

La visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos

Rita Aloy Ricart

La imagen del héroe clásico y la consecuente representación de su masculinidad hegemónica es una constante universal en las manifestaciones artísticas. Los videojuegos han adaptado las diversas formas de representación del héroe, convirtiendo a sus personajes en un eslabón más de la cadena de continuidad y variación en la imagen. De este modo, el medio conjuga elementos de la tradición visual al mismo tiempo que crea una propia, que genera un imaginario original con un rico compendio de imágenes que necesitan ser objeto de estudio:

El videojuego nos regala el comienzo de una nueva tradición ¿no deberíamos plantear el estudio de sus héroes y mitos como problema?, ¿aunque, para qué complicarse si el medio en sí puede generar o está generando, por sí mismo, su propia tradición y sus propias mitologías? (Garín Boronat, 2009: 98).

Por tanto, a partir de la imagen de la masculinidad que ha generado la Historia del arte y, tomando como casos de estudio *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War*, el presente escrito tiene por objetivo analizar la visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en tales videojuegos. Ambos poseen unos protagonistas idóneos que los convierten en ejemplos paradigmáticos de la imagen contemporánea del héroe clásico. Con lo que, también es posible observar una herencia de la tradición artística y cultural en los personajes, su gestualidad, corporeidad y masculinidad.

Para lograr los objetivos planteados se abordará una perspectiva interdisciplinaria, puesto que los postulados que a continuación se expondrán abarcan el estudio de videojuegos de forma transversal. Así, se pondrán en relación desde los *Game Studies* y los *Men's Studies*, hasta la Historia del arte y los Estudios de cultura visual para comprender las cuestiones en torno a la visualidad de la masculinidad hegemónica del héroe clásico en los videojuegos.

La construcción social de la masculinidad hegemónica

Para entender plenamente el concepto de masculinidad y cómo se construye, en primer lugar, es necesario incidir en que el género es un conjunto de valores, comportamientos, roles y actitudes que se asignan a hombres y mujeres. De esta forma, las diferencias de género suelen estar determinadas culturalmente: cambian según el contexto y los códigos culturales, por lo que cada sociedad tendrá unas concepciones particulares y, por tanto, asociará a la masculinidad unas características distintas (Connell, 2005; Zurián Hernández, 2001). En este sentido, es interesante citar a Enrique Gil Calvo y su estudio *Máscaras masculinas. Héroes, patriarcas y monstruos*, en el cual explica que la identidad masculina es una máscara en constante cambio, ya que se encuentra en continua construcción de acuerdo con unos códigos culturales que se rigen a partir de las interacciones sociales. Así, Gil Calvo habla metafóricamente de la masculinidad como una máscara que se adopta en público para ser reconocido como hombre y masculino (Gil Calvo, 2006).

Con la finalidad de comprender mejor el discurso de este autor, podemos avanzar algunos de los aspectos de los apartados siguientes. En el videojuego *Assassin's Creed Odyssey* y, más concretamente, en el modo *Discovery Tour*, el usuario puede escoger entre una gran variedad de avatares para seguir el viaje turístico. Entre ellos, el llamado "tipo duro griego", cuya descripción reza lo siguiente: "matón musculoso cuyo ídolo es Heracles. Su pasión secreta es la poesía, pero sus amigos no lo saben". Así es presentado, con una imagen robusta y como admirador del héroe griego por excelencia. No obstante, practica actividades en secreto que no se caracterizan por la fuerza física. Aunque, mostrado de forma cómica, se adscribe perfectamente a las máscaras de Gil Calvo, puesto que solo manifiesta su masculinidad en momentos de interacción social para poder ser válido ante los otros hombres.

Siguiendo esta idea de ser hombre, mostrarse y ser reconocido como tal, cabe hacer hincapié en la "masculinidad hegemónica". Este término, ya no solo tiene en cuenta la configuración de la masculinidad en relación con la feminidad, sino también las relaciones de poder intrínsecas en todas las identidades masculinas (Ibáñez Puerta, 2015). La masculinidad hegemónica, estudiada en profundidad por la socióloga R. W. Connell (2005), se tiene que comprender como un proceso dentro de unos contextos específicos y no como un producto que se mantiene a lo largo de la historia y la cultura; es una agrupación de acciones que se pueden insertar en un sistema de género concreto culturalmente, en el cual se reglamentan las relaciones de poder, los roles sociales y los cuerpos de los individuos.

Con todo esto, la masculinidad hegemónica se explica a través de una clase dominante que tiene una gran influencia dentro de una

estructura jerárquica basada en la construcción del género. Por tanto, el concepto desarrolla, a su vez, la existencia de diferentes formas de masculinidad y ninguna de ellas se encontrará en la misma posición de poder (Connell, 2005)¹. Igualmente, la masculinidad hegemónica también se considera una expresión cultural de la configuración de unas formas de género sobre otras. En consecuencia, la dominación masculina es un proceso que transforma tanto la estructura social como al propio individuo (Connell, 2005; Schongut Grollmus, Nicolas, 2012).

Aunque cada cultura tiene una masculinidad hegemónica ideal, existe cierta homogeneización a partir de la autoafirmación de la virilidad y, por tanto, de la diferenciación con otras masculinidades y feminidades. Dicha diferenciación se establece mediante la violencia —ya sea física o simbólica—, la fuerza y la agresividad; en suma, una dominación exteriorizada (Bourdieu, 2000). Esto comporta un frágil sentido de la identidad masculina, ya que se ha ido construyendo de acuerdo con unas normas históricas y culturales que se alejan de cualquier práctica entendida como poco masculina, por ejemplo, la sumisión (García Cortés, 2004). Así, masculinidad y violencia se encuentran en constante conexión: se estructura por la violencia y con ella, los hombres reafirman y demuestra su identidad, por lo que la virilidad siempre es revalidada por otros hombres y su afirmación se convierte en la expresión hegemónica de las masculinidades (Otegui, 1999).

¹ De acuerdo con R. W. Connell (2005), las prácticas y relaciones que construyen la masculinidad hegemónica comportan la existencia de otras masculinidades en la jerarquía de género occidental. A partir de las relaciones específicas de dominación y subordinación entre determinados grupos de hombres, la socióloga observa no solo la masculinidad hegemónica, sino también la subordinada, marginal y cómplice.

El héroe y su viaje

Todas estas cuestiones sobre la construcción de la masculinidad van ligadas a la figura del héroe, siempre asociada a un hombre y, en consecuencia, a una masculinidad ideal que promueve el concepto de belicosidad, de lucha heroica. El guerrero y, por tanto, el héroe, sigue un camino marcado por los enfrentamientos violentos que acabarán determinando dicha masculinidad (Bonino, 2002). Se trata del viaje del héroe vinculado a la construcción y consolidación de la masculinidad hegemónica que, en numerosas ocasiones, determinará la forma de representar a los protagonistas y/o héroes de los videojuegos.

Así, se observa una vinculación intrínseca entre héroe, viaje y masculinidad:

Ser hombre es adquirir la cualidad de ser un luchador valeroso [...], un paso obligado para adquirir la masculinidad: lo que los mitos llaman el camino del héroe, en el que, por la lucha y el exceso se va buscando el sentido de la vida (masculina) y la vuelta triunfante con el reconocimiento de sus iguales [...]. Promueve así un sentido de la vida basado en la búsqueda de hazañas y proezas, una visión de la vida como desafío, y del mundo como campo de batalla en el que gana el más fuerte y donde la amenaza es constante, en el que la violencia puede ser requerida, y en la que lo que se gana no es sólo el trofeo, sino un emblema de la masculinidad: el ser más. Promueve también la competitividad (que en una de sus raíces lo es por ver quién es "más" hombre) (Bonino, 2002: 19-20).

En esta línea, es necesario hacer referencia al trabajo de Joseph Campbell *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, en el cual, a través de un minucioso estudio de las narraciones mitológicas de diversas culturas, establece un esquema o patrón dividido en etapas sobre el viaje realizado por un individuo considerado héroe (Campbell, 2014). Con ello, Campbell pretendía explicar la continuidad y

universalización de las formas y acciones heroicas. Asimismo, a partir de esta esquematización del mito (monomito) se observa que el héroe afronta un proceso de masculinización, lo cual afecta a su imagen y acciones (Gil Calvo, 2006; Gutiérrez Delgado, 2012).

El patrón en las etapas del viaje que Campbell extrajo a partir de narraciones mitológicas clásicas —sobre todo griegas—, ha sido adaptado a numerosos videojuegos, ya que el modélico viaje del héroe es especialmente atractivo para el medio. Aunque la interactividad comporta ciertas particularidades a la hora de trasladar el viaje del héroe a un videojuego, muchos de ellos lo siguen más o menos de forma canónica (Blasco Vilches, 2017). Igualmente, cabe destacar que el recurso discursivo del viaje del héroe en videojuegos comporta la adaptación del modelo de masculinidad hegemónica: “La relación entre masculinidad, prueba y validación viril. La entrada a lo épico que proponían los juegos de progresión puede ser interpretada, desde una perspectiva de género, como un acceso a la virilidad siempre a prueba” (Navone, 2016: 247).

La visualidad del héroe clásico en los videojuegos

Teniendo en cuenta la vinculación entre viaje, héroe y masculinidad y, por consiguiente, la visualidad que genera, se analizará la imagen de los protagonistas de *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War*. Los dos, ambientados en la Antigüedad griega, se adscriben al modelo de masculinidad hegemónica clásica basado en la belicosidad y el culto al cuerpo atlético y su idealización. Cabe recordar que cada sociedad y cultura tiene un modelo diferente e ideal de masculinidad

hegemónica, lo cual ocurría en la Grecia clásica, dónde incluso coexistía más de un modelo hegemónico: el ateniense y el espartano. A medida que se expliquen los personajes se especificarán las características propias de ambos modelos, puesto que los videojuegos entremezclan la masculinidad espartana y ateniense para construir la imagen y acciones de sus protagonistas.

Assassin's Creed Odyssey

Uno de los videojuegos más recientes de Ubisoft, *Assassin's Creed Odyssey* (2018), es protagonizado por el personaje Alexios. De origen espartano, fue entrenado desde la infancia por su padre, un general de guerra, para la lucha. El videojuego lo presenta como un guerrero convertido en mercenario activo durante la Guerra del Peloponeso, que emprende numerosos viajes por toda Grecia. En este sentido, Alexios sigue el ya mencionado viaje del héroe y, por tanto, se muestra como un personaje de un poema épico homérico, como si de un Odiseo se tratase. Es curioso que esta entrega de *Assassin's Creed* se haya llamado *Odyssey*.²

El héroe clásico es el paradigma de la cualidad heroica. El origen lo encontramos en la cultura griega, donde, entre otros aspectos, los

² Aquí es necesario apuntar que este videojuego permite al jugador escoger un personaje masculino —Alexios— o uno femenino —Kassandra— para llevar a cabo las acciones que desarrollan la historia. De esta forma, independientemente del avatar que se escoja, tanto la trama como las actividades del personaje serán las mismas. Por lo cual, el viaje del héroe, siempre asociado a un personaje masculino, es reformulado al contar con una mujer como protagonista. A pesar de que la historia no sufre ningún cambio, solo un tercio de los jugadores prefirió experimentar el juego con Kassandra —al menos en 2018, el año de su lanzamiento. Igualmente, en la promoción del videojuego, la figura de Kassandra se mantuvo en un segundo plano y su imagen en la carátula del juego se colocó en la parte reversible, con Alexios en la portada (Vall-Llovera, 2018).

hombres con condiciones excepcionales como atletas, guerreros o fundadores de ciudades, eran elevados a la categoría de héroes. Así, un personaje debía llevar a cabo grandes hazañas para ser considerado heroico sino en vida, después de su muerte; personajes a los que Homero sí que les atribuía el calificativo de héroe durante su periplo vital (López Saco, 2018). De nuevo, el viaje del héroe comporta la realización de proezas que pueden provocar admiración, por lo que héroe y viaje, con la consecución de la masculinidad, vuelven a ponerse de manifiesto. Esto es lo que se observará en *Assassin's Creed Odyssey* por parte de Alexios: un personaje que, de acuerdo con las etapas del viaje, tiene una partida, una iniciación y un retorno.

La masculinidad de este personaje mezcla la concepción hegemónica espartana y ateniense que se contempla, principalmente, a través de la representación constante de la lucha de Esparta y la idealización del cuerpo. El aspecto que define la masculinidad de Alexios es la virilidad y/o coraje; cualidades que se utilizaban en la cultura griega para describir, sobre todo, la valentía durante las batallas. De hecho, la palabra en griego que lo define es *andreia* que, a su vez, proviene de *anêr/andros*, es decir, hombre adulto. A pesar de que este atributo es importante para construir la masculinidad hegemónica clásica, tanto Atenas como Esparta poseían concepciones diferentes (Rubarth, 2013). Teniendo en cuenta el estudio de Scott Rubarth sobre la construcción de las masculinidades en la Antigua Grecia, el personaje de Alexios se adscribe a la acepción espartana de *andreia*. Para los atenienses era una característica entre muchas otras y, a pesar de que valoraban la *andreia* para la lucha (Rubarth, 2013), la solían asociar más a la libertad del ciudadano (Balot, 2016). Sin embargo, el coraje o la virilidad será esencial a la hora de conformar la masculinidad

hegemónica espartana, ya que muchos aspectos de la sociedad preparaban a los hombres para la guerra (Ruabarth, 2013): en el videojuego se observa cómo Alexios es entrenado para el combate y la guerra desde una edad temprana y, durante su adultez, la lucha también será su motivación principal.

Otro aspecto interesante, que se ha venido remarcando hasta ahora, ligado a la *andreia*, es la heroicidad. En la *Ilíada*, en discursos como el de Sarpedón, se afirma que el héroe es el guerrero que defiende su ciudad en el campo de batalla (Van Nortwick, 2008). Con esto, héroe y virilidad son conceptos inseparables para la masculinidad hegemónica de la Antigüedad clásica y, en *Assassin's Creed Odyssey* también se puede observar de forma explícita. Como se ha comentado, Alexios lucha de forma constante durante todo el desarrollo de la trama del videojuego y lo hace contra enemigos que quieren perturbar la paz de su ciudad.³ Por tanto, se lo representa como un guerrero que demuestra su virilidad y, en consecuencia, como un héroe reconocido y afamado, al igual que ocurre con Ulises, personaje que parece influir en la creación de Alexios:

Un modelo mitológico de este hombre viril cubierto de gloria, encarnación del ideal griego, es el intrépido y astuto Ulises. La *Odisea* es una parábola de este tipo de masculinidad dramatizada que combina efectos prácticos y visión moral. Su protagonista participa en un sinfín de luchas, sobrevive gracias a su fuerza física y sus ardides ingeniosos, tanto honrados como tramposos⁴ [...]. La épica de Homero

³ No obstante, el jugador puede decidir con qué liga luchar cada una de las batallas, es decir, si Alexios formará parte de la Liga de Delos o de la Liga del Peloponeso. Esto no afecta ni al protagonista ni al trasfondo de la trama, sólo es una cuestión de jugabilidad, puesto que las batallas y las recompensas serán distintas dependiendo de qué liga ataque y cuál defienda.

⁴ Con relación a las astucias del héroe es interesante subrayar que también se reflejan en el protagonista de *Assassin's Creed Odyssey*. A lo largo de las misiones que presenta el videojuego, Alexios se cruzará con numerosos personajes con los cuales podrá luchar, pero

capta en sus leyendas el empuje de esta masculinidad mediterránea, viajera, pragmática y eficiente (Gilmore, 1994: 47-48).

Todos estos aspectos explicados afectan directamente a la visualidad del personaje, que, a diferencia de su *andreaia*, está más relacionada con la masculinidad hegemónica clásica ateniense, puesto que el culto al cuerpo y su idealización será un tema recurrente. La representación harmónica, proporcionada y musculada del cuerpo masculino, manifiesta principalmente a través de la estatuaria clásica, encarnaba unos valores fundamentales que estaban relacionados con el poder y la invulnerabilidad. Valores que en el mundo clásico se identificaban con las figuras del héroe y del atleta; ambos con un físico igualmente idealizado y asociados a la realización de acciones admirables mediante el uso de su cuerpo, por lo que el atleta era considerado héroe y el héroe, atleta (García Cortés, 2004). De esta forma es cómo el videojuego retrata a su protagonista: una unión proporcionada entre atleta y héroe con una visualidad propia de la escultura clásica (figura 1).

para evitar esta lucha también los podrá pagar, engañar o cortejar, a decisión propia del jugador.



Figura 1: (izquierda) estudio del modelo de Alexios, Mathieu Gouliet, 2018, ArtStation. (Derecha) guerrero A, bronce de Riace, siglo V a. C., Museo Nacional de la Magna Grecia de Reggio de Calabria

Igualmente, *Assassin's Creed Odyssey* ofrece misiones dedicadas a competiciones atléticas las cuales abarcan desde aspectos preparatorios, como la elaboración de aceites corporales, hasta la lucha cuerpo a cuerpo, sin ninguna arma (*pankrátion*), contra diversos personajes, todos semidesnudos y con una corporeidad semejante a la del protagonista, a excepción del último luchador, que es visiblemente más robusto. Aquí cabe apuntar que el modelo hegemónico de masculinidad no solo se observa en el personaje de Alexios. A lo largo de las misiones y tareas programadas durante el desarrollo de la historia, se enfrentará a numerosos guerreros enemigos "genéricos", es decir,

con un aspecto estandarizado, ya que estarán presentes en cualquier batalla. Como se ha comentado, algunos de ellos tienen una corporeidad similar, no obstante, muchos otros, tanto por sus características físicas como por las de combate, reciben el nombre de "Bruto" (figura 2).



Figura 2: estudio del modelo del enemigo genérico "Bruto", Gary Riley, 2018, ArtStation

God of War

Por lo que respecta a la saga de videojuegos *God of War*, antes de empezar a explicar la visualidad de la masculinidad de su protagonista, Kratos, cabe prestar atención a un aspecto concreto que se presenta

previamente al inicio del videojuego: la pantalla para seleccionar la dificultad. En las diferentes pantallas de la saga, según se escoja la categoría "héroe", "espartano" o "dios", la dificultad del juego será distinta, por lo que es posible apreciar la presencia de los diversos estratos de la masculinidad antes de comenzar a jugar. Así, se observa una progresión desde el primer videojuego hasta el último: mientras que en la primera entrega la categoría "espartano" supone jugar con uno de los mayores niveles de dificultad, en la tercera, dicha categoría comporta las partidas más fáciles. Este hecho da a entender la evolución de la masculinidad y de la historia de Kratos, ya que, en un primer momento, la lucha como un guerrero espartano es compleja, pero a medida que progresan los juegos, esta lucha se vuelve más simple gracias a la posterior cualidad divina del personaje.⁵ Finalmente, otro aspecto interesante de este tipo de pantallas es la propia expresión de Kratos. En las tres primeras se ve la mitad de su rostro con expresión furiosa en primer plano, pero en la última se ha abandonado para mostrar al personaje en su totalidad desde un ángulo contrapicado, lo que enfatiza su corpulencia e imagen de poder (figura 3).

⁵ Aunque este tipo de categorías vinculadas a la elección de dificultad del videojuego hayan sido eliminadas en la cuarta entrega, al mayor nivel de dificultad se le ha llamado *Give Me God of War*. Con esto se engloban los videojuegos anteriores y sus particulares mecánicas de combate. Por tanto, los usuarios habituales de la saga, con el nombre otorgado a la categoría más difícil, podrán reconocer el grado de complejidad con el cual afrontarán el desarrollo de las luchas.



Figura 3: *menú de selección de dificultad de la saga God of War, 2005-2018, Santa Monica Studio, captura de pantalla*

También cabe destacar que antes de comenzar la interactividad propiamente dicha, *God of War III* presenta, a manera de prólogo, una cinemática con una estética similar a las cerámicas áticas de figuras negras y rojas, en la cual se resume la historia del personaje, introduciéndose también lo que ocurrirá en el videojuego:

Antes de la era en la que tuvo lugar el ocaso de los dioses, una leyenda se alzó para reclamar su lugar entre ellos, y a pesar de que Kratos ascendió al trono como nuevo Dios de la Guerra, los recuerdos de su familia lo perturbaron. Una familia a la que él mismo asesinó, pero las manos de la muerte no pudieron con él. Las hermanas del destino no pudieron controlarlo y en este día, el hombre, la leyenda, Kratos, saboreará su venganza.

La frase que cierra esta presentación es bastante reveladora sobre el ideario de masculinidad que gira alrededor del protagonista y que, además, coincide con lo dicho sobre las pantallas de dificultad. Un hombre, un guerrero espartano, se adentra en un periplo que lo convierte en un héroe y finalmente en dios y leyenda. Recorrido en el

cual la consecución de la masculinidad hegemónica está implícita; de nuevo, el viaje del héroe.

Kratos es un personaje movido por la venganza, por lo que la dominación, el poder y la violencia serán sus atributos más recurrentes. Por tanto, su personalidad colérica y guerrera —marcada por su historia y origen espartano— construyen su masculinidad hegemónica. De esta forma, la *andreaia* del protagonista, es decir, la belicosidad y agresividad viril, se llevan a su máximo exponente. Al igual que el protagonista de *Assassin's Creed Odyssey*, este aspecto de su masculinidad hegemónica clásica está más relacionado con la vertiente espartana, aunque en *God of War* se represente de una forma desmedida. Kratos se vincula con la masculinidad descrita por Robert Bly (1992), quien afirma que todos los hombres, en su psique, poseen una parte guerrera y primitiva de la cual no se han de avergonzar. De acuerdo con Bly (1992), esto se ha perdido en la cultura popular actual e invita a que se muestre de nuevo, ya que ser bélico está en la naturaleza del hombre. En los minutos iniciales de cualquiera de los primeros videojuegos, se aprecia cómo Kratos se adapta a este modelo que, al fin y al cabo, es el hegemónico, pues se está justificando la violencia y la dominación sobre los otros. De hecho, David Jaffe, el primer director del videojuego, afirmó que Kratos fue creado para hombres, para que los jugadores liberaran su parte oculta —coincidiendo con lo que Bly comenta sobre la psique masculina— y termina describiéndolo como brutal, primitivo y de naturaleza impulsiva, con la ira como la fuente de su poder (Shmalfuss, 2010). Igualmente, el nombre del personaje se traduce también como “poder” y, además, representa la personificación de la fuerza masculina (Conway, 2019).

Todo lo explicado afecta clara y directamente a la visualidad de Kratos. Su hipermasculinidad es retratada a través de su físico hercúleo y el enfrentamiento contra grandes oleadas de enemigos y constantes batallas representadas de forma muy gráfica. Así, el diseño visual de Kratos es un ejemplo paradigmático de la masculinidad hegemónica: desde una mirada intensa y expresión iracunda, hermética, hasta una figura completamente musculada. Este último aspecto es relevante sobre todo en los primeros *God of War*, ya que los creadores afirman haber desprovisto al personaje de la mayor parte de su armadura para poder mostrar lo mejor posible los músculos de su cuerpo y subrayar visualmente su carácter primitivo (Conway, 2019; Schmalfluss, 2010).

En este último sentido, a pesar de que la corporeidad de Alexios se represente de forma más armónica, la de Kratos también está muy idealizada por lo que puede asociarse, nuevamente, a la masculinidad ateniense y al culto al cuerpo. A diferencia del protagonista de *Assassin's Creed* quien, a excepción de algunas misiones siempre está ataviado con grandes armaduras, el protagonista de *God of War* siempre va semidesnudo, lo que condice con la intención de sus creadores sobre la estatuaría clásica: prescindir de vestimenta para plasmar el movimiento y enfatizar la potencia viril del cuerpo masculino (García Cortés, 2004; Forth, 2012).

Es importante añadir que, al igual que en *Assassin's Creed*, en *God of War* también se observa la masculinidad hegemónica más allá del personaje protagonista. Uno de los más interesantes es el propio Heracles, quien entabla una suerte de rivalidad masculina con Kratos. Por una parte, esto se manifiesta en el diálogo previo al combate entre los dos héroes, ya que Heracles, indignado por el poder y posición superior de Kratos, comenta:

Mientras yo limpiaba los establos de Augías, él [Zeus] te eligió para acabar con Ares [...]. Mientras a ti te coronaban Dios de la Guerra, a mí me mandaron buscar una manzana. Ellos lo llamaron trabajos... Es posible que él me dejara matar al león de Nemea, pero él hizo que tu nombre fuera pronunciado por todo el mundo. El de un fiero guerrero. El de un héroe magnífico. El de un hombre convertido en dios.

Cabe recordar que no todas las masculinidades se encuentran en la misma posición de poder: a través de esta conversación, Heracles, el héroe clásico por excelencia y el único al que se veneraba como dios y héroe (Carpenter, 2001), es aquí reducido a un rival más del protagonista —sin tener una consideración divina ni heroica—, a quien acaba venciendo en una violenta lucha en la cual se demuestra la fuerza bruta de ambos. Por otra parte, la mencionada rivalidad masculina también se plasma a partir de la propia visualidad de Hercales: marcadamente más corpulenta, grande y potente que la de Kratos (figura 4). Coincidiendo con lo que José Miguel García Cortés (2004) apunta sobre el físico masculino teniendo en cuenta la figura de Heracles:

La representación de la divina perfección en una forma humana estilizada se fue gradualmente modificando y transformando hasta retratar la potencia física del cuerpo [...]. El cuerpo viril, potente, enérgico y dispuesto al combate es la imagen triunfal de un hombre pletórico que vence todos los obstáculos y triunfa sobre la inercia (61).

A pesar de que en el videojuego Kratos es el triunfador y no Heracles, sirve para comprender la diferencia visual entre ambos, teniendo en cuenta la tradición artística y cultural de este último. Independientemente de la victoria del protagonista, esta escena es una representación de la masculinidad hegemónica tóxica, marcada por la agresividad y destructividad hacia los otros (Conway, 2019). Del mismo modo, el resto de secuencias centradas en los enfrentamientos de Kratos contra otros personajes mitológicos son buena muestra de ello.

Por tanto, la historia y acciones del personaje, basadas casi estrictamente en la venganza se adecuan a su visualidad que, si bien guarda ciertas semejanzas con la de Alexios es más exagerada e hipermasculinizada (Schmalfuss, 2010).



Figura 4: estudio del modelo de *Heracles de God of War III*, Tyler Breon, 2015, ArtStation

Sin embargo, en *God of War IV* hay un cambio evidente que provoca la evolución de Kratos: la paternidad. De esta forma, ciertas características del personaje, tan recurrentes en las anteriores entregas de la saga, ahora se dejan de lado con la finalidad de mostrar su transformación. Uno de los aspectos más evidentes es su visualidad. Por una parte, está notablemente envejecido, lo cual es significativo, pues en la Antigüedad clásica los hombres viejos no recibían una atención

tan central como los hombres adultos. Su poder de control mediante su esplendor físico ha pasado (Van Nortwick, 2008)⁶. De hecho, *God of War IV* comienza con un Kratos retirado de las duras batallas de los videojuegos anteriores y sin intención de librar ninguna otra. Esto es evidente si se observan las imágenes iniciales de cada uno de los videojuegos: en los primeros pasa muy poco tiempo entre la cinemática de presentación y la interactividad total, es decir, el jugador se enfrentará a numerosos enemigos a los pocos minutos de empezar el juego. En cambio, la cuarta entrega comienza de forma mucho más pausada y tranquila, sin batallas ni enemigos. *God of War IV* se inicia con un Kratos dolido por la muerte de su esposa, para la cual elabora una pira funeraria con los árboles que ella le marcó. Momentos después, se ve como el protagonista afronta la paternidad por primera vez enseñando a su hijo, Atreus, a cazar. Así, *God of War IV*, adaptándose a la nueva visualidad y al nuevo ambiente del protagonista, proporciona un comienzo más sosegado en el cual se vislumbra la reformulación de la masculinidad hegemónica del personaje.

Otra de las grandes novedades del personaje es su vestimenta: llevará una gran diversidad de armaduras que le cubren el cuerpo total o parcialmente. La voluntad, presente en los videojuegos anteriores, de desprovocerlo de cualquier armadura con el propósito de mostrar su físico musculado en todo su esplendor, ahora ha cambiado. El hecho de que, a lo largo del videojuego, pueda ataviarse con todo tipo de armaduras no solo afecta a la jugabilidad, sino también a su imagen.

⁶ Aquí también cabe recordar que uno de los atributos de la masculinidad hegemónica clásica ya explicado, la *andreia*, procede del término griego utilizado para denominar a un hombre adulto.

Finalmente, hay una evolución evidente en su personalidad, ya que es consciente de las características tóxicas de la masculinidad hegemónica e intentará evitar canalizarlas hacia su hijo durante su viaje. Un viaje completamente reformulado que ya nada tiene que ver con el del héroe: no lo emprende solo, sino en compañía de su hijo; tampoco lo emprende como un héroe con deseos de gloria o lucha, ya que su único objetivo es lanzar las cenizas de su esposa desde la cima de la montaña más alta del reino.

Sin embargo, a lo largo del videojuego se refleja de forma clara la transmisión del poder y de las características consideradas puramente masculinas de un hombre adulto hacia un niño, quien se encuentra en pleno proceso de construcción de su masculinidad. Por lo que, con Atreus y Kratos se observa la figura paterna como una figura de autoridad que incita a la demostración de heroísmo y masculinidad del hijo:

Los aventurados escenarios donde tienen lugar las pruebas de heroísmo siempre están controlados por autoridades [...]. Influidos por Rank y por Campbell, Savater reduce esta autoridad a la figura del padre, que en los cuentos y en los mitos es quien autoriza al héroe a demostrar su heroicidad poniéndola a prueba (Gil Calvo, 2006, p. 140).

Por tanto, aunque este *God of War* se haya trasladado de la mitología griega a la nórdica, continúa teniendo una herencia de la masculinidad hegemónica clásica, ya que el origen espartano de Kratos y su historia se mantienen. Uno de los ideales de masculinidad ateniense incluía la paternidad, mientras que, los hombres espartanos, dejaban la tutela de sus hijos a otros militares para ingresar en la agogé desde una edad bien temprana y así ser entrenados para el combate (Rubarth, 2013). Teniendo esto en cuenta, el protagonista cumplirá ahora con ambos ideales masculinos: por una parte, es quien se encarga de la educación

de su hijo y de cumplir las obligaciones paternas —antes de morir, era su esposa quien llevaba la tutela completa—; por otra parte, lo criará como guerrero y lo preparará para el combate como si fueran el instructor militar de la agogé. No obstante, Kratos es consciente de los peligros y consecuencias que comportan la lucha, por lo que le advierte que no busque la dominación sobre los otros (García, 2018).

Así, se observa que la masculinidad hegemónica, tan presente en el personaje, comienza a reinventarse no solo en lo que respecta al progreso de la propia saga, sino también de la historia de *God of War IV*: inicialmente, Kratos se comporta de forma muy fría con su hijo, sin casi diálogo y a través de palabras muy severas o gestos duros y agresivos. Pero a medida que avanza la trama y su viaje conjunto, estas actitudes se van suavizando hasta que, en la escena final, se culmina con la renovación de la masculinidad hegemónica con la exteriorización de emociones y muestras de afecto.

La tradición cultural de los héroes de videojuegos

Assassin's Creed Odyssey y *God of War* cuentan con una gran tradición visual y cultural que merece ser objeto de estudio. Ambos poseen unas claras referencias histórico-artísticas que denotan los orígenes de su visualidad que continúan, pero que también acaban por reformularse. A través de las imágenes que proyectan ambos videojuegos es posible indagar en la procedencia de dicha visualidad, es decir, qué tradición han podido seguir y, a su vez, modificar para llegar a una rica y original representación de los personajes. Así, se puede extrapolar a los

videojuegos lo que Bialostocki (1973) afirma sobre la tradición y la innovación en la Historia del arte:

La historia del arte es testigo de una continua lucha entre la tradición y la innovación, tanto en el campo de la forma como en el del contenido. Solo podemos hablar de innovaciones y transformaciones iconográficas cuando volvemos la vista hacia un elemento estático: el de la tradición (111).

Esto se refuerza con lo que Salvatore Settis (2006) dice sobre el renacimiento de la Antigüedad, lo cual también ocurre en el mundo de los videojuegos:

Desde siempre, la práctica artística ha acarreado el uso de un repertorio de temas y esquemas que forman parte de la utilería de taller y, cómo ella, podría transmitirse y renovarse. Ese repertorio era sobre todo mental, y como tal, patrimonio común de los artistas, comitentes y el público, que reconocía las figuras y las historias de los Santos y héroes. [...] En la tradición artística europea, por lo menos hasta el neoclásico, el mecanismo más poderoso de renovación dinámica del repertorio fue el retorno periódico del interés del arte clásico (69).

Por tanto, la imagen clásica resiste y se consolida (Settis, 2006) en los videojuegos citados, mediante de la corporeidad y gestualidad de los personajes protagonistas, ya que dan continuidad y también reinventan visualmente los aspectos analizados de la masculinidad hegemónica y permiten vislumbrar de cuya tradición proceden y la supervivencia de la imagen correspondiente. De esta forma, los videojuegos pueden amplificar las visiones de la masculinidad clásica.

Las fórmulas gestuales de la Antigüedad en los videojuegos

Los personajes y los combates que se reflejan en *Assassin's Creed* y en *God of War* forman parte de unos temas de encuadre, es decir, concentran unas fórmulas gestuales cuya procedencia puede

encontrarse en obras clásicas y acaban por arrastrar elementos del significado (Bialostocki, 1973). Por otro lado, estas fórmulas gestuales también pueden estudiarse a partir de la propia corporeidad y postura de los héroes protagonistas. En cualquier caso, todas ellas serán una manifestación visual más de la virilidad, de la masculinidad hegemónica.

En primer lugar, por lo que respecta a los movimientos de los protagonistas durante las batallas, guardan semejanzas tanto con obras de la Antigüedad como con obras de otros periodos, en los cuales pervive la idea y la imagen clásica de masculinidad hegemónica. Esto destaca en *God of War*, puesto que sus mecánicas de lucha cuerpo a cuerpo prestan gran atención a los movimientos y los enfatizan (figura 5). Kratos enfrentará a numerosos monstruos y dioses de la mitología griega y nórdica lo que dará lugar a la imagen del héroe vencedor sobre el enemigo como tema de encuadre. Del mismo modo, en *Assassin's Creed Odyssey* se producen batallas semejantes. Alexios tendrá que hacer frente a una gran cantidad de guerreros enemigos y a determinadas criaturas mitológicas, por lo que se vuelve a representar al héroe vencedor sobre el adversario (figura 6).



Figura 5: (izquierda) *Kratos contra un Draugr*, Santa Monica Studio, 2018, PlayStationBlog. (Derecha) *Kratos durante una lucha*, Santa Monica Studio, Mario Miguel Salvador, 2018, Twitter



Figura 6: (izquierda) *Alexios durante el pankrátion*, Ubisoft Quebec, 2018, captura de pantalla. (Derecha) *Alexios durante una lucha*, Ubisoft Quebec, 2018, Vida Extra

Estos gestos, que se producen durante los combates de ambos videojuegos, se caracterizan por ser bruscos, agresivos y explícitamente violentos con tal de mostrar la energía muscular y la fuerza de los protagonistas, lo que da continuidad a la imagen viril de los luchadores clásicos: "algunas esculturas de luchadores y gladiadores procedentes de la Antigüedad se convirtieron durante esta época en arquetipos de

lo masculino como energía profunda y desbordante, es decir, de la virilidad en su sentido más primario y auténtico" (Reyero, 1999: 28).

Con esto, muchas de las imágenes fruto de las luchas cuerpo a cuerpo, representan al héroe sobre el enemigo inmovilizado. Para ilustrar el párrafo anteriormente citado, Carlos Reyero pone como ejemplo las esculturas de *Los luchadores* (figura 7) y del *Gladiador Borghese* (figura 8). Estas denotan una gran tensión muscular y fuerza anatómica (Reyero, 1999) que también se observa en los videojuegos, los cuales comparten semejanza con los movimientos y gestos de tales obras. Aunque a diferencia de estas figuras, Kratos y Alexios no van completamente desnudos, existe un fuerte sentido de la corporeidad a través del cual se muestra el ideal de masculinidad clásica (Settis, 2006).



Figura 7: *Los Luchadores*, siglo III a. C., Galería degli Uffizi



Figura 8: *Gladiador Borghese*, siglo I a. C., Museo del Louvre

Es posible afirmar que los videojuegos mencionados proporcionan un rico compendio de imágenes basadas en la lucha y posterior triunfo del héroe y, por tanto, siempre se acaba produciendo una vinculación entre violencia y masculinidad. Mediante este repertorio visual se fortalece la ya explicada *andreaia*, la cualidad viril del guerrero y/o héroe. Los protagonistas así la muestran no solo a través de los combates, sino también de los enfrentamientos contra criaturas mitológicas. De esta forma, es interesante hablar de que el héroe creado para el videojuego sustituye al héroe tradicional propiamente dicho, ya que las victorias sobre monstruos como el Minotauro no son llevadas a cabo por Teseo, sino por Kratos y Alexios. Sin embargo, la mirada hacia las referencias clásicas, a pesar de reformularse, se mantienen:

El proyecto del arte como tecnología moral y del arte griego como lenguaje universal dio actualidad otra vez a la idea de que era posible mirar y considerar los monumentos de los antiguos como un repertorio fijo de una vez por todas y listo para ser usado una y otra vez; en suma "clásico" (Settis, 2006: 68).

Tanto los videojuegos tratados en el presente escrito como muchos de los videojuegos que se han desarrollado y continúan desarrollándose, utilizan un repertorio procedente del pasado cultural clásico para conformar una visualidad propia. Basándose en él crean un entorno y unos personajes que, aunque poseen cierto grado de reinvención, dependen de la imagen y las formulas gestuales clásicas. Las nuevas imágenes —en este caso, las de los videojuegos— estarán influenciadas por las ya existentes con las que guardarán un mayor o menor grado de semejanza (Bialostocki, 1973).

Observando la diversidad de referencias a la tradición visual y cultural que se pueden encontrar en los videojuegos, se comprueba que forman parte de la vida de las imágenes y de su supervivencia. A través de este medio también se estudia la supervivencia de la gestualidad en la memoria colectiva, con sus migraciones temporales y espaciales y, consecuentemente, sus persistencias y transformaciones (Didi-Huberman, 2010). En las imágenes anteriores ya se han podido apreciar estos aspectos, sin embargo, cuando se trata de las luchas de carácter mitológico, la mencionada pervivencia gestual es, si cabe, más evidente: el héroe del videojuego emula al héroe tradicional, cuya lucha contra monstruos tiene un amplio abanico de obras dentro del arte clásico, por lo que las similitudes del esquema compositivo son más claras. Aun así, cabe apuntar que el videojuego no plantea una

continuidad con la imagen del pasado; no reinterpreta la imagen clásica, sino que sirve como fuente de inspiración para el videojuego.

Teniendo esto en cuenta, en la lucha contra el Minotauro se pone de manifiesto la tensión y fuerza musculares y el dominio masculino del héroe durante la batalla. Teseo, uno de los personajes más celebres de Ática, es representado habitualmente en actitud victoriosa ante esta criatura; una imagen común en los vasos áticos gracias a su popularidad en la zona (Carpenter, 2001). En la imagen (figura 9) se observa cómo Teseo agarra con una mano al Minotauro y con la otra le clava su espada. De forma semejante, en la escultura del artista neoclásico Jules Ramey, el héroe agarra al monstruo y se encuentra a punto de asestarle un golpe con una maza. Se acentúa así, el dramatismo de la lucha y se glorifica la condición triunfal masculina (figura 10); un tipo de imagen recurrente durante el Neoclasicismo (Reyero, 1999).



Figura 9: *Teseo y el Minotauro*, c. 540 a. C., ánfora ática de figuras negras del Grupo E. Vulci

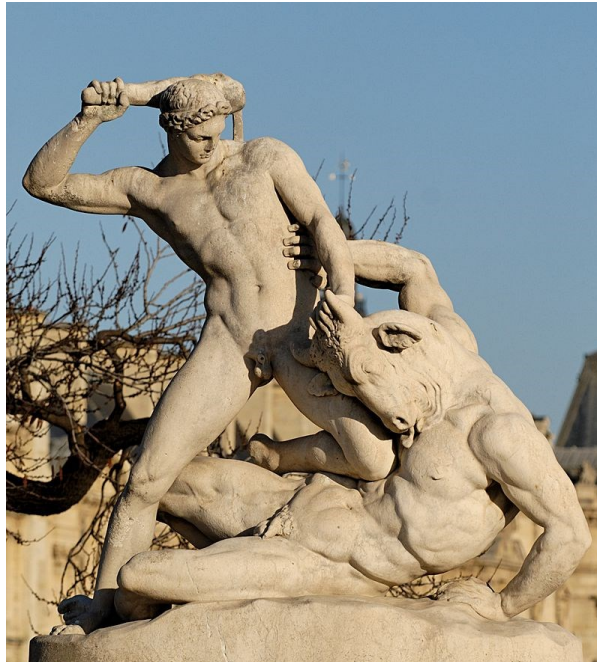


Figura 10: *Teseo y el Minotauro*, Étienne-Jules Ramey, 1821, Jardin des Tuileries

El tema de encuadre que representa al héroe triunfal sobre el enemigo es una constante universal en toda clase de manifestaciones artísticas (Olivares Torres, 2015), y los videojuegos no se alejan de este aspecto. La representación de Kratos contra el Minotauro concuerda con las obras citadas: la gestualidad es claramente similar, el héroe victorioso a punto de ejecutar al monstruo escenifica una tensión y dramatismo físicos (figura 11). El videojuego supone una exageración del triunfo masculino, ya que no solo el Minotauro es representado con una gran envergadura, sino que, a diferencia del mito, Kratos se enfrentará a más de un Minotauro; *God of War* convierte a esta criatura en un enemigo habitual del protagonista. Por su parte, *Assassin's Creed Odyssey* también contempla esta lucha a través de un enfrentamiento directo que implica al jugador-avatar, y también mediante las representaciones

artísticas. En la Atenas del videojuego se puede encontrar un tapiz (figura 12) y una escultura (figura 13) que parecen estar directamente inspiradas por la cerámica ática y la obra de Jules Ramey.



Figura 11: *Kratos contra un minotauro*, Santa Monica Studio, 2015, captura de pantalla



Figura 12: *tapiz de Teseo y el Minotauro*, Sadelyrate, 2018, Assassin's Creed Wiki



Figura 13: *escultura de Teseo y el Minotauro*, thegreenmario, 2018, Flickr

Los protagonistas de los videojuegos han heredado los presupuestos de la Grecia antigua sobre la representación del cuerpo masculino, cuya presencia cultural ha sido potente en diversos periodos (Squire, 2015). En el panorama de las artes visuales de Occidente existen numerosas representaciones idealizadas de la anatomía masculina a partir de unas proporciones canónicas vigentes desde el mundo griego clásico (Reyero, 1999). *Assassin's Creed* y *God of War* son ejemplos contemporáneos de esta vigencia cultural. Así, los modelos de Kratos y Alexios tienen una visualidad clara que pertenece al estudio anatómico de la estatuaria griega. Por su parte, Alexios responde a las pretensiones de obras clásicas como las de Policleto: el personaje como guerrero, pero sobre todo como atleta, encarna las proporciones canónicas habituales del escultor y la armonía, belleza y equilibrio de la composición (Ritcher, 1980). En cambio, Kratos muestra una

musculatura más enérgica y exagerada; con su representación anatómica responde al énfasis en el desarrollo físico para identificar figurativamente la hipermasculinidad (Reyero, 1999). Por ello, es posible relacionarlo con esculturas que denotan dicha energía muscular como, por ejemplo, el *Hércules Farnese*. Asimismo, también se evidencian similitudes con obras posteriores como las del escultor italiano Antonio Canova y, más concretamente, con *Hércules* y *Licas*. Esta acentúa enormemente la musculatura y la gran envergadura del héroe, se enaltece la fuerza masculina (Reyero, 1999), lo cual ocurre con la concepción del protagonista de *God of War*. Con todo esto, se observa que la masculinidad hegemónica tiene unos claros códigos de representación que perviven en el tiempo.

A modo de conclusión

Los videojuegos han recuperado determinados aspectos de la cultura clásica y les han dado contemporaneidad —continúan con su significación, pero también la reformulan y reinventan—, la han hecho accesible a toda clase de público integrándola en la cultura popular: “A medida que la espiral de los retornos cíclicos se conecta con el tiempo, lo ‘clásico’ es reclasificado en papeles en parte recurrentes y en parte nuevos en un proceso de continua des-significación y re-significación” (Settis, 2006: 127).

Las imágenes de la Antigüedad clásica han comportado una constante fuente de inspiración artística a lo largo de los siglos, poniendo de manifiesto la pervivencia de esta tradición cultural de la cual no escapan los videojuegos:

Al margen del modo en que interpretemos las imágenes antiguas y de lo que hagamos con ellas, es indudable que las respuestas actuales forman parte de una larga trayectoria de retrospección innovadora. Eternamente mitificado y reconfigurado (tanto en sentido literal como metafórico) para transformarlo en algo nuevo, el arte del cuerpo griego se encuentra inscrito en la propia urdimbre de la cultura visual occidental (Squire, 2015: 341).

Con todo esto, los videojuegos pueden considerarse obras culturales, ya que, como se ha visto, beben de la tradición histórico-artística la cual mantendrá en ocasiones, pero en otras muchas reformulará. Así, los videojuegos también forman parte de la vida de las imágenes. En este sentido *Assassin's Creed Odyssey* y *God of War* siguen la visualidad de la masculinidad hegemónica clásica. No obstante, hay infinidad de títulos que pueden ser analizados bajo los presupuestos aquí expuestos; ya sean históricos o no, existe una gran cantidad de videojuegos en los cuales las imágenes de la Antigüedad suponen una constante fuente de inspiración. Los códigos de representación por los cuales se rigen estos videojuegos convierten, así, a sus protagonistas en verdaderas imágenes de poder.

Bibliografía

- Balot, R. (2016). The Freedom to Rule: Athenian Imperialism and Democratic Masculinity. En: D. Tabachnick, y T. Koivukoski (eds.), *Enduring Empire* (pp. 54-68). Toronto, Canadá: University of Toronto Press.
- Bialostocki, J. (1973). *Estilo e iconografía, una contribución a la ciencia de las artes*. Barcelona, España: Barral.

- Blasco Vilches, L. F. (2017). El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos. *Quaderns*, 12, 27-33.
- Bly, R. (1992). *Iron John: Una Nueva Visión de la Masculinidad*. Barcelona, España: Plaza & Janés.
- Bonino, L. (2002). Masculinidad hegemónica e identidad masculina. *Dossiers Feministes*, (6), 7-35.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Barcelona, España: Anagrama.
- Campbell, J. (2014). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México D.F., México: Fondo de cultura Económica: Joseph Campbell Foundation.
- Carpenter, T. (2001). *Arte y mito en la Antigua Grecia*. Barcelona, España: Destino.
- Connell, R. (2005). *Masculinities*. Berkeley, Estados Unidos: University of California Press.
- Conway, S. (2019). Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity. *Games and Culture*, 20(10) 1-19.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Atlas ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* Madrid, España: Museo Reina Sofía.
- Forth, C. (2012). Spartan Mirages: Fat, Masculinity, and Softness. *Masculinities and Social Change*, 1(3), 240-266.
- García, R. (2018, 10 de octubre). God of War 4 o cómo ser un dios en dos realidades distintas. *Start*. Recuperado de <http://www.startvideojuegos.com/god-of-war-4-o-como-ser-un-dios-en-dos-realidades-distintas/#>
- García Cortés, J. M. (2004). *Hombres de mármol: códigos de representación y estrategias de poder de la masculinidad*. Barcelona, España: Egales.

- Garin Boronat, M. (2011). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Comunicación*, 1(7), 94-115.
- Gil Calvo, E. (2006). *Máscaras masculinas: héroes, patriarcas y monstruos*. Barcelona, España: Anagrama.
- Gilmore, D. (1994). *Hacerse hombre: concepciones culturales de la masculinidad*. Barcelona, España: Paidós.
- Gutiérrez Delgado, R. (2012). El protagonista y el héroe: definición y análisis poético de la acción dramática y de la cualidad de lo heroico. *Ámbitos*, (21), 43-62.
- Ibáñez Puerta, C. (2017). *La masculinidad en John Ford: héroes contra hombres* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.
- López Saco, J. (2018). La configuración del héroe épico arcaico a través de Homero y Hesíodo. *El Futuro del Pasado*, (9), 157-76.
- Navone, S. L. (2016). Las máscaras de Ulises: videojuegos, narrativa y masculinidades. *Nómadas*, (44), 241-54.
- Olivares Torres, E. (2015) *L'ideal d'evangelització guerrera. Iconografia dels cavallers sants* (tesis doctoral). Universitat de València, España.
- Otegui, R. (1999). La construcción social de las masculinidades. *Política y Sociedad*, (32), 151-160.
- Reyero, C. (1999). *Apariencia e identidad masculina. De la Ilustración al Decadentismo*. Madrid, España: Cátedra.
- Ritcher, G. (1980). *El arte griego: una revisión de las artes visuales de la Antigua Grecia*. Barcelona, España: Destino.
- Rubarth, S. (2013). Competing Constructions of Masculinity in Ancient Greece. *Athens Journal of Humanities and Arts*, 1(1), 21-32.

- Schmalfuss, S. (2010). 'Ghosts of Sparta': Performing the God of War's virtual masculinity. En: R. Emig, y A. Rowland (eds.), *Performing Masculinity* (pp. 210-232). Reino Unido: Palgrave Macmillan.
- Schongut Grollmus, N. (2012). La construcción social de la masculinidad: poder, hegemonía y violencia. *Psicología, Conocimiento y Sociedad*, 2(2), 27-65.
- Settis, S. (2006). *El futuro de lo clásico*. Madrid, España: Abada Editores.
- Squire, M. (2015). La reencarnación de la Antigüedad. El cuerpo y la invención del arte occidental. En: I. Escobar, y C. Sánchez Fernández (com.), *Dioses, héroes y atletas. La imagen del cuerpo en la Grecia antigua*. Madrid, España: Museo Arqueológico Regional.
- Vall-Llovera, O. (2018, 16 de diciembre). Los usuarios de Assassin's Creed Odyssey eligen más a Alexios. *IGN España*. Recuperado de <https://es.ign.com/assassins-creed-odyssey/143325/news/los-usuarios-de-assassins-creed-odyssey-eligen-mas-a-alexios>
- Van Nortwick, T. (2008). *Imagining Men. Ideals of Masculinity in Ancient Greek Culture*. Westport, Connecticut, Estados Unidos: Praeger.
- Zurian Hernández, F. A. (2011). Héroes, machos o simplemente, hombres: una mirada a la representación audiovisual de las (nuevas) masculinidades. *Secuencias. Revista de Historia del Cine*, 34, 32-53.