

EL ARTE BIOMECÁNICO DE H. R. GIGER EN LA NARRATIVA POSTHUMANISTA DEL VIDEOJUEGO SCORN

THE BIOMECHANICAL ART OF H. R. GIGER IN THE POSTHUMANIST NARRATIVE OF THE VIDEO GAME SCORN

Alfonso Freire-Sánchez

Universitat Abat Oliba CEU, CEU Universities

DOI: [10.33732/ASRI.6881](https://doi.org/10.33732/ASRI.6881)

.....
Recibido: (8 10 2025)

Aceptado: (25 10 2025)
.....

Cómo citar este artículo

Freire-Sánchez, Alfonso (2025). El arte biomecánico de H. R. Giger en la narrativa posthumanista del videojuego Scorn. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (29), e6881. Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6881>

Resumen

Se reflexiona sobre los planteamientos artísticos y filosóficos pertenecientes al mundo narrativo, interactivo y jugable del videojuego Scorn, los cuales han sido extraídos de la obra de H.R. Giger, creador del diseño del xenomorfo para *Alien: el octavo pasajero* e impulsor del arte biomecánico.

Abstract

The aim of this study is to reflect on the artistic and philosophical approaches belonging to the narrative, interactive, and playable world of the video game Scorn, which have been drawn from the work of H.R. Giger, creator of the xenomorph design for Alien: The Alien and proponent of biomechanical

A través de un enfoque interdisciplinario que combina teoría del posthumanismo, estudios visuales y análisis del diseño de videojuegos, se explora la influencia de Giger en la dirección artística de esta obra digital, deteniéndose en sus elementos simbólicos (arquitecturas orgánico-mecánicas, criaturas híbridas e imagería corporal) y en su ambientación biopunk y decadente. Se examina de qué manera la estética *gigeriana* —que fusiona organismo y máquina— se reinterpreta en *Scorn* para articular un discurso crítico sobre la condición posthumana. Asimismo, se concluye que la obra de Giger ha sido transferida a *Scorn* mediante una narrativa posthumanista caracterizada por el absurdismo existencial y el determinismo científico empaquetada en el arte biomecánico y sexualizado del artista suizo.

Palabras clave

Arte biomecánico, H.R. Giger, *game studies*, *Scorn*, estética posthumana.

art. Through an interdisciplinary approach combining posthumanist theory, visual studies, and video game design analysis, the influence of Giger on the artistic direction of this digital work is explored, focusing on its symbolic elements (organic-mechanical architectures, hybrid creatures, and bodily imagery) and its biopunk, decaying atmosphere. The study examines how Gigerian aesthetics — which fuse organism and machine — are reinterpreted in Scorn to articulate a critical discourse on the posthuman condition. It is also concluded that Giger's work has been transferred to Scorn through a posthumanist narrative characterized by existential absurdism and scientific determinism, packaged in the Swiss artist's biomechanical and sexualized art.

Keywords

Biomechanical art, H. R. Giger, *game studies*, *Scorn*, *posthuman aesthetics*.

Introducción

Hans Ruedi Giger (1940-2014), más conocido como H. R. Giger, fue un artista suizo que logró crear un sello distintivo gracias a su peculiar dibujo, a su pionero uso del aerógrafo y a su estilo artístico surrealista y macabro. Dicho estilo, autodenominado *biomecánico*, se caracteriza por “la fusión entre lo biológico y lo mecánico, que puede reflejarse en entornos, objetos y, por supuesto, en seres vivos” (Torrecilla Serrano, 2021, p. 39). Según Arenas (2005), el arte biomecánico de Giger ha inspirado a muchos otros dibujantes, escritores, creadores, diseñadores y directores de arte de campos como la cinematografía o los videojuegos: “se trata de un artista plástico multidisciplinar, contemporáneo, cuya carrera se extiende a lo largo de casi medio siglo y que es prácticamente desconocido en el mundo académico” (2005, p. 15).

Aunque en la década de los años setenta gozaba de cierto prestigio en el ámbito de la pintura, Giger logró el reconocimiento mundial gracias al diseño de la criatura alienígena conocida como xenomorfo para la película *Alien* (Scott, 1979). Este diseño se plasmó en una escultura de gran tamaño creada mediante partes de animales y materiales no orgánicos: “el alien definitivo creado por Giger estaba fabricado con plástico, caucho y varios esqueletos, incluidos fragmentos de calaveras humanas y un cráneo de rinoceronte” (Pérez, 2004, p. 58). Esa mezcla de elementos orgánicos y metales de las concepciones y creaciones escultóricas *gigerianas*, supuso la principal característica del citado arte biomecánico, también etiquetado como *horror biomecánico*. Otra de las características presentes en sus esculturas y en el diseño de los decorados es la fuerte carga sexual de las abominaciones. Respecto a ello, Pérez explica en su obra *Cine de Aliens y Robots* que “los diseños de Giger para el monstruo fueron cambiados en varias ocasiones porque

se consideraban demasiado explícitos desde el punto de vista sexual.” (2004, p. 58) Del mismo modo, también hace hincapié en la sexualidad que los primeros dibujos de Giger imprimían en el diseño global del filme: “se eliminaron algunas escenas y omitieron diseños por su fuerte connotación sexual.” (2004, p. 59)

Pese a lo controvertido de sus propuestas artísticas, la simbiótica función entre lo orgánico y lo mecánico junto al diseño del mundo futurista y distópico de ambiente asfixiante le valieron el Oscar de la Academia del Cine en la categoría *Mejores Efectos Visuales*. Giger se consagra así como parte de un nuevo imaginario respecto de la ciencia ficción y el horror del espacio exterior. Sin embargo, ese hito es únicamente la insignia de una dilatada carrera que ha trascendido el dibujo, la pintura y la escultura, reproduciéndose en numerosas películas, creaciones literarias y álbumes de *heavy metal*. De esta manera, Giger puede considerarse una figura icónica en el arte contemporáneo y en la cultura pop donde “la biomecánica se convierte así en su modo de ver el mundo, y lo refleja en cada una de sus obras.” (Torrecilla Serrano, 2021, p. 39) Sus pinturas, recogidas en el *Necronomicon* (Giger, 1977) o la obra póstuma *HR Giger* (2023) recopilada por Carmen Giger, representan escenas donde formas orgánicas (cuerpos humanos o partes de ellos) se entrelazan con componentes mecánicos industriales en simbiosis perturbadora, características del imaginario *gigeriano* como también lo es la ambigüedad al ser al unísono eróticas y aterradoras, fusionando Eros y Tánatos.

No obstante, el medio en que la obra de Giger ha encontrado su mayor aliado, más allá incluso del cine, la música o la literatura, es el videojuego. El propio Giger participó en el diseño de títulos como *Dark Seed* (Cyberdreams, 1991) y *Dark Seed 2* (Cyberdreams, 1995). Otros videojuegos incorporaron influencias *gigerianas* de forma indirecta: la estética orgánico-industrial de niveles en *Doom* (id Software, 1993) —con pasillos intestinales y paredes vivientes— o los enemigos mutantes de la saga *Resident Evil* —cargados de imaginería corporal y perturbadora— heredan la paleta de *horror freudiano* que Giger aportó al diseño de criaturas y entornos. Parafraseando a Stuart (2014), el arte surrealista biomecánico de Giger proporcionó un nuevo repertorio de imágenes eróticas y perversas al género de terror, legitimando la exploración visual de la transgresión corporal y la unión obscena de carne y metal, hecho que también se representa en la industria del videojuego.

Dentro de este sector, la mayor plasmación de la obra del artista suizo se encuentra en *Scorn* (Ebb Software, 2021), un título de horror atmosférico que recrea con fidelidad e innovación el universo estético de Giger. El videojuego encapsula sus temáticas centrales con el objetivo de crear una experiencia ludonarrativa que refleje su visión única de su mundo, imbuido por lo biomecánico, lo posthumano y una aberrante sexualidad. El mundo de *Scorn* está construido —digitalmente hablando— con carne, huesos y máquinas oxidadas; un paisaje biopunk desolado que evoca las pinturas de Giger e igualmente las visiones distópicas de Zdzisław Beksiński, otro artista fundamental en la imaginería de lo macabro tecnológico (Saavedra, 2020). El jugador en *Scorn* despierta sin instrucciones en medio de un laberinto orgánico, arrojado a un mundo grotesco (Iuliano, 2022) y obligado a explorar fábricas vivientes, pasillos con forma de costillas y dispositivos semi-sintientes para desentrañar una historia casi muda.

La propuesta visual y narrativa de *Scorn* se aleja de las ofertas comerciales más tradicionales, y se centra en la experiencia sensorial de habitar un organismo arquitectónico agonizante y enfrentarse a criaturas y máquinas tan repulsivas como fascinantes propias del mundo creado por Giger. De esta forma, la obra parece no imitar y reproducir simplemente sus diseños, en tanto que imbuye a los jugadores en un mundo digital basado en las obras y el imaginario de Giger desde una narrativa que, hipotéticamente,

introduce temas filosóficos como el determinismo científico, el posthumanismo o el postorganicismo. Los propios desarrolladores del videojuego consideran que se trata de una obra supeditada a numerosas interpretaciones y que está pensada para teorizar sobre planteamientos filosóficos e influencias intertextuales que se dan cabida en esta (Iuliano, 2022).

Metodología

La hipótesis central de esta investigación es que *Scorn* funciona como una puesta en escena en la que el videojuego, más allá de reproducir la estética de Giger, la utiliza para explorar y reflexionar sobre las ideas posthumanistas como la fusión hombre-máquina, la pérdida de la centralidad humana y la problematización de la frontera entre vida y tecnología. Ante este hecho, nos preguntamos: ¿lo hace desde una óptica crítica o desde el mero tributo?, ¿es correcta la interpretación de los diseñadores?, ¿qué planteamientos filosóficos derivados de los dibujos de Giger pueden usarse para elaborar un relato interactivo y un mundo narrativo jugable que se corresponda con la obra del autor? Para responder a estas preguntas, esta investigación propone explorar tanto la representación de la obra de Giger en el videojuego *Scorn* como elementos narrativos surgidos de la interpretación que se hace del arte biomecánico del artista.

Para aceptar o rechazar dicha hipótesis, se ha llevado a cabo un análisis de contenido formal y simbólico del videojuego desde la perspectiva de los *game studies* que, como propone Fernández-Vara (2019), desglosa sus elementos formales como las reglas del mundo ficcional, dinámicas ludonarrativas o representación audiovisual, permitiendo así examinar su diseño de escenarios, personajes, mecánicas e historia ambiental para identificar cómo encarnan (o subvierten) conceptos posthumanistas. Para autores como Haggarty (1996), Klimentko et al. (2023) o Moller et al. (2023), el análisis de contenido es un método de investigación que se utiliza para estudiar de manera sistemática datos cualitativos con el fin de hacer generalizaciones a partir de ellos. Este método se sustenta en un marco teórico construido a partir de fuentes académicas especializadas y textos fundacionales del posthumanismo filosófico como Hayles (1999) o Braidotti (2015) y estudios sobre el arte posthumano (Sorgner, 2022 o Mandloi, 2022), y la estética cibernética (Haraway, 1995). Si bien ninguno de estos autores contempla la relación entre el posthumanismo y Giger, existen muchos planteamientos que hacen posible esta relación. En este contexto, la obra de Giger es pionera en tanto que introdujo la estética biomecánica, caracterizada por la integración de elementos orgánicos y mecánicos que, según Stuart (2014), evocan la fusión de lo humano, la máquina, lo sexual y el entorno. Se trata de imágenes que difuminan la frontera entre lo vivo y lo inanimado, anticipando varias décadas las preocupaciones e interrogantes que actualmente se conforman como satélites de la cuestión posthumana. En cuanto a términos de material, se experimentó íntegramente *Scorn* en repetidas sesiones, tomando notas de campo sobre elementos relevantes y secuencias clave del juego (como la conexión del protagonista a un exoesqueleto óseo o las escenas de *mutación funcional* necesarias para resolver ciertos puzzles), interpretándose a la luz de nociones como la *tecnosimbiosis* (Sánchez de Vera, 2024) o la *abyección* (Kristeva, 1982).

Desarrollo de la investigación

1. El debate sobre el posthumanismo y el postorganicismo

¿Qué se entiende por posthumanismo? Parafraseando a Braidotti (2015), es aquel estado o condición más allá de lo humano, donde los límites tradicionales entre el cuerpo orgánico, la máquina y la identidad

se difuminan. El posthumanismo confronta los mitos y binarios humanistas tradicionales (Tello, 2020), se caracteriza por la tecnología, el rechazo del antropocentrismo y el sujeto colectivo (Shabu, 2023) como también desafía el esencialismo, el universalismo y las perspectivas sesgadas de la sociedad (Martí, 2023). Entre las posibles e hipotéticas implicaciones éticas, se incluye la creación de seres posthumanos y la modificación genética (Mendz y Cook, 2021). Frente al ideal humanista del hombre como medida de todas las cosas – sujeto racional, autónomo y separado de la naturaleza –, el posthumanismo propone replantear la posición del humano en el mundo, reconociendo su integración con sistemas tecnológicos, biológicos y ecológicos más amplios (Braidotti, 2015). Haraway, en *El Manifiesto Cyborg*, postula la figura del cibernético como metáfora de identidades híbridas más allá de los dualismos de especie y materia, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y ficción a la vez (Haraway, 1995). Hayles (1999), por su parte, describe la condición posthumana como aquella donde la información prevalece sobre la materialidad, diseminando la frontera entre cuerpo y cognición distribuida en redes. En líneas generales, el posthumanismo rechaza el antropocentrismo, es decir, la noción de que el ser humano ocupa un lugar central y excepcional en el orden del mundo, abriendo la posibilidad de considerar agentes no-humanos como máquinas inteligentes o entes híbridos como partes constitutivas de nuevas formas de subjetividad y comunidad.

En este sentido, es importante distinguir el posthumanismo de otro movimiento con el que, a veces, se confunde: el transhumanismo. Si bien ambos comparten el interés por un futuro más allá de lo estrictamente humano en sentido biológico, sus enfoques divergen en aspectos trascendentales. El transhumanismo se caracteriza por una visión tecno-optimista que aboga por emplear los avances científicos y tecnológicos para potenciar las capacidades humanas (ya sea físicas, cognitivas o emocionales) e incluso alargar la vida artificialmente. En la perspectiva transhumanista, tecnologías como la ingeniería genética, la nanotecnología o la inteligencia artificial se constituyen como herramientas para *mejorar* al ser humano, dando lugar a lo que los teóricos transhumanistas denominan el *humano aumentado*, pero reconocible en su esencia (Kurzweil, 2005). De esta forma, los transhumanistas buscan la evolución autodirigida de nuestra especie mediante la tecnociencia, empero no necesariamente reniegan de los valores humanistas tradicionales; su aspiración es llevar más allá el proyecto ilustrado de dominio racional y progreso (Pérez Luño, 2021). De hecho, parafraseando a Pérez Luño (2021), los transhumanistas sostienen que la tecnociencia debe contribuir a la mejora del ser humano, pero no a su suplantación, aludiendo frecuentemente a una *humanidad aumentada*.

Por el contrario, el posthumanismo adopta una postura más rupturista y antihumanista; la meta va más allá de *mejorar* al humano, se trata de cuestionar la primacía ontológica y ética de *lo humano* como categoría universal. Por ende, mientras el transhumanismo mantiene en última instancia un ideal humanista (el individuo racional, mejorado y potencialmente inmortal), el posthumanismo “no duda en postular la sustitución del paradigma humanista por el paradigma posthumanista.” (Pérez Luño, 2021, p. 294) Desde la perspectiva posthumanista, aquí subyace *el final de la era humana* y la aparición de una nueva forma de existencia –la *posthumanidad*– que ya no gira en torno al sujeto autonómico del humanismo. Braidotti (2015) enfatiza que este proyecto conlleva replantear nuestra relación con la materialidad corporal y con la *otredad* (es decir, las máquinas), proponiendo una ética posthumana que acepte la vulnerabilidad, la interdependencia y la falta de centralidad del ser humano. Otra noción pertinente es la de postorganicismo, es decir, la corriente de pensamiento (muy asociada al transhumanismo) que busca superar lo orgánico, considerando el cuerpo biológico un obstáculo a trascender, como esa *jaula del alma* según el pensamiento platónico.

2. Representaciones posthumanistas en el arte, el cine y los videojuegos

El debate sobre lo posthumano ha permeado también el arte y los medios audiovisuales, dando lugar a nuevos imaginarios que exploran la hibridación entre el ser humano y la tecnología y entre las mutaciones del cuerpo y la redefinición de la subjetividad. Los conceptos antes descritos han encontrado eco en múltiples expresiones artísticas a finales del siglo XX y comienzos del XXI, creando un complejo imaginario audiovisual del arte posthumanista. En la literatura y el cine de ciencia ficción abundan narrativas que exploran futuros ciberpunk o biopunk, poblados por cíborgs, inteligencias artificiales, clones y seres híbridos, muchos de los cuales avivaron el debate de lo posthumano. Por ejemplo, filmes como *Blade Runner* (Scott, 1982) interrogan la línea entre humanos y androides conscientes; *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) presenta una agente cíborg cuya identidad oscila entre mente humana y cuerpo mecánico, debatiendo así sobre la continuidad del yo en soportes artificiales. Asimismo, el imaginario posthumanista ha usado tropos narrativos como el *cíborg empoderado* de Haraway en el filme *Soldado Universal* (Emmerich, 1992) o los mutantes abyectos y monstruosidad (Copmans y Pérez Valero, 2024), el *body horror* y las interacciones entre tecnología, carne y horror (Freire-Sánchez et al., 2024) en la filmografía de David Cronenberg (*Videodrome*, 1983 y *eXistenZ*, 1999). Otros directores como George A. Romero (Browning, 2011) y Neill Blomkamp (Trinder, 2019) formulan relaciones entre el cuerpo y la técnica, derivando en la llamada “nueva carne” y la ansiedad posthumana al espacio de supervivencia zombi o alienígena, respectivamente, que los videojuegos reescriben en mecánicas y ludonarrativas como, por ejemplo, la saga *Resident Evil* o *Dead Space*.

En lo que respecta al ámbito de los videojuegos, numerosos títulos han explorado tramas y estéticas centradas en la fusión hombre-máquina o en futuros posthumanos. Por ejemplo, la saga *Deus Ex* (Eidos, 2000-) gira en torno a humanos aumentados con implantes cibernéticos y sus consecuencias sociales como la discriminación, la pérdida de control personal o la deshumanización. Por otro lado, títulos como *SOMA* (Frictional Games, 2015) profundizan en cuestiones ontológicas posthumanas al plantear cómo la conciencia de los personajes puede copiarse y transferirse a distintos cuerpos orgánicos o sintéticos, lo que genera monstruos y dilemas sobre qué define la identidad cuando el soporte corporal es intercambiable. *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), por su parte, desarrolla un futuro distópico en el que los androides tienen emociones y conciencia, exigiendo derechos en una sociedad humana que los esclaviza. En el videojuego, las representaciones posthumanistas son variadas y abarcan desde visiones utópicas de superación orgánica (propias del discurso transhumanista) hasta visiones distópicas o críticas de la hibridación con las máquinas.

Resultados

1. *Scorn* y la imaginería posthumana en un mundo biomecánico

Al iniciar *Scorn*, el jugador se encuentra en un entorno que inmediatamente evoca las pesadillas de Giger mediante muros con textura de carne petrificada, columnas semejantes a vértebras gigantes y maquinaria inefable. Sin embargo, más que un homenaje visual, construye su propia coherencia a partir de estos elementos. Cada nivel de *Scorn* parece el interior de una colosal criatura biomecánica con pasillos con forma de tráquea o tracto digestivo, elevadores semejantes a órganos y puertas que se abren introduciendo miembros amputados en cavidades sensoriales. No existe vegetación ni materia inanimada

convencional; todo en el escenario sugiere tejido vivo fosilizado o metal orgánicamente modificado. Esta totalización de la estética biomecánica distingue a *Scorn* de obras anteriores que solo habían incorporado elementos puntuales de Giger.

A diferencia de un cuadro estático, el mundo del juego debe funcionar lógicamente para el jugador. Así, muchos puzles y mecánicas se basan en operar dispositivos orgánico-mecánicos: por ejemplo, al inicio se consigue un implemento similar a una llave que es en realidad un par de dedos amputados unidos por un mecanismo. Más adelante, el protagonista utiliza armas vivientes: la pistola y la escopeta son criaturas biomecánicas con una boca donde se introducen las balas-cartílago. Estas armas palpan y emiten gruñidos al cargarlas, reforzando la sensación de que no hay frontera entre herramienta y ser vivo. Giger había imaginado armas similares en algunos de sus diseños, pero *Scorn* permite experimentarlas interactuando con ellas, lo cual amplifica su extrañeza. Igualmente, ciertas máquinas requieren actos de crueldad orgánica. En este sentido, en una secuencia el jugador debe conducir a una criatura humanoide hacia una silla de cirugía para amputarle partes del cuerpo y así obtener un objeto necesario. Toda la maquinaria envuelta en este proceso —sierras, brazos robóticos y conductos que extraen fluidos— está integrada en una sala que asemeja un útero metálico gigante, sugiriendo un macabro paralelo entre la creación (nacimiento) y la destrucción (mutilación) de la vida.

En cuanto a la paleta de colores, predominan los grises, marrones y granates, emulando un organismo muerto en descomposición. Según Iuliano (2022), se trata de un mundo hecho de carne y hueso, rodeado por restos fosilizados de otros humanoides; un paisaje de melancolía y podredumbre. Esta atmósfera depresiva amplifica la huella de Beksiński (quien pintaba ciudades de cadáveres y esqueletos), y sugiere que se trata de los últimos estertores de una civilización posthumana extinta. No se observa ningún ser plenamente vivo aparte del protagonista; las pocas criaturas que deambulan son híbridos dolientes, carentes de lenguaje, que parecen surgir orgánicamente de las entrañas de la *bioarquitectura*.

Scorn nunca explica abiertamente su historia, pero la narrativa ambiental insinúa experimentos de reproducción artificial, parasitismo tecnológico y ciclos de vida y muerte alimentándose mutuamente. Giger concibió muchas de sus obras como bio-máquinas reproducibles y *Scorn* recoge esa idea presentando instalaciones donde cuerpos y armas son ensamblados en serie. Un ejemplo es una línea de producción de criaturas; enormes matrices orgánicas encajadas en muros donde parecen gestarse entidades, a medio camino entre un laboratorio y un crematorio. De esta forma, logra una traslación interactiva del imaginario *gigeriano*, manteniendo sus señas de identidad como son la biomecánica, la sexualidad latente y el horror corporal, pero adaptándolas a un mundo explorable e interactivo.

2. La tecnosimbiosis

Uno de los ejes centrales del discurso posthumanista en *Scorn* es la representación del cuerpo como entidad frágil, mutable y sujeta a fuerzas externas impersonales. El protagonista mismo carece de rostro reconocible y de voz en tanto que es literalmente un sujeto desubjetivado, un cuerpo anónimo que sirve de vehículo al jugador. Este protagonista sufre transformaciones corporales significativas; la más notable ocurre cuando adquiere un exoesqueleto biomecánico y en cierto punto, inserta sus brazos en un mecanismo que encaja una armadura ósea alrededor de su torso, conectándose mediante filamentos y tubos a su sistema nervioso. La escena evoca explícitamente la imaginería de Giger —esos seres conectados

por cables orgánicos— y simboliza la tecnosimbiosis: una unión íntima y física entre organismo y máquina para formar un nuevo ser funcional. A diferencia de la fantasía transhumanista de la hipotética mejora (donde la armadura o implante potenciaría al sujeto sin ambigüedad), aquí la simbiosis es ambivalente y no conlleva una supuesta mejora, más bien un estado de otredad. Esto se refleja cuando el protagonista gime de dolor al acoplarse al exoesqueleto y siente que su cuerpo ya no le pertenece del todo, aunque esta fusión le permite sobrevivir en el entorno hostil.

Otra forma en que *Scorn* explora la corporalidad posthumana es mediante el parásito que infecta al protagonista en la segunda mitad del juego. En cierto momento, una criatura orgánica se adhiere al personaje y comienza a integrarse en su cuerpo. Visualmente, se representa con la criatura fusionando sus tejidos con los del protagonista, asomando partes de ella (tentáculos y garras) a través de la piel del avatar. Esta simbiosis parasitaria tiene efectos mecánicos que, con el tiempo, va debilitando al protagonista y eventualmente lo absorbe por completo en el final. La presencia del parásito constituye una metáfora posthumana al ilustrar la pérdida de la unidad individual del cuerpo, que pasa a ser territorio compartido con otro ser. Este motivo de la fusión involuntaria conecta tanto con imaginarios de ciencia ficción como *La Cosa* (Carpenter, 1982), película en la que un organismo asimila cuerpos, como con reflexiones filosóficas puesto que el *yo* ya no es ser autónomo, es un ente que coexiste con lo *otro* (otredad) dentro de sí. Por tanto, *Scorn*, más que recuperar el clásico mitema del moderno Prometeo (Vidal-Mestre et al., 2023) y la creación de vida artificial, lo trasgrede al crear nuevas vidas a partir de fusiones simbióticas y parasitarias.

El término tecnosimbiosis, empleado por Sánchez de Vera (2024), resulta pertinente conforme avanza la trama con la unión funcional entre cuerpo y tecnología; concretamente, cuando el protagonista literalmente se conecta a máquinas como el exoesqueleto o terminales orgánicas. La tecnosimbiosis implica una relación mutuamente constitutiva —aunque no necesariamente equilibrada— entre organismo y técnica. En *Scorn*, esta relación está lejos de ser armónica: es dolorosa y parasitaria. Esto puede interpretarse como una declaración, pues en el mundo posthumano desplegado no hay posibilidad de mantenerse *puro* o separado de la tecnología; la única vía es integrarse con ella, aun a riesgo de perder la humanidad en el proceso. Asimismo, desde el punto de vista del diseño narrativo, *Scorn* refuerza esta despersonalización del cuerpo a través de la ausencia total de diálogos o textos. Al jugador jamás se le dice quién es su personaje, ni qué es, ni cuál es su propósito; solo puede inferirse a través del cuerpo. El discurso, por tanto, es eminentemente corpóreo y visual. *Scorn* lleva al extremo esa idea al privar de toda interioridad psicológica al protagonista. En cierto modo, el jugador suple esa carencia proyectando sus propias interpretaciones sobre la experiencia sensorial, confiando en que el jugador extraiga un sentido visceral mediante la desorientación, la transformación constante, la dependencia de la tecnología y la ausencia de un *yo* cartesiano estable.

3. Muerte, abyección y crítica al ideal postorgánico

Si el transhumanismo postula un futuro de supuesta perfección tecnológica y virtual inmortalidad, *Scorn* parece erigirse en su antítesis al desplegar un futuro decadente donde la muerte y la descomposición son omnipresentes. El motivo de la muerte impregna el título tanto visual como temáticamente en tanto que el paisaje está repleto de restos óseos y cadáveres integrados en máquinas; asimismo, las propias acciones del jugador involucran infligir muerte a criaturas o sacrificar partes vivas. A diferencia de la mayoría de los videojuegos donde la muerte es un fracaso, en *Scorn* es parte intrínseca del ciclo del mundo. De hecho,

el protagonista termina siendo absorbido y aniquilado por el parásito mediante una fusión de ambos cuerpos convertida en una masa inmóvil, asimilada por el entorno biomecánico. Es un desenlace profundamente anti-transcendental –no hay apoteosis, no hay escape a un mundo digital, no hay victoria sobre la muerte; más bien sugiere que el destino de esta criatura posthumana es reintegrarse literalmente a la carne colectiva del mundo, sin identidad propia. Esta visión es coherente con lo que Pérez Luño (2021) describe como la “versión fuerte” del posthumanismo, que lleva al fin de la era humana. En esencia, el videojuego proyecta el final de un individuo y, posiblemente, de toda una especie o civilización, abducida por su propia creación biomecánica.

Por consiguiente, es necesario introducir el concepto de lo abyecto de Kristeva (1982) para entender la dimensión crítica de *Scorn*. Definido como aquello que perturba el orden y la identidad al no ser ni sujeto ni objeto –por ejemplo, los fluidos corporales, la carne en descomposición–, generando repulsión y curiosidad simultáneas. El mundo de *Scorn* está construido con elementos abyectos por excelencia: sangre, vísceras, nuevas formas orgánicas, mezcladas con metal y aceite. Esta estética deliberadamente repulsiva fuerza al jugador a confrontar la materialidad más cruda de la vida, esa que la sociedad tecnocientífica suele tratar de ocultar, es decir, la muerte, los desechos o la porosidad del cuerpo. Desde una lectura posthumanista, esta abyección podría interpretarse como crítica al postorganicismo transhumanista. Mientras los transhumanistas sueñan con cuerpos pulcros, controlados a nivel nanoscópico e inmortalizados, *Scorn* recuerda la realidad corpórea ineludible al tratar el cuerpo como algo finito en potencia de muerte. Incluso en un escenario de alta tecnología orgánica, la entropía y la finitud no desaparecen, solo toman nuevas formas grotescas. En cierto sentido, *Scorn* dramatiza la advertencia de ciertos filósofos como Günther Anders o Jean Baudrillard sobre el exceso de tecnología. ¿Un mundo completamente hecho por y para humanos puede volverse inhumano e ingobernable?

Por tanto, los resultados permiten afirmar que *Scorn* ofrece una contranarrativa a la visión transhumanista utópica, puesto que, donde el transhumanismo promete trascendencia, *Scorn* muestra inmanencia material, pues no hay escape del cuerpo, solo metamorfosis y dolor. No obstante, sería simplista ver a *Scorn* únicamente como una condena al determinismo tecnológico. Más bien, la obra parece situarse en la línea de ciertos teóricos posthumanistas que invitan a aceptar la vulnerabilidad y la mortalidad como parte de la condición posthumana. En el final de *Scorn*, tras la fusión letal con el parásito, la cámara se aleja mostrando el paisaje desolado: la criatura protagonista ha quedado fundida en una masa orgánica junto a una estructura, inmóvil, y la vida prosigue en silencio. Esta imagen final puede leerse como tragedia donde la individuación se pierde y no hay redención; o como una integración en un todo más grande donde el protagonista literalmente vuelve a la materia madre del mundo, de un mismo flujo material y energético, y que la identidad separada es ilusoria.

Discusión

Scorn encarna el posthumanismo más radical, que especula con escenarios donde lo humano deja de ser la referencia central o siquiera existente. Como toda distopía futura, sirve para iluminar el presente, pudiendo jugarse como una alegoría de las inquietudes ante los avances biotecnológicos: ¿Qué pasaría si se logra fusionar orgánico y mecánico sin límite? ¿Qué quedará del “nosotros” cuando todo se optimice menos nuestra mortalidad? La respuesta que arroja *Scorn* es que tal vez no quede “nosotros” en absoluto, solo materia animada cumpliendo un ciclo o un *propósito sin propósito*. De esta forma, *Scorn* pintaría el peor escenario posible –un posthumanismo sin humanismo– recordando la importancia de no perder

ciertos fundamentos al abrazar esta hipotética transformación. En sintonía con Pérez Luño (2021), quien aboga por mantener valores, principios y derechos del humanismo, actualizados en nuestra era tecnológica, la experiencia de *Scorn* podría reafirmar paradójicamente la valoración de la humanidad, pues al vivir virtualmente su pérdida, se aprecia lo que significa tener rostro, voz y comunidad.

La imagen fantasmagórica de Giger y sus *biomecanoides* ha sido interpretada como una advertencia gnóstica sobre el destino de la conciencia frente a la tecnología. Wargo (2020) señala que estas criaturas híbridas representan un vínculo sádico entre humanos y máquinas, codificando un posible fracaso del espíritu en la materia del futuro tecnológico. La iconografía *gigeriana* alude, a su vez, a corrientes filosóficas disímiles en su insistencia en la alienación y en cómo el absurdismo se reitera en la fusión siniestra de lo familiar y lo extraño, evocando al psicoanálisis *freudiano*. La estrecha intersección de erotismo, cuerpo y máquina en sus obras conecta con el surrealismo oscuro (fuertemente influenciado por Dalí) y con un nihilismo cosmológico de fondo y el *body horror* (Freire-Sánchez et al., 2024). Este hecho conecta al videojuego estudiado con las reflexiones de Krzywinska (2015), para quien los videojuegos del género *survival horror*, en el que encaja *Scorn*, generan afecto en la intersección entre representación y *performance* del jugador, a menudo desviándose de los vocabularios normativos del medio para producir placeres más complejos y transformadores, por lo que estrecha lazos con la obra de Giger y el universo del xenomorfo. Y es que, en *Scorn*, esta estética converge en espacios cavernosos y estructuras vivientes, al estilo del *Space Jockey* fosilizado de la saga *Alien*.

Por otro lado, respecto a la discusión sobre la relación de *Scorn* con la idea de postorganicismo, consideramos que el videojuego se posiciona diametralmente en contra de dicha idea al mostrar un mundo *hiperorgánico*. Por el contrario, conecta de una forma muy particular con el *posthumanismo desatado* que explica Roden (2022), el cual introduce la fenomenología oscura y empuja hacia una muerte trascendental del sujeto, que ya no sabe qué significa ser humano al trasgredir los límites trascendentales de su naturaleza.

Conclusiones

El análisis permite concluir que *Scorn* traslada con fidelidad y profundidad el imaginario biomecánico de Giger al medio interactivo y la experiencia ludonarrativa y subjetiva. Sus escenarios opresivos y las criaturas que los habitan adoptan los mismos principios visuales y simbólicos que caracterizan la obra del artista, como la ya citada hibridación orgánica y mecánica, una sexualidad grotesca y la atmósfera onírica cargada de muerte. En este universo virtual, los elementos *gigerianos* forman la base de un mundo coherente donde el estilo del artista se integra de manera temática y funcional, sirviendo de lenguaje visual para articular inquietudes contemporáneas sobre la deshumanización y la tecnificación del cuerpo. Más allá de lo visual, *Scorn* desarrolla un discurso marcadamente posthumanista en su ludonarrativa y diseño, contrastando deliberadamente con la perspectiva transhumanista. Mientras el transhumanismo imagina una integración controlada por la tecnología, *Scorn* presenta una fusión desbocada y sin sujeto, donde el ser humano deviene apenas otro elemento dentro de la matriz tecno-orgánica. El protagonista sin rostro, conectado a extraños dispositivos, las armas vivientes y la parasitosis corporal que padecen los personajes ejemplifican esta idea. A diferencia de representaciones previas, *Scorn* imbuye al jugador en esa unión extrema y hace que experimente lo abyecto entre fascinación y repulsión. Así se evidencian los peligros de la deshumanización que advierten pensadores contemporáneos: al buscar ir más allá de lo humano, podríamos terminar sacrificando aquello que da sentido y valor a nuestra existencia.

La narrativa postapocalíptica de *Scorn* propone un universo en el que las máquinas desprovistas de espíritu cooptan o explotan cualquier rastro de conciencia —humana o de otro tipo— en favor de sus propios fines. La obra retrata así una posible “caída del espíritu en la materia” en la trayectoria de la conciencia en relación con la tecnología. Por otra parte, *Scorn* supera el debate sobre el postorganicismo al proponer una visión opuesta al ideal de trascender lo corporal. En su universo grotesco, la carne y la tecnología se entremezclan de manera indeleble, insinuando que incluso en un estadio posthumano hipotético lo orgánico permanecerá presente, aunque de forma perturbadora. De este modo, el título respalda la idea de que la condición humana siempre será encarnada, por más que la tecnología la transforme. Por tanto, es posible afirmar que *Scorn* confronta al jugador con preguntas incómodas a las que no da respuesta: ¿Qué es lo que se considera *humano* cuando la frontera con la máquina se diluye? ¿Hasta dónde puede modificarse el cuerpo sin perder el ser propio? ¿Existe aún belleza en la vulnerabilidad e imperfección, o estará condenada al olvido? Aunque no responde estas preguntas, la adaptación más amplia hasta la fecha del arte biomecánico de Giger logra ampliar su universo narrativo transmedia y mantiene vigente el debate sobre si el artista defendía un mundo posthumanista —como hemos concluido— o si, por el contrario, lo criticaba.

Referencias bibliográficas

- Arenas, C. (2005). *El mundo de H. R. Giger* [Tesis doctoral]. Universitat de València.
- Braidotti, R. (2015). *Lo posthumano*. Gedisa.
- Browning, J. E. (2011). Survival horrors, survival spaces: Tracing the modern zombie (cine)myth. *Horror Studies*, 2(1), 41–59. https://doi.org/10.1386/host.2.1.41_1
- Carpenter, J. (Director). (1982). *La cosa* [Película]. Universal Pictures.
- Copmans, M. L., y Pérez Valero, V. J. (2024). Hacia el posthumanismo a través de los demiurgos y sus criaturas. En M. P. Martínez Fabre & F. Mateu (Coords.), *Ciencia y criaturas de lo fantástico* (pp. 123–135). Tirant lo Blanch.
- Cronenberg, D. (Director). (1983). *Videodrome* [Película]. Universal Pictures.
- Cronenberg, D. (Director). (1999). *eXistenZ* [Película]. Alliance Atlantis.
- Cyberdreams. (1991). *Dark Seed* [Videojuego]. Cyberdreams.
- Cyberdreams. (1995). *Dark Seed II* [Videojuego]. Cyberdreams.
- Ebb Software. (2021). *Scorn* [Videojuego]. Ebb Software.
- Eidos Interactive. (2000-). *Deus Ex* [Serie de videojuegos]. Eidos Interactive.
- Emmerich, R. (Director). (1992). *Soldado universal* [Película]. Carolco Pictures.
- Fernández-Vara, C. (2019). *Introduction to Game Analysis* (2nd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351140089>
- Freire-Sánchez, A., Fitó-Carreras, M., y Vidal-Mestre, M. (2024). Interferencias intertextuales entre Lovecraft, Sartre y Cronenberg. *Trasvases Entre La Literatura Y El Cine*, (6), 10–23. <https://doi.org/10.24310/tlc.6.2024.19789>
- Frictional Games. (2015). *SOMA* [Videojuego]. Frictional Games.
- Giger, H. R. (1977). *H. R. Giger's Necronomicon*. Sphinx Verlag.
- Haggarty, L. (1996). What is content analysis? *Medical Teacher*, 18(2), 99–101. <https://doi.org/10.3109/01421599609034141>
- Haraway, D. J. (1995). *Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX*. En *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza* (pp. 249–324). Ediciones Cátedra.

- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.
- id Software. (1993). *Doom* [Videojuego]. id Software.
- Iuliano, G. (2022). *Scorn: A Giger journey of life and death*. *Hypercritic*. <https://hypercritic.org/>
- Klimenko, M., Kapadia, K., y Andre, G. (2023). What are the morals of video game stories? A content analysis of the most popular video games. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 67(4), 553–573. <https://doi.org/10.1080/08838151.2023.2226280>
- Kristeva, J. (1982). *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Columbia University Press.
- Krzywinska, T. (2015). Gaming Horror's Horror: Representation, Regulation, and Affect in Survival Horror Videogames. *Journal of Visual Culture*, 14(3), 293–297. <https://doi.org/10.1177/1470412915607924>
- Kurzweil, R. (2005). *The singularity is near: When humans transcend biology*. Viking.
- Mandloi, S. (2022). Philosophy of posthuman art, by Stefan Lorenz Sorgner. *Journal of Posthuman Studies*, 6(2), 220–226. doi: <https://doi.org/10.5325/jpoststud.6.2.0220>
- Martí, J. (2023). *Nuevas herramientas conceptuales para un mundo que cambia: El posthumanismo*. Revista Sarance. <https://doi.org/10.51306/ioasarance.050.05>
- Mendz, G. L., y Cook, M. (2021). Posthumanism: Creation of 'New Men' Through Technological Innovation. *The New Bioethics*, 27(3), 197–218. <https://doi.org/10.1080/20502877.2021.1953266>
- Moller, A., Sousa, C., Lee, K., Alon, D., y Lu, A. (2023). A comprehensive systematic review and content analysis of active video game intervention research. *Digital Health*, 9. <https://doi.org/10.1177/20552076231171232>
- Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Película]. Production I.G.
- Pérez, A. (2004). *Cine de aliens y robots*. Ediciones Masters.
- Pérez Luño, A. E. (2021). *El posthumanismo no es un humanismo*. *Doxa. Cuadernos de Filosofía del Derecho*, 44, 291–312. <https://doi.org/10.14198/DOXA2021.44.12>
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
- Roden, D. J. (2022). *Posthumanismo especulativo y horror biomórfico (Parte 1 y 2)*. Holobionte Ediciones.
- Saavedra, J. (2020, 4 de octubre). *How Scorn turned the art of H. R. Giger into a nightmarish horror game world*. Den of Geek. <https://www.denofgeek.com/games/scorn-h-r-giger-horror-game-spoilers/>
- Sánchez de Vera, Á. (2024). *Scorn: De la biomecánica a la tecnosimbiosis*. En M. P. Martínez Fabre & F. Mateu (Coords.), *Ciencia y criaturas de lo fantástico* (pp. 113–122). Tirant lo Blanch.
- Scott, R. (Director). (1979). *Alien* [Película]. 20th Century Fox.
- Scott, R. (Director). (1982). *Blade Runner* [Película]. Warner Bros.
- Shabu, A. (2023). *Posthumanism and its reflection on visual media*. *International Journal for Multidisciplinary Research*. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i03.3006>
- Sorgner, S. L. (2022). *Philosophy of posthuman art*. Schwabe Verlag. <https://doi.org/10.24894/978-3-7965-4569-6>
- Stuart, K. (2014, 14 de mayo). *H. R. Giger: Artist whose biomechanical art had vast influence on game design*. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2014/may/13/hr-giger-died-artist-game-design-biomechanical-surrealist>
- Tello, C. (2020). Posthumanismo. Contornos de una herramienta epistemológica (1). *ACTIO NOVA: Revista De Teoría De La Literatura Y Literatura Comparada*, 4, 439–463. <https://doi.org/10.15366/ACTIONOVA2020.4.019>
- Torrecilla Serrano, I. (2021). *Alien of H. R. Giger: The Creation of a Monster and His Motive*. En: M. P. Martínez Fabre y F. Mateu (Coords.), *Breaking Fantastic in Cinema, Videogames and Audiovisual Culture* (págs. 35–52). Tirant lo Blanch.

- Trinder, S. (2019). Capitalism with a human face: Neoliberal ideology in Neill Blomkamp's *District 9*. *Film-Philosophy*, 23(1), 1–16. <https://doi.org/10.3366/film.2019.0095>
- Vidal-Mestre M., Freire-Sánchez A. y López-González J. (2023). La representación en el cine español de la IA asociada a la robótica: Eva y Autómata. *Arte, Individuo y Sociedad*, 35(4), 1475-1490. <https://doi.org/10.5209/aris.88845>
- Wargo, E. (2020). The passion of the Space Jockey: Alienated sentience and endosymbiosis in the world of H. R. Giger. *Gnosis: Journal of Gnostic Studies*, 5(1), 22–44. <https://doi.org/10.1163/2451859X-12340075>



BIO

Doctor en Ciencias de la Comunicación. Premio al Mejor Artículo Científico en los 2º Premios FlixOlé-URJC de Investigación del Cine Español. Premio Ángel Herrera a la Mejor Labor Docente (2013-2014). Titular (ANECA) y Agregado (AQU). Ha sido miembro del equipo de investigación (2018-2022) del Proyecto I+D+i Visibilizando el dolor: narrativas visuales de la enfermedad y *storytelling* transmedia. Es director del Departamento de Comunicación en la CEU Universitat Abat Oliba. Los resultados de sus investigaciones se han difundido en publicaciones en SJR, JCR y SPI. Las principales líneas temáticas son las narrativas de salud mental en la industria creativa; los imaginarios audiovisuales y la narratología. freire3@uao.es <https://orcid.org/0000-0003-2082-1212>