

The background of the entire page is a dark, textured image of several vertical film strips. The strips are slightly out of focus and have a grainy, aged appearance. The sprocket holes are visible as a series of small, light-colored circles along the edges of the strips. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and blacks, with some lighter, yellowish-brown tones where the film is more worn or exposed.

# V CONGRESO INTERNACIONAL DE MITOCRÍTICA

MITO Y CREACIÓN AUDIOVISUAL  
MEMORIA CIENTÍFICA ORIENTATIVA

1. LA REVOLUCIÓN DIGITAL .....	3
2. LOS MITOS TRADICIONALES EN EL CINE .....	6
2.1. MITOS CLÁSICOS.....	7
2.2. MITOS NÓRDICOS.....	8
2.3. MITOS BÍBLICOS .....	10
3. MITO Y CIENCIA FICCIÓN EN LAS SERIES DE TV .....	13
3.1. EL CONATO DE USURPACIÓN POR LA <i>SCI-FI</i> .....	13
3.2. LA ACTUALIZACIÓN DEL MITO: <i>WESTWORLD</i> .....	13
3.2.1. LA COEXISTENCIA DE DOS MUNDOS.....	14
3.2.2. LA CREACIÓN DE SERES HUMANOS .....	15
3.2.3. EL LABERINTO.....	16
4. MITO Y FANTASÍA EN LOS VIDEOJUEGOS.....	20
4.1. <i>KINGDOM HEARTS, DARK SOULS, THE LAST GUARDIAN</i> .....	20
4.2. EL CASO DE <i>ONE PIECE</i> .....	21
4.3. EL CAMBIO DE TONALIDAD .....	23

J. M. Losada, *Memoria científica orientativa*

V CONGRESO INTERNACIONAL DE MITOCRÍTICA “MITO Y CREACIÓN AUDIOVISUAL”



# MITO Y CREACIÓN AUDIOVISUAL MEMORIA CIENTÍFICA ORIENTATIVA

POR JOSÉ MANUEL LOSADA

## 1. LA REVOLUCIÓN DIGITAL

Imagen y sonido: dos de nuestros cinco sentidos externos son convocados.

La inmensa variedad de imágenes se reduce, en lo que a nuestro Congreso atañe, a una tipología: la más tradicional —la imagen que representa una realidad previa— y la más innovadora —la imagen que representa una serie de asociaciones imprevistas sin referente real previo—. Ambas imágenes conviven en nuestro mundo imaginario, y ambas pueden replicarse en el mundo real, por ejemplo, en un dibujo, una pintura, una escultura. En este último caso, cuando una imagen va acompañada de dimensión artística, hablamos de creación visual<sup>1</sup>.

Idéntica reflexión cabe hacer sobre la inconmensurable variedad de sonidos, con la particularidad que el sonido solo existe, salvo contadas excepciones (algunas de origen patológico), en el mundo real. Esta “pobreza” del sonido es compensada por la riqueza de la voz y la generación de ruidos mediante utensilios o, en el caso del arte, instrumentos. Al igual que ocurre con la imagen, hablamos de creación auditiva cuando la generación de sonidos va acompañada de dimensión artística.

Esta primera reflexión nos lleva, como de la mano, al principio aristotélico de la mimesis, esto es, de las creaciones humanas (literatura, artes plásticas, visuales y del espectáculo) consideradas como imitación, aun cuando lo representado no se asemeje aparentemente al modelo. En buena medida, la creación audiovisual es re-creación del mundo a partir de imágenes y sonidos.

Desde comienzos del siglo XX, la creación audiovisual ha experimentado una modificación espectacular: a la tradicional (dibujo, pintura, escultura...) se ha añadido la cinematográfica, cuyo crecimiento exponencial no requiere detalle alguno.

