cerebro que se basa en el conflicto”(Weems, S.2015:6). Nuestro cerebro se adelanta constantemente a los acontecimientos, formulando hipótesis, y eso causa que a veces nos encontremos intentando sostener dos o más ideas contradictorias al mismo tiempo. Y es aquí donde encontramos el resultado del humor, cuando la broma llega a su máximo exponente, donde el nivel de contradicción tan elevado al que se somete nuestra capacidad de raciocinio solo puede manejar tal información de una forma: riendo. Entendiendo la naturaleza conceptual de la broma, podemos echar un vistazo a los movimientos artísticos del siglo XX buscando respuestas a la incógnita plantea-

da anteriormente.<sup>1</sup>

De la contradicción hacia las normas artísticas vigentes nace el dadaísmo, movimiento artístico que surgió en Europa (1916). Esta vanguardia fue creada por un grupo de artistas: pintores, escritores y poetas. El significado del nombre elegido para este movimiento no es específico, puesto que los fundadores del mismo eligieron un nombre aleatorio del diccionario. Un acto no racional y lleno de casualidad, representando algunas de las principales características del movimiento en cuestión. El nombre “dadá” deriva de un nombre francés infantil (juguete, caballo de madera). Surgido con la intención de destruir todos los códigos y los sistemas establecidos en el mundo del arte, es acertado enunciar que fue un movimiento que cuestionaba las artes. Esta clase de intenciones y planteamientos contradictorios contra la norma establecida, crea una relación directa con el humor, ya que utilizaban la contradicción para crear obras artísticas tratando de destruir las normas que tanto odiaban. Jugaban al juego del arte haciendo trampas, esquivando la seriedad y abrazándose a lo que las normas artísticas del siglo XX despreciaban y no consideraban arte, y que estaban emocionalmente ligadas con la broma o la chanza ya que enfrentaban al espectador a una situación inesperada o extraña, deformando la

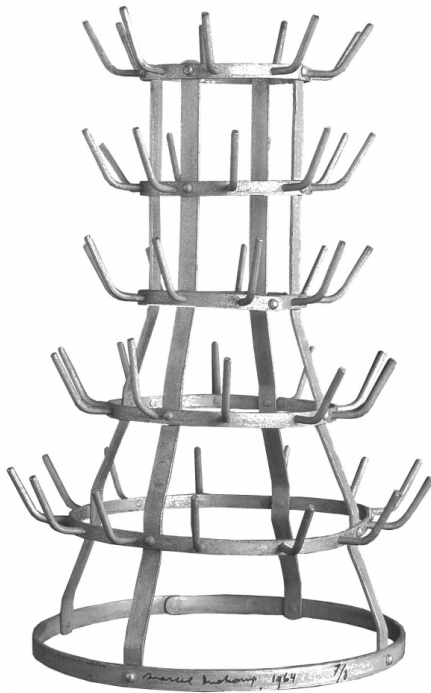


Fig.2 Botellero, *ready-made*, Marcel Duchamp, 1914.

realidad, e incluso mostrando como arte algo que no estaba considerado como tal, como por ejemplo la *Fuente* de Marcel Duchamp. Respecto a esto, Duchamp consideraba lo siguiente: “No lo veo, porque en el fondo dudo de su valor. [...] Lo creamos para uso solo y exclusivo nuestro; es un poco como la masturbación. No creo en el aspecto esencial del arte” (Duchamp, M. 1979).

Este pintor y escultor de origen Francés creó con esta obra los *ready-mades*: objetos escogidos al azar que tras una leve intervención y la adquisición de un título, adquieren la condición de arte. También intervino en la *Mona Lisa* de Leonardo da Vinci, dibujando un bigote para dejar clara su aversión al arte

1 Original (en inglés): “I don’t see it, because I doubt its value deep down. [...] We created it for our sole and unique use; it’s a little like masturbation. I don’t believe in the essential aspect of art” Contestando a una pregunta de Pierre Cabanne acerca del desarrollo del arte (Cabanne 1979: 100)

tradicional. Tuvo esta clase de ideas radicales en el arte a causa de su devoción por experimentar y provocar. Max Ernst colaboró en el dadá con la invención de técnicas como el collage, el fotomontaje, el ensamblaje, el grattage y la decalcomanía entre otras. Y esto es de gran importancia ya que estas nuevas técnicas sirven hoy día para hacer acciones humorísticas, aunque con herramientas más modernas que podremos ver más adelante cuando nos adentremos en plena contemporaneidad.

El dadá ayudó, de forma consciente o inconsciente, a que el humor entrase a escondidas y sobre muchas veladuras y disfraces de seriedad en un primer plano, siendo una de las corrientes más influyentes del siglo XX. Aunque se relacione con el humor, en ningún caso lo enunciado aquí trata de desmerecer ni entonar burla sobre las obras aquí postuladas, solo se pretende aplicar un filtro humorístico a las visiones tradicionales del mundo artístico, creando vínculos en busca de información relevante.

Dejando claro el papel del humor dentro del dadá y viceversa, entramos en una de las artes de vanguardia que surgió poco después en Francia: el surrealismo. Contando con artistas previamente vinculados al dadá, este movimiento fuertemente influenciado por las teorías psicoanalíticas de Sigmund Freud y por el marxismo, enfatizó en el papel del inconsciente en la creatividad. Surgió contradiciendo al racionalismo y al materialismo de la sociedad occidental. Caracterizado por la expresión del pensamiento espontáneo y automático, omitió la lógica y la negación de las normas impuestas de orden moral y social. Esto nos recuerda al humor negro, en el cual esta clase de normas morales y sociales están difusas y prácticamente no existen. El origen del término fue acuñado por André Breton en 1935 para su libro *Antología del humor negro* (1940), siendo una palabra con el significado de lo que está por encima del realismo, tal y como sucede en el planteamiento teórico del humor, que nos conduce a situaciones o escenarios que van más allá de la realidad. Este tipo de arte propone la fantasía, la locura y el uso de la reacción automática.

Esta vanguardia estuvo presente en otras artes, no solamente en la pintura. Entre estas se vió muy presente en el cine, tomando referencias de las primeras pinturas surrealistas: creación al margen de todo principio estético y moral, el humor cruel, la fantasía onírica o la confusión de espacios y tiempos diferentes. Uno de los referentes que podemos destacar aquí sería *Un perro andaluz* (1929) de Luis Buñuel, considerada la película más significativa del cine surrealista. Según Buñuel, *Un perro andaluz* nació de la unión de dos sueños, el de Salvador Dalí y el del propio Luis Buñuel<sup>2</sup>. Transgrediendo los esquemas narrativos canónicos, el filme pretende provocar un impacto en la moral del espectador a través de la agresividad de la imagen.

---

<sup>2</sup> La referencia se explica en esta página web en la que se tratan de discernir los elementos propios de cada uno de los dos artistas. <<https://filmschoolrejects.com/silent-film-era-30-films-to-watch/>>



Fig 3. Frame de la película "Un perro andaluz", 1929.

El movimiento también entró de lleno en el medio fotográfico, no sólo en la vertiente más proclive al gran arte, sino también en la medida en que la producción de imagen comenzó a estar al alcance de todo el mundo, huyendo de la formalidad hacia nuevas posibilidades de creación y experimentación. Encontramos aquí referentes como Magritte fotografiando objetos cotidianos presentados a menudo fuera de su contexto, rompiendo con su naturaleza asignada. Boiffard también retrató el cuerpo humano, pero solamente los dedos de los pies, creando sensaciones cercanas a la confusión, ya que no queda claro si dichos dedos son de una persona o de un monstruo sobrenatural. Innovaron técnicamente, hacían cosas que no estaban planeadas y esperaban el resultado basándose en lo que denominaban los surrealistas el "divino azar". Este "divino azar" lo podemos traducir al humor como la reacción del espectador en base a nuestra creación o broma. Los surrealistas estuvieron presentes el fotocollage y el fotomontaje, la yuxtaposición de objetos o creando un espacio/tiempo alejado de las normas cotidianas, y sometido a deformaciones, dilataciones y diversas transformaciones que incidían en la extrañeza respecto a lo ordinario.

Dando un salto temporal entramos en plena era contemporánea. En ocasiones el arte, y sobre todo el arte contemporáneo, se percibe o se presenta en formatos que resultan de difícil acceso o comprensión para los no expertos en la materia. ¿pero cómo podríamos mejorar la digestión y entendimiento de estas obras? Efectivamente: con un poco de humor. Aplicando un filtro de humor al análisis o a la forma de ver muchas de las obras de arte contemporáneo podremos entender mejor que el humor siempre ha estado ahí, solo que hemos estado ajetreados con toda la seriedad que acostumbra a invadir los espacios artísticos no hemos tenido tiempo para apreciarlo. Es habitual la tendencia a lo serio en este contexto y ámbito, pero esto no debería apartar o evitar lo trivial o lo poco serio de forma sistemática. Es necesario tener en cuenta que el arte tiene diferentes formas y por tanto hay espacio para el punto de vista del humor, tal y como sucede con el cine, la música o los videojuegos.

### 3.1 La relación del humor y juego a través del arte

Aunque la historia del arte y la escrita han ido cambiando a lo largo del tiempo, podemos entender que la necesidad de jugar siempre ha estado presente entre los seres humanos, tal y como podemos ver en la historia del arte y en la historia escrita. La necesidad de jugar siempre ha estado presente en la mente de los humanos, tal y como afirmó el historiador holandés Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* (2012).

“El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material no se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”. (Huizinga, J, 2012:27)

El concepto de “juego” ha evolucionado junto al ser humano a lo largo de la historia de la misma forma que el humor, y ambas se utilizan para mantener lazos sociales. El resultado del humor es la risa, una forma primitiva de sonido en la que no interviene ningún movimiento real de la lengua, mandíbula, paladar o labios. El origen de la risa no son siempre las bromas o las chanzas, la risa se origina en una actitud de juego. Es posible que el resultado directo del humor haya evolucionado hacia ser un estado o un espacio en el que nos sentimos bien, sabemos que no podemos ser heridos y que finalmente todo forma parte de un mundo paralelo a la realidad. La risa y el humor son igual de primitivos que el juego y poseen una relación directa con los humanos y su evolución.

¿Cual es el resultado de la unión entre juego y humor? No puede ser otra cosa que aquello que consideramos “divertido”. Aquello que produce recreación y entretenimiento, que nos hace estar de buen humor. La risa, tal y como es entendida por Ronald De Sousa (1987:277) es una respuesta a lo que los objetos formales tienen divertido, gracioso, cómico o ridículo. Por lo general tratamos de divertirnos porque nos produce una sensación agradable que muchas veces nos distancia de cuestiones difíciles de resolver y nos evaden de aquello que nos atormenta. Dentro del concepto diversión también entra la subjetividad, puesto que la misma actividad recreativa puede no resultar divertida para todo el mundo. Dentro del juego viene implícita la diversión, pero la seriedad no se excluye en ningún momento de todo esto. Es más, la seriedad de un juego muchas veces es necesaria para poder tener en contraposición los detalles humorísticos más canallas e inesperados. Es por eso que el juego es un lugar intermedio entre la realidad y la ficción, un lugar seguro donde poder llegar a vivir experiencias que de otro modo no serían posibles. ¿Qué relación mantiene el juego con el arte y el humor? Teniendo en cuenta todos los ejemplos que hemos mencionado anteriormente, podemos considerar ciertas obras como un juego entre el artista y el

espectador, un pacto en el cual ambas partes entran en juego para que la obra tome sentido. Y es que el juego y el arte han estado unidos a lo largo de su historia, y no de forma paralela (para sorpresa de muchos) ya que siempre ha estado en un segundo plano acompañando al humor.

Nos encontramos a lo largo de la historia del arte con la representación gráfica del juego junto con su relación social y etnográfica, desde los egipcios con los murales como *Nefertiti jugando al Senet*<sup>3</sup> pasando por pinturas holandesas del siglo XVI como puede ser *Jugadores de cartas* (1520) de Lucas Van Leyden, llegando hasta la creación del primer videojuego. Vamos a elegir algunas de las obras que ejemplifican la presencia del juego en la historia del arte, acompañados siempre por el humor.

El espacio de juego y concretamente sus jugadores han sido motivo de referencia para diferentes artistas, como *Los jugadores de cartas* (1595) de Caravaggio. En esta obra podemos ver una partida de cartas en su punto álgido, introduciendo una figura que siempre ha estado presente y que a través del humor podemos identificar: el tramposo. Dos tahúres se la juegan a un ingenuo muchacho. Es inevitable esbozar una sonrisa imaginando el resultado a sabiendas de las tretas que han utilizado para ganar la partida, estafando al perdedor.



Fig4. "Jugadores de cartas", Caravaggio, 1595.

Desde el punto de vista del humor, podríamos decir que Caravaggio se mofó del ingenuo perdedor del juego de cartas.

Alejado de las cartas, otra obra donde podemos encontrar el juego en un concepto más físico es en *El columpio* (1767) de Fragonard. En un ambiente empalagoso cargado de frivolidad, dos franceses con peluca columpian a una cortesana. Uno de estos se encuentra acostado entre matojos, tratando de ver algo bajo las faldas rococó de la cortesana. Es una escena tan distante de la

3 Juego egipcio visto en murales <<http://www.egiptomania.com/jeroglificos/articulo/senet.htm>>



realidad del momento que hasta las estatuas de los querubines se sonrojan e incluso una de ellas pide silencio con un dedo en los labios. Esto alude también al secreto a voces de la época, sobre los matrimonios de conveniencia y los amantes encubiertos. Fragonard nos relata y expone de una forma humorística y desde el juego del columpio la picaresca de la nobleza francesa, dedicados a perseguir cortesanías, jugar al escondite o columpiarse arriba y abajo en una época de colores pastel tan decadente en la que rodaron cabezas, en el sentido más literal de la expresión.

Siguiendo la línea temporal de la creación de estas obras, volvemos a las cartas con *La adivina* (1869) de Frederic Bazille. En esta obra vemos la figura de una adivina que a priori parece un poco aburrída echando un vistazo a las cartas. De esta obra sólo podemos especular acerca de lo que le dicen las cartas a la adivina, aunque aburrída parece algo sonrojada. Bazille juega con el espectador proponiendo este escenario en el que nosotros somos la parte opuesta de esta lectura de cartas, ¿Pero qué dicen las cartas? ¿Está la adivina sonrojada por lo que ha leído en ellas?. Dejarnos con la intriga, sin saber la respuesta a estas preguntas es parte de ese leve tono humorístico al que juega el autor con la especulación del significado de esta obra pictórica.

El siguiente autor que podemos incluir en esta amalgama de artistas que referencian el juego y el humor en sus obras es el expresionista Edvard Munch que, inspirado en el ludópata ruso Dostoievski pintó *La ruleta (Ved ruletten i Monte Carlo)*, 1892). El reflejo de la sociedad de finales del siglo XIX en torno a una mesa de ruleta muestra cómo se popularizó el juego junto con las apuestas. Sabiendo el riesgo que conlleva el hecho de apostar dinero, nos podemos imaginar



Fig.5 Ved ruletten i Monte Carlo, Edvard Munch, 1892

las cantidades que se movieron en esas mesas y cómo se arruinaron muchos de estos jugadores. Es por eso que tiene cierto tono de humor si nos fijamos en algunas de las figuras difuminadas por los trazos de Munch, como si hubieran jugado y perdido tanto que ya no les queda ni su propia identidad. El autor se ríe de aquellos pobres jugadores a los que la suerte no sonríe, desde el punto de vista del humor negro.

Paul Cezanne pintó 5 versiones diferentes sobre jugadores de naipes, entre las cuales nos interesa la que ocupa el puesto número 5. En *Los jugadores de cartas* (1894-1895) podemos observar la figura de dos jugadores de naipes junto a lo que parece ser una botella de vino. El papel del juego es claro en esta obra, aunque el protagonismo del mismo es compartido con la botella de vino,

que se encuentra en el centro de la composición, junto a las manos de los jugadores. Puede que esta sea una referencia al alcoholismo y el juego, o a que esos jugadores andan bebidos mientras juegan a las cartas. De todos modos, es una referencia que nos podemos tomar desde el humor especulando el significado de esta obra como si de una burla hacia los jugadores de cartas se tratara, a los que el autor estaría llamando beodos y ludópatas.

Beodos, ludópatas y tramposos. Así son los perros que juegan al poker mientras fuman y beben alcohol retratados por C.M. Coolidge en *Un amigo en necesidad* (1903). Otra vez encontramos el juego de naipes como punto central solo que esta vez el humor entra de lleno para romper con la costumbre, cambiando a los habituales jugadores de cartas por un grupo de perros. Vemos a un bulldog ayudando a su compañero en plena partida, haciendo trampas por el bien de una amistad. Y es que en nuestra realidad esto sería imposible, pero gracias a Coolidge nos deja esta entrada a esa partida de cartas que resulta muy cómica, ya que era difícil de imaginar a un grupo de canes jugando a las cartas, como para imaginarlos haciendo trampas mientras beben y fuman. ¿Quizá era un mensaje para los jugadores de poker? En cualquier caso, se trata de una contradicción propia de una broma, realizada desde el más puro sentido artístico surrealista.



Fig.6 "A friend in need" CM Coolidge 1903

En un ambiente ligado a la violencia, Bellows plasma un momento histórico para el boxeo, clasificado como juego por Caillois en su libro *Los juegos y los hombres*. Aunque parezca desligado al juego, cualquier competición mantiene las características propias de lo que coloquialmente conocemos como juego, aunque probablemente posea normas más estrictas y se cuente con un reglamento y árbitros para resolver cualquier situación que cause un conflicto de intereses a cualquiera de los jugadores o competidores, y por supuesto ganar conlleva alguna recompensa monetaria o título. De todas formas, en el cuadro *Dempsey vs Firpo* (1924) podemos ver la caída de Dempsey, nombrada el momento deportivo más espectacular del siglo XX, fuera del ring. Este es un refle-

jo de una de las partes atmosféricas más oscuras de la sociedad neoyorkina de la época. El disfrute de tal violencia se ve también, en gran medida, en todo aquello a lo que entendemos como humor negro. Tal vez la cantidad desmesurada de violencia que se producía en aquellos rings de boxeo y que se ha plasmado en esta obra, da a entender ese disfrute de los golpes, sangre y knockouts que se vivían combate tras combate y que desde nuestra visión humorística también nos pueden recordar a la comedia física o *slapstick*.



Fig.7 D "Dempsey vs Firpo", Bellows 1924.

Volviendo a los juegos de cartas, Fred Deltor realizó en 1928 una serie de 12 cartas como un juego de mesa, en las que ilustraba los 12 enemigos del socialismo de forma satírica, mediante una estética cercana al constructivismo ruso junto a un espíritu propio del Dadá. Se trata de un juego de mesa en el que reina totalmente el humor satírico por las 12 marionetas caricaturescas que plasman los defectos de cada una de estos enemigos representados. El filántropo, dando unas monedas que le sobran a un moribundo hospital, la socialdemocracia con una doble cara contradictoria, la justicia como si fuera un títere, al patriotismo defecando sobre su propia bandera, al parlamentario con vestiduras de payaso de circo y al fascismo, pensado como un disfraz futurista con vagas y sorprendentes influencias. Al margen de ideologías este no deja de ser un juego de mesa centrado en el humor que mantiene viva la relación entre juego humor y arte que estamos tratando de exponer, y que nos sirve para esclarecer el sentido de analizar las obras desde un punto de vista humorístico, siempre sin faltar el respeto al autor y manteniendo la importancia estética y artística de la obra.



Fig.8 Duchamp y John Cage en el Ryerson Theatre.Toronto, 5 de Marzo, 1968.

Es inevitable volver a mencionar a Duchamp, que siempre mantuvo una posición más lúdica respecto a sus compañeros dadaístas. Esto se puede ver perfectamente en su obra *Reunión* (1917). Una partida de ajedrez entre John Cage y el propio Duchamp que esconde en el tablero modificaciones electrónicas, provocando con cada movimiento reacciones sonoras junto con imágenes osciloscópicas en

pantallas visibles para el público. Duchamp crea así una especie de juego, buscando crear obras artísticas a partir de un acto lúdico mientras se divierte.

Uno de los grandes fotógrafos surrealistas aparece en esta enumeración de juego y humor irónicamente con una de sus pinturas: *La fortune* (1938). Una mesa de billar deforme que se extiende hacia el horizonte junto a un cúmulo de nubes teñidas de los colores del arco iris. Se trata de un paisaje mental, producto de la imaginación del artista. En las obras de Man Ray a menudo aparecen juegos de suerte y azar puesto que estuvo ligado al dadaísmo. El pintor consideraba el proceso creativo como un juego, al igual que muchos otros surrealistas, puesto que es una actividad que requiere de creatividad e inteligencia sumado a la resolución de problemas mediante un acercamiento lúdico. Para este autor, la vida y el arte eran simplemente un juego. Y es que a Man Ray no le faltaba para nada sentido del humor y por eso afirma lo siguiente:

“Si pudiéramos desterrar la palabra serio de nuestro vocabulario, muchas cosas se arreglarían.” (Ray, M. *Autoportrait*. 1970a: 55)

Piero Manzoni siguió al pie de la letra las palabras de Kurt Schwitters: “Todo lo que escupe el artista, es arte” (1993), considerando el cuerpo del artista como máquina productora de arte, pues todo lo que esta máquina produjese y expulsara ya sería una obra de arte, fuese aliento, excrementos e incluso cualquier cosa firmada por él. Manzoni empezó hinchando globos, vendiendo el contenido con el título de *Aliento de artista* (1961). Este artista utilizó la brecha abierta por Duchamp y terminó afirmando que todo aquello que firmaba era una obra de arte, de ahí surgieron las obras de arte vivientes que no eran más que personas con la firma del artista. Resulta contradictorio en el contexto del arte del siglo XX que algo como firmar cualquier cosa ya regale o añada la categoría de obra o pieza artística, y es por esa contradicción que estas obras pueden suscitar cierta guasa o risa en sus espectadores, ya que viniendo de discursos complejos de otras obras entramos en la sencillez contradiciendo todas las obras artísticas anteriores o de otras corrientes. También entra en juego lo escatológico en el humor, en este caso haciendo referencia a los excrementos y más concretamente en la obra *Mierda de artista* (1961) de Manzoni. Puso en latas 90 ejemplares de sus propios excrementos, y vendió cada lata al mismo precio que el peso del oro teniendo en cuenta la cotización del oro del día. En 2007 se llegó a vender en una subasta un ejemplar de estas 90 latas en 124.000€. No podemos no relacionar con el humor esta obra, ya que es una contradicción vender a precio de oro excrementos que realmente no tienen más valor que el recipiente en el que se encuentran.

En relación con residuos y excrementos, podemos y debemos hablar de Robert Rauschenberg, autor de la pieza *Monograma* (1959). Una cabra disecada y ensartada en un neumático de goma, sobre una tabla con ruedas decorada con papel y pintura. A lo largo de los años fue añadiendo elementos autobiográficos



Fig.9 Monograma, R,Rauschenberg, 1959

convirtiendo para muchos esta amalgama de residuos en un autorretrato del artista. Alejado de otros autores, esta obra de arte resulta fea y graciosa al mismo tiempo, además de ser desconcertante. Es una especie de juego, como si tratase de hacer una predicción del arte futuro, que podría ser entendido al principio como neodadá, pero que terminaría siendo Pop-Art con la entrada de autores como Warhol o Lichtenstein.

Con esto nos acercamos peligrosamente al surgimiento de la cultura pop, donde no podemos dejar pasar por alto la serie de trabajos sobre máquinas de pinball de Charles Bell. Se trata de una serie de pinturas hiperrealistas de las máquinas que se masificaron más tarde en los ochenta como elemento de la cultura pop juvenil. Son obras que nos recuerdan a las experiencias visuales del mundo contemporáneo, con influencias de la publicidad y los medios audiovisuales. Es objeto de asombro la elección de estas naturalezas muertas, pero para nosotros que ya tenemos una visión alternativa a aquellos que se limitan a la seriedad encontramos en esta obra una viva sensación de juego, una sensación de divertimento y de ambiente lúdico que solo las máquinas recreativas pueden generar de esa forma tan especial tal y como podemos ver en *Thunder Smash* (1977).

Rozando el final del siglo XX es imposible dejar de lado a Maurizio Cattelan, culpable de aplastar al papa Juan Pablo II con un meteorito que ha atravesado la ventana, aparentemente caído del cielo. *La Nona Ora* (1999) es una



Fig.10 *La Nona Ora*, M. Cattelan 1999.

escultura hiperrealista que hace alusión a las 15h, tal como indica su título, momento en el que Jesús pronuncia la frase "Dios mío, ¿por qué me has abandonado?". Cattelan consigue crear una obra artística desde el una intención bromista, desde un humor negro que ataca y se ríe de la máxima figura del cristianismo en ese momento.

## 3.2 La cultura electrónica en juego

Previo a las máquinas recreativas, la cultura electrónica entra en juego mediante piezas e invenciones como los autómatas conocidos por el nombre de *El Turco*, originalmente creado por Wolfgang Von Kempelen (1734-1803). Una serie de mecanismos eran capaces de hacer que este maniquí estrafalario fuese capaz de jugar una partida de ajedrez aunque es probable que todo fuese un engaño, ya que por la forma de la mesa en la que se disponía y se presentaba al autómatas podría esconderse una tercera persona que fuese la que jugaba y movía las piezas del ajedrez. Por otra parte, Leonardo Torres Quevedo sí que logró crear un autómata real. *El Ajedrecista* (1912) era un autómata capaz de ejecutar movimientos utilizando electroimanes bajo el tablero de ajedrez, jugando un final de rey y torre contra el de un oponente humano. Los movimientos no eran del todo precisos y no siempre terminaba la partida en el menor número de movimientos posibles, pero lograba la victoria siempre gracias al algoritmo simple que evaluaba las posiciones de las piezas. La interacción entre los humanos y máquinas de forma lúdica empezaba, siendo este el principio de un cambio de mentalidad hacia la tecnología, tal y como podemos ver en *Theseus Maze* (1951) de Shanon Maze, un ratón magnético capaz de recorrer un laberinto gracias a una serie de relays e interruptores o en su pieza *Ultimate Machine*<sup>4</sup> (1950-60) donde lleva al humor y al más extremo absurdo el funcionamiento de esta máquina ya que la única función que tiene es la de apagarse.

A partir del surgimiento de dichas máquinas infernales, el juego tradicional tal y como lo conocemos da un paso de gigante en su desarrollo hacia lo que a día de hoy conocemos como videojuegos. Acunados en los salones recreativos llenos de máquinas que funcionaban a partir de monedas, se empezó a magnificar de forma considerable la comunidad de jugadores que compartían devoción por este medio, tal y como sucede en la que se conoce como el primer salón recreativo del mundo: la taberna Andy Capp (*Andy Capp's Tavern*). Este fue el campo de pruebas para *Pong* (1972), uno de los primeros videojuegos arcade, un bar recién inaugurado en Silicon Valley. Se dice que no solo jugaban, sino que em-



Fig.11 Máquina original Pong en exhibición de Vienna, 1998.

4

Funcionamiento: <<https://www.youtube.com/watch?v=wSosKTWYDfw>>

pezaron a hacer cola y que alimentaron la máquina con tantas monedas que terminó atascada. Cierta o no esta historia, esta máquina fue la causa y la razón por la cual se fundó y creó Atari en 1972, por Nolan Bushnell y Ted Dabney.

Aunque no sea el principio, la década de los 80 es la que marcó un antes y un después en los videojuegos. Los avances tecnológicos, las tensiones internacionales, la música pop y los filmes de culto, contribuyeron a crear la atmósfera perfecta para estos salones de consolas recreativas de 8 bits. Videojuegos como *Pac-man* y *Tetris* son ejemplos vivos de esta época, ya que han sobrevivido a todos los cambios generacionales, manteniendo una esencia clásica aún siendo versionados o actualizados en plataformas más modernas.

De entre todos estos videojuegos hay uno en concreto que nos es de gran interés, tanto por el contenido como por el concepto del juego y la relación que mantiene con el humor negro y evidentemente con el arte. *Chiller* es un juego de video desarrollado por Exidy, lanzado en plataforma arcade en 1986 aunque más tarde fue portado para la consola NES (Nintendo Entertainment System) en 1990. El jugador asume el papel de verdugo que debe torturar, mutilar y asesinar a diferentes víctimas en varios escenarios. El juego consta de cuatro escenas básicas y dos niveles adicionales, plagados de referencias a películas de terror. El objetivo es encontrar la manera de asesinar a todas las personas en el menor tiempo posible, ganando puntos por cada muerte y tortura, mientras se descubren varias formas de activar los diversos instrumentos de tortura que otorgan los escenarios, desembocando en muertes más rápidas y más sangrientas. Se crea entonces un espacio de juego donde torturar y asesinar es el objetivo principal, sin dar ningún tipo de rodeos. Y resulta divertido, necesariamente desde el humor.

Esta clase de violencia rezuma en obras como *Mortal Kombat*, saga de videojuegos que empezó en 1992 y que sigue causando controversia entrega tras entrega. Con un modelo de lucha 1vs1 en 2D clásico de las recreativas, *Mortal Kombat* dió un paso más allá con los movimientos sangrientos finales, con los que se termina la pelea de forma extremadamente gore y explícita, como arrancarle la columna de cuajo a tu adversario o cortarle la cabeza con tu sombrero-cuchilla. Causó tanta controversia que terminó siendo censurado en muchos países, aunque eso no impidió que fuese un éxito de ventas. Y es por eso que varias desarrolladoras aprovecharon e hicieron de la violencia el punto diferenciador, generando un



Fig.12 Captura de pantalla del juego Mortal Kombat, 1992.

atractivo dirigido a un público más adulto.

Esto nos lleva directamente a uno de los casos más hablados de la época: *Thrill Kill*. Desarrollado para la primera PlayStation y cancelado en última instancia, fue el primer videojuego calificado como solo para adultos (“AO”, adults only) debido a su contenido rico en decapitaciones, violencia excesiva y referencias sexuales en algunas ejecuciones.

Otro de esos juegos que vuelca todo su contenido en la violencia desmedida y gratuita es la saga de juegos que lleva por nombre *Postal* (1997). Esta serie de juegos, sorprendentemente, no tienen nada que ver con postales sino con realizar cualquier clase de fechoría que se nos pueda ocurrir, masacrando, quemando, disparando y matando a nuestro antojo, sin ningún motivo aparente. Incluso en las primeras entregas existía la posibilidad de orinar sobre las víctimas de nuestros crímenes. Y es que desde los más profundo del humor negro, es posible justificar el humor que emerge de estos crímenes virtuales, porque solo es un videojuego. Se crean esta clase de mundos con esta clase de mecánicas para satisfacer los gustos o las necesidades de un público específico, así como con los diferentes tipos de humor existen pues diferentes tipos de videojuegos que nos provocarán subjetivamente diferentes reacciones. La violencia y el humor negro han estado presente en muchos videojuegos desde entonces, siendo para muchos títulos una seña de identidad. “Así pues, por absurdo que parezca, Chiller nos pone en contacto con el placer de destrucción del ser humano. Pudiendo elegir no hacerlo, casi todos los jugadores acabaremos con los humanos. Y no nos engañemos, no lo haremos únicamente por obtener las bonificaciones...” (Sanchez, V) 2008

Siguiendo la línea cronológica de los videojuegos llegamos a *Soldier of Fortune* (Raven Software, 2000), uno de los FPS más realistas que habían aparecido en el mercado hasta el momento con un contenido extremadamente violento y gore, que permitió a miles de jugadores reventar brazos, cabezas y piernas a base de disparos. Se vuelve a repetir lo que vimos en los títulos anteriores, pero esta vez con más realismo y con más sangre. ¿Siempre se trata de violencia sin sentido en los videojuegos? Por supuesto que no, a través de la atmósfera que se crea por la violencia se da lugar a contar historias más reales y crudas.

Y así entra en juego un juego basado en una película basada en una novela. Viajamos a los oscuros y húmedos callejones de los barrios marginales de Nueva York en los años setenta. Suburbio repleto de criminalidad y bandas callejeras que mantienen un conflicto abierto por territorios. *The Warriors* (Rockstar Toronto, 2005) serán en este caso nuestra familia, a la que le debemos nuestra lealtad por encima de cualquier cosa. Vemos en este mundo y en este contexto un tipo de violencia especialmente cruda y más real. Ya no existe un disfrute sin sentido por el cual nos dedicamos a disparar y crear el caos sin motivo. Ahora



el hilo conductor de la historia principal está cubierto con violencia, y con ello nos llegarán matices de humor como el sistema de recuperación de salud mediante el uso de drogas (en el juego conocidas como “Flash”) o carreras en sillas de ruedas.



Fig.13 Captura de pantalla del videojuego The Warriors 2005

Y de la violencia como hilo conductor y como reproducción interactiva de violencia en su sentido más puro

nace *Hotline Miami* (2013) de la mano de Jonatan Söderström. Diferentes personajes anónimos con máscaras de animales nos encargan masacrar objetivos con una estética que nos devuelve a las máquinas arcade de los 80. Por cada asesinato se reciben puntos al más puro estilo arcade, dependiendo eso sí de la rapidez, fluidez y crueldad de los actos que realice el jugador. Este juego nos lleva a través de diferentes niveles con múltiples objetivos, y el humor negro lo podemos encontrar tanto en el hecho de obedecer órdenes de personajes disfrazados de animales y de cómo suceden los acontecimientos en cada encargo. Tras realizar el encargo y masacrar toda una zona, el protagonista y por lo tanto el jugador es obligado a recorrer de forma inversa el mapa que haya completado, haciendo ver todos y cada uno de los atroces asesinatos que ha cometido. Es como si el propio juego nos dijera: “mira lo que has hecho, has asesinado



Fig.14 Captura de pantalla del juego Hotline Miami, 2013

a todas estas personas y a ti solo te importan los puntos” y eso es porque nos estamos mimetizando con el propio juego, cumpliendo las órdenes de esos per-

sonajes con máscaras extrañas. Después de cada encargo el protagonista huye del escenario del crimen en un coche, y pasa por un videoclub o por una pizzería, como si no hubiera pasado nada. Así es como nos convertimos sin darnos cuenta y desde el humor más negro, en asesinos de sangre fría.

Personajes extraños, historia conducida y precipitada por la violencia y el gore, humor negro y sangre (en cantidades alarmantemente altas). Cuatro de las muchas características con las que podríamos definir *The Binding of Isaac: Afterbirth* (2011) creado por Edmund McMillen. Se trata de un conocido roguelike que fue re-editado por Nicalis adaptando los gráficos a 16 bits. La importancia de este juego reside en su historia y la forma en la que esta historia es adaptada a las mecánicas, provocando cambios visuales en el personaje protagonista y en sus proyectiles. El juego trata sobre Isaac, un niño que se ve maltratado por su madre, la cual escucha una voz desde el ático que le habla sobre purificar a su hijo del pecado hasta que finalmente la voz le ordena su sacrificio. Isaac huye mediante una trampilla que encuentra en su cuarto, que le lleva al sótano. En este lugar Isaac encuentra monstruos que le atacarán y él solo podrá defenderse con la ayuda de sus lágrimas a modo de proyectiles. Tal y como se puede ver a simple vista, la premisa ya cuenta con humor negro, al parodiar la religión católica exagerando las creencias de la madre de Isaac hasta el punto del fanatismo, y esto se ve reflejado a lo largo del título mediante los pactos satánicos o los pactos con los ángeles, entre miles de ejemplos que podemos encontrar. Y no es



Fig.15 Captura de pantalla del juego The Binding of Isaac, Nicalis, 2011

erróneo decir miles, puesto que ya son más de miles los objetos que podemos encontrarnos en este juego de forma aleatoria, sumado al hecho de la creación procedural de cada nivel o sótano. Estos objetos hacen que Isaac, nuestro personaje principal y al que manejamos, sufra de alguna forma modificaciones que pueden mejorar nuestros disparos (que recordemos, son lágrimas), así como

su aspecto físico. Por ejemplo, si recogemos dentro del juego una percha, automáticamente veremos a Isaac con la percha clavada en la cabeza y nuestras lágrimas se teñirán de rojo sangre, aumentando la cantidad de lágrimas que disparamos y el daño de las mismas. Dañar y maltratar a nuestro personaje nos sirve de forma tronchante como potenciadores o *power-ups*. Y es que este juego nos invita a reírnos de su personaje principal, nos hace rebuscar monedas de oro literalmente entre nuestros propios excrementos y nos lleva por los escenarios más grotescos, de la mano del humor negro haciendo una parodia satírica de la religión católica y sus relatos, sumado a una esencia gore y sangrienta que es difícil de olvidar.

Otro videojuego que es necesario destacar en esta línea temporal es el aclamado *Undertale* (2015) desarrollado por Toby Fox. La singularidad que hace destacar a este de otros videojuegos es que por primera vez en la historia de los videojuegos tenemos la opción de perdonar a nuestros enemigos. En un mundo subterráneo, separado del mundo real por una barrera mágica aparece nuestro protagonista, un niño perdido. A lo largo de este juego RPG aparecen gags humorísticos, mientras decidimos qué camino tomar: el pacífico perdonando a todos los monstruos y enemigos que se crucen en nuestro camino, el neutral

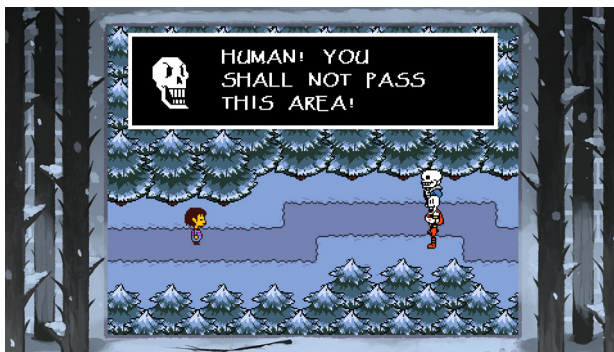


Fig.16 Captura de pantalla del videojuego Undertale, Toby Fox, 2015

luchando solo con algunos de ellos o el peor camino de todos acabando con la vida de absolutamente todos los seres que habitan ese mundo, el camino genocida. Las elecciones que tomemos en este juego afectan radicalmente al final y al juego en sí. Varios personajes nos acompañan a lo largo de la historia, entre ellos Sans y Papyrus, dos simpáticos esqueletos que nos contarán chistes malos mediante diálogos intencionadamente escri-

tos en fuente comic sans y papyrus respectivamente. Vemos otra vez cómo el humor aparece en lugares inesperados saltando cualquier cerco que tratemos de ponerle.

Y es que incluso dentro toda la seriedad que puede tratar de contextualizar un videojuego, podemos sacar algo de humor. Si tomamos como ejemplo *Call of duty: Advanced Warfare* podemos comprobar esta afirmación. La saga de temática militar y disparos en primera persona *Call of duty* producida por Activision, sacó a la luz en 2014 esta nueva entrega, en la cual jugaremos como un marine de primera clase de los Estados Unidos Jack Mitchell, luchando contra la invasión de Korea del Norte. Al completar la primera misión del modo campaña, (alerta spoiler) el mejor amigo de Mitchell es asesinado en combate. Durante la escena del funeral, el juego nos insta a presionar un botón para presentar nues-

tro respeto a nuestro compañero caído. La frase que vemos en la versión inglesa es *Press F to Pay Respects*. Esta escena fue objeto de críticas, pero para lo que nos atañe en este trabajo es el humor que se generó a partir de esta escena, y todo lo que vino posteriormente. A partir de esta desafortunada forma de reproducir un entierro con toda la seriedad posible, los malvados creadores de contenido no tardaron en crear vídeos parodia, cómics tronchantes y, por supuesto, hicieron de esa frase un meme que ha llegado a imponerse en la cultura pop de internet y que a día de hoy podemos seguir viendo en redes. Y esto no es más que la evolución natural de la cultura, magnificada con los nuevos medios.



Fig.17 Captura de pantalla de la escena del funeral en Call of duty: Advanced Warfare, 2014

Y es por esto que cierto tipo de obra, concretamente las que contienen el humor en mayor o menor escala, suelen tener más repercusión. Podemos ver esto en obras como *Punch a monet*. En 2012 Andrew Shannon destruyó una obra de Claude Monet en la galería nacional de Irlanda asestándole varios puñetazos. Sí nos dirigimos en nuestro navegador a la dirección <punchamonet.gallery>, podremos revivir este momento y ser los autores que destrazan esta obra, dando puñetazos hasta que esté totalmente destruida.

Y no solo con los videojuegos llenos de humor sucede esta especial repercusión, también encontramos referentes en el arte más reciente como el madrileño Le Frère, que pintó el retrato del dirigente del partido de extrema derecha VOX Santiago Abascal con un material que nos recuerda a Manzoni, sus propios excrementos. Él mismo enuncia: “Encima está hecha con mierda exótica, de cultura inmigrante.



Fig.18 Captura de pantalla del juego de navegador Punch a monet, 2012

Creo que se cierra el círculo de una forma preciosa” (Le Frère, 2019)

El propio autor comenta que esta obra es una reflexión en torno a los nacionalismos emergentes, excluyentes, xenófobos, machistas, racistas y clasistas y a los políticos que abanderan estos ideales en busca de la confrontación social y el odio entre semejantes, con el especial apunte de haber cenado la noche anterior en un restaurante indio. El humor impregna y mancha las mentes de los nuevos artistas, y es posible que se quede en segundo plano en muchas ocasiones pero podremos seguir su olor si prestamos atención.

La informatización de la cultura conduce al surgimiento de nuevas formas culturales y redefine las que ya existían. Con frecuencia usamos los nuevos medios como herramientas de información, puramente funcionales, sin embargo, también se pueden usar para crear ficción, y eso no puede significar otra cosa que la inevitable existencia del humor. Las líneas que separan el mundo real y el ficticio se difuminan, dando paso a la existencia de imágenes confusas, productos irreales e información falsa que pone a prueba al espectador. Con esto nos referimos a las imágenes, vídeos o textos por lo general distorsionados con fines caricaturescos, difundidos principalmente a través de internet, o dicho de otra forma, los memes. Pero ¿Han modificado los nuevos medios la producción de obras conforme al humor?, y si es así ¿En qué sentido?. Es posible abordar su modificación de acuerdo con los principios de Manovich de que los nuevos medios cuentan con cinco principios básicos: la representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación.

La representación numérica, basada en que todos los objetos de los nuevos medios se componen de código digital, es decir, se encuentran bajo una función matemática o manipulación algorítmica. Entendemos esta representación como la digitalización, característica que da lugar a la creación de imágenes digitales a partir de imágenes físicas y por lo tanto a obras humorísticas digitales a partir de las mismas. La modularidad o, dicho de otra forma, estructura fractal de los nuevos medios es simplemente la representación estructural de cualquier objeto digital en varias escalas, el cual mantiene siempre su identidad individual y se puede extraer sin modificar el conjunto. Esto lo podemos ver en gran cantidad de imágenes de humor, ya que cualquiera de estas imágenes o memes que estén consolidados y sean reconocidos, mantendrán la identidad individual. Gracias a los dos principios anteriores existe el tercero de estos, la automatización. Este principio engloba cualquier función que se pueda crear o corregir de forma automática, desde herramientas de edición de softwares comerciales hasta simuladores de conversaciones humanas, lo que ha dado lugar a creaciones humorísticas a partir de la edición de imágenes y creación de bots dedicados al humor como puede ser *DankMemer*<sup>5</sup>, diseñado para el programa

---

<sup>5</sup>Por no formar parte de la bibliografía estrictamente, incluimos la referencia a la página web aquí. <<https://dankmemer.lol/>>

de comunicación online Discord o *Meme Generator Chatbot*<sup>6</sup> que nos permite crear cualquier meme a través de un chat con un bot. Otro de estos principios es la variabilidad, la cual clarifica que la existencia de cualquier objeto de los nuevos medios, puede darse en distintas versiones potencialmente infinitas, tal y como sucede con los memes que contienen texto y de los que se hacen muchas versiones ya que la imagen da paso a muchos significados posibles. El último de estos principios es la transcodificación, es decir, la traducción de un formato a otro. Aplicado a los memes o a las imágenes de humor, podemos decir que el formato humorístico del monólogo o de las comedias evoluciona hacia el espacio amateur o “casero”, abriendo un abanico de posibilidades para vídeos cortos de carácter humorístico que podemos ver en aplicaciones como TikTok o YouTube. En resumen, podemos decir que todos estos principios se pueden aplicar a los memes o a las imágenes que mantienen relación con el humor.

A lo largo de la historia se han generado obras que buscan crear confusión y hacer reír al espectador, la diferencia es que ahora esta clase de producción es global gracias al fácil acceso a la red y la difusión de las imágenes, sin la certeza de saber si son abstracciones del mundo real o son creaciones y modificaciones de la imagen mediante procedimientos computacionales. Con esto, es natural entrar en contradicción constantemente, puesto que la cantidad de imágenes que se crean a diario es imposible de asimilar y de analizar con seriedad. Tratar de cercar o diseñar un método o sistema en el cual este tipo de creatividad e imaginación se producen y se llevan a cabo, sería como tratar de vaciar el océano con una taza de té.

El humor surge a través de la producción del propio humor, trabajando sobre él y cayendo en la contradicción final de forma constante. Es por esto que esta clase de imágenes y de obras nuevas han colonizado las redes, aunque es notable la diferencia entre las creaciones previas a los nuevos medios y a las posteriores. Flusser ya hace esta división, llamándolo imaginación tradicional e imaginación nueva, respectivamente. Con esta fugacidad, el estudio y sentido de la obra se multiplican ya que la finalidad de la producción de la misma se centra en el resultado y en la provocación al espectador buscando su reacción, sea afín o contraria a la obra. Y es que hacer humor con imágenes es una cosa bastante seria, puesto que no todas las imágenes tienen el mismo público objetivo ni el mismo proceso creativo y estructural, poniendo en evidencia que no tienen siempre el mismo resultado. “Es así que gracias a la nueva imaginación, ya no nos enfrentamos al mundo como sus subordinados –como sujetos–, sino que ahora poseemos la facultad de calcularlo como un campo de virtualidades, y computar algunas de dichas virtualidades en simulaciones de realidades, de acuerdo con nuestro propio programa.” (Flusser, 2012: 14.)

---

<sup>6</sup>Por no formar parte de la bibliografía estrictamente, incluimos la referencia a la página web aquí. <<https://hellotars.com/chatbot-templates/miscellaneous/r1d0p0/meme-generator-bot>>

Esto lo podemos ver en series de animación destinadas a un público más adulto, donde la estética es propia de series dirigidas a niños pero los diálogos, situaciones y referencias están cargadas de sexo, drogas y humor negro. Un claro ejemplo que afirma esta premisa es la serie de animación *Happy tree friends* (Los Amigos Felices del Árbol), creada por Rhode Montijo, Kenn Navarro y Aubrey Ankrum y publicada por primera vez en el año 2000 por Mondo Media. Se caracteriza por mezclar animales del bosque con apariencia tierna con alta violencia gráfica, puesto que en cada episodio sufren los más terribles accidentes y mutilaciones, dolores y muertes extremadamente sádicas.

Otro ejemplo claro es el webcomic y webserie de animación de Kris Wilson, Rob DenBleyker, Matt Melvin y Dave McElfrick *Cyanide and Happiness* (Cianuro y Felicidad) alojado en Explosm.net desde el 2004. Esta serie de animación mantiene desde entonces un estilo y carácter oscuro y cínico, muchas veces ofensivo que suele tratar de hacer bromas con temas como discapacidad, violación, racismo, cáncer, asesinato, suicidio, necrofilia, pedofilia, diversidad sexual, enfermedades de transmisión sexual, auto-mutilación, nihilismo, y violencia en general.

Consta con pocos personajes y apenas caracterización, por el uso de un estilo de dibujo primitivo que funciona perfectamente a la hora de crear escenas caóticas. La tira cómica cuenta con muchas referencias a la cultura pop, desde presidentes como Richard Nixon hasta personajes bíblicos como Jesús.

## DEPRESSING COMIC WEEK

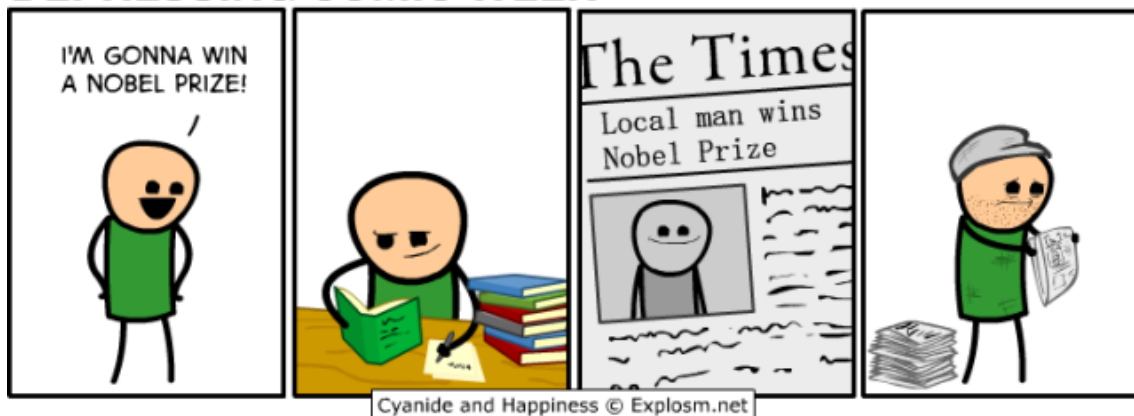


Fig.19 Tira cómica depresiva de Cyanide and Happiness, 2012.

Otra de esas series que son para adultos pero que buscan constantemente la controversia mediante el humor negro más oscuro, es la serie de animación creada por Trey Park y Matt Stone para el canal Comedy Central: *South Park*. La sociedad, la actualidad y la cultura estadounidense son satirizadas con humor negro y abundante uso de lenguaje soez y violencia, haciendo burla sin ningún tipo de filtro.

“Tengo noticias horribles. Ayer unos terroristas atacaron con éxito nuestra imaginación” ( South Park, *Imaginolandia*: T:11. E10-11-12, 2007)

Esta serie para el humor negro es el santo grial de lo ofensivo, y ha sido caso de estudio en varias universidades americanas, puesto que se toman a broma hasta las críticas hacia sus episodios. Esto se puede ver perfectamente



Fig.20 Frame del episodio censurado en 2010, E6 T14.

en *It Hits the Fan* en el que la palabra “mierda” se dice exactamente 162 veces, y podemos seguir este número gracias a un contador que aparece en pantalla durante todo el capítulo. Por si esto no fuese suficiente para estos terroristas del humor, esta serie cuenta con varios videojuegos que comentaremos más adelante.

Así como existían este tipo de series, también se hicieron juegos de navegador extremadamente gores y sangrientos, que sirvieron a muchos

creadores de contenido en internet para hacer video reacciones o reseñas en vídeo. Uno de los juegos más importantes a los que nos referimos con esto es *Happy wheels* (2010). Que no nos engañe el simpático nombre que pone título a este videojuego, puesto que es uno de los juegos de navegador más sangriento y cruel que podremos encontrar. Desarrollado por Fancy Force de la mano de los diseñadores Jim Bonacci y Alec Cove, elegiremos a nuestro corredor insuficientemente preparado para llegar a la línea de meta, sin importar las consecuencias severas que le puedan acarrear saltar cuchillas o esquivar minas entre muchos otros obstáculos. Con físicas tipo *ragdoll* (en el motor físico de una computadora, la física ragdoll o pelele es un tipo de proceso de animación, con frecuencia usado como reemplazo de las animaciones estáticas de muerte tradicionales), este juego tiene una violencia natural y usa la frustración como castigo para los errores que cometamos durante la partida. Los personajes, los obstáculos y la brutalidad de las muertes que se ven durante el juego empapan al jugador y al espectador de los vídeos que mencionamos anteriormente de un humor especialmente negro, dando un papel comunicador al jugador ya que surge la necesidad de horrorizar y sorprender al jugador para entretener al tercer espectador, es decir, la reacción del jugador en ciertas ocasiones es más importante que el juego en sí mismo

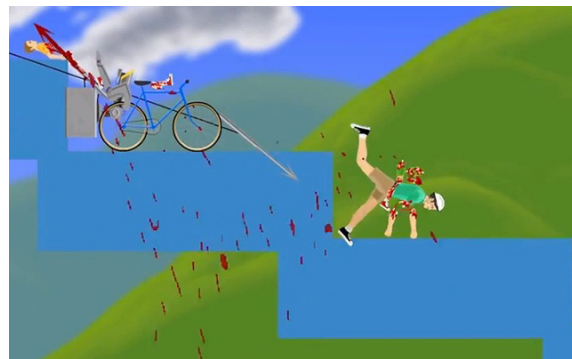


Fig.21 Captura de pantalla del videojuego Happy Wheels, 2010



porque es el factor que divierte y hace reír al tercer espectador. Entendemos esto desde el más puro concepto de vídeo de videojuego comentado por el jugador o un “Así se juega” que ha derivado en una forma de entretenimiento muy común en internet (en inglés *Let’s play*, popularizado a partir del 2009 en YouTube), para entender este concepto podemos tomar como ejemplo el cine. El “let’s play” de una película sería parecida a los comentarios del director de la misma pero con el espectador, viéndola por primera vez y comentando todo lo que aparece en pantalla.

Entendido este formato y volviendo al tema del humor, la frustración es un tipo de recurso en los videojuegos que utilizado de forma concreta, puede llegar a ser una forma de humor negro especialmente cruel. Es necesario destacar al creador de *QWOP* Bennett Foddy. *QWOP* es un juego de navegador en el cual controlamos a un corredor olímpico mediante las teclas que le dan nombre al propio juego (Q,W,O,P). Con la Q y la W podremos mover los muslos y con la O y la P las pantorrillas. ¿Fácil? En absoluto, la característica principal de este videojuego es la extremada dificultad que tiene, haciendo mella en nuestra moral a cada intento, con mensajes como “Todo el mundo es un ganador” o “Buen intento” cuando apenas hemos recorrido 1 metro del circuito. En todo momento el mismo juego se ríe de nosotros y de nuestra frustración. Y así ocurre con su obra más reciente, *Getting over it with Bennett Foddy* (2017). En esta entrega, Foddy lleva al extremo la frustración, haciendo de ella el motivo y castigo por el cual se mueve todo el juego. En él, controlaremos a Diógenes, un hombre mudo encajado en un calderón con un martillo yosemite que utilizaremos como herramienta de escalada. Con esta absurda premisa, trataremos de sobreponernos a la frustración mientras el autor nos habla mediante una voz en off discutiendo sobre temas filosóficos. Tal y como afirma el autor: “He creado este juego para un tipo específico de persona. Para hacerle daño.” (Foddy, B. 2017)



Fig.22 Captura de pantalla del videojuego Getting over it with Bennet Foddy

Estos comentarios también incluyen frases sobre la decepción y la perseverancia, y suelen aparecer cuando un progreso significativo es perdido por el jugador. Y se podría pensar que no es para tanto, pero tiene una singularidad que hace que, estés donde estés el mínimo traspié o fallo te puede mandar al principio del juego, haciendo que vuelvas a empezar de cero. Este artista sin escrúpulos nos tortura y empuja nuestro umbral de tolerancia a la frustración hasta tal punto que dejar el juego sería una derrota y no podemos parar hasta llegar más lejos y con cada error, volver a empezar inevitablemente. Mediante la dificultad y las limitaciones de movimiento el juego tortura mentalmente al jugador hasta su límite y cae en el colapso y la furia. Y lo que hace de esto una pieza magnífica de humor negro es el hecho de ver colapsar a los jugadores, es decir, disfrutamos con el sufrimiento ajeno a través del juego. Y de este afán por llevar al extremo estos aspectos es precisamente lo que nos servirá de referencia a la hora de construir nuestro videojuego.

Se entiende así la relación entre humor, juego y arte al que nos referimos con todo lo anteriormente enunciado. Es por esto mismo que este proyecto tiene como finalidad crear una obra llena de humor negro, buscando la identidad marcada por lo grotesco y la ironía, bebiendo de toda clase de temas tabú que puedan ofender a todo aquel que se atreva a interactuar con esta obra. Huiremos de toda seriedad, pondremos de manifiesto todos nuestros defectos en un mismo lugar y rezaremos a todos los dioses paganos para que nos ayuden en esta difícil empresa. Vamos a tratar de crear un juego electrónico de humor negro que se visualice por medio de una pantalla y nos permita interactuar con él mediante un controlador. Pero... ¿qué herramientas retorcidas y malvadas deberíamos utilizar?

La respuesta a esta incógnita la podemos encontrar en la existencia y evolución del software libre u open source, el cual ha favorecido la aparición de nuevos artistas digitales otorgándoles nuevas herramientas con las que poder crear y replicar todas aquellas ideas que con medios tradicionales no podrían ser posibles. Esto supone la democratización del 3D, con programas que están al alcance de cualquiera que tenga acceso a la red, como 3Dsmax, Sculptris o Blender, y que han desencadenado una generación nueva de artistas del modelado en 3D, otorgándoles la capacidad de crear y plasmar todas sus creaciones y obsesiones en dicho formato. De la mano de estas herramientas encontramos Unity3D, un motor de videojuego multiplataforma creado por Unity Technologies con una versión Personal para ser utilizada por cualquier usuario. Y no solo son simples herramientas al fin y al cabo, sino que son nuevos caminos sin explorar para el mundo del arte en los nuevos medios, transcodiando el arte tradicional, y en nuestro caso concreto el humor, hacia las creaciones digitales de aquellos que tengan la imperiosa necesidad de explorar estos senderos del arte que aún no se han terminado de descubrir. Como afirma Trías “El arte puede tratar cualquier asunto y promover cualquier sentimiento, independientemente de su moralidad y del horror que pueda despertar.” (Trías, 2001:21).

Y es que necesitamos tratar el humor, sean cuales sean las consecuencias. Es necesario tener un imaginario previo para poder escoger el terreno de juego sobre el cual trabajaremos nuestra obra, por lo tanto veremos algunos ejemplos de estos nuevos artistas y de cómo trabajan, junto a algunos juegos que nos servirán de referencia conceptual en su forma de ver y utilizar el humor, añadidos a los comentados anteriormente.

De entre todos los nuevos artistas, uno de los referentes más claros para este proyecto es la obra de Erik Ferguson. Este artista freelance empuja los límites de la belleza orgánica hacia lo grotesco. Estas obras provocan al espectador en un medio en el que habitualmente no se ven este tipo de imágenes o creaciones. Y es por esto que es una gran influencia en este trabajo, dado que las criaturas creadas por Ferguson tienen una estética que nos lleva de la mano hacia otro tipo de estética y otro tipo de belleza, una realidad más grotesca y cercana al humor negro.

Alejada de esta profesionalidad y resultado final, abarcando un área más humorística o ridícula, tenemos a Really3D, un artista español que utiliza el renderizado 3D de baja calidad para llevar los modelados hasta el punto más surrealista y absurdo posible, con formas básicas y animaciones muy precarias, llenas de contenido vulgar y a veces incluso obsceno. Es importante tener en cuenta los aspectos grotescos del humor en este artista, llevando al extremo la simplicidad del renderizado más precario, creando y siguiendo un estilo totalmente personal y reconocible, tal y como se plantea en este trabajo la búsqueda de identidad y del estilo propio.

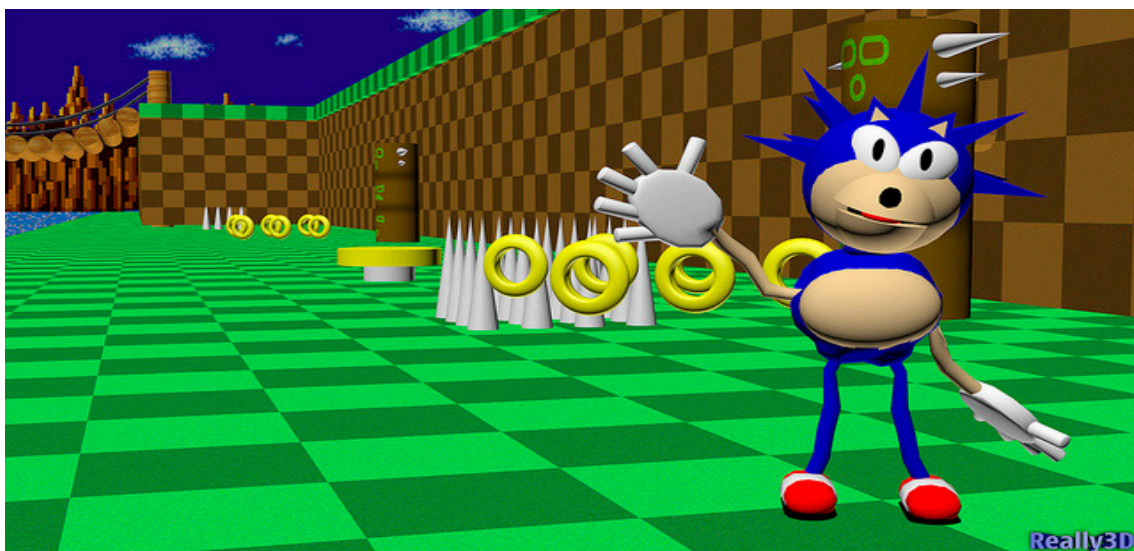


Fig.23 Render 3D Sanic, Really3D 2018

*Genital Jousting* (2018) es uno de esos videojuegos referentes que podríamos omitir, pero que intencionadamente vamos a incluir por su contenido altamente sexual, obsceno y humorístico, que nos servirá también para entender conceptos del humor hechos videojuego. Se trata de un juego enfocado al multijugador online o local sobre penes flácidos y agujeros rectales temblorosos. El humor negro de este juego es importante para este proyecto, aunque creamos que en general todo lo que podamos encontrar en este título sean bromas sobre penes. En realidad se trata de un juego de temática muy concreta basado en el humor negro sobre genitales y sexualidad y es precisamente por ese contenido que resulta de interés para este proyecto.



Fig.24 Captura de pantalla del videojuego Genital Jousting, 2018

De ser genitales pasamos a ser una cabra en *Goat simulator* (2014). Este juego nos brinda la posibilidad de crear el caos mientras recorremos un mundo abierto, lamiendo cosas, embistiendo a personas y en definitiva siendo una cabra. Si a esta premisa absurda le sumamos un acabado final lleno de bugs y físicas poco pulidas encontramos el referente perfecto para el videojuego que pretendemos llevar a cabo en este trabajo. Debido a sus controles extremadamente difíciles y la torpeza que estos generan, *Surgeon Simulator* es otro de los referentes a los que tendremos en cuenta, ya que es un juego parodia en primera persona en el que el jugador es el cirujano y se enfrenta a las operaciones a vida o muerte más difíciles. Y es por este humor negro de tener la vida de otra persona en nuestras torpes manos que este videojuego es importante para entender el concepto general de este trabajo.

Si hablamos de esta clase de humor y torpeza, no puede faltar en esta amalgama de referencias el juego *Octodad*, en el cual controlamos a un pulpo que se hace pasar por un padre de familia, tratando de completar simples tareas que resultan de lo más complicadas y desastrosas. Este juego es una clara referencia puesto que se desarrolló en la universidad de DePaul por un grupo de

estudiantes, y ha sido premiado en varias ocasiones.

Otro referente que debemos de nombrar en cuanto a rareza y humor se refiere es *Seaman* (1999), uno de los videojuegos más extraños de Dreamcast, donde tendremos que cuidar y visitar diariamente a nuestro extraño pez con cara humana. Si no cuidamos bien a nuestro hombre pez, es capaz de llegar a insultarnos. Esta obra está cargada de rareza y humor negro, y es por eso que mantendremos este título como uno de nuestros referentes conceptuales.

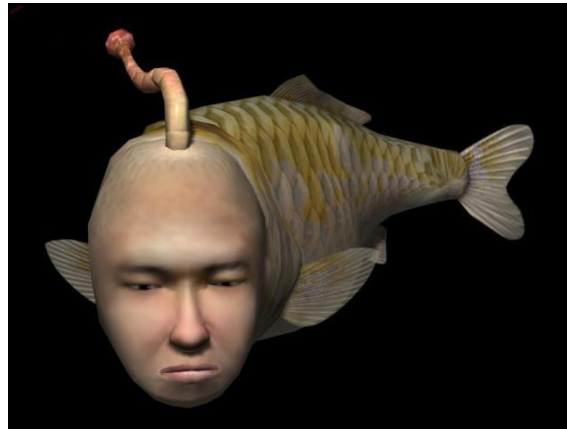


Fig.25 Captura de pantalla de Seaman, 1999

De la oscura mente descarriada de los creadores de *South Park* y desarrollado por Obsidian Entertainment, uno de los videojuegos que surgen a partir de esta serie animada y que es imprescindible para entender la esencia del humor negro en un videojuego tenemos *South Park: The Stick of Truth*, un RPG irreverente y ofensivamente divertido, que nos deja clara su esencia desde el principio del juego. Causó grandes controversias por muchos de los gags de humor pero en concreto la elección de dificultad, que cambiará dependiendo de nuestro color de piel. Cuando cambiamos este aspecto el narrador nos dice “No afectará al combate pero sí a todos los otros aspectos de tu vida”. Es por eso que este título, junto a los anteriores conforma una línea humorística que pretendemos seguir a la hora de construir nuestra pieza de humor en forma de videojuego, quedando clara la intención del humor negro en estos referentes y por qué los hemos elegido para llevar a cabo este trabajo. Nuestra intención es la de generar un juego que, llegado el momento, pueda derivar en un antijuego en el que, además, tenga presencia lo grotesco, en la medida en que “Lo grotesco produce risa y horror a un tiempo, [...] por ser una manifestación del lado oscuro de la realidad, negando los valores positivos en un mundo despojado de sentido, y revelando la falsedad del alto concepto que la humanidad tiene de si misma.” (Gomez Haro, 2013:181)

Con esto entramos de lleno en un nuevo horizonte para el arte humorístico, embarcandonos en un proyecto que plantea la creación de un videojuego que sea totalmente contrario a un videojuego común. Trataremos de reinos del

espectador, del juego y de nosotros mismos en un revoltijo de humor negro y mal gusto, en unos entornos grotescos, imposibles, soeces y alejados de los límites de la realidad y de la moral.

### 3.3 Sobre el humor negro y sus límites

“Súbete a un escenario y haz una performance. Si es divertida, será comedia en vivo. Si no lo es, será arte contemporáneo”

(Cita de Todd Solondz en la entrada del Centro Pompidou, 2015)

Los chistes o las bromas a menudo se mueven en los límites de lo que es políticamente correcto. El término corrección política, se utiliza para describir el lenguaje o las medidas destinadas a evitar ofender o poner en desventaja a personas de grupos particulares de la sociedad. Con esto entendemos que el humor se mueve también por el ámbito opuesto, es decir, lo políticamente incorrecto. Un claro ejemplo de esto es el chiste más antiguo del que se tiene conocimiento (1900 a.C.) según una investigación de la universidad de Wolverhampton (2008), y hace referencia a las flatulencias de una mujer delante de su esposo. Procede de un proverbio de los sumerios, artífices de la que se cree que es la primera civilización del mundo en el actual sur de Irak, quienes abrieron el camino del humor escatológico. La chanza en cuestión, que probablemente no cause el mismo efecto en la mayoría de los lectores, decía: “Algo que nunca ha ocurrido desde tiempos inmemoriales: una joven mujer tirándose un pedo sobre las rodillas de su esposo” (1900 AC). El segundo chiste de la historia apareció en el llamado “Papiro de Westcar”, un texto escrito en tiempos de los hicsos, entre 1650 a.C. y 1540 a.C y dice lo siguiente: “¿Cómo entretienes a un faraón aburrido? Haces navegar sobre el Nilo una barca cargada de mujeres jóvenes, vestidas sólo con redes de pesca, y le pides al faraón que vaya a atrapar un pescado.”

Desde la antigua Grecia, el papel del bufón o comediante era el encargado de proporcionar entretenimiento en la corte contando todo tipo de cosas a los poderosos y comúnmente sacaban a la luz hechos que nadie más tenía el valor de decir. Solamente con su ingenio y su sentido del humor, estos fueron de los pocos oficios capaces de desvelar los defectos de los reyes o altos cargos sin ningún tipo de consecuencia muchas veces. ¿Por qué el humor permite que se pueda hablar de ciertos temas sin que cause problemas? Primero de todo, hay que entender que es ficción. La ficción existe para que nos enfrentemos a distintas situaciones en un contexto imaginario, es decir, en un lugar seguro para nosotros dónde no podemos herir ni ser heridos. Si se hace una película sobre un tsunami que arrasa una ciudad, no significa que el guionista o el director haya sufrido esa catástrofe en primera persona, al igual que no hace falta pasarse decenas de años en una nave espacial ni entrar en un agujero de gusano para crear *Interestellar*.

El humor trata de deformar la realidad para que la podamos entender entre risas y carcajadas, desde una percepción entretenida y absurda. Resulta que

a veces la realidad es demasiado dura para afrontarla con seriedad. Tal como decía Mark Twain en *In Eruption about men and events*, puede que el origen secreto del humor no sea la alegría sino la tristeza<sup>7</sup>. Para poder entender este origen tan contradictorio, podemos tomar como ejemplo el chiste del personaje Rorschach en el aclamado cómic y posterior adaptación cinematográfica *Watchmen*, de Alan Moore: “Un hombre va al médico. Le cuenta que está deprimido. Le dice que la vida le parece dura y cruel. Dice que se siente muy solo en este mundo lleno de amenazas donde lo que nos espera es vago e incierto. El doctor le responde; “El tratamiento es sencillo, el gran payaso Pagliacci se encuentra esta noche en la ciudad, vaya a verlo, eso lo animará”. El hombre se echa a llorar y dice “Pero, doctor... yo soy Pagliacci “ Es un buen chiste. Todo el mundo se ríe, suena un redoble y cae el telón.” (Watchmen, 2009 52:46)

Alan Moore se basó en el poema “Reír llorando” de Juan de Dios Peza. Aquí aprendemos a reír llorando, nos encontramos con la contradicción de la situación imaginaria que vive el personaje Pagliacci, siendo el que hace reír a los demás es la persona más atormentada de toda la ciudad. Según Freud, el humor es bueno cuando nos permite construir una historia sorprendente que nos libera de nuestros traumas individuales y colectivos. Esto se ve reflejado en el humor negro, ya sea en chistes sobre el cáncer o sobre atentados terroristas. No tratamos de reírnos de las enfermedades o de las víctimas de estos atentados, sino de quitarle peso al resultado final de estos hechos y tratar de reír con aquello que nos atormenta o nos da miedo. Y es que así como algunas obras dramáticas, el humor negro tiene una naturaleza cruel y despiadada que nos empuja sobre las cuerdas que limitan nuestra moralidad, haciéndonos dudar sobre lo que está bien reírse y sobre lo que no.

Existe la creencia de que la parodia del débil nunca es cómica o de que el humor ha de enfocarse de las clases más bajas hacia los más poderosos para desmitificarlos y humanizarlos. Pero esto no afecta al humor negro, puesto que no entiende de clases ni condiciones sino que elimina cualquier tipo de barrera y trata igual de mal a todo el mundo sin ningún tipo de distinción. Pero lo más importante de todo esto es el contexto sobre el cual se construyen los cimientos del humor negro. Cualquier tipo de humor es un acuerdo cordial entre el cómico o emisor y el espectador u oyente. No le contaremos chistes racistas a una persona racista, porque entonces no son chistes. Tal como dice el humorista Dario Adanti en la Revista Mongolia, el humor es algo así como la práctica sádomasoquista, existen dos partes que establecen un rol pactado, ambas partes juegan y obtienen placer de ese juego, aunque una tercera persona no lo llegue a entender (Adanti, 2014). Entonces, si no te interesa ese juego o no te gusta, no tienes la obligación de padecerlo. ¿Pero qué pasa cuando no existe un contexto que establece los roles? Si tomamos como ejemplo una serie o una película, el

---

7 “Humor must not professedly teach, and it must not professedly preach, but it must do both if it would live forever.” -Mark Twain, In *Eruption about men and events*.

espectador sabe qué es lo que va a ver y se entiende perfectamente la ficción y la intención, permitiendo al espectador formar una reacción consensuada, pero sí de repente nos encontramos con veinte segundos pasados a cámara rápida de una película de tres horas no entenderemos nada. Es como aparecer en medio de una fiesta nudista y quejarte de la desnudez porque tú ibas a escuchar música. Pero ¿dónde están los límites? ¿Cuándo se puede bromear sobre una tragedia? ¿Dónde están los límites del humor? ¿Cómo podemos establecer límites que valgan para todos de forma universal?

En 1986, después de la tragedia de la explosión del transbordador espacial Challenger con siete astronautas a bordo, se popularizó un chiste: “¿Qué significan las siglas NASA? Necesitamos Ahora Siete Astronautas”. Estos surgieron unos 17 días después del accidente según un estudio de la universidad de Indiana en 2015<sup>8</sup>. Bill Ellis clasificó en este estudio los chistes sobre el accidente por fecha y lugar de aparición. Y es que “El humor —especialmente el humor ofensivo— es idiosincrásico. Cada uno posee su propio umbral de lo que considera ofensivo y reacciona de manera muy diferente cuando se cruza ese umbral” (Weems, S. 2015)

Si imponemos límites al humor, estaremos poniéndonos límites a nosotros mismos y a una parte muy importante de la ficción. El humor, y en especial el humor negro, debería sacarnos de nuestra forma de confort, para hacernos reflexionar sobre el tema del cual estamos haciendo humor y terminar conociéndonos a nosotros mismos. El mismo chiste en contextos diferentes puede pasar de hacer gracia a ser desagradable. Es necesario que la comedia nos haga pensar, pero sobre todo debe hacer reír. Es más justo reírse del poderoso pero no es lo único que vale, porque si hacemos chistes de eventos desafortunados o situaciones desgraciadas también estaremos quitando un poco de gravedad a esas desgracias, las afrontaremos de una forma distinta quitándole peso a aquello que nos aterroriza. Hacer comedia de lo mundano también nos sirve como una especie de terapia, que nos ayuda a sobrellevar el miedo.

Ridiculizando al miedo le plantamos cara, tal y como hizo Charlie Chaplin en *El gran dictador*. En este largometraje, Chaplin condena al nazismo de forma feroz y controvertida, utilizando la sátira. En este caso encarna a un dictador fascista y a un barbero judío que es perseguido, que llegado el momento intercambian el papel dentro de la historia. Esta película está llena de burla y guasa, cuando Estados Unidos no había entrado aún en guerra con la alemania nazi. Fue de hecho la película más exitosa a nivel comercial del director. La comedia dramática nos acerca más a la realidad de forma que se mueve entre el mundo del humor y el drama, invitando a la reflexión del espectador.

---

<sup>8</sup> Ellis, B. (2015). A Model for Collecting and Interpreting World Trade Center Disaster Jokes. *New Directions in Folklore*, 5. De <<https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/19881>>





Fig.26 Frame de Charlie Chaplin en El gran dictador, 1940

Otro ejemplo más actual del mundo del cine es la película del director Taika Waititi *Jojo Rabbit*, una visión del final de la segunda guerra mundial desde la perspectiva de un niño afiliado a las juventudes hitlerianas que tiene un amigo imaginario, el dictador Adolf Hitler. Puede parecer una comedia simple, pero se caracteriza por saber llevar el humor a través de la historia adjuntando picos dramáticos que entran en contradicción al ambiente amable que nos proponen en primera instancia, lo que nos hace volver a la cruda realidad. Y es por esto que la hace más cercana a la realidad y entra en esa contradicción que tanto caracteriza al humor, puesto que sin la parte dramática de la vida el humor no tendría ningún tipo de sentido y carecería de razones para existir.

Encontramos el humor en la vida y también es posible encontrarlo en la muerte, tal y como demuestran los premios Darwin. Es cierto que los premios suelen atribuirse a grandes logros, hazañas o descubrimientos importantes, pero no es el caso de estas condecoraciones. Es un premio irónico que se concede, normalmente de forma póstuma, que se eliminan del acervo genético de la humanidad del modo más espectacular posible, es decir, dejan de tener descendencia para mejorar la génesis humana. Podemos entender esto como un premio a la estupidez, que debe cumplir 5 requisitos: Imposibilidad de reproducción, excelencia (asombrosa falta de sensatez), autoselección, madurez y veracidad. Entre los grandes galardonados podemos encontrar hazañas como hacer malabares con granadas de mano o hacer paracaidismo sin paracaídas. En resumen, es una mofa hacia las personas más estúpidas de la humanidad, y eso es algo que entra de lleno en el humor negro.

También es posible jugar a crear humor tal y como lo hace *Cards Against Humanity*, un juego de cartas para gente horrible que pretende empujar nuestros límites del humor negro al barranco más alto y peligroso entre carcajadas. El juego comienza con el reparto de las cartas blancas y un juez (el jugador que haya defecado más recientemente), que decidirá el ganador de la primera ronda. Cada ronda consiste en completar frases que a priori no tendrían que ser de mal gusto, pero las cartas que tenemos para responder y completar las cartas negras

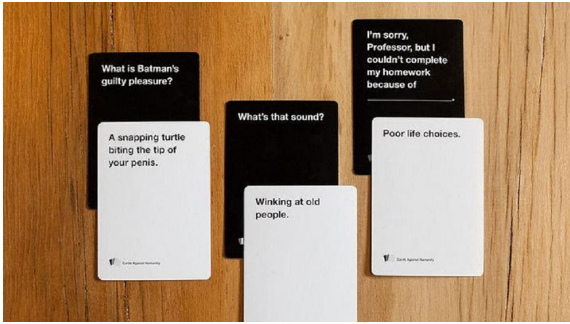


Fig.27 Ejemplo de frases creadas por jugadores de CAH

no nos dejaran hacer otra cosa que no sea horrorizar, ofender o matar de risa a los demás jugadores. Aquí vemos la importancia del contexto, envuelto con la actitud de juego y el conocimiento de todos los jugadores de las mecánicas y el objetivo final de la partida. También en el amplio mundo de los videojuegos, existen multitud de géneros que contienen violencia explícita, palabras malsonantes, sexo o drogas. Estas características suelen dar lugar

a la creación de una atmósfera en la que se pretende que el jugador entre e interactúe, es decir, la intención de incluir contenido de esta índole no es otro que crear un contexto concreto en el que se desarrolla la trama del videojuego. Un claro ejemplo que contiene todo lo mencionado anteriormente es el título que marcó a toda una generación de jugadores, siendo uno de los más vendidos para la plataforma de juego de PlayStation 2 (SONY): *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). "GTA San Andreas marca el primer intento de RockStar por hacer un videojuego realmente maduro. Toda su carrera se ha basado en hacer juegos para adultos pero desde lo grotesco o provocador." (Altozano, J 2020)

Se trata de un videojuego de acción-aventura de mundo abierto, en el que tomaremos el control de CJ, un pandillero que decide volver a su ciudad natal después de 5 años después de enterarse del asesinato de su madre en un tiroteo. Mediante el humor y la sátira en pequeños detalles, esta obra fue una revelación en el mundo de los videojuegos, ya que en todo su conjunto es una parodia de la sociedad norteamericana, poniendo de manifiesto todos y cada uno de sus defectos, incluyéndose en la atmósfera del juego tal y como podemos ver en los nombres de las ciudades (Los Santos en vez de Los Ángeles, San Fierro es San



Fig.28 CP. del videojuego GTA San Andreas, 2004

Francisco y Las Venturas es Las Vegas) o en los comercios de comida rápida que emulan grandes marcas, entre muchos otros detalles. Podemos hacer que Carl engorde, robe o asesine a los enemigos de su banda entre otras cosas, es decir, tenemos libertad absoluta dentro de este mundo abierto. La importancia de estos detalles o características son lo que hicieron de este título una referencia que ha seguido evolucionando y se ha convertido en una saga de gran éxito, ya que con las limitaciones de hardware y la tecnología del momento, podemos decir con total certeza que no podrían haber hecho nada mejor y así se ha podido ver en entregas posteriores. Es importante destacar, sabiendo que tiene relación con el humor, de que este fue uno de los títulos en los que era posible introducir códigos mediante el controlador que afectan directamente a la partida, cambiando la experiencia de juego. Desde munición infinita hasta coches voladores, haciendo que la jugabilidad fuese más fácil o simplemente creando el caos en toda la ciudad por mera diversión, sin importar el objetivo concreto de la historia principal.

No podemos olvidar los contextos con premisas forzadas hasta rozar lo absurdo o el límite de la ciencia ficción como en *Doom Eternal*, título donde controlamos a un supersoldado que tratará de eliminar a los demonios que están asolando la Tierra de forma frenética en primera persona, con huesos rotos, charcos de sangre, explosiones, gritos, disparos y un largo etc. ¿Y qué más? ¿Sólo hay que matar demonios? A priori, la historia no va más allá aunque existe una trama sólida que defiende todo lo demás, lo verdaderamente importante para este trabajo que estamos planteando aquí es que nos ofrecen un escenario para sentirnos con el poder absoluto y ser los héroes de la historia, mientras nos empapamos de violencia y de la sangre de nuestros enemigos. Y de algún modo



Fig.29 CP. del videojuego Doom Eternal, 2019

extraño, hay cierto disfrute y diversión en todo esto porque estamos sobreviviendo en ese mundo y en ese contexto, y desde el humor negro puede resultar bastante gracioso ver como le estalla la cabeza a un demonio.

Aunque parezca la respuesta fácil para destruir cualquier teoría que pretenda imponerse, el límite del humor está donde se sienta mal uno mismo. El papel de los comediantes o los fabricantes de humor es cargar un arco, disparar hacia arriba y hacernos reír, metiéndonos de lleno en la posibilidad de que nos alcance una flecha y nos haga daño. De la misma manera que el drama no tiene ningún tipo de límite en llevarnos hacia las historias más tristes que jamás hayamos imaginado, dejemos que el humor nos permita hacer chanzas de lo mismo, y si además eso nos lleva a una reflexión, bienvenido sea. Deberíamos consumir el humor que mejor se adapte a nuestras propias limitaciones, nos haga sentir bien o mal, e ignorar el resto puesto que no son para nosotros. No existe un estándar, no existe una regla sistemática que contenga dentro un patrón que dicte sentencia sobre lo que nos puede hacer gracia o no. Por lo tanto, existen tantos límites diferentes para el humor como seres humanos existen en el mundo.

### **3.4. La siguiente fase: humor negro y posthumor**

Si definir el humor ya era una tarea complicada, darle una definición concreta a aquello que trata de no ser humor o que ha llegado al extraño limbo entre lo gracioso y lo desagradable es una tarea aún más complicada. El posthumor ya no busca la risa del público como primer objetivo, ya no es prioridad hacer reír sino todo lo contrario: el malestar, la incomodidad, la rareza y lo extraño. Jordi Costa define este término en el libro *Una risa nueva: posthumor, parodias y otras mutaciones de la comedia* diciendo que es el fracaso de los propios mecanismos de la comedia, llevando el desarrollo de la lógica interna del humor hasta el colapso.

Hagamos un gesto de sinceridad: normalmente cuando nos reímos hay alguien o algo pasándolo mal. Como si por cada carcajada muriese un gatito. La comedia ha sido siempre un reloj bien engrasado, con códigos de ritmo y manejo del lenguaje y narrativa. Pero esto ya no es la norma. Destrozar los esquemas y normas que siempre han sido las guías para los creyentes del humor, con mucha autodegradación, dando vueltas al lenguaje, explotando la incomodidad, los prejuicios, los límites y todo aquello que conocíamos del humor tradicional dando paso a esta nueva escuela. Risa y malestar a partes iguales, entran en contradicción con lo preestablecido tal y como hicieron en su ámbito corrientes como el dadá o el surrealismo. Tal y como dicen en *Death Becomes Her* “—Tiene usted una fractura triple en la muñeca y tiene rotas dos vértebras. Esa protuberancia del hueso bajo la piel tampoco es una buena señal. Su temperatura corporal no llega a los treinta grados y su corazón ha dejado de latir. —Bueno, podría ser peor.”

(En *Death Becomes Her*, La muerte os sienta tan bien, 1992.)

Ejemplos de esto que estamos tratando de destripar aquí serían las situaciones patéticas de Rick Gervais en la serie *The Office*, Louis C.K. en *Louie* o Hannah Gadsby en *Nanette*. Esta última destaca por ir un paso más allá del show autodegradante en *Nanette*, su primer especial de comedia para la compañía de streaming Netflix. Consta de un monólogo extenso en el que se dedica a navegar entre la comedia y el drama, lo trivial y lo profundo, haciendo una autopsia del humor junto con una crítica al falocentrismo, marcada en todo momento por una defensa y representación necesaria en los escenarios teatrales del colectivo LGTB.

También es necesario mencionar a Miguel Noguera, Ignatius Farray, Carlos Vermut y Venga Monjas. Se trata de abordar el humor desde otro punto de vista, a veces sin buscar un remate claro, generando una sensación de incomodidad, desagrado o tremenda vergüenza ajena que termina en carcajada y nos divierte. ¿Es esto realmente humor o llega a ser otra cosa? Podríamos encontrar la respuesta en la tragicomedia más pura, pero llevada hasta la incomodidad, de manera que se crea un subgénero dentro del humor, que podríamos catalogar perfectamente como una vertiente del humor negro que se autodestruye desde la base, para construirse y derrumbarse una y otra vez. Algo así como el shitposting pero expandido al humor.



Fig.30 Frame de la serie Da Suisa, Venga Monjas GTA Bort 2013

autodestruye desde la base, para construirse y derrumbarse una y otra vez. Algo así como el shitposting pero expandido al humor.

Una forma común de crítica hacia el posthumor es la idea de que aquellos que se aferran a este concepto realmente no son capaces de hacer reír, por eso no tratan de hacer humor sino “otra cosa”. Volviendo a la esencia del humor, sabemos de sobra que se trata de algo fundamentalmente subjetivo, pero en este caso esa subjetividad llega a tal extremo que solo nos deja dos opciones: desternillarse de risa u odiar profundamente esta vertiente del humor y despreciarla. También vemos esto en algunos medios como “El mundo today”, diario satírico en línea publicado en España desde enero de 2009. La página web adopta el estilo de la prensa en línea, similar a muchos periódicos serios para pasar desapercibida en muchas ocasiones, aunque el contenido de la publicación es totalmente ficticio y humorístico, usando este formato contextualizado de prensa tradicional para crear la parodia y sátira. En un mar de noticias falsas ideadas para desmontar o criminalizar a dirigentes políticos o partidos, sean de la ideología que sean, aparecen estas noticias que no solo nos sacan una sonrisa sino

que evidencian que en internet es mejor revisar la información que leemos para saber si se trata de algo falso o real. Hay algunos ejemplos que podemos tomar en nombre del posthumor, aunque tenga matices de otros muchos tipos.

El primero es Chris Morris, definido por Jordi Costa como “mártir en nombre de la comedia”, que tras un largo camino en la televisión dio un salto mortal suicida al cine. Y es “suicida” por su primera película *Four Lions* (2010), trata sobre unos terroristas islámicos, exponiendo su comportamiento diario, rutinas, como captan a otras personas y la preparación de un futuro atentado en Inglaterra. Con un grado de ridículo que roza lo absurdo, la vergüenza ajena, la torpeza de los protagonistas y el humor físico que nos recuerda a aquel género que llamábamos slapstick. Poco a poco, usando retorcidas maniobras humorísticas, empatizamos con el protagonista principal aunque siga siendo un hombre con simpático acento que quiera volar por los aires tu casa. No existen aquí las risas enlatadas, solamente la risa nerviosa. El chiste se alarga hasta el punto de ver borrosa la línea que divide el humor de la seriedad, tal y como podemos ver en la adaptación filmica en 2015 de *Ha vuelto*



Fig.31 Portada de la película Ha vuelto, 2015

(en alemán: *Er ist wieder da* y en inglés conocida como: *Look Who's Back*). Un simpático relato sobre un viaje en el tiempo del dictador Adolf Hitler. Tras el primer tercio de película, el humor se empieza a difuminar con los testimonios y la aceptación que va teniendo puesto que todos piensan y creen que se trata solo de un imitador. En la televisión se convierte en un personaje y tiene un gran éxito e índices de audiencia, incluso podemos ver como hay sectores de la población que llegan a identificarse con él y con sus ideas fascistas. Presentada a modo de falso documental, llena de humor negro que podemos encajar dentro del posthumor.

Si mencionamos *Ha vuelto*, necesariamente tenemos que hablar del actor y humorista Sacha Baron Cohen, actor, guionista productor británico y comediante. Conocido por películas como *Ali G Indahouse* en 2002, *Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan* en 2006 y *Brüno* en 2009, entre muchas otras. A modo de falso documental en algunas de estas películas, como por ejemplo en *El Dictador* (2012) , se lleva a cabo un ejercicio del posthumor muy interesante. El personaje interpretado por Baron Cohen sale del espacio cinematográfico, siendo en este caso una película sobre



Fig.32 Frame de la película Borat, 2006

que incluía sangre y vísceras, que solo quería incomodarnos mediante lo desagradable.

un dictador fascista, llevando la interpretación de este papel un paso más allá en entrevistas y eventos públicos, llevando a la confusión a los más desprevenidos y extendiendo ese humor tan incómodo más allá del contexto de la sala de cine. También en el ámbito de la animación, podemos encontrar un cambio de percepción o evolución en los temas que tratan de una forma más adulta, alejados de las barbaridades y del humor negro convencional

Estamos hablando de la incomodidad moral, de personajes y tramas que hacen que agarran del cuello nuestros miedos y sentimientos más escondidos, mientras mantenemos el dilema de reír y llorar hasta el final de cada temporada. Un ejemplo perfecto de esto es *Bojack Horseman*, serie creada por Raphael Bob-Waksberg trata de temas como la posibilidad o no de que una persona cambie, del paso (y el peso) del tiempo sobre los personajes, sobre el fracaso y la muerte entre otros muchos. Tal y como podemos ver en la serie: “¿Sabes? A veces siento que nací con una fuga, y cualquier bondad con la que haya empezado lentamente se ha derramado de mí y ahora la he perdido toda. Y nunca la voy a recuperar. Es muy tarde. La vida es una serie de puertas cerrándose, ¿no?” (*Bojack Horseman*, T1:E9; 24:20 2019)



Fig.33 Frame de la serie Bojack Horseman, 2019

Elabora con el dolor de los protagonistas un posthumor agrí dulce, dramático y fresco, que hace de ésta una de las mejores series animadas de los últimos 20 años. También en este punto donde el drama pasa a ser comedia podemos encajar otras obras audiovisuales como *El fin de la comedia* de Ignatius Farray o *After Life* de Ricky Gervais. El posthumor más “puro” prolifera mayormente en televisión e internet, desde la aparición de programas como *La hora chanante*, *Museo Coconut* o *Muchachada Nui*, que mantenían una atmósfera y esencia de absurdo e incómodo generalmente. Posthumoristas de internet como los antes mencionados Venga Monjas que con sus propias creaciones ponen en entredicho sus métodos, y que el proceso creativo intelectual (o idiota) de la risa puede llegar a primar sobre otras emociones. Con toda probabilidad, la pieza audiovisual que recoge con mayor claridad la extrañeza o la amargura de este humor que tratamos de definir aquí es *Don Pepe Popi* de

Carlos Vermut. Autor de *Diamond Flash*, Vermut expone a los Venga Monjas en el contexto de una situación muy dramática, y tienen que abordarla desde su condición de individuos, no como los personajes de Venga Monjas, de tal modo que la película acaba siendo una regla de medir, con el que cada espectador puede saber dónde llegan sus límites de la hilaridad.

### **3.5 El problema de los límites: Posthumor y postcensura**

“El humor tiene la capacidad de devolverte la certeza de que la vida vale la pena. Y uno se salva, a veces, por el chiste, por el mágico sonido de la risa, que puede no ser tu risa; por la escondida capacidad de tomarte el pelo, de verte desde afuera y reírte de vos mismo”.

(Galeano, E. 2004)

En el momento en el que se escribe este trabajo la actualidad tal y como la conocemos, a causa de un inesperado giro de los acontecimientos llamado COVID-19, ha cambiado de forma radical. Tal es la gravedad de la situación, que llevamos encerrados suficiente tiempo como para pensar que el espacio que antaño usábamos de forma recreativa y como espacio de descanso nos parece la peor de las prisiones. A causa de estas circunstancias, es necesario revisar la situación del humor en la actualidad. Así como podemos observar cómo se reinventan formas de trabajar, formas de proteger a los que trabajan y se buscan soluciones para los grandes problemas mundiales, una gran parte de la población mundial se refugia en la tecnología y los nuevos medios para hacer más llevadera la crisis pandémica del COVID-19. Es por esto que haremos una pequeña distinción entre el humor antes de la cuarentena y el humor durante la cuarentena, aunque no existan muchas diferencias de método es necesario tener en cuenta el contexto en el que nos encontramos.

Nos situamos antes del decreto de cuarentena y el confinamiento obligatorio. El debate sobre los límites del humor converge a menudo con la libertad de expresión. La libertad de expresión es aquel derecho de todo ser humano a expresar libremente sus opiniones, ser capaces de publicarlas o comunicarlas y que, a su vez, el resto de las personas las respeten. A menudo el humor suele ser objetivo de críticas, atacado por la supuesta “superioridad moral” de sujetos que se aferran a la libertad de expresión. Pero es que no podemos utilizar el humor como si fuese una entrada de pensamientos dañinos hacia los demás, es decir, existen ciertas situaciones donde se utiliza el humor como excusa o velo para camuflar ideas, mensajes e insultos cuya finalidad no es la de hacer reír o reflexionar sino adoctrinar o hacer daño a ciertos colectivos. Con esto es necesario hacer referencia a la paradoja de la tolerancia de Karl Popper:

“La tolerancia ilimitada debe conducir a la desaparición de la tolerancia. Si extendemos la tolerancia ilimitada aun a aquellos que son intolerantes; si no nos hallamos preparados para defender una sociedad tolerante contra las trope-



lías de los intolerantes, el resultado será la destrucción de los tolerantes y, junto como ellos, de la tolerancia. Con este planteamiento no queremos significar, por ejemplo, que siempre debamos impedir la expresión de concepciones filosóficas intolerantes; mientras podamos contrarrestarlas mediante argumentos racionales y mantenerlas en jaque ante la opinión pública, su prohibición sería, por cierto, poco prudente. Pero debemos reclamar el derecho de prohibirlas, si es necesario por la fuerza, pues bien puede suceder que no estén destinadas a imponérsenos en el plano de los argumentos racionales, sino que, por el contrario, comiencen por acusar a todo razonamiento; así, pueden prohibir a sus adeptos, por ejemplo, que presten oídos a los razonamientos racionales, acusándolos de engañosos, y que les enseñan a responder a los argumentos mediante el uso de los puños o las armas. Debemos reclamar entonces, en nombre de la tolerancia, el derecho a no tolerar a los intolerantes. Debemos exigir que todo movimiento que predique la intolerancia quede al margen de la ley y que se considere criminal cualquier incitación a la intolerancia y a la persecución, de la misma manera que en el caso de la incitación al homicidio, al secuestro o al tráfico de esclavos. Tenemos por tanto que reclamar, en el nombre de tolerancia, el derecho a no tolerar la intolerancia.” (Popper, 1945:511)

Al igual que se trata de imponer límites al humor, también existe el debate sobre los límites de la libertad de expresión. Tal y como dijo Popper, sería paradójico permitir la libertad de expresión a aquellos que la usarían para eliminarla. Entonces ese discurso que se cubre con las palabras “libertad de expresión” pasa a ser una acción comunicativa que tiene como objetivo promover y alimentar un dogma, lleno de referencias y connotaciones discriminatorias atentando contra la dignidad de un grupo de individuos. Si aplicamos la paradoja de la intolerancia al humor tendremos claro que aquello que venga con intenciones dañinas e ideas dogmáticas llenas de intolerancia se quedará fuera del espectro del humor y por tanto, perderá esta categoría evidenciando lo que realmente es, un discurso de odio. En España existe una ley que ha suscitado debate sobre la libertad de expresión: Ley Orgánica de protección de la seguridad ciudadana (2015). Existen casos donde estas libertades se ven coartadas y entran de lleno en el ámbito del humor, que es el que nos concierne a nosotros aquí y ahora. Es por esto que vamos a revisar algunos de estos casos, ya que mantienen una estrecha relación con el humor negro y la actualidad. Estos casos de censura van desde presuntos enaltecedores del terrorismo hasta una performance sobre una vagina gigante. De todos modos, trataremos de mantener la objetividad a lo largo de los comentarios que podamos hacer sobre cada uno de estos casos, reflexionaremos sobre estos hechos teniendo en cuenta que aquí nuestra ideología es el humor.

Cada vez son más los casos que suman a la lista de vulneraciones a la libertad de expresión en España, afectando a raperos, periodistas, actores y artistas entre otros muchos ejemplos. Irónico e hiriente, el rapero Valtonlyc fue condenado por el Tribunal Supremo a tres años y medio por versos como “Qui-

ro transmitir a los españoles un mensaje de esperanza, ETA es una gran nación” (Mariano Rajoy, 2007), “A ver si te enteras, como el caso Bárcenas, pierdo los papeles y en cuarteles grito GORA ETA” o “De Cospedal no reiría tanto en un zulo a cuarenta grados” (Valtonyc, 2018). Condenado por los delitos de enaltecimiento de terrorismo y humillación a las víctimas, injurias al rey Juan Carlos y amenazas a Jorge Campos del partido Actúa Baleares (Público, 2018). ¿Dónde encontramos el humor en este caso? Bien, teniendo en cuenta que se trata de una canción, primeramente no debería tomarse nada de lo que se dice seriamente. La cita de Mariano Rajoy, conocido por estar al mando del Partido Popular y de tener dificultades para vocalizar en muchas ocasiones, es uno de sus famosos lapsus. Si aplicamos el método anteriormente mencionado sobre los límites del humor, veremos que no tiene segundas intenciones cuando habla de ETA o de meter a Cospedal (miembro del Partido Popular) en un zulo a cuarenta grados, sino que en todo momento expresa su postura ideológica indicando los errores de los contrarios a la misma, o enunciando datos controvertidos que han sido contrastados por periodistas. En cualquier caso, pueden ser catalogados de comentarios llenos de contenido de humor negro, que pueden llegar a ofender pero que realmente no tienen maldad alguna.

Dejando claro que estas son frases sacadas de contexto, que es la ficción de la canción y la música, y teniendo claro que el contexto en el humor es de suma importancia pasaremos al siguiente caso, también relacionado con el rap. La Insurgencia es un colectivo de músicos de rap con carácter revolucionario. Citados a juicio por delitos de enaltecimiento del terrorismo por incluir en sus canciones versos como “sé cuál es mi bando, el de los oprimidos, los explotados, recordando como volaron fascistas con los GRAPO”, “manda cojones que los Borbones aún no hayan sido sometidos a explosiones” o “hacen falta guillotinas para los cerdos dirigentes de la policía” (Valtonyc, 2012 *Tuerka Rap*). Desde el humor podemos pensar que son simples chistes dirigidos a los contrarios ideológicos, y es que puede que estas condenas no solo sean una cuestión de enaltecimiento del terrorismo u odio sistemático, sino que se ha hecho uso de esta ley para censurar ciertas bromas que repercuten en ideologías o personas a las que no les interesa o no les gusta verse atacadas de este modo. Analizando cada una de las frases podemos reconocer que hay una contrariedad hacia el fascismo, lo cual no implica ningún delito de odio sino que, si seguimos usando el “método Popper” es fácil reconocer que se tratan de comentarios que podrían catalogarse dentro de la ficción del humor negro. Es cierto que están cargados de mensajes políticos, y es que es normal que cada persona haga humor acorde a sus creencias y en este caso ideologías ya que si hablamos de humor necesariamente habrá subjetividad.

Siguiendo esta lista de terribles y sangrientos criminales, es el turno de dos malvados titiriteros que fueron detenidos y enviados a prisión provisional sin fianza a principios de febrero de 2016. ¿El motivo? Representar la obra *La Bruja y Don Cristóbal* durante el carnaval de Madrid, y mostrar una pequeña pancarta

de atrezzo que decía “Gora Alka-ETA” (Viva el alcalde), haciendo un juego de palabras con las siglas de la organización terrorista “ETA”. El chiste se cuenta solo, es decir, solo es un juego de palabras. Solo se trata de un acto humorístico que no enaltece el terrorismo. Afortunadamente solo pasaron cinco días en prisión y fueron absueltos del delito de enaltecimiento al terrorismo al mes de junio siguiente y más tarde, a principios del 2017, absueltos del delito de incitación al odio. La obra fue representada en toda España, respuesta natural a la censura precipitada y la repercusión e indignación que generó este caso en concreto.

Tal y como hemos comentado reiteradas veces, el contexto en el humor lo es prácticamente todo, y es por eso que sacando comentarios o chistes fuera del ambiente que rodea una broma, por muy cruel que sea, termina siendo objeto de citaciones a la Audiencia Nacional, solo por bromear. Y eso mismo es lo que le sucedió a 76 usuarios de la red social Twitter, en la operación policial que rastreaba delitos de enaltecimiento al terrorismo en redes sociales. Esta recibe el nombre de Operación Araña, y entre los detenidos se incluyen menores de edad por difundir tweets como “El fascismo sin complejos de Aguirre me hace añorar hasta a los GRAPO”. Amnistía Internacional marcó esta operación entre los casos de restricciones injustificadas de la libertad de información, expresión y reunión en el 2016. Está claro que el humor negro puede llegar a ofender a ciertas personas, pero no por ello tienen que estar efectuando o cometiendo el delito de enaltecer el terrorismo ya que solo son bromas y chanzas que no tienen más intención que la de hacer reír y quizá mandar un mensaje desde el humor.



Fig.34 Fotografía de la representación teatral dónde se puede ver la pancarta “Gora Alka-ETA” 2016

Esta clase de censura o esta ley también afectó a revistas satíricas como el Jueves, citados a juicio por un artículo que bromeaba sobre la policía desplegada en el operativo del 1-O (1 de Octubre de 2019) y el consumo de cocaína. El chiste podría ser considerado delito de injurias según el juzgado de Barcelona, citando como responsables al director de la revista Guille Martínez-Vela y el subdirector y editor web, Joan Ferrús, como principales responsables de la publicación. Si bien es cierto que este tipo de bromas pueden terminar ofendiendo y faltando al respeto a los objetivos de la misma, en ningún caso está sustentado con datos ni tiene por qué ser cierto, por tanto entendemos que se trata de ficción y que no deja de ser una broma. Durante el caso la Abogacía del Estado se personó en contra de la revista, y es por eso que El Jueves respondió a esta ofensiva legal con la portada de “Todo es delito de odio”, con el ministro Zoido haciendo

de sheriff y Mariano Rajoy (en ese momento presidente) confraternizando con un skin vestido con simbología fascista (referencias a la ideología nazi), en relación a las agresiones efectuadas por la extrema derecha que quedaron impunes durante la duración de ese conflicto.

Por canciones, por tweets, por artículos o por personajes ficticios como es el caso del humorista Eduard Biosca, denunciado por un presunto delito de injurias contra los cuerpos de seguridad durante el programa “Versió Rac1” por el comentario del “señor Bohigues”.



Fig.35 Portada de la revista El Jueves, 6 de diciembre de 2017

comentario del “señor Bohigues”. Durante la emisión del 20 de octubre, los conductores del programa hablaban sobre las malas condiciones de los barcos en los que estaban alojados los policías enviados a Catalunya para el despliegue de efectivos para el 1-O, donde supuestamente había ratas. En medio de esta conversación, el señor Bohigues enuncia que “las primeras 10.000 ratas ya las trajeron de Madrid”, haciendo referencia a los policías. El resto de integrantes del programa pidieron que no se riera la broma. Este caso fue archivado porque aunque el chiste puede que sea de mal gusto, no se encuentra ningún delito de odio en esta chanza. A raíz de la muerte del mantero senegalés Mmame Mbage, usuarios de Twitter comentaban lo sucedido mediante tweets, y seis de todos ellos fueron citados por un presunto delito de injurias y calumnias contra la Policía Municipal.

Tweets como el siguiente: “Lucrecia Pérez, Samba Martine... hoy Mmame Mbage. Los “nadie” víctimas de la xenofobia institucional y de un sistema capitalista que levanta fronteras interiores y exteriores. El pecado de Mmame ser negro, pobre y sin papeles. Hermano, siempre estarás en nuestro recuerdo” (Arce, R. 2018)

En este ejemplo podemos ver que no se menciona en ningún momento a la policía, ni se ataca directamente a los cuerpos de seguridad y que por tanto no deberían ser delito. Esta censura puede llegar a parecer una persecución a la libertad de expresión, puesto que afectó también a algunas obras artísticas que trataban temas polémicos.

La obra de Santiago Sierra sobre *Presos políticos en la España contemporánea* fue retirada de la muestra de arte contemporáneo ARCO a petición de la Institución Ferial de Madrid (Ifema), cosa que desencadenó una gran polémica. La obra se presenta en forma de 24 fotografías en blanco y negro de rostros

pixelados, que hacen referencia a 74 presos políticos de posiciones muy distintas. La intención de censurar este tipo de obras termina siendo el motor que les da más repercusión, ya que paradójicamente la obra fue comprada el mismo día por 80.000 euros y se expuso en el Museo de Sixena o el CCCB.

Algo parecido sucedió con el libro *Fariña*, que fue “secuestrado” de las librerías a petición del exalcalde de O Grove (Pontevedra) José Alfredo Bea Gondar, que demandó a Carretero y a la editorial Libros del KO por presunta vulneración de su derecho al honor. En esta obra, el periodista Nacho Carretero profundiza en la historia del narcotráfico gallego. Las ventas de este libro se dispararon al saber esta noticia, y cobró gran notoriedad. Sí se nos permite comentar este caso desde el humor negro, podemos decir que quizás el demandante se vio en peligro por ciertas declaraciones que figuran en la obra, y trató de esconder una verdad que terminó resonando por todas los noticiarios del país, fracasando estrepitosamente. Y es algo que nos puede causar una leve carcajada si lo pensamos bien.

¿Puede ser un color objeto de delito? La respuesta es sí, para sorpresa de muchos el color amarillo causó muchos problemas en la final de fútbol de la Copa del Rey en el 2018, siendo confiscadas camisetas amarillas en la puerta del estadio y cualquier prenda de ese color representativo del movimiento independentista catalán. Resulta irónico a la par que increíble que se ponga tanto empeño en censurar un color y cuando se exhiben pancartas racistas, xenófobas o con relación a los regímenes fascistas no se actúe del mismo modo, teniendo en cuenta que lo primero entra dentro de los parámetros de la libertad de expresión y que las simbologías fascistas esconden un claro discurso de odio que no puede ampararse en la libertad de expresión. A diferencia de los símbolos que se exhiben sin consecuencias junto a las banderas nacionalistas españolas (nos referimos por supuesto a las banderas constitucionales) en muchos estadios, la exhibición de banderas y eslóganes que hacen referencia a una ideología más inclinada hacia la izquierda son, en muchos casos motivo de sanciones para el portador y para el club que lo permite. La delegada del gobierno Concepción Dancausa, quiso prohibirlas durante la final de la Copa del Rey de 2016, decisión anulada por un juez antes de la celebración del partido y archivada posteriormente. Lucir o enaltecer símbolos que se refieren a una nación o territorio, ya sea la estelada o la rojigualda, no implican necesariamente un delito de odio puesto que es el portador de la misma el realmente

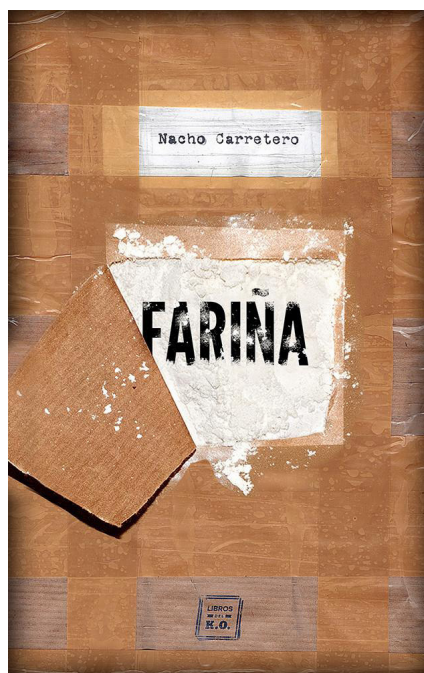


Fig.36 Portada del libro prohibido Fariña, 2015

responsable del mensaje que transmita. Esta clase de vetos no tienen mucho sentido más allá de ser de una ideología o de otra, pero lo cierto es que atentan contra la libertad de expresión. La mayoría de estas acusaciones terminan archivadas por lo absurdo que resulta en general, pensar que ese tipo de símbolos o colores en concreto tienen un mensaje de odio detrás.

Otro caso que nos ocupa lugar tanto en el tema de la libertad de expresión como en el humor es el caso de Daniel Serrano, que fue condenado a pagar una multa de 480 euros por ser el autor de un delito contra los sentimientos religiosos por publicar en la red social Instagram un fotomontaje de su

rostro mezclado con el del Cristo de la Amargura, popular en la Semana Santa de Jaén. En ningún caso esta imagen modificada de una escultura trata de hacer una burla o mofa hacia esa cofradía o similar, pero si se tratara de una burla, la libertad de expresión contempla el rechazo a una religión o creencia, por mucho que pueda llegar a ofender y hablando claro y mal, podemos cagarnos en cualquier



Fig.37 Fotomontaje por Daniel Serrano, 2017

Dios tranquilamente (y metafóricamente, por supuesto). Pero hay que ir con cuidado porque como Dios está en todos los sitios, puede que nos ocurra como al actor Willy Toledo, que hizo una publicación en las redes sociales donde cargaba contra Dios y la Virgen del Pilar. El post decía lo siguiente:

“Me cago en la conquista genocida de América, me cago en Dios, me cago en la Virgen del Pilar. Viva el coño insumiso”. (Willy Toledo 2017)

Estas son expresiones genéricas de desagrado no dirigidas contra nadie en especial, son las blasfemia por excelencia, extremadamente ofensivas para cualquier creyente (con variantes de “cagarse en la Virgen”, “cagarse en la hostia”, “cagarse en la hostia puta”, “cagarse en el copón bendito” o similares). Pero ofender no es delito, a menos que sea especialmente grave y esté contemplado en el código penal. Este caso divino se repite con la performance del Coño insumiso, por escenificar una procesión con una vagina en vez de una virgen tres mujeres fueron denunciadas por la Asociación de Abogados Cristianos por un delito contra los sentimientos religiosos (Infolibre, 2019). Tal y como hemos visto en otros casos, nos podemos tomar todo como una broma de mal gusto o en este caso en el surgimiento de otra religión, que también es una posibilidad. Este humor que tiende a ofender o a sentar mal en muchas ocasiones reafirma la idea de la subjetividad y el contexto que hemos comentado anteriormente, podemos

ver esta clase de humor en series o programas que critican la sociedad o la actualidad política como *Vaya semanita* (2003) o *Polònia* (2006).

*Vaya Semanita* fue un programa de humor del País Vasco creado y producido por Pausoka. El programa se estrenó en septiembre de 2003, manteniéndose en antena varias temporadas. Curiosamente, la imparcialidad en temas políticos hizo que los de un lado ideológico entendieran el programa como enemigo del otro bando y viceversa, este hecho fue una de las claves de su éxito. Otro aspecto clave del programa fue el tratamiento humorístico de la violencia terrorista, contribuyendo a una evolución de opinión respecto a esta problemática política y con ello una relativización social del asunto, muy enquistado hasta entonces en la sociedad del País Vasco. Hasta el estreno de *Vaya Semanita* no se había tratado el problema de ETA desde el humor negro, lo que causó gran impacto en la mentalidad vasca.

Sucede algo similar con *Polònia*. Este es un programa de humor satírico político, en el que se imitan los personajes principales de la política tanto de Cataluña como del resto de España emitido en la televisión autonómica TV3. Evidentemente a ningún político le gusta verse parodiado en la televisión, pero es una forma de eliminar las barreras de estatus social que separa a los políticos del resto de personas, es decir, mediante el humor nos elevamos al mismo nivel que los políticos porque nadie está a salvo de ser víctima de una broma.

No solo encontramos casos polémicos o que tratan de generar debate en los medios, los videojuegos han sido objeto de crítica desde que se empezaron a producir juegos violentos o de carácter más adulto.

No hace falta ir muy lejos para encontrarnos con uno de estos casos, concretamente en el título *Counter Strike: Global Offensive*. La serie de videojuegos de disparos en primera persona multijugador *Counter Strike* es una modificación completa del juego *Half-life*, realizada por Minh Le y Jess Cliffe. La primera versión vio la luz el 18 de junio de 1999 y la última versión o entrega es la *Global Offensive* (CS:GO). En esta última, la calidad gráfica y modelos de personajes han cambiado, y es por esto que se generó cierta polémica ya que en varios



Fig.38 C.P. videojuego CS:GO, 2020

mapas o niveles jugables tendremos que jugar en el bando terrorista, que curiosamente nos puede recordar a la banda terrorista ETA. En ningún caso se hacen alusiones a esta banda, pero sí podemos ver algunos de sus símbolos como los pasamontañas blancos. Los llamados “separatistas” por la compañía Valve se enfrentarán a los cuerpos de seguridad en cada partida. Pero esto no es nada nuevo, desde el

1999 han sido siempre terroristas contra anti-terroristas (Terrorist vs Counter-Terrorist, T vs CT), y no por ello se hace apología al terrorismo o se pretende enaltecer estos actos. Termina siendo un juego de estrategia y pura habilidad, al que siguen jugando miles de usuarios e incluso cuenta con una liga profesional a nivel mundial.

Esto nos puede recordar al modo campaña en solitario del *Call of Duty: Modern Warfare 2* en la que se plantea una situación muy complicada en el cuarto nivel. “Nada de ruso” es el nombre de uno de esos niveles que generaron un gran debate. En él nos ponemos en la piel de Joseph Allen, un agente encubierto que trabaja para la CIA y que deberá participar en un tiroteo masivo en un aeropuerto de Moscú. Al principio de esta misión, el líder del ataque terrorista Vladimir Makarov les dice a sus aliados “Recuerden, nada de ruso” debido a que hablar ruso revelaría sus orígenes étnicos y su condición de terroristas ultranacionalistas (esta frase es la que le da el título al nivel). Cuando se preparan para salir del aeropuerto, Makarov asesina a Allen y revelando que ya sabía su verdadera identidad. Todo era parte de un plan, el objetivo de Makarov era usar a Allen como una cabeza de turco. Cuando los funcionarios rusos descubren que uno de los asaltantes era un agente estadounidense de la CIA, declaran la guerra a los Estados Unidos. Todo este nivel es para explicar el por qué de la declaración de guerra de EEUU. Evidentemente esto entra dentro del contexto de la obra en su conjunto, y tenemos la posibilidad de no jugarlo si nos supone un acto demasiado atroz. Este es un extremo al que no se suele llegar, pero no existe una puerta cerrada que nos impide entrar en estas controversias. La decisión final de jugar o de tomarnos las cosas con humor o como un juego más será siempre subjetiva y propia de cada uno.

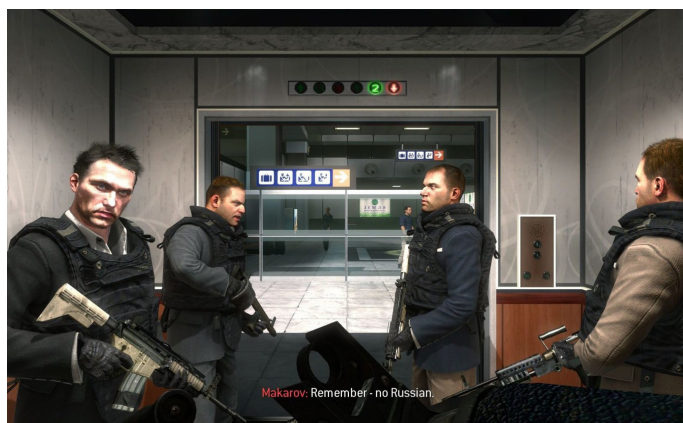


Fig.39 C.P. del videojuego Call of Duty MW2, Nada de ruso 2009

Ahora bien, existen extremos que no deberían escudarse en la frase de “solo es un juego” puesto que las ideas en las que se basa no tratan de contextualizar nada ni contienen mensajes ocultos ni nada parecido. Es el caso de una



de las polémicas más lamentables de todo el 2019, la existencia de *Rape Day* o en español “Día de la violación” y su retirada del mercado en Marzo de ese mismo año. El desarrollador Desk Plant, trata de justificar su título y su explícita violencia sexual bajo la premisa de querer hacer un juego para sociópatas. El objetivo final nada tiene que ver con el contexto en el que se ambienta el juego, un apocalipsis zombie, sino que la finalidad es violar y matar mujeres deliberadamente. No hay más, es así de crudo y repugnante. El tema ya no es la aparición o la crudeza de estos actos sino como se representan estos actos en los juegos, de manera que si tu objetivo final es representar o reproducir violaciones y asesinatos sin darle más sentido o justificación, además de ser tan terriblemente explícito, deja de ser un juego y pasa a ser un mensaje de odio sistemático interactivo, tal y como se podía ver, (ya no está disponible en la plataforma de *Steam*) en el final de la descripción del juego donde los desarrolladores enuncian lo siguiente: “Disfruta tu día de violaciones, te lo mereces”. Y es por eso que este caso llegó incluso al debate político, Hannah Bardell, miembro del parlamento por el Partido Nacional de Escocia, que a través de un comunicado audiovisual quiso denunciar que “la violación y la violencia sexual nunca deberían figurar en los ‘juegos’”. Y está claro que si el juego solamente consiste en violar y matar, sin aportar nada al contexto y sin ninguna reflexión detrás de estos actos terminaremos generando un discurso asqueroso como *Rape Day*.

Es necesario ser críticos con nuestras acciones y discursos, sobre todo en un medio como son los videojuegos o con el humor en general. Pero no todo son videojuegos contenedores este tipo de contenido, otros pretenden crear espacios seguros y libres para la información tal y como podemos ver concretamente en el caso de *Minecraft*. Este videojuego de construcción tipo sandbox creado por Markus Persson, alberga la posibilidad creativa y la jugabilidad que ha influenciado a muchos títulos desde su salida al mercado. Podemos ver recreaciones de escenarios cinematográficos, ciudades enteras creadas calle por calle, arte de todo tipo, modificaciones que añaden más posibilidades creativas, paquetes de texturas para mejorar visualmente todo el contenido y miles de posibilidades. Además cuenta con un sistema de servidores para albergar a todos los jugadores que quieran compartir experiencias con otros, de cualquier forma posible.

Esto nos lleva al caso concreto que nos interesa y nos concierne debido a su contenido en relación a la libertad de expresión. Se trata del servidor *Uncensored Library* tal y como recoge la web de ars games (arsgames, 2020), liberado el 12 de Marzo de 2020 por Reporter Without Border. Una biblioteca con contenidos censurados e información sobre la censura periodística en todo el mundo. Este proyecto está coordinado y es llevado a cabo por Mada Masar (Egipto), Juan Valdez (México), Nguyen Van Dai (Vietnam), Nuria Berezovskaia (Rusia) y Jamal Khashoggi (Arabia Saudita). El objetivo es crear un espacio seguro y libre en el que los periodistas de todo el mundo y cualquiera que tenga curiosidad por los temas que exponen puedan colaborar y publicar información comprometida

sin miedo a represalias. Es por esto que resulta muy interesante e importante para los videojuegos usar este medio para almacenar y compartir información del mundo real de tal índole, creando una red de información sin alterar, de forma gratuita y segura para muchas personas que carecen de libertad de expresión. Este es un gran paso y un ejemplo para comprender que hay muchos modos de ver y entender los videojuegos, y que nos pueden ser útiles en muchas ocasiones, sobretodo en los peores momentos.

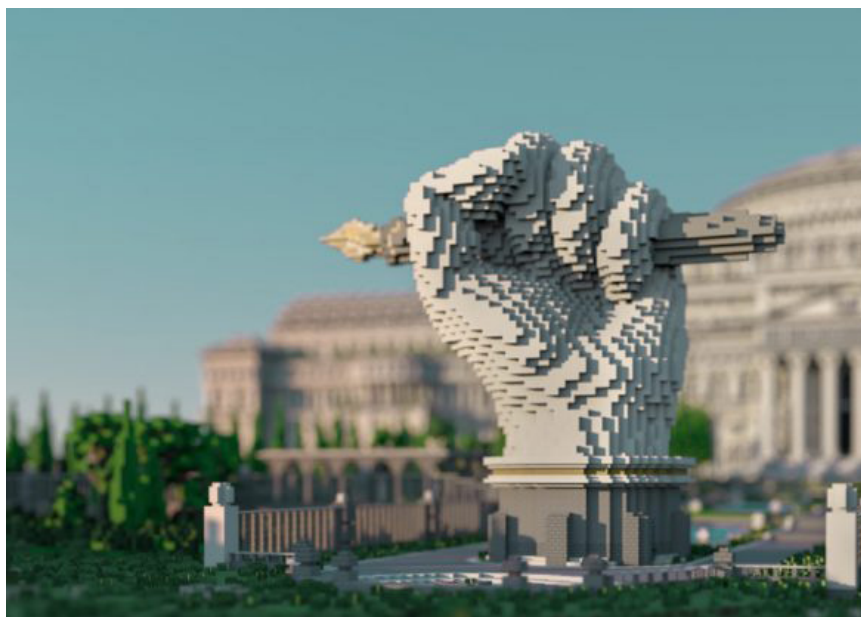


Fig.40 Captura de pantalla del servidor Uncensored Library, 2020

¿Qué sucede cuando nos encontramos en situaciones complejas, como podría ser una pandemia, una catástrofe económica o el fin del mundo? El papel del arte en tiempos de crisis es clave. ¿Qué haríamos sin música? ¿Qué haríamos sin los programas de televisión, las series o el cine? ¿Qué haríamos sin juegos? El ser humano necesita beber de las fuentes de entretenimiento que nos da el arte, y el mundo de la cultura en general, para poder transportarnos a otras realidades y así evadirnos de lo que sucede en el mundo real. Es por eso que los juegos, el humor y el arte tienen una función vital en la humanidad. Tal como hemos mencionado anteriormente, el humor nos sirve como una herramienta a la que poder aferrarse en las situaciones más difíciles. Y por suerte o por desgracia en el momento en el que se escribe este trabajo estamos atravesando una situación muy difícil. Es el momento idóneo para recurrir al humor. Esto no significa que frivolicemos la situación o no creamos que es algo muy serio, usar el humor ahora mismo es la reacción natural de nuestra mente, es una de nuestras emociones más básicas y que nos ayuda a amortiguar la tensión y el estrés de aquello que desconocemos.

Al empezar el confinamiento puede que nos sintiéramos golpeados por la

realidad de un encierro forzado, parecida a los cuadros de Edward Hopper. Si normalmente la cantidad de memes y chistes que se pueden crear a diario ya alcanza números incontables, ahora que estamos confinados las posibilidades son infinitas. En los momentos más críticos entran en juego diferentes formas de emplear nuestro valioso tiempo, entre las cuales destacan aquellas que son capaces de transportarnos a otros mundos y nos distraen de la aterradora realidad.

Pero... ¿Qué son los memes?

### **3.6 La memética y el humor mediante imágenes**

Hemos podido ver muchos memes sobre el acopio de papel higiénico cuando estábamos a punto de empezar la cuarentena y sobre los orígenes del virus que hemos mencionado anteriormente, y también durante el confinamiento relaciones establecidas entre vecinos a través del balcón mediante juegos y música. Pero el humor no entiende de confinamiento, ni cuando se mezclaron las caceroladas con los aplausos a los que estaban en primera línea cuidando a los infectados ni en la peor fase de contagios y fallecimientos. El humor no desaparece, se adapta y muta ante una situación crítica, aunque en ocasiones pueda llegar a molestar no dejará de acompañarnos.

Los nuevos medios siempre han sido la vía de propagación por excelencia perfecta para la pandemia de los memes, pero esto se ha visto magnificado para los amantes del pitorreo debido al largo tiempo libre del que se dispone en confinamiento. La difusión de los memes actúa de manera parecida a la de una epidemia. La memética o memología es una hipótesis de contenido mental basado en una analogía de la teoría de la evolución de Darwin, popularizado por el biólogo evolutivo Richard Dawkins en *El gen egoísta* (1985). Según Richard Dawkins los memes deben ser considerados como estructuras vivientes, no solo de forma metafórica. Como descendiente del humor, el meme cuenta con varias definiciones, Susan Blackmore (1999) reformuló la definición de meme como cualquier cosa que se copia de una persona a otra, ya sean hábitos, habilidades, canciones, historias o cualquier otro tipo de información. Afirmó también que los memes son replicadores, es decir, son informaciones que son copiadas con ciertas variaciones o selecciones a modo de purga, compitiendo en nuestra memoria por ser copiados de nuevo.

El ciclo de vida del meme empieza por la asimilación del mismo. La asimilación tiene lugar cuando el meme es reconocido, comprendido y aceptado por el individuo receptor. Para que esto sea posible y el meme se reconozca, debe ser lo suficientemente notable para destacar y ser apreciado. Para que sea posible comprenderlo, debe ser representable por el sistema cognitivo del individuo, es decir, debe encajar en el pensamiento subjetivo del receptor. Y la aceptación del meme sucede solo si es verosímil, puesto que el individuo deberá estar dispuesto a entender y creer en el concepto de ese meme.

Tras esto, empieza la fase de retención. Esta segunda fase se refiere a que el meme o imagen en cuestión deben incubarse o permanecer algún tiempo en la memoria. Cuanto más tiempo permanezca, mayor será su probabilidad de propagarse, influyendo a otros huéspedes. El meme debe ser conservado por el anfitrión a través de la memoria que define la propia selección que experimentan algunos memes, decidiendo su supervivencia. La retención dependerá de la importancia de la idea y de la cantidad de veces que se repita.

Con el fin de ser transferido, el meme debe surgir de este almacenamiento y entrar en el estado físico, es decir, en el estado en el que podrá ser percibido por otros individuos. Esta es la expresión, que en su forma más obvia es el habla. Para que sea posible la última fase, la transmisión, es necesario un medio o portador estable que actúe a modo de vehículo. Los medios de transmisión por los que se expresan los memes pueden ser libros, fotografías, catálogos, discursos, charlas... Aunque el medio que más índice de infección provoca son las redes sociales si nos referimos a las imágenes, por su inmediatez y la facilidad de viralización que encontramos en ellas. Tras esta última etapa, el meme puede volver a comenzar todo este proceso o ser descartado y eliminado en alguna de estas cuatro fases.

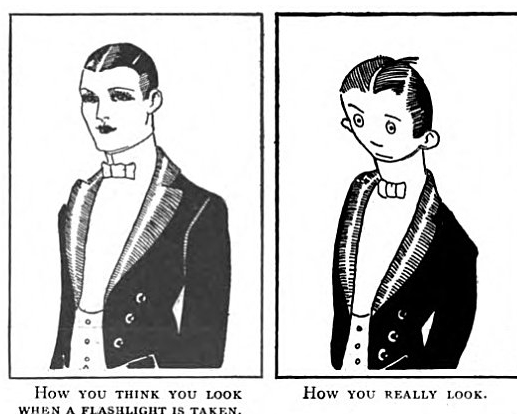


Fig.41 ilustración de la revista Judge de 1921, supuesto primer meme de la historia

Al igual que las enfermedades de transmisión sexual, los memes mantienen una lucha por sobrevivir en el mundo y transmitirse de unos a otros para mantenerse con vida. En esta especie de competición humorística, resulta más sencillo sobrevivir como grupo, llegando a formar un conjunto denominado “complejo de memes coadaptados” o “memeplexes”, término acuñado por Richard Dawkins en *El gen egoísta* (1985). Estos son un conjunto de memes que se proporcionan un apoyo mutuo y sobreviven con más facilidad. Este comportamiento se puede ver en ejemplos del mundo real como los movimientos artísticos, musicales, culturales, el lenguaje, en los paradigmas y teorías científicas. El mejor

medio de supervivencia para estos memes es un complejo cultural estructurado, con patrones de comportamiento, música, estilo etc. Es decir, definen un estereotipo que engloba a huéspedes concretos, asegurando su transmisión entre todos los miembros de esta red.

Los memes son tan amplios como el humor, y es por eso que tratar de clasificarlos en categorías concretas constaría de un principio pero nunca de un final. Dawkins describió a los memes de Internet como un “secuestro de la idea original” (Dawkins, 1985:227), implicando con ello que el concepto de meme ha mutado y evolucionado por sí mismo, al igual que el humor. Maestro considera en este contexto que “Hubo un tiempo en el que las personas jóvenes, tenían inquietudes, eran inteligentes y que estudiaban en una universidad, hacían tesis doctorales y trabajos de investigación. Hoy esas gentes hacen memes.” (G. Maestro, J. 2020)

La propagación de los memes a través de internet es debida a la naturaleza del propio medio, basado en la premisa de compartir información. Es natural encontrar entre tanta información accesible el inevitable tufo del humor. Uno de los primeros memes de los que se tiene constancia y transmitido por internet fue una imagen animada (gif) de un bebé bailando, que apareció en 1996 conocido como “Ooga-chaka Baby”. Cualquier imagen o vídeo sacada de su contexto original es susceptible de ser modificada para cambiar su significado para conver-



Fig.42 Frame del gif Ooga-chaka Baby, 1996

tirse en un meme o tener la capacidad de serlo sin modificación alguna. Un claro ejemplo de esta afirmación son las imágenes que podemos encontrar en páginas de compra y venta de imágenes de ejemplo o imágenes de stock. ¿Pero cómo definimos un meme de internet? Podemos definirlo como una conjunción de una imagen y un texto con intenciones humorísticas la mayoría de veces, difundido por internet. Como idea general está bien, pero no es una definición que sirva para todos los tipos o géneros de memes que existen. Es una tarea prácticamente imposible teniendo en cuenta la magnitud de este tipo de contenido que

se genera diariamente, podemos encontrar más de 25.000 entradas de memes confirmados en la página dedicada a documentar estos fenómenos de internet, incluyendo vídeos virales y celebridades web llamado *Internet Meme Database*.

¿Cómo podemos explicar las imágenes sin contexto, esqueletos con instrumentos de metal, ranas en monociclos, polillas obsesionadas con lámparas o la prohibición total de la letra “N” por ser un “glifo prohibido” en el léxico online? De entre todos los tipos de memes que existen, hay una subcultura o categoría que se aproxima al humor negro y que rompe con lo convencional mediante contenido de calidad pobre, sarcástica, agresiva y con propósitos cómicos en general.



Fig.43 Ejemplo de shitposting, autor desconocido.

Se trata del *Shitposting* (del inglés shit “mierda” y posting “publicar”) en foros de internet o en redes sociales. El origen del término es desconocido, pero la instancia más antigua que se conoce es una publicación en *Something Awful Forums* el 10 de Abril de 2007. El término se empezó a extender más tarde, definido por un usuario de Urban Dictionary como el acto de hacer o crear una publicación fallida,

siendo inútil y de nula ayuda. Memes que carecen de lógica, estúpidos, absurdos y elaborados erróneamente de manera intencionada, llenos de fallos y de faltas de ortografía. Podríamos decir que esta clase de memes podrían considerarse un movimiento neo-neodadaísta (ya había un movimiento neodada de corta duración en la década de 1950). Desde el humor más absurdo son la versión más cercana al juego y a la experimentación con los memes.

También los memes son utilizados como medio propagandístico o como señas de identidad para grupos ideológicos concretos o subculturas específicas. Así como podemos encontrar memes sobre los egipcios y las pirámides, podemos ver que la modificación de algunos de estos memes usados comúnmente para el humor pueden llegar a ser símbolos políticos en la red. Para poder ilustrar esta afirmación, nos remontamos al año 2005 cuando Matt Furie creó *Boy’s Club*, protagonizado por un grupo de animales hechos con el programa Microsoft Paint. Se volvió muy conocido cuando uno de los protagonistas, la rana Pepe, se convirtió en uno de los memes más utilizados por la extrema derecha para atraer adeptos a su terreno. El creador, harto de que se le vinculara con movimientos de odio y de que su creación fuese el símbolo de ideologías de corte racista, misógino y fascista, acabó “matando” en

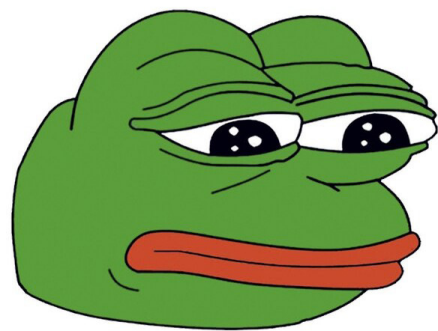


Fig.44 Pepe the Frog, Matt Furie 2005

2017 a Pepe la rana. Este no es el único símbolo reformulado por la ultraderecha actualmente, bajo la apariencia de memes, gifs e imágenes de carácter irónico y humorístico, se esconden discursos de odio relacionados con ideas fascistas, proliferando entre los usuarios que se consideran a sí mismos como Alt-right o derecha alternativa, y que comparten ideas de odio hacia 'el otro bando'. Culpan en todo momento a los demás por ofenderse fácilmente, tratando de disfrazar estas ideas con el manto protector del humor negro.

Páginas como *4chan* o *Forocoches* fomentan este tipo de contenido e incrementan sus usuarios, creando lugares donde retroalimentar este tipo de ideas y memes. Flaco favor le hace al humor este tipo de creaciones, ya que ciertas imágenes llenas de odio pueden acabar siendo asimiladas como si fuesen un meme y por tanto esparcidas como tal, incluso por personas ajenas o contrarias a ese tipo de ideas. Llega a ser incluso ridículo que un personaje hecho con Paint para un cómic de baja calidad se haya convertido en un símbolo lleno de significado fascista. Esto causa la aparición de grupos que abrazan estos símbolos y crean contenido de este tipo, como los denominados Incel (involuntary celibate), en español celibato involuntario, que no son otra cosa que hombres que se sienten víctimas y culpan a la sociedad de todo lo que les sucede, acompañados de una extrema misoginia. La "derecha alternativa" ha logrado usar la ironía como una afilada arma, usando el humor acompañado de la ambigüedad como tácticas de confusión para sus adversarios. Se difunden mediante estas imágenes que pretenden ser un meme la noción de la superioridad de los blancos, mensajes islamóforos y misóginos, a través de la ironía y de su conocimiento de la cultura de internet. La cultura "trol" se ha convertido por desgracia en el escondite perfecto para que el fascismo y las ideas de odio se escondan a plena vista. ¿Hasta qué punto es irónico hacer el saludo nazi en un vídeo dirigido al presidente de Estados Unidos en vísperas de su victoria electoral?

Es imposible no recurrir a la Ley de Poe, un aforismo surgido de internet, según el cual no podemos hacer parodia de una postura ideológica extrema sin aclarar nuestras intenciones explícitas si se trata de una broma. El contenido irónico puede llegar a tener consecuencias en la vida real, como por ejemplo el caso de Edgar Welch, que cargado con un arma se presentó en el establecimiento Comet Ping Pong Pizza, tras haber interiorizado la teoría conspiratoria del Pizzagate (la cual implicaba a muchas personalidades famosas y altos cargos políticos). Foros de internet y medios de la extrema derecha difundieron esta teoría fundamentada en supuestos correos electrónicos filtrados de John Podesta (presidente de la última campaña presidencial de Hillary Clinton), indicando que el restaurante era un punto de encuentro para una red organizada de pederastas. Puede que repetir con ironía las ideas de la extrema derecha contribuye a sentar las bases de la normalización del racismo, la misoginia y la islamofobia hasta tal punto que calan en las mentes más influenciadas, causando sucesos como el que acabamos de ver.

Es cierto que podría aplicarse una censura o tratar de eliminar este tipo de contenido en la red, de no ser por el llamado efecto Streisand. Este efecto sucede cuando se trata de censurar o encubrir cierta información, ya que tiene el efecto contrario acabando ampliamente divulgada y esparcida, recibiendo mayor notoriedad y visibilidad de la que hubiera tenido originalmente. La única forma de combatir esta clase de mensajes no es entonces la censura, sino analizar quién y cómo elaboran esta clase de discursos y no tomárselo como una broma sino como algo extremadamente serio. También encontramos casos en los que los memes son usados por grupos de manifestantes, mandando mensajes concisos a modo de protesta mediante esta clase de imágenes humorísticas.

Al momento que escribimos este trabajo se ha difundido una campaña en contra del gobierno actual, que lleva por nombre “Gobierno dimisión” y que cuenta con un diseño cartelario que nos puede recordar al formato clásico de los memes tradicionales, con una imagen de Pedro Sánchez en el centro en blanco y negro, con letras rotuladas en una tipografía similar a la Impact, la más utilizada en los memes de este formato. Curiosamente también puede recordarnos a la cartelaría nazi ya que la sombra de la nariz nos evoca a cierto dictador. Tal es la magnitud de impacto de esta imagen, que se han visto pancartas y octavillas, utilizada por una gran cantidad de todos los manifestantes que decidieron participar en la protesta. Pero para sorpresa de nadie, esto no termina aquí. Los que decidieron quedarse en casa y no darle apoyo a esta campaña se dedicaron a hacer memes de los que estaban protestando, a modo de protesta. Hemos podido ver diferentes variaciones y parodias de la imagen de esta campaña, en una batalla campal por ver quién hace la mejor broma o el mejor chiste, usando el humor contra las mentiras por el montaje de este cartel.

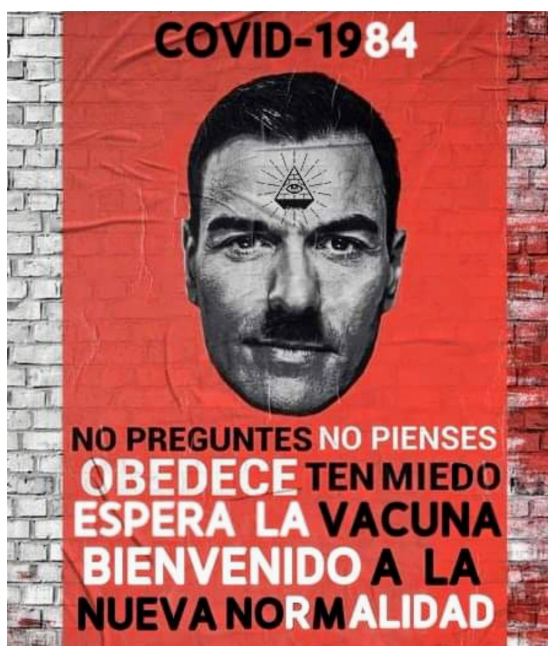


Fig.45 Fotomontaje usando el cartel original, autor anónimo 2020

En definitiva, memes que no deberían ser memes y tratan de serlo de cualquier manera, incluso siendo discurso de odio. Tan amplio es el humor que a veces sirve como medio para esparcir odio y ser dañino, y por eso hay que aprender a diferenciarlo sin caer en el error. Habiendo aclarado en la medida de lo posible el contexto y el estado del humor actualmente, es el momento de preguntarse hacia dónde se dirige. Es cierto que el humor sigue una evolución tal y como hemos expuesto, que va y viene por distintas ramas hasta por aquella



en la que casi se convierte en anti-humor y se contradice, o lo que definiremos a partir de ahora como "Posthumor". Contrariando las bases tradicionales del humor, llevando al extremo la incomodidad y la rareza, pero causando extrema risa y diversión a las personas adecuadas enalteciendo lo absurdo, grotesco, desagradable e incluso obsceno, llegando a burlarse del humor en sí.

Tratando de concluir de alguna manera esta parte teórica, hemos intentado dar un paseo por la amplia biblioteca del humor, seleccionando las obras o los temas que hemos considerado apropiados para contextualizar el trabajo teórico o por lo menos formular preguntas que se verán reflejadas en la parte práctica del mismo. No podemos dar conclusiones o un final certero al humor, puesto que está en constante evolución y como hemos dicho reiteradas veces, la subjetividad impera en sus cimientos por definición. Pero sí que podemos especular con su futuro y sus vertientes, y es por eso que el posthumor es una de esas ramas que nos interesa y tomaremos como referencia para tratar de crear un anti-videojuego desde el humor negro, con matices inconfundibles de posthumor. Evidentemente se tratará desde la subjetividad más absoluta, haciendo una reflexión a través de todo lo anteriormente enunciado y sin tratar de buscar un resultado claro. Se tratará de experimentar con el humor a través de un anti-juego.

# 4.PROYECTO

## 4.1 Introducción

Tal y como se puede imaginar cualquiera que lea este trabajo de investigación teórico-práctico, en este trabajo estamos proponiendo lo siguiente: Usar el difamado humor como la base, los cimientos y el motivo creativo de un videojuego. Pero ¿Por qué el humor?

El medio al que nos estamos enfrentando, tal y como hemos comentado anteriormente, está en constante evolución. Es cierto que juegos con una intención más ensayista o experimental sobre el medio han usado los videojuegos para el dramatismo o cuestionar el propio medio, tal y como podemos ver en títulos como *Dr. Langeskov*, *The Tiger*, and *The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist* o *The Stanley Parable*. Pero por desgracia el humor no es la esencia de esta clase de juegos y es por ese mismo motivo que tenemos la imperiosa necesidad de empezar este camino del humor. El objetivo final, si es que brota la necesidad durante el proceso de tener un objetivo concreto para esta obra, no es el de resolver los grandes enigmas o cuestiones acerca del humor sino todo lo contrario. La intención es experimentar con el medio a través del humor.

Hemos realizado un juego de exploración 3D tipo *walking simulator* construido a base de assets gratuitos y modelados sacados de páginas sin coste de internet, ideado para reflexionar acerca del humor negro, los nuevos medios, el fracaso, el tiempo, el aburrimiento y la creación de un videojuego de humor como si fuese un puzzle-collage ensamblado con piezas de distintos creadores, a modo de ensayo desde el punto de vista subjetivo del humor popular.

Lo que aquí se plantea es un videojuego collage ensayístico sobre el humor negro, y el humor en general. Como el humor es idiosincrásico, este videojuego tratará de amoldarse a la idea de la subjetividad del humor, de modo que para ser coherentes con lo planteado la construcción del videojuego deberá ser un conjunto de partes realizadas por varias personas, para tener en cuenta los mayores espectros limitadores del humor posibles. Para tratar con seriedad el humor y los videojuegos, contaremos con una serie de anti-entrevistas ensayísticas, a modo de audioguías que no nos guiarán ni explicarán nada de estos páramos desconocidos, sino que tratarán temas que mantienen alguna relación o ninguna con el humor y con los videojuegos.

## 4.2 Metodología

La metodología que se plantea y se sigue a lo largo de la creación de este videojuego es similar a la que se seguiría montando un puzzle, con la ligera diferencia de no tener ninguna imagen o guía que nos permita seguir un patrón o destino final. Trataremos de investigar y obtener el mayor número de piezas posibles que nos sugieran algún tipo de interés. Una vez recopilado este material empezaremos a montar nuestro videojuego. Esto añade una visión subjetiva en cada una de las piezas o modelos utilizados, ya que son creaciones de diferentes autores y por tanto no estarán hechas ni pensadas para utilizarse de la misma forma ni desarrolladas en el mismo estilo, tal y como sucede en el humor con sus diferentes variantes y matices. En cuanto al sonido trataremos de crear un audio con ideas subjetivas dentro de este rompecabezas, mediante una serie de conversaciones con terceras personas divagando sobre temas variados que podrán tener relación o no con el humor. Estas conversaciones son coloquiales y se mantienen en un tono coloquial para otorgar frescura y dinamismo a los audios.

## 4.3 Lenguaje y software utilizado

La producción de esta parte del proyecto consistió en implementar las mecánicas dentro del juego de forma correcta, mediante el uso de programación en lenguaje “C#” y el software Unity. Se estudió y desarrolló el correcto funcionamiento de todas las partes del juego, con el objetivo de presentar una versión jugable, con posibilidad de actualizar si fuera necesario.

El software que se ha utilizado durante todo el proyecto ha sido Unity Personal versión 2019.3.15f1. Unity es un motor de videojuego multiplataforma, distribuido por la empresa Unity Technologies. Dispone de tres versiones diferentes: Unity Professional (Pro), Unity Plus y Unity Personal. En este caso se ha escogido Unity Personal al ser gratuito y disponer de todas las funciones necesarias que requiere este proyecto, contando también con una tienda interna de componentes que ha sido uno de los pilares fundamentales para el contenido del conjunto del trabajo. El lenguaje de programación que se ha utilizado e implementado es el lenguaje C# sobre el editor de lenguaje Visual Studio Code. Este es un entorno de desarrollo que permite la edición de código y con el que podemos trabajar en lenguaje C#. Este lenguaje está orientado a objetos, totalmente compatible y funcional con el software de Unity. Con este lenguaje se han programado los scripts. Estos “scripts” o archivos de órdenes, son los encargados de hacer que las diferentes partes de un juego respondan a las interacciones del jugador y, en este caso, los scripts desarrollados para todo el proyecto han sido únicamente dos: un script que nos permite realizar una transición de una sala a otra y un script que nos permite cerrar el juego en su totalidad desde la tecla “esc”.

Para entender el funcionamiento del script, hay que entender primero la naturaleza de los objetos de juego o *gameObjects* del entorno de trabajo Unity. Cada objeto creado en nuestro espacio de trabajo lleva, normalmente, áreas de colisión. Estas áreas de colisión pueden estar activas o inactivas, es decir, si están activas podremos colisionar con ellas como es el ejemplo de las paredes del museo o el suelo, y si están inactivas podremos atravesar estas áreas. Estas áreas de colisión contienen el primero de los scripts mencionados anteriormente. Su función es sencilla: detectar el collider o el área de colisión del jugador y cambiar de escena. De esta forma, cuando el jugador pasa la zona de colisión con el detector o trigger designado y activado para ello, se activará la función programada en el script, ejecutando la orden de viajar a la siguiente escena.

## 4.4 Estructura

Tal y como hemos enunciado en la parte teórica de este trabajo, el humor siempre ha estado en un segundo plano a lo largo de la historia del arte. Es por eso que desde nuestra posición defensora del humorismo absoluto, es nuestra responsabilidad crear el mejor-peor museo del humor en el cual se expondrán todas las obras que consideremos subjetivamente relevantes, crearemos salas llenas de sinsentido y crearemos un recorrido difícil de entender pero que pretende ser humor.

Para realizar esto de forma adecuada, es necesario dejar claro que se trata de un videojuego tipo exploratorio en 3D (walking simulator), en el que la interacción será limitada o prácticamente nula, ya que la idea general es que trata de un museo y no se permite tocar nada. Estará dividido por salas de diferentes tamaños, sin seguir un orden coherente, sino que se decidirá de forma aleatoria. Se trata de un avance lineal de sentido único sin posibilidad de retorno, es decir, cada vez que el jugador pase de una sala o nivel a otro no podrá volver atrás, aunque en todo momento se puede salir y comenzar de nuevo. El número total de salas que componen el museo es de siete, empezando por la entrada al museo, seguido por un pasillo de obras de arte procedentes de internet, una sala sobre política, un pasillo infestado de sardinas, una sala con imágenes de dudosa procedencia, una sala de cine con vídeos cortos y un desierto a modo de final. Cada sala, a excepción de la última de estas, cuenta con una puerta que conduce al jugador a la siguiente mediante un script simple que salta de una escena a otra.

Este script detecta cuando el jugador entra dentro de la zona de colisión del objeto 3D que está establecido como salto de escena, de modo que cuando el jugador colisiona contra este objeto pasa al siguiente nivel. Esto se repite a lo largo de todo el juego, siendo la única posibilidad de avanzar en este universo. Si presionamos la tecla "ESC" en nuestro teclado el juego se cerrará directamente, puesto que no cuenta con un menú o con opciones que puedan modificar nada del juego.

## 4.5 Concepto y contenido

La idea principal es la de crear un espacio expositivo e incluso museístico para todo aquello relacionado con el humor, utilizando para ello el concepto de antijuego ya que es la contradicción natural del videojuego. Este concepto y esta idea se ven condicionadas por la metodología utilizada, puesto si entendemos que el humor es subjetivo e idiosincrásico, los componentes que forman la totalidad del antijuego deben ser necesariamente subjetivos. Es por esto que se toma la decisión de construir los niveles utilizando una de las herramientas características de Unity 3D, la tienda de assets. Estos componentes serán gratuitos, puesto que este proyecto no pretende ser puesto a la venta ni ser comercializado de ninguna manera y el hecho de usar componentes gratuitos lo dotan de la accesibilidad característica del humor. De la misma forma si todo el mundo puede hacer y disfrutar humor, este juego debería ser, por norma general, subjetivo, accesible y democrático para cualquier individuo dentro de las limitaciones pertinentes que se dan en el mismo programa.

El contenido de la primera sala está dispuesto a modo de introducción, con un audio que nos informa acerca de los controles y contenido del museo. En este salón descubrimos los movimientos y la ambientación general de todo el juego, y de cómo se nos permite y a la vez restringe el movimiento. Los elementos seleccionados para esta introducción son un cartel que nos indica que pulsemos la tecla “ESC” de nuestro teclado. Esto es una trampa puesta intencionadamente para que dejemos de jugar y a la vez aprendamos a salir de él.

La sala forma un pasillo extenso y se ha eliminado el techo para ver la inmensidad del cielo y dar la sensación de ser más grande de lo que ya es el lugar.

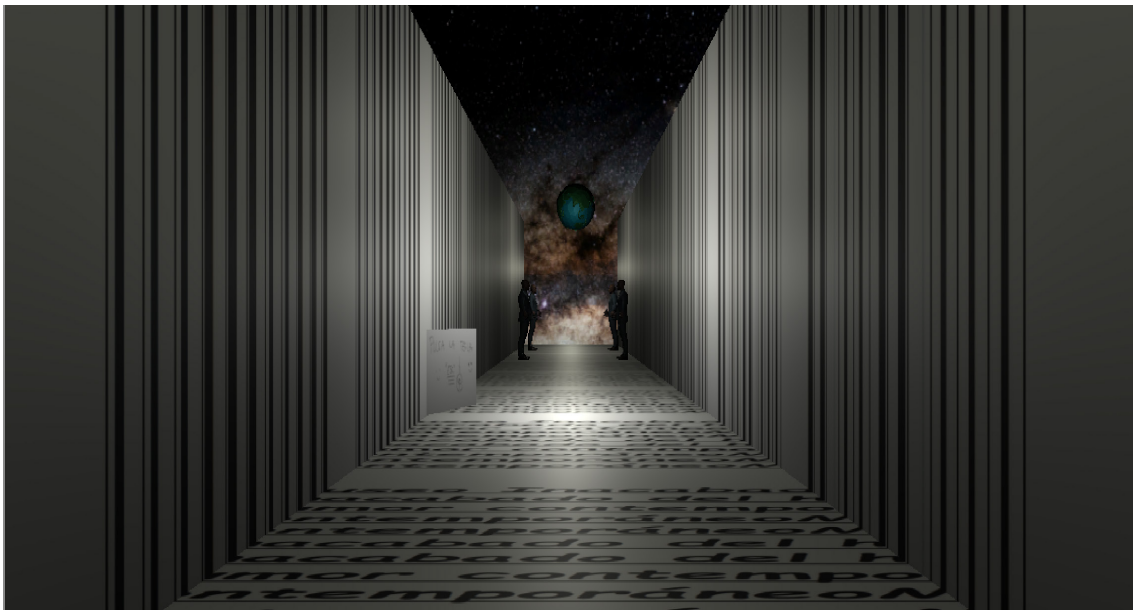


Fig 46 Captura de pantalla del MIHC, 2020

A los laterales están dispuestos una serie de personajes trajeados, que bailan en bucle uno delante del otro marcando el camino para seguir avanzando en el museo. A estos personajes trajeados se les ha aplicado una animación para que bailen, aunque de una forma muy precaria ya que podemos ver cuando termina y empieza cada animación. De la misma forma en mitad de la sala encontramos otro visitante del museo, un tigre petrificado por la inmensidad del universo y el baile hipnótico de estos extraños gigantes. El suelo y las paredes tienen el título del museo repetido varias veces, en la tipografía más utilizada “Comic Sans MS”, considerada una de las peores tipografías para la impresión. Muchos diseñadores consideran que está pobremente diseñada y es de las más utilizadas a la hora de elaborar contenido humorístico en internet debido a estas connotaciones. Al final de la sala encontraremos la puerta que nos llevará a la siguiente sala o habitación del museo.

La segunda sala contiene más de sesenta imágenes extraídas de internet que catalogamos y se conocen comúnmente como “memes”. Dispuestas en las paredes como si fueran obras de arte. Podemos avanzar lentamente mientras observamos cada una de estas imágenes. Por cada imagen que podemos observar es necesario crear un objeto dentro del espacio de trabajo, situarlo e implementarlo en la escena correctamente. Aproximadamente hay cincuenta imágenes y materiales diferentes creados a partir de estas imágenes. A lo largo de un mes se han ido seleccionando la mayor parte de estas creaciones, tras

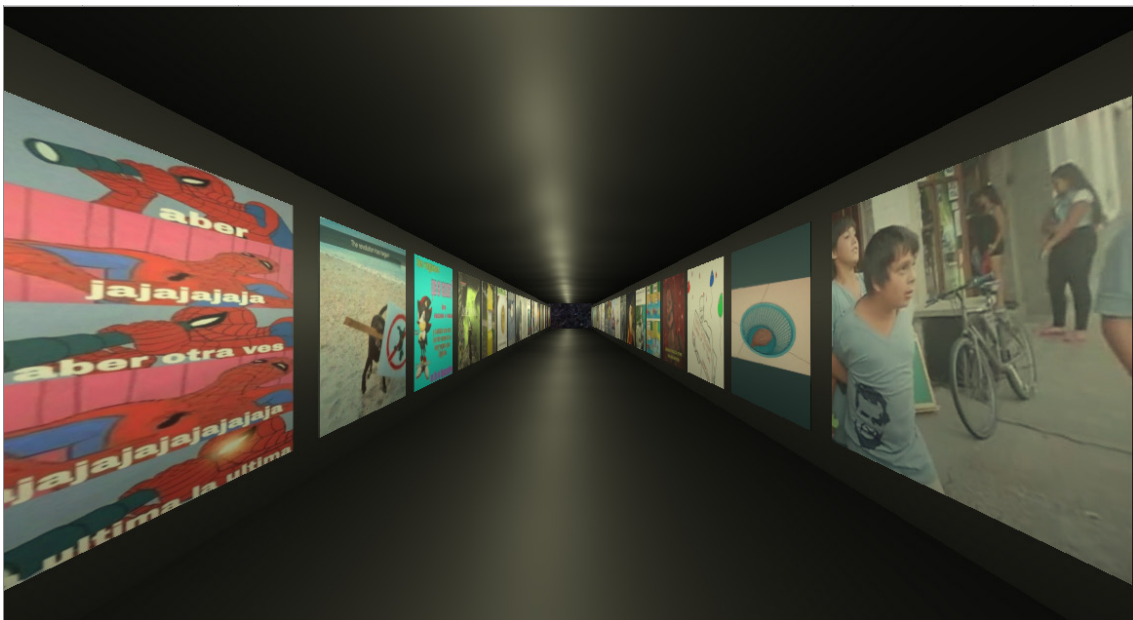


Fig 47 Captura de pantalla del MIHC, 2020

una exhaustiva recopilación y selección de imágenes. El resultado es parecido al que tendría una galería convencional de arte, aunque con otro contenido claramente contradictorio a la concepción tradicional de arte que comúnmente se tiene en mente, cerca del humor más popular y coloquial que podemos encontrar

mayormente en las redes sociales y en internet en general.

En la tercera de estas habitaciones nos encontramos en una sala llena de connotaciones, imágenes, figuras, esculturas y memes cercanos a la política, tanto nacional como internacional. Se trata de una sala que recorre diferentes personajes históricos desde el punto de vista humorístico más canalla, desde Donald Trump hasta personajes populares o viralizados en internet. En esta sala aparecemos en el lado estadounidense, lleno de banderas en representación de todo el patriotismo, junto a más visitantes del museo que en este caso son pequeños porcinos. En la zona de EEUU podemos ver una imagen de un desnudo integral del presidente Trump, que se hizo viral en las redes sociales aproximadamente en Mayo de 2020. Se trata de una imagen de la artista Alison Jackson, de la serie Mental Images. Si avanzamos por esta estrecha sala, veremos como aparece por primera vez un elemento audiovisual expuesto. En este caso se trata de una recopilación de vídeos de Donald Trump modificado para que su imagen se vea cómicamente ampliada seguida por una música que en conjunto evoca al humor y la burla. En medio de este salón encontramos un busto de Iósif Stalin encima de tres encendedores junto al himno de la URSS y una imagen del dictador riendo mientras nos manda al gulag. En esta segunda mitad nos encontraremos con un escenario más nacional, con varias filas de soldados condenados a andar eternamente por el museo. De nuevo aparecen elementos de vídeo y audio, con personajes y creaciones que de algún modo u otro se han hecho virales en la red, siempre desde la posición privilegiada del humor. La puerta que nos conduce a la siguiente escena del museo se encuentra, intencionadamente, en un lateral del pasillo junto a la imagen de Stalin.



Fig 48 Captura de pantalla del MIHC, 2020

La cuarta de estas estancias es una de las más lentas de todo el museo, puesto que nos encontraremos con lo que deberían ser 614 peces, con el pequeño detalle de tener una animación desastrosa, lo que provoca que se deformen incontrolablemente y creen un ambiente incómodo y difícil para el jugador. Al tener características físicas y cajas de colisión incorporadas, impedirán el avance rápido del jugador de manera intencionalmente molesta y tediosa. Las extrañas deformaciones surgen al modificar el tamaño y la orientación del modelo 3D original destinado a ser animado, provocando las divertidas y extrañas deformaciones. Al final de este estrecho lugar, encontraremos la puerta que nos conduce al siguiente escenario.

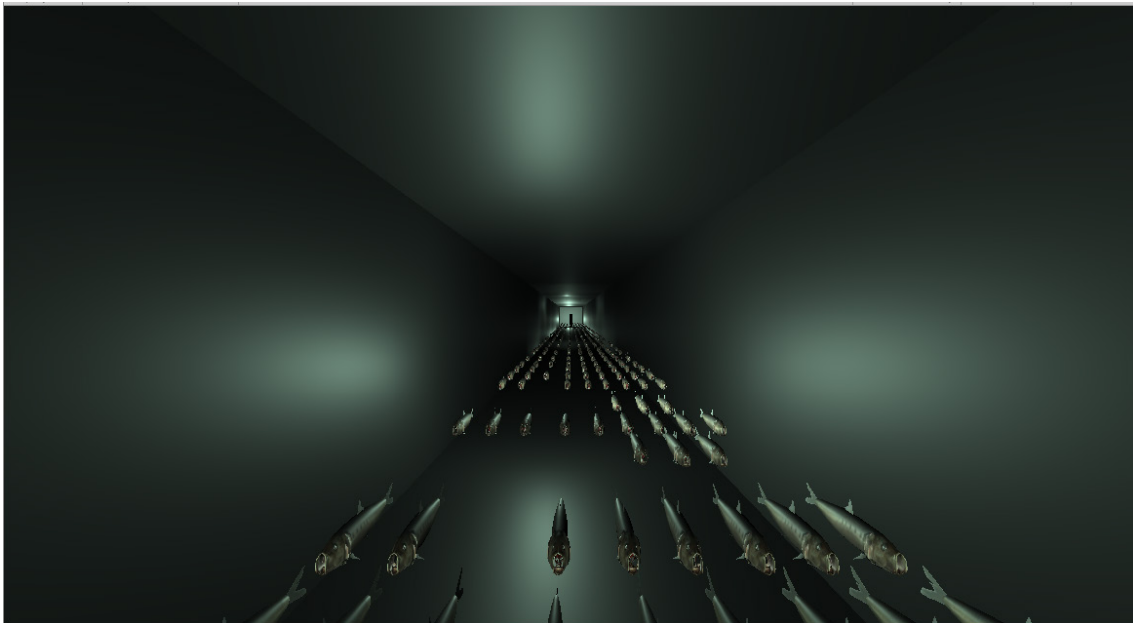


Fig 49 Captura de pantalla del MIHC, 2020

La estructura de la quinta sala es similar a la segunda, solo que las imágenes que están dispuestas en las paredes contienen una esencia singular. La clasificación coloquial de estas imágenes es popularmente conocida como cursed (“maldito” en castellano), y cuenta con millones de seguidores en muchas redes y foros. Se trata de imágenes que tienen una naturaleza perturbadora, hechas en extrañas circunstancias, con elementos surrealistas y que resultan chocantes para muchos de los que las llegan a ver, como por ejemplo fotos de comida mezclada con detergente o escenas asquerosas y repelentes. Esta clase de imágenes entrarían dentro del amplio espectro del humor más raro y absurdo, y están dispuestas junto a algunas ilustraciones propias que encajaban dentro de esta estética y que se han utilizado en este espacio expositivo concienzudamente. Desde los tipos de memes sería la peor parte del anteriormente mencionado shitposting, ya que estas son imágenes semejantes a las que se suelen utilizar para llevar a término esta práctica popular en muchas redes sociales. A lo largo de este pasillo, podremos observar un vídeo dispuesto repetidas veces en bucle, puesto que se trata de un vídeo viral que podemos clasificar como cursed



según la etimología coloquial de la comunidad de usuarios y creadores de shi-tposting de internet. Se trata de un vídeo modificado del artista estadounidense Bob Ross, generado a partir de deep learning usando técnicas de “deep dream” y “wavenet”, creado por Alexander Reben. Se ha elegido un fragmento del vídeo para enfatizar en la rareza de las imágenes y la singularidad de las mismas, dispuestas en bucle y repetidas veces para que el efecto de extrañeza sea cada vez mayor. Como se ha visto repetidas veces anteriormente, al final del recorrido encontraremos la puerta a la siguiente sala o habitación

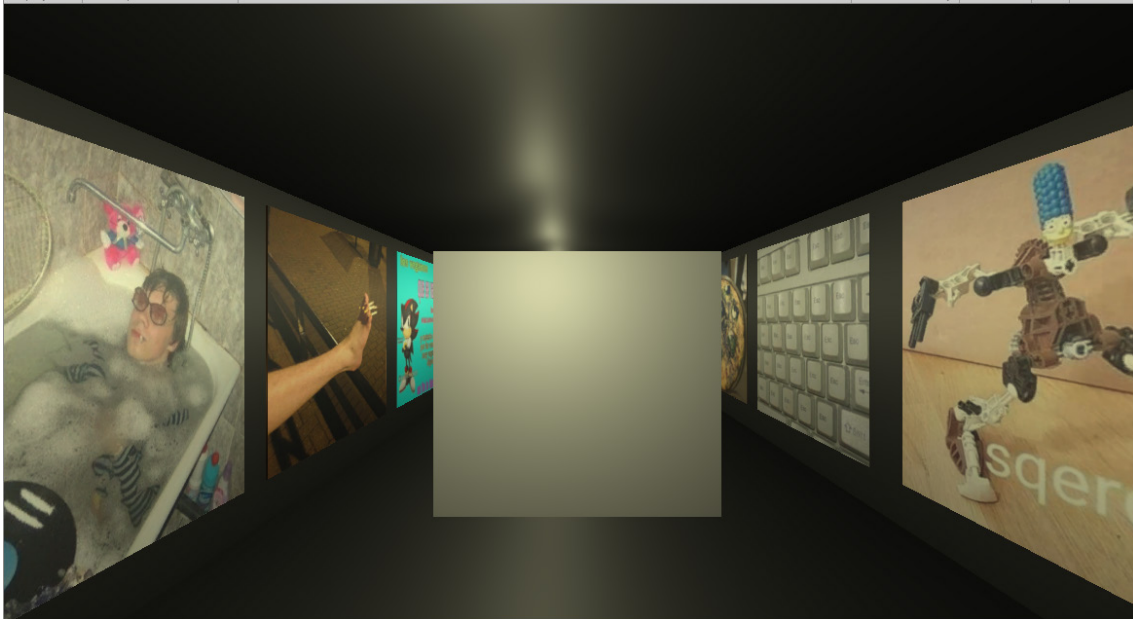


Fig 50 Captura de pantalla del MIHC, 2020

La sexta sala es diferente a las anteriores en todos los aspectos. En esta nos encontraremos con un recorrido en zig-zag, en el cual podremos ver y escuchar 30 vídeos recolectados a través de redes sociales, que nos sirven para hacer un recorrido de cortometrajes relacionados con el humor. La variedad temática o de contenido de estos vídeos impide clasificarlos todos en etiquetas precisas, puesto que muchos podrían ser una categoría individual debido a la singularidad que les caracteriza, aunque sí algo tienen en común es que han sido o son virales en redes, y que entran dentro del concepto de humor que necesitamos en este caso. Cada uno de los vídeos ha sido separado de su audio original para tener control sobre el espacio sonoro, ya que al tener tantos elementos audiovisuales reproduciéndose al mismo tiempo sería imposible entender el sonido de todos estos elementos simultáneamente. Es por esto que se ha situado delante de cada uno de los vídeos un objeto de juego invisible que sirve a modo de parlante para el audio de estos cortometrajes, que más adelante comentaremos cómo han sido configurados. Al terminar esta sala, pasaremos al último de estos niveles si atravesamos la puerta situada al lado del último vídeo.



Fig 51 Captura de pantalla del MIHC, 2020

Esta última no es una habitación cerrada ni un pasillo estrecho, sino todo lo contrario. Nos encontraremos con un desierto, un espacio abierto sin paredes ni guías y con más velocidad de movimiento. En esta especie de limbo, tendremos la oportunidad de explorar libremente todos los elementos dispuestos en él y si nos acercamos lo suficiente, podremos escuchar una serie de conversaciones grabadas durante el proceso creativo de todo el juego. Con esto se invita al jugador a reflexionar sobre todo lo que acaba de ver y de temas como la muerte, la violencia, el humor y los videojuegos. También se han incluido alguna opinión de personas que ya han tenido la posibilidad de visitar el museo, como críticos sin ningún tipo de criterio y con una opinión pactada previamente. Todo en un lenguaje coloquial, sencillo y mundano, sin ningún tipo de manipulación ni corte para que la esencia del contenido y las conversaciones se mantengan tal y como se llevaron a cabo en su momento. Entre los elementos que se pueden ver en



Fig 52 Captura de pantalla del MIHC, 2020

este espacio, el que más destaca es el esqueleto humano medio enterrado que, al ser de unas dimensiones estrafalarias tarda en reconocerse por el jugador.

## **4.6 Audios e iluminación**

A lo largo del recorrido del museo, una serie de audios nos acompañarán con breves introducciones a las diferentes zonas o salas, como una especie de anti-audioguía para entender qué estamos viendo en cada momento. Estas pistas de audio se activarán al empezar el nivel o escena correspondiente a la sala, y cada una de las personas que cuenta o narra cada sala es la misma que ha participado en su creación a lo largo del proceso creativo. Estos audios se ven afectados, recortados y condicionados por el juego, y es por ello que en la sala o escenario final del juego tendremos la oportunidad de escuchar todas las conversaciones a las que este proceso creativo ha dado lugar, siendo una serie de audio-ensayos sobre la muerte, el humor, los videojuegos, la violencia y otros temas en general que guardan cierta relación con el contenido de todo este trabajo. Todas las pistas de audio han sido grabadas desde teléfonos inteligentes, mediante notas de voz y grabaciones de llamadas mediante programas de comunicación por voz. En el museo se han dispuesto los audios en 3D, de forma que el espacio afecta al sonido y por lo tanto podemos configurar el volumen y la distancia a la cual podemos reproducirlos. Es por esto que se han dispuesto de forma lineal y no procedural, ya que es la opción más viable para reproducir muchos sonidos al mismo tiempo y evitar que se reproduzcan uno encima de otro puesto que llevaría al jugador a una confusión descontrolada y perderíamos mucha información durante la visita al museo.

La iluminación que se ha utilizado en todas las salas ha sido a través de puntos de luz manipulados para tener el efecto de luz museística, exceptuando la última sala que ha sido dotada de una iluminación global lineal ya que es un desierto. Todas las luces de la sala han sido ubicadas de forma desordenada y nunca en el centro para aumentar la incomodidad en todo momento.

## **4.7 Controles y primera persona**

Los controles utilizados para moverse por el escenario son las teclas WASD y la cámara o visión del jugador se mueve con el ratón. La cámara cuenta con una limitación de rango en vertical, lo que hace que la vista del jugador se restrinja y sea un movimiento más natural. De la misma forma la velocidad del jugador está muy limitada y no se puede saltar, lo que hace que sea un paseo obligatorio y tedioso, llegando a desesperar al espectador. Estos controles junto a la cámara en primera persona se han implementado gracias al asset gratuito de Aedan Graves First Person All-in-one. Esto nos ha permitido modificar la velocidad de los movimientos y configurar los controles en primera persona. Originalmente la velocidad de movimiento al andar es limitada a un rango de 10

puntos dentro del código, pero hemos modificado uno de los valores del mismo para poder manejar un rango más amplio (de 0 a 100 en vez de 0 a 10) y adaptar mejor los movimientos a nuestras necesidades.

#### **4.8 Dificultades y contratiempos**

La falta de material y herramientas causó un cambio drástico a la parte del desarrollo práctico, afectando en consecuencia a la investigación teórica. Este proyecto originalmente no estaba centrado ni enfocado plenamente en el humor. A causa de la pandemia y del confinamiento, la idea original se vio afectada por la falta de materiales y de espacios de trabajo, tales como los talleres de madera y metal de los que habitualmente se disponen en las instalaciones de la universidad.

Estos cambios y limitaciones pueden verse reflejadas en la metodología, puesto que con el tiempo justo y las herramientas limitadas se ha elaborado un proyecto desde la perspectiva más imaginativa posible, intentando aprovechar y optimizar al máximo todos los componentes que se tenían al alcance. La parte práctica de este proyecto que en este caso es el videojuego, ha tenido cierto nivel de dificultad a la hora de que los componentes o assets gratuitos que se han utilizado no crearan conflictos y errores entre sí dentro del juego, con lo cual cada asset ha sido revisado, estudiado y modificado atendiendo a estos errores que se deben evitar para que todo funcione correctamente.

En cuanto a la parte teórica, la dificultad y los contratiempos han aparecido durante la búsqueda y recopilación de bibliografía e información acerca del humor y el arte, en especial con la bibliografía sobre el humor en general. La bibliografía sobre el humor no es abundante y mucha de la misma ha sido buscada, leída y extraída de la red, puesto que no se permitía el acceso a la biblioteca de la universidad y era la manera más viable de buscar información.

## 5. Conclusiones

A lo largo de este proyecto de investigación teórico y práctico, se han abordado diferentes objetivos. Se ha realizado una investigación sobre las manifestaciones del humor en el arte y la cultura contemporánea, incluyendo las tecnologías de la información y la comunicación, de forma que a través del análisis de casos concretos, ha quedado en evidenciada la importancia y la presencia del humor en estos campos y la necesidad de darles el reconocimiento pertinente. También se ha realizado una producción conceptual conformada por el humor negro y el post humor en forma de anti-juego, completamente funcional y jugable. Este anti-juego ha sido producto del estudio del humor a través de la experimentación del propio medio, que en este caso es el de los videojuegos.

De forma específica se ha investigado acerca del humor negro y su papel en los nuevos medios, indagando y especulando sobre la teoría del humor en general, explorando un campo de estudio relativamente nuevo, del que apenas hay estudios específicos. Esto ha dado lugar a temas como la violencia en los videojuegos, los discursos de odio disfrazados de memes, análisis de casos relacionados con el humor y la libertad de expresión, investigación y búsqueda sobre videojuegos que contengan o se puedan encajar dentro del espectro del humor. También se ha tratado de encajar el humor negro en la producción cultural contemporánea y los nuevos medios, elaborando una pieza empezando por entender las bases del humor y experimentando con software para el desarrollo de apps y videojuegos.

Se ha indagado en el papel del humor negro en los nuevos medios, dando lugar a planteamientos sobre los límites y diferenciaciones entre discurso de odio y humor. Para diferenciar estos conceptos, se ha elaborado un “método” aplicando las premisas de la libertad de expresión de Karl Popper. De esta forma los límites quedan claros, evidenciando la subjetividad e ideosincrasia del humor, es decir, entendiendo que no todo lo que se plantea como humor lo es y por tanto podremos entender que los límites son aquellos que cada uno decida personalmente. Con esto también se ha indagado en la actualidad y la problemática del humor actualmente y de su evolución hacia lo que hemos llamado posthumor.

Se ha tratado de encontrar un estilo propio dentro del campo del humor, elaborando por completo y desde cero un anti-juego que trata de reflexionar y viajar a través de toda la teoría enunciada en este trabajo dando una visión práctica de esta línea teórica.

Se ha llegado a la conclusión de catalogar a este juego como antijuego debido a la naturaleza contradictoria del humor. A lo largo de la aplicación del humor durante la parte práctica, existe una evolución durante el desarrollo de la misma y por tanto se abre este tema, junto al campo de los *no-games*, para se-

guir trabajando en futuras investigaciones.

Como creador y partícipe de esta oscura trama relacionada con los entresijos del humor, ha caído sobre mi el peso de ciertas decisiones en relación al contenido de este trabajo teórico y práctico, por lo tanto me he visto obligado a limitar por defecto y sobre todo por contexto las elecciones de ejemplos y temas relacionados con el humor. También de estos límites y estrategias para hacer y crear humor bajo una estricta línea académica dentro de unos cánones y restricciones, ha surgido como resultado todo lo que está aquí redactado. Y es por eso que bajo el yugo del humor y del posthumor me he visto condicionado a hacer reiteraciones con sinónimos, a buscar citas relacionadas con el humor e incluso a utilizar chanzas o burlas como referencias de lo que se trataba de explicar en ciertas ocasiones, puesto que no es posible referirse al humor sin hacer uso del mismo. También ha resultado un grave contratiempo la escasez de referencias bibliográficas específicas sobre el humor aunque he tratado de solventarlo mediante una exhaustiva búsqueda de artículos y referencias. No obstante, no podremos finalizar este trabajo sin recordar las palabras de Groucho en Memorias de un amante sarnoso: “El humor es posiblemente una palabra. La uso constantemente y estoy loco por ella. Algún día averiguaré su significado”.

## 6. Bibliografía

- Adorno, T. W. (1986). *Teoría estética*. Taurus. 1986 (1.ª ed.).
- Aristóteles. (2004) *Poética*, Madrid: Alianza, (1.ª ed.).
- Baudelaire, Ch.(1989) *Lo cómico y la caricatura*. Madrid. Visor.
- Bergson, H. (2008) *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*. Madrid. Alianza.
- Carretero, N. (2015). *Fariña: Historia E Indiscreciones Del Narcotráfico En Galicia* (2015.a ed.). LIBROS DEL K.O.
- Dawkins, R., & Suarez, J. R. (2000). *El gen egoísta*. Grupo Editorial Patria.
- Freud, S. (2000). *El chiste y su relación con lo inconsciente* (1.a ed.). Alianza.
- Hegel, G.W.F.(1980): *De lo bello y sus formas: (estética)*. Madrid. Espasa-Calpe.
- Hobbes, T. (1987) *Antología*. Barcelona. Península.
- Huizinga, J. (2008) *Homo ludens. El juego y la cultura*. Madrid. F.C.E. (1.ª ed.).
- Jankélévitch, W.: *La ironía*, Madrid, Taurus, 1982 (1.ª ed. 1964).
- Kant, I. (2001) *Crítica del juicio*, Madrid, Espasa-Calpe, (1.ª ed.).
- Lipovetsky, G.(2003) *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona, Anagrama.
- Moore, A., & Gibbons, D. (1987). *Watchmen*. New York: Warner Books.
- Ortega y Gasset, J.(1983) *La deshumanización del arte*. Madrid. Alianza.
- Pirandello, L. (1961) *El humorismo*, Madrid, Espasa-Calpe, .
- P., & Barga, J. B. (1968). *Dialogos de Platon*. Ediciones Ibéricas.
- Popper, Karl (1945): *The Open Society and Its Enemies*; volume 1: *The Spell of Plato*. Londres: Routledge, 1945
- Schopenhauer, Arthur (1996), *El mundo como voluntad y representación*, Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Kaysner, W. (1964). *Lo grotesco: su configuración en pintura y literatura*. Nova.

### Webgrafía

ABC, (2015) ¿Quieres reírte con los diez chistes más antiguos de la historia? Extraído de: <https://www.abc.es/historia/20150122/abci-chistes-antiguos-historia-201501211940.html> Consultado [17/07/2020]

Adanti, D. (2014) El humor es el primer muerto| Mongolia. (2014). *Revista Mongolia*. <https://www.revistamongolia.com/noticias/el-humor-es-el-primer-muerto-por-dario-adanti> Consultado [17/07/2020]

Álvarez, I. (2019) 'Duólogos' o cuando el humor (con o sin límites) hace reír al arte. Extraído de: <https://www.20minutos.es/noticia/3548645/0/duologos-cuando-humor-hace-reir-arte-son-sin-limites/> Consultado [17/07/2020]

Aparisi, S. J. C. (2013). *Los rasgos de la ética del humor: Una propuesta a partir de autores contemporáneos*. Scielo. Extraído de: <https://scielo.conicyt>

cl/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S0718-92732013000200001 Consultado [17/07/2020]

Arce, R. (2018, 18 marzo). Rommy Arce on [Tweet]. Extraído de: Twitter. [https://twitter.com/rommyarce/status/974416602694324225?ref\\_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E974416602694324225%7Ctwgr%5E&ref\\_url=https%3A%2F%2Fwww.elnacional.cat%2Fes%2Fpolitica%2Fcensura-espana-libertad-expresion-casos\\_276510\\_102.html](https://twitter.com/rommyarce/status/974416602694324225?ref_src=twsrc%5Etfw%7Ctwcamp%5Etweetembed%7Ctwterm%5E974416602694324225%7Ctwgr%5E&ref_url=https%3A%2F%2Fwww.elnacional.cat%2Fes%2Fpolitica%2Fcensura-espana-libertad-expresion-casos_276510_102.html) Consultado [17/07/2020]

Arenas, M. (2017, 3 julio). Humor y Videojuegos. MeriStation. Extraído de: [https://as.com/meristation/2014/05/21/reportajes/1400652000\\_131794.html](https://as.com/meristation/2014/05/21/reportajes/1400652000_131794.html) Consultado [17/07/2020]

Barras, C. (2013). Ancient pawns: pieces from 5000-year-old board games? New Scientist. Extraído de: <https://www.newscientist.com/article/dn24060-ancient-pawns-pieces-from-5000-year-old-board-games/> Consultado [17/07/2020]

Bonello, K. (2015) Game Studies - Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games. GameStudies. Extraído de: [http://gamestudies.org/1501/articles/bonello\\_k](http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k) Consultado [17/07/2020]

Campos, N. (2019) Sobre los límites del humor. Extraído de: <http://fagaweb.org/blog/sobre-los-limites-del-humor/> Consultado [17/07/2020]

Can You Violate The Geneva Conventions? (2020, 17 julio). [Cuenta]. ViolateGeneva. Extraído de: <https://twitter.com/ViolateGeneva> Consultado [17/07/2020]

CCCB Exposiciones (2018) Instalación «Presos políticos en la España contemporánea» de Santiago Sierra | Exposiciones. Extraído de: <http://www.cccb.org/es/exposiciones/ficha/instalacion-presos-politicos-en-la-espana-contemporanea-de-santiago-sierra/229071> Consultado [17/07/2020]

Clemens, S. L., & De Voto, B. A. (1940). Mark Twain in Eruption. Hitherto Unpublished Pages about Men and Events. Edited, and with an Introduction, by Bernard DeVoto. S.L. Clemens. Consultado [17/07/2020]

Cultura Inquieta (2018b, abril 3) El Hematocrítico del arte: Humor absurdo para amantes de la pintura clásica. Extraído de: <https://culturainquieta.com/es/arte/pintura/item/13632-el-hematocritico-del-arte-humor-absurdo-para-aman-tes-de-la-pintura-clasica.html> Consultado [17/07/2020]

Cultura Inquieta (2020a, abril 13). Recrear pinturas icónicas se ha convertido en un gran entretenimiento - Cultura Inquieta. Cultura Inquieta. Extraído de: <https://>



culturainquieta.com/es/lifestyle/item/16660-recrear-pinturas-iconicas-se-ha-con-vertido-en-un-gran-entretenimiento.html Consultado [17/07/2020]

Cultura Inquieta (2020b, marzo 26). Humor en tiempos de virus del historietista Juan Pablo Compaired .

Cultura Inquieta (2020b, marzo 26)Viñetas de Rob Wilson para desdramatizar un poquito la cuarentena -. Cultura Inquieta. Extraído de: <https://culturainquieta.com/es/arte/ilustracion/item/16637-las-vinetas-de-rob-wilson-para-desdramatizar-la-cuarentena.html> Consultado [17/07/2020]

Cultura Inquieta(2020, 2 mayo).Del COVID-19 a una transformación radical a través de la cultura. Extraído de: <https://culturainquieta.com/es/pensamiento/item/16747-del-covid-19-a-una-transformacio-n-radical-a-trave-s-de-la-cultura.html> Consultado [17/07/2020]

Domínguez, M. P. (2020) Wenceslao Fernández Flórez: el humor, actitud ante la vida. Extraído de: [https://www.abc.es/cultura/abci-wenceslao-fernandez-florez-humor-actitud-ante-vida-202006280046\\_noticia.html](https://www.abc.es/cultura/abci-wenceslao-fernandez-florez-humor-actitud-ante-vida-202006280046_noticia.html) Consultado [17/07/2020]

El Confidencial (2019, 11 febrero). ¿Qué pasó el 1 de octubre? Así se desarrolló el referéndum por la independencia. Extraído de: [https://www.elconfidencial.com/espana/cataluna/2018-10-01/1octubre-cataluna-cronologia-referendum2017\\_1622549/](https://www.elconfidencial.com/espana/cataluna/2018-10-01/1octubre-cataluna-cronologia-referendum2017_1622549/) Consultado [17/07/2020]

El Diario. (2020, 3 julio). La extrema derecha usa la ironía para difundir su ideología fascista. elDiario. Extraído de: [https://www.eldiario.es/internacional/theguardian/utiliza-difundir-ideologia-fascista-normalidad\\_1\\_3379251.html](https://www.eldiario.es/internacional/theguardian/utiliza-difundir-ideologia-fascista-normalidad_1_3379251.html) Consultado [17/07/2020]

El Español (2019, 16 diciembre). Las sanciones que podría recibir el Rayo Vallecano tras los gritos de «eres un nazi» a Zozulya. Extraído de: [https://www.elespanol.com/deportes/futbol/20191216/sanciones-podria-recibir-rayo-gritos-nazi-zozulya/452454916\\_0.html](https://www.elespanol.com/deportes/futbol/20191216/sanciones-podria-recibir-rayo-gritos-nazi-zozulya/452454916_0.html) Consultado [17/07/2020]

El Nacional. (2018, 11 mayo). Directors de «El Jueves», a judici per un acudit sobre els policies de l'1-O. ElNacional.cat. Extraído de: [https://www.elnacional.cat/ca/societat/directors-jueves-a-judici-acudit-policies-1-o\\_267288\\_102.html](https://www.elnacional.cat/ca/societat/directors-jueves-a-judici-acudit-policies-1-o_267288_102.html) Consultado [17/07/2020]

El País. (2018, 16 marzo). Un juzgado investigará a Willy Toledo por insultar a Dios y a la Virgen María. Extraído de: [https://elpais.com/politica/2018/03/16/actualidad/1521200360\\_982436.html](https://elpais.com/politica/2018/03/16/actualidad/1521200360_982436.html) Consultado [17/07/2020]

El salto diario (2018) La Copa del amarillo prohibido... y del confeti dorado. (2018). [www.elsaltodiario.com](http://www.elsaltodiario.com). Extraído de: <https://www.elsaltodiario.com/libertad-expresion/copa-rey-amarillo-presos-prohibido-confeti-dorado> Consultado [17/07/2020]

Ellis, B. (2020, 17 julio). A Model for Collecting and Interpreting World Trade Center Disaster Jokes | New Directions in Folklore. ScholarWorks. Extraído de: <https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/ndif/article/view/19881> Consultado [17/07/2020]

Elmundo.es. (2012, 14 agosto). La polémica aparición de ETA en el «Counter Strike» se convierte en «trending topic». Extraído de: <https://www.elmundo.es/elmundo/2012/08/14/paisvasco/1344939285.html> Consultado [17/07/2020]

Ezquerro, D. S. (2018, 22 junio). Liberado Farña, el libro prohibido sobre narcotráfico. ELMUNDO. Extraído de: <https://www.elmundo.es/television/2018/06/22/5b2d401d46163f7e368b459a.html> Consultado [17/07/2020]

Garriga, J. (2020) La cara más seria de los memes sobre la posible Tercera Guerra Mundial. Extraído de: <https://www.lavanguardia.com/cribeo/fast-news/20200108/472787830805/cara-mas-seria-de-memes-sobre-posible-tercera-guerra-mundial.html?facet=amp> Consultado [17/07/2020]

Greszes, S. (2018, 17 diciembre). Why Shitposting is the 2018 version of post-WWI Dadaist art. Polygon. Extraído de: <https://www.polygon.com/2018/12/17/18142124/shitposting-memes-dada-art-history> Consultado [17/07/2020]

Health Druggy (2020, mayo 5). Compilation of the Weirdest Most Disturbing Photos on the Internet for You. Health Druggy. Extraído de: [https://healthdruggy.com/we-compiled-the-weirdest-most-disturbing-photos-on-the-internet-for-you/?utm\\_source=facebook&utm\\_medium=FTK&utm\\_campaign=fxoh](https://healthdruggy.com/we-compiled-the-weirdest-most-disturbing-photos-on-the-internet-for-you/?utm_source=facebook&utm_medium=FTK&utm_campaign=fxoh) Consultado [17/07/2020]

Hernández Muñoz, S. (2012). Especies del humor. Extraído de: <https://monografica.org> Consultado [17/07/2020]

Iribar, M. (2015b, febrero 7). El posthumor, la tortilla deconstruida de la risa. Jot Down Cultural Magazine. Extraído de: <https://www.jotdown.es/2014/12/el-posthumor-la-tortilla-deconstruida-de-la-risa/> Consultado [17/07/2020]

Ironic Consumer - Chiller (Arcade). (2005). IronicConsumer. Extraído de: <http://www.ironicconsumer.com/videogames/chiller.html> Consultado [17/07/2020]  
Kastas, E. (2020) Las mejores viñetas de humor sobre el mundo del arte

Extraído de: <https://galeriasdeartebarcelona.com/arte-humor/> Consultado [17/07/2020]

La Nación. (2019, 18 febrero). Memes: ¿La nueva propaganda política? Extraído de: <https://www.lanacion.com.py/revista-vos/2019/02/18/memes-la-nueva-propaganda-politica/> Consultado [17/07/2020]

López, L. Orson Welles, el cineasta cuyas cenizas reposan en un pozo español. Extraído de: [https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-orson-welles-cineasta-cuyas-cenizas-reposan-pozo-espanol-202005061841\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/cine/noticias/abci-orson-welles-cineasta-cuyas-cenizas-reposan-pozo-espanol-202005061841_noticia.html) [consultado 15/07/2020]

López-Fonseca, Ó. (2017, 31 marzo). 'Operación Araña': dos absoluciones, 42 condenas y 33 casos pendientes. EL PAÍS. Extraído de: [https://elpais.com/politica/2017/03/30/actualidad/1490904752\\_997815.html](https://elpais.com/politica/2017/03/30/actualidad/1490904752_997815.html) Consultado [17/07/2020]

Luengo, M. (2017) La incorrección política en el humor: cuando la ofensa me da risa. Extraído de: [https://elpais.com/cultura/2017/03/03/actualidad/1488545342\\_604707.html](https://elpais.com/cultura/2017/03/03/actualidad/1488545342_604707.html) Consultado [17/07/2020]

Mullor, M. (2018, 4 julio). 'Nanette': Así es el revolucionario monólogo de Netflix del que todo el mundo habla. Fotogramas. Extraído de: <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a19471148/nanette-hannah-gadsby-netflix-monologo/> Consultado [17/07/2020]

Noguera, M. (2015, 14 marzo). El hombre que sabe qué es el posthumor. Letras Corsarias Librería. Extraído de: <https://letrascorsarias.com/el-hombre-que-sabe-que-es-el-posthumor/> Consultado [17/07/2020]

Northcutt, W. (2017). Darwin Awards: Evolution In Action. Extraído de: [www.DarwinAwards.com](http://www.DarwinAwards.com). <https://darwinawards.com/> Consultado [17/07/2020]

Nuño, C. (2020, 20 febrero). Entrevista a Darío Adanti: «Nos enfrentamos a aquello que nos da miedo a través del humor». Letras Libres. Extraído de: <https://www.letraslibres.com/espana-mexico/cultura/entrevista-dario-adanti-nos-enfrentamos-aquello-que-nos-da-miedo-traves-del-humor#.Xk5s-8C19WAc.twitter> Consultado [17/07/2020]

Pérez, F. J. (2016, 14 septiembre). La Audiencia cierra definitivamente la causa por terrorismo contra los titiriteros. EL PAÍS. Extraído de: [https://elpais.com/politica/2016/09/14/actualidad/1473863959\\_960448.html](https://elpais.com/politica/2016/09/14/actualidad/1473863959_960448.html) Consultado [17/07/2020]

Porras, Darío (2019) Este es el escatológico retrato de Abascal que un artista ha hecho con sus heces. Extraído de: [https://www.elnacional.cat/enblau/es/television/cuadro-santiago-abascal-mierda-frere\\_385936\\_102.html](https://www.elnacional.cat/enblau/es/television/cuadro-santiago-abascal-mierda-frere_385936_102.html) Consultado

[17/07/2020]

Romano, A. (2020, 1 mayo). Coronavirus memes: These AI-generated memes are better than ones created by humans. Vox. Extraído de: <https://www.vox.com/2020/5/1/21243747/coronavirus-memes-ai-fake-computer-generator-img-flip-quarantine> Consultado [17/07/2020]

Rubio, Jaime (2016) ¿Las redes sociales han cambiado los límites del humor? Extraído de: [https://verne.elpais.com/verne/2016/03/16/articulo/1458138277\\_994874.html](https://verne.elpais.com/verne/2016/03/16/articulo/1458138277_994874.html) Consultado [17/07/2020]

Saloz, J. C. (2018, 15 diciembre). Posthumor, cinismo y relevo generacional: ¿de qué nos reímos hoy día? ELMUNDO. Extraído de: <https://www.elmundo.es/f5/comparte/2018/12/15/5c110cad21efa0fa4c8b46c4.html> Consultado [17/07/2020]

Sánchez, V. (2008) Una historia de la violencia. Chiller (1986) Extraído de: <http://www.warclimb.com/una-historia-de-la-violencia-chiller-1986/> Consultado [17/07/2020]

Tones, J. (2018, 18 agosto). Locos por los 8 bits. 17 obras con la nostalgia pixelada de fondo. Xataka. Extraído de: <https://www.xataka.com/retro/locos-8-bits-17-obras-nostalgia-pixelada-fondo> Consultado [17/07/2020]

University of Wolverhampton. (2008, agosto) The world's ten oldest jokes revealed - University of Wolverhampton. . wlv. Extraído de: <https://www.wlv.ac.uk/news-and-events/latest-news/2008/august-2008/the-worlds-ten-oldest-jokes-revealed.php> Consultado [17/07/2020]

Varela, R. (2019, 7 marzo). Valve retira el polémico Rape Day de Steam. Vandal. Extraído de: <https://vandal.lespanol.com/noticia/1350719659/valve-retira-el-polemico-rape-day-de-steam/> Consultado [17/07/2020]

Wenzlau, D. (2019) Meme Text Generation with a Deep Convolutional Network in Keras & Tensorflow. Extraído de: <https://towardsdatascience.com/meme-text-generation-with-a-deep-convolutional-network-in-keras-tensorflow-a57c6f218e85> Consultado [17/07/2020]

Zarzecki, Matthias (2015) What Makes Games Funny? A Look at Comedy and Humour in Video Games. Extraído de: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/what-makes-games-funny-a-look-at-comedy-and-humour-in-video-games--cms-25069> Consultado [17/07/2020]

## **Videografía**

C.K., Louis, Wright S., Plonka, L. Louie (2010) [Serie de televisión] Estados Unidos: Emitida por FX Network. 3 Arts Entertainment, Bluebush Productions, FX Productions, Pig Newton

Chaplin, C. (1940). The Great Dictator [cinta cinematográfica] Estados Unidos: United Artists.

Charles, L. (2006) Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan [cinta cinematográfica] Estados Unidos: 20th Century Fox

Charles, L. (2009) Brüno [cinta cinematográfica] Estados Unidos: Everyman Pictures, Four by Two, Media Rights Capital (MRC), Universal Pictures

Charles, L. (2012) The Dictator [cinta cinematográfica] Estados Unidos: Paramount Pictures

Cobeaga, B. Vicuña, J. (2003) Vaya Semanita [serie de televisión] España: Pausoka Productions, ETB

Cyanide & Happiness (Explosm.net). (2013). Cyanide & Happiness. <http://explosm.net/>

Daniels, G. Gervais, R. Merchant, S. Feig, P. Einhorn, R. Daniels, G. Kwapis, K. Whittingham, K. Blitz, J. Lieberstein, P. McDougall, C. Gates, T. Ramis, H. Roegrs, D. Carell, S. Krasinski J. (2005) The Office [Serie de televisión] Estados Unidos: Emitida por National Broadcasting Company (NBC). Universal Pictures Television

Daura, X. Navarro, E. (2013) Da Suisa [Serie web] España: Venga Monjas

Garfunkel and Oates - fuck me in the ass. (2013, 31 enero). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Q2tf6uLy180>

Getting Over It with Bennett Foddy Trailer. (2017, 27 septiembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wzjuQ3K72u4>

Hanawalt, L. Bob-Waksberg, R. (2014) BoJack Horseman [Serie de televisión] Estados Unidos: Distribuida por Netflix. ShadowMachine Films, Tornante Company, Netflix

La Caída de Edgar (Video Original). (2020, 28 abril). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CimPDSwISyk>

La verdad sobre Los Reyes Magos. (2011, 15 noviembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Tfq8m0mguOs>

Lucas, M. Soler, T. (2006) Polònia [serie de televisión] España: Televisión de Galicia (TVG), Minoría Absoluta

Miguel Noguera - Ultrashow Cádiz. (2014, 11 noviembre). [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=UANG\\_D7otgg](https://www.youtube.com/watch?v=UANG_D7otgg)

Montijo, R. Navarro, K. Ankrum, A. (1997) Happy Tree Friends [Serie web y televisión] Estados Unidos: G4 Media, Mondo Media, Mondo Mini Shows

Morris, C. (2010) Four Lions [cinta cinematográfica] Reino Unido: Wild Bunch

Mylod, M. (2002) Ali G Indahouse [cinta cinematográfica] Reino Unido: Universal Pictures, Studiocanal, Working Title Films, WT2

Nolan, C. (2014) Interestellar [cinta cinematográfica] Estados Unidos: Warner Bros., Syncopy Production, Paramount Pictures, Legendary Pictures, Lynda Obst Productions

Parker, T. Stone, M. (1997) South Park [Serie de televisión] Estados Unidos: Emitida por Comedy Central

Parry, M. Olb, J. (2019) Hannah Gadsby: Nanette [Serie documental] Australia: Netflix

Realistic 3D Sonic. (2013, 29 agosto). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4MWN48V0Oac>

Snyder, D. Snyder, Z. (2009). Watchmen [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Coproducción Estados Unidos-Reino Unido-Canadá; Warner Bros., Paramount Pictures, Legendary Pictures, DC Comics, Lawrence Gordon.

Stand Up Subtitulado Sarah Silverman- Compilado Jesus is magic. (2015, 6 mayo). [Vídeo]. YouTube. [https://www.youtube.com/watch?v=W9\\_G-Kc7Vek](https://www.youtube.com/watch?v=W9_G-Kc7Vek)

Venga Monjas: Don Pepe Popi. (2012, 16 diciembre). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AA7Eyy-NKTA>

Vermut, C (2011) Diamond Flash [cinta cinematográfica] España: Psicósoda Films

Waititi T. (2019). Jojo Rabbit [cinta cinematográfica] Nueva Zelanda: Coproducción Nueva Zelanda-Estados Unidos-República Checa; Defender Films, Piki Films, Czech Anglo Productions, TSG Entertainment

Wnent, D. (2015) Er ist wieder da (Look Who's Back) [cinta cinematográfica] Alemania: Mythos Film, Claussen Wöbke Putz Filmproduktion, Constantin Film

Zemeckis, Robert (1992). Death Becomes Her [cinta cinematográfica] Estados Unidos: Universal Pictures

## **Ludografía**

Call of duty: Advanced Warfare [software de PC, PS4 & Xbox One] (2014) Sledgehammer Games y High Moon Studios. Activision.

Call of duty: Modern Warfare 2 [software de, Windows, Mac OS X, PlayStation 4, Xbox One] (2009) Infinity Ward. Activision.

Cards Against Humanity [Juego de mesa] (2017) Josh Dillon, Daniel Dranove, Eli Halpern, Ben Hantoot, David Munk, David Pinsof, Max Temkin, Eliot Weinstein. Cards Against Humanity LLC

Chiller [software de máquinas arcade y NES] (1986 - 1990) Exidy, Nintendo Entertainment System.

Counter Strike: Global Offensive [Software de PC] (2012) Valve Corporation, Steam.

Doom Eternal [Software de PlayStation 4, Xbox one y PC] (2020) id Software. Bethesda Softworks.

Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist [Software de PC] Crows Crows Crows, William Pugh. Steam.

Genital Jousting [software de PC y macOS] (2018) Free Lives. Devolver Digital.

Getting Over It with Bennett Foddy [software de PC y macOS] (2017) Bennett Foddy, Humble Bundle.

Goat Simulator [software de PC, OS X, PlayStation 3, PlayStation 4 Xbox 360, Xbox One, Android] (2014) Coffee Stain Studios. Koch Media.

GTA San Andreas [Software de Playstation2, iOS1, Android, Windows Phone, Fire OS, Xbox 360, PS4 & PS3] (2004) Rockstar North, Take-Two Interactive

Happy Wheels [software de PC] (2010) Fancy Force, James Bonacci. [http://totaljerkface.com/happy\\_wheels.tjf](http://totaljerkface.com/happy_wheels.tjf)

Hotline Miami [software de PC, Mac, PS3, PS Vita] (2012-2013) Dennaton Ga-

mes, Devolver Digital  
Minecraft [Software de PC] (2009) Markus Persson, Mojang AB. Microsoft.

Mortal Kombat [software de máquinas arcade](1992) Midway.

Octodad [software de PC/Mac/Linux, PS4, Xbox One, Nintendo Switch, iOS, Android, PS Vita, Wii U] (2014) Young Horses

Pac-man [software de máquinas arcade] (1980) Toru Iwatani, Namco.

Pong [software de máquinas arcade] (1972) Nolan Bushnell, Atari.

Postal [software de PC] (1997) Running With Scissors, Inc., Ripcord Games

Punch a Monet [software de PC] (2012) Tom Galle, Dries Depoorter, Eiji Muroi-chi, <http://tomgalle.online/Punch-a-Monet>

QWOP [software de PC] (2008) Bennet Foddy < <http://www.foddy.net/Athletics.html> >

Seaman [software de Sega Dreamcast y PS2] (1999) Vivarium Jellyvision, Sega.

Soldier of Fortune [software de Microsoft Windows, Linux, Dreamcast, PlayStation 2] (2000) Activision

South Park: The Stick of Truth [software de PC/Mac, PS4, Xbox One, Nintendo Switch] Obsidian Entertainment, South Park Digital Studios Obsidian Entertainment y Ubisoft.

Tetris [software de máquinas arcade] (1984) Alekséi Pázhitnov, The Tetris Company

The Binding of Isaac [software de Mac OS X, Microsoft Windows, Xbox One, PS4, PSVita, Wii U, Nintendo Switch, Nintendo 3DS] (2011) Edmund McMillen

The Stanley Parable [Software de PC/Mac/Linux] (2011) Davey Wreden.

The Warriors [software de PlayStation2, PSP, Xbox] (2005) Rockstar Games, Take Two Interactive, Paramount Pictures

Thrill Kill [software de PlayStation] (1998) Paradox Development, Virgin Interactive.

Undertale [software de MacOSX, Microsoft Windows, PS4, Nintendo Switch] (2015) Toby Fox



## 7. Índice de imágenes

Fig.1 [https://es.wikipedia.org/wiki/La\\_guerra\\_de\\_los\\_mundos\\_\(radio\)#/media/Archivo:Mercury-Theatre-Radio-Rehearsal-1938.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/La_guerra_de_los_mundos_(radio)#/media/Archivo:Mercury-Theatre-Radio-Rehearsal-1938.jpg)

Fig.2 [https://historia-arte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvNWVIMTM3YTkwNWl-3Mi5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.\\_IDKarlIRAYeOQzuQHr0xNNqRcvhsD-bXssF\\_IgtFkW4.jpg](https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvNWVIMTM3YTkwNWl-3Mi5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19._IDKarlIRAYeOQzuQHr0xNNqRcvhsD-bXssF_IgtFkW4.jpg)

Fig.3 <https://diccineario.files.wordpress.com/2014/10/perro1.jpg>

Fig.4 [https://es.wikipedia.org/wiki/Jugadores\\_de\\_cartas#/media/Archivo:Caravaggio\\_\(Michelangelo\\_Merisi\)\\_-\\_The\\_Cardsharps\\_-\\_Google\\_Art\\_Project.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/Jugadores_de_cartas#/media/Archivo:Caravaggio_(Michelangelo_Merisi)_-_The_Cardsharps_-_Google_Art_Project.jpg)

Fig.5 [https://historia-arte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvZWZWR2YXJkLW11bm-NoLWJ5LXR0ZS1yb3VsZXR0ZS5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.c2xdKIJ-g6KBmaYc-4BEOzlr2FXnvTH-Wrfp9I73sKcU.jpg](https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvZWZWR2YXJkLW11bm-NoLWJ5LXR0ZS1yb3VsZXR0ZS5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.c2xdKIJ-g6KBmaYc-4BEOzlr2FXnvTH-Wrfp9I73sKcU.jpg)

Fig.6 [https://historia-arte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvYV9mcmllbmRfaW5fbm-VIZC5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.1627lnXk2f3MQ4vzv3BgttNZ5dOx-CIU1iCJUfera8zA.jpg](https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvYV9mcmllbmRfaW5fbm-VIZC5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.1627lnXk2f3MQ4vzv3BgttNZ5dOx-CIU1iCJUfera8zA.jpg)

Fig.7 [https://historia-arte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvYm94ZW8tYmVsbG-93cy5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.\\_xuxOmX0ub7\\_0cpoU4UIE5y5d0B-M4DmO-VxREyliGTQ.jpg](https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvYm94ZW8tYmVsbG-93cy5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19._xuxOmX0ub7_0cpoU4UIE5y5d0B-M4DmO-VxREyliGTQ.jpg)

Fig.8 [https://64.media.tumblr.com/828e62c4d940fe4db3630b0017b7e016/tumblr\\_o5g09lbrqy1rpzm7ro3\\_1280.png](https://64.media.tumblr.com/828e62c4d940fe4db3630b0017b7e016/tumblr_o5g09lbrqy1rpzm7ro3_1280.png)

Fig.9 [https://historia-arte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvW9ub2dyYW1hLXJh-dXNjaGVtYmVvZy5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.RysuQ2yqIHZE94A7AqH-1y4iLzDsDzSf2fA3Mf7wFx4E.jpg](https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvW9ub2dyYW1hLXJh-dXNjaGVtYmVvZy5qcGciLCJyZXNpemUsODAwll19.RysuQ2yqIHZE94A7AqH-1y4iLzDsDzSf2fA3Mf7wFx4E.jpg)

Fig.10 [https://historia-arte.com/\\_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvbm9uYS1ob3JhLmpwZ-yIsInJlc2l6ZSw4MDAiXX0.S9lmySCHodZPtdXXt-dHKYzghE5leDBoqJrBGog-cxA.jpg](https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvbm9uYS1ob3JhLmpwZ-yIsInJlc2l6ZSw4MDAiXX0.S9lmySCHodZPtdXXt-dHKYzghE5leDBoqJrBGog-cxA.jpg)

Fig.11 <https://es.wikipedia.org/wiki/Pong#/media/Archivo:PongVideoGameCabi->

net.jpg

Fig.12 <https://www.clasicosbasicos.org/screenshots/accion/mortal-kombat/mortal-kombat-1.jpg>

Fig.13 <https://www.anaitgames.com/images/uploads/2016/07/the-warriors-ps4-store-1.jpg>

Fig.14 <https://i.ytimg.com/vi/cMqRZKz2y1k/hqdefault.jpg>

Fig.15 [https://dumeegamer.com/images/reviews/rick/big/bindingofisaac\\_03.jpg](https://dumeegamer.com/images/reviews/rick/big/bindingofisaac_03.jpg)

Fig.16 [https://media.playstation.com/is/image/SCEA/undertale-screen-03-ps4-us-15aug17?\\$MediaCarousel\\_Original\\$](https://media.playstation.com/is/image/SCEA/undertale-screen-03-ps4-us-15aug17?$MediaCarousel_Original$)

Fig.17 <https://codigoesports.com/wp-content/uploads/2019/05/Press-F.jpg>

Fig.18 [https://www.republica.com/republica-insolita/wp-content/uploads/sites/8/2014/12/cuadro\\_petado.jpg](https://www.republica.com/republica-insolita/wp-content/uploads/sites/8/2014/12/cuadro_petado.jpg)

Fig.19 [https://campaignofshockandawe.files.wordpress.com/2012/11/dcw\\_nobel.png?w=584](https://campaignofshockandawe.files.wordpress.com/2012/11/dcw_nobel.png?w=584)

Fig.21 [https://y.yarn.co/1581a5b3-ec41-45d3-b244-709b41300271\\_screenshot.jpg](https://y.yarn.co/1581a5b3-ec41-45d3-b244-709b41300271_screenshot.jpg)

Fig.22 <https://3.bp.blogspot.com/t7aWNZla0QW1pHalGXt7Bkg3bDSzpxVeHS9YnjUbUzOhaVF4OiDTUQcHvNFO7yX38vRQ7ZO1HK0=s640-h400-e365>

Fig.23 [https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/240720/ss\\_ba1b345f67daf713bd94934e0d837eb7f3625e4e.1920x1080.jpg?t=1577387341](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/240720/ss_ba1b345f67daf713bd94934e0d837eb7f3625e4e.1920x1080.jpg?t=1577387341)

Fig.24 <https://laughingsquid.com/wp-content/uploads/2014/02/really3dsanic.jpg>

Fig.25 [https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/469820/capsule\\_616x353.jpg?t=1587494460](https://steamcdn-a.akamaihd.net/steam/apps/469820/capsule_616x353.jpg?t=1587494460)

Fig.26 [https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/5fQypoRaabhdrhnR68rRqB577i-Y=/0x0:1280x720/1400x1400/filters:focal\(381x435:585x639\):format\(jpeg\)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus\\_image/image/54946681/seaman.0.jpg](https://cdn.vox-cdn.com/thumbor/5fQypoRaabhdrhnR68rRqB577i-Y=/0x0:1280x720/1400x1400/filters:focal(381x435:585x639):format(jpeg)/cdn.vox-cdn.com/uploads/chorus_image/image/54946681/seaman.0.jpg)

Fig.27 [https://s.yimg.com/ny/api/res/1.2/KwCEAhTgbKR8eW\\_eEZ73Eg--~A/YXBwaWQ9aGlnaGxhbmRlcjtzT0xO3c9ODAw/https://media.zenfs.com/es/diez\\_minutos\\_spain\\_582/d2ce1655afae32d0fe4f10d53b0d225f](https://s.yimg.com/ny/api/res/1.2/KwCEAhTgbKR8eW_eEZ73Eg--~A/YXBwaWQ9aGlnaGxhbmRlcjtzT0xO3c9ODAw/https://media.zenfs.com/es/diez_minutos_spain_582/d2ce1655afae32d0fe4f10d53b0d225f)

Fig.28 <https://e00-marca.uecdn.es/assets/multimedia/imagenes/2020/05/13/15893802434770.jpg>

Fig.29 <https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-ab6abfc9e2792b73ef078707691c40f4>

Fig.30 [https://sm.ign.com/t/ign\\_es/gallery/e/e3-2019-sc/e3-2019-screenshots-doom-eternal\\_rw2p.1080.jpg](https://sm.ign.com/t/ign_es/gallery/e/e3-2019-sc/e3-2019-screenshots-doom-eternal_rw2p.1080.jpg)

Fig.31 <https://serializados.com/wp-content/uploads/venga-mongas-da-sui-sa-marc-renton-serializados-1024x573.jpg>

Fig.32 [https://pics.filmaffinity.com/er\\_ist\\_wieder\\_da\\_look\\_who\\_s\\_back-329719366-mmed.jpg](https://pics.filmaffinity.com/er_ist_wieder_da_look_who_s_back-329719366-mmed.jpg)

Fig.33 [https://ep00.epimg.net/elpais/imagenes/2012/04/27/gente/1335541734\\_607501\\_1335542828\\_noticia\\_normal.jpg](https://ep00.epimg.net/elpais/imagenes/2012/04/27/gente/1335541734_607501_1335542828_noticia_normal.jpg)

Fig.34 <https://i.pinimg.com/originals/b3/22/3a/b3223ad2e2bf5561043df9926b5fad30.jpg>

Fig.35 [https://img.europapress.es/fotoweb/fotonoticia\\_20160428130639\\_1024.jpg](https://img.europapress.es/fotoweb/fotonoticia_20160428130639_1024.jpg)

Fig.36 [https://www.eljueves.es/medio/2017/11/28/portada-2114\\_e35f547d\\_850x1159.jpg](https://www.eljueves.es/medio/2017/11/28/portada-2114_e35f547d_850x1159.jpg)

Fig.37 [https://cdn.shopify.com/s/files/1/0713/0149/products/FARINA\\_PORTADA.jpg?v=1441119288](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0713/0149/products/FARINA_PORTADA.jpg?v=1441119288)

Fig.38 <https://www.publico.es/uploads/2018/02/08/5a7c54953b0a6.jpg>

Fig.39 <https://videojuegosvascos.com/wp-content/uploads/2012/08/ETA-counter-stricke-csgo.jpg>

Fig.40 [https://i.blogs.es/f41604/200518-codmw2/1366\\_2000.jpg](https://i.blogs.es/f41604/200518-codmw2/1366_2000.jpg)

Fig.41 [https://arsgames.net/wp-content/uploads/2020/05/external-content.duckduckgo.com\\_-768x543.jpeg](https://arsgames.net/wp-content/uploads/2020/05/external-content.duckduckgo.com_-768x543.jpeg)

Fig.42 <https://static.highsnobiety.com/thumbor/VB-ZWcrkrud-QX14Np-4GP61px2A=/fit-in/1200x720/smart/static.highsnobiety.com/wp-content/uploads/2018/04/03175010/first-meme-feat.jpg>

Fig.43 <https://i.ytimg.com/vi/kSK1L3FSYtw/hqdefault.jpg>

Fig.44 [https://pm1.narvii.com/7293/35726079b892852e1a6f897ce247971377a-55de0r1-1223-720v2\\_hq.jpg](https://pm1.narvii.com/7293/35726079b892852e1a6f897ce247971377a-55de0r1-1223-720v2_hq.jpg)

Fig.45 <https://1.bp.blogspot.com/-8FThZJzP8WA/XsxCmmipWHI/AAAAAAAAxEG/5DPeSg3TLNsj4AMmxnbOUf-HsiQn3W2RwCLcBGAsYHQ/s1600/bandera-espa%25C3%25B1a-pedrosanchez-BIELORRUSIA-stopconfinamiento-2MAYO-stopconfinamiento-espa%25C3%25B1a-spain-EVEN-TO201-5g-cancer-juicio-carcel-coronavirus-pandemia-illuminati-vacunas-eugenesia-nuevodenmundial455%2B%25282%2529.jpg>

Fig.46 Imagen capturada personalmente

Fig.47 Imagen capturada personalmente

Fig.48 Imagen capturada personalmente

Fig.49 Imagen capturada personalmente

Fig.50 Imagen capturada personalmente

Fig.51 Imagen capturada personalmente

Fig.52 Imagen capturada personalmente

## **Anexos**

### **7.1 Anexo de Programación**

En el siguiente enlace se puede consultar los archivos creados para el funcionamiento del videojuego.

<[https://drive.google.com/drive/folders/1PZAIJUMAYyWvz5ITasNmU7q1MFN\\_WcLs?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1PZAIJUMAYyWvz5ITasNmU7q1MFN_WcLs?usp=sharing)>

### **7.2 Anexo del Videojuego**

En el siguiente enlace se puede descargar el videojuego y ver un breve *gameplay*. Descomprima el archivo y ejecute el MIHC.exe para jugar.

<<https://drive.google.com/drive/folders/1rxMoe2-L1aKGWcdA8TTbEzqK-D538BG6f?usp=sharing>>

### **7.2 Anexo de las portadas**

En el siguiente enlace se pueden ver las diferentes propuestas de portada realizadas por diferentes personas para este trabajo. Elija la que más le guste.

<[https://drive.google.com/drive/folders/1tTIQFgQT8MgoS9PZx5gJeZIB\\_mZhFr-fO?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1tTIQFgQT8MgoS9PZx5gJeZIB_mZhFr-fO?usp=sharing)>