Ahora bien, desde finales del siglo pasado, hemos asistido a una nueva revolución que significa una modificación aún mayor por cuanto afecta a la estandarización de los contenidos y la versatilidad de los formatos. Antes, la creación audiovisual debía adaptarse

---

<sup>1</sup> La imagen como evocación suscitada por asociaciones imprevistas (y, en determinados casos, alucinatorias) desemboca, desde el punto de vista literario, en la revolución simbolista del siglo XIX y sus correlatos vanguardistas del siglo XX; véase Gabriel Germain, *La Poésie, corps et âme*, París, Éditions du Seuil, 1973, p. 217 *et sq.*

trabajosamente al soporte: el dibujo o el sonido, diseñados a mano, eran retocados y montados con posterioridad mediante recursos digitales; desde la popularización digital, el soporte se adapta fácilmente a la creación audiovisual: dibujo, pintura, escultura, arquitectura, danza, teatro, ópera, cine, videojuego, *performance*, instalación y otros géneros resultan impensables sin los recursos digitales.

El séptimo arte siempre ha estado estrechamente ligado a los avances tecnológicos. Sin embargo, la revolución digital tiene mayor calado que la histórica incorporación del sonido, del color o de la televisión: solo es comparable al paso de la escritura sobre piedra a la escritura sobre madera, de esta al papel y del manuscrito a la imprenta. La obsolescencia de los medios tradicionales exige que los procesos clásicos (producción, distribución y exhibición) se reinventen continuamente. Está cambiando el modo de producir películas, de distribuir las y de comercializarlas. Esta profunda transformación es netamente perceptible en la emergencia de un nuevo mercado para la explotación de contenidos audiovisuales (internet y los dispositivos móviles), en el surgimiento de un nuevo perfil de consumidor (los nativos digitales) y la democratización de los medios de producción (cámaras, ediciones digitales, software de post-producción).

El impacto de la tecnología digital en el proceso de “fabricación” o “elaboración” de una película salta a la vista: ha permitido ensanchar los límites de la creatividad y la verosimilitud. La digitalización de la imagen y el sonido ha recreado personajes virtuales con apariencia real irresistiblemente verosímil (Gollum en la trilogía *The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-03; los Na’vi en *Avatar*, James Cameron, 2009), tanto en el cine propiamente dicho, como en otras formas de consumo (TV en casa, smart TV, HD y 3D). Junto a estos avances tecnológicos, es preciso constatar el cambio de paradigma en la producción y distribución: frente a los consorcios de corporaciones que acostumbraban a controlar todo el sector, internet disuelve las fronteras en favor del cine independiente (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007)<sup>2</sup>. Es evidente que la versatilidad del soporte digital ha modificado toda la creación audiovisual.

Esta transformación en el cine alcanza también al juego. El motivo subyace, en buena medida, en el modo como se produce la comunicación informática. Cuando producimos un texto, una imagen o un sonido de modo tradicional, utilizamos un código alfabético, icónico o musical tradicional. En la época de la industrialización asistimos a una segunda codificación: en una máquina de escribir, aplicamos un dedo sobre una tecla que, mediante un mecanismo, presiona una banda impregnada en tinta sobre un papel. Sin embargo, en la época de la infomatización, es precisa una tercera codificación: el procesador del sistema digital (ordenador, videoconsola, móvil, etc.) traduce nuestro mensaje de teclas o táctil en un lenguaje de programación que seguidamente es descodificado en texto, imágenes o sonidos según corresponda. Así, en los videojuegos,

---

<sup>2</sup> Véase Alejandro Pardo, “Cómo la digitalización está transformando la industria cinematográfica (1)”, <http://cine-hollywood-europa.blogspot.com.es/2014/06/como-la-digitalizacion-esta.html> (10/06/2014).

controlamos los movimientos de los personajes a través del teclado o la pantalla: máquina y programas están integrados en un único soporte. Como nosotros no vislumbramos estos procesos de cifrado y descifrado numérico, de pronto nos sorprendemos ante un equívoco: confundimos la herramienta (el aparato electrónico) con la transmisión del lenguaje (el código de programación) y pensamos, erróneamente, que somos los autores de todo el proceso<sup>3</sup>. De ahí la fascinación de la informática y, consiguientemente, su éxito comercial<sup>4</sup>. El *gamer* asiste al “milagro”, hasta ahora solo imaginado, de intervenir, con un simple gesto manual o táctil, en las aventuras donde hasta ahora solo era un espectador.

\* \* \*

Pero no olvidemos a nuestro protagonista: el mito.

El Congreso adopta, como hipótesis de trabajo, esta definición del mito:

Relato explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de una serie de elementos invariantes reducibles a temas y sometidos a crisis, presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional, ritual, y remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales<sup>5</sup>.

Esta definición será combinada con otras, menos canónicas, resultantes de la mitificación de personajes, lugares y acontecimientos históricos.

En el I Congreso Internacional de Mitocrítica (“Mito y subversión en la novela contemporánea”, UCM, 09-11/03/11), pudimos comprobar que “los mitos acusan [el terremoto [de] la degeneración de la epistemología clásica”<sup>6</sup>. En el II Congreso (“Mito e Interdisciplinariedad”, UCM, 29-30/10/12), vimos que “al mito le sienta bien el dinamismo interdisciplinar”<sup>7</sup>. En el III Congreso (“Mitos en crisis, la crisis del mito”, UCM, 21-24/10/14), observamos que “las condiciones de adaptación” que operan sobre los mitos

---

<sup>3</sup> Véase Diego Levis, “Videojuegos y alfabetización digital”, *Aula de Innovación Educativa* (Barcelona), 147, dic. 2005; <http://aula.grao.com/revistas/aula/147-ensenar-lengua-oral-hoy/videojuegos-y-alfabetizacion-digital> (24/07/2017).

<sup>4</sup> Los videojuegos se han consolidado como primera industria de ocio audiovisual: 54.000 M\$ (2011), 75.000 M\$ (2016), 90.000 M\$ (estimado por Statista para 2020, <https://www.statista.com> (24/07/2017).

<sup>5</sup> J.M. Losada, *Mitos de hoy*, Berlín, Logos Verlag, 2016.

<sup>6</sup> *Myth and Subversion in the Contemporary Novel*, J.M. Losada & A. Lipscomb (eds.), Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2012, p. 21.

<sup>7</sup> “Dinamismo interdisciplinario”, en *Mito e interdisciplinariedad. Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas*, José Manuel Losada y Antonella Lipscomb eds., Bari (Italia), Levante Editori, 2013, p. 12. Sobre el mito y la transferencia entre géneros literarios tradicionales (pintura, escultura, artes plásticas en general), véase “Transferencia de géneros artísticos y función de la imagen mítica”, *1<sup>er</sup> Certamen Asteria de Creación Artística-Fundación Pons*, Pedro Terrón y Elena Blanch (eds.), Madrid, CERSA, 2014, p. 4-9, y “El mito y las artes: una exposición mítica”, *II Certamen Asteria 2016. Certamen Internacional de Creación Plástica y Mitología*, Pedro Terrón y Elena Blanch (eds.), Madrid, Asteria. Asociación Internacional de Mitocrítica, 2016, p. 13-40, ambos publicados por Asteria, Asociación Internacionald de Mitocrítica (<http://asteriamyth.com/>).

pueden conducir a su distorsión, su subversión, su transmutación o su eliminación<sup>8</sup>. En el IV Congreso (“Mito y emociones”, UCM, 24-28/10/16), hicimos un alto y centramos nuestra atención en el modo como los mitos nos afectan a nosotros, sus receptores. En este V Congreso retornamos al estudio de las transformaciones del mito en nuestro tiempo; más concretamente, queremos saber cómo la revolución digital —de modo particular, las películas de cine, las series de televisión y los videojuegos<sup>9</sup>— afecta a los relatos míticos<sup>10</sup>.

## 2. LOS MITOS TRADICIONALES EN EL CINE

La adaptación de los relatos míticos al soporte cinematográfico experimenta, particularmente en nuestros días, una revolución sin precedentes<sup>11</sup>. Todos los mitos son aquí convocados. Las razones de este crecimiento espectacular, objeto de la Mitocrítica Cultural, son múltiples: la facilidad de distribución gracias a la digitalización, la supresión de fronteras gracias a la globalización, el aumento exponencial del consumo gracias a la mejora económica mundial..., sin olvidar las exigencias de nuestro mundo imaginario, siempre dispuesto a asimilar nuevos relatos que remuevan nuestras emociones y nuestra razón para mejorar nuestras condiciones de vida, explicarnos nuestro pasado, comprender el presente o prever el futuro.

En el panorama de los mitos tradicionalmente más divulgados a través de la cinematografía, ocupan un lugar predominante los clásicos. Junto a ellos, también hay que considerar otros mitos que merecen, por derecho propio, constituir sedes propias en el Congreso: “nórdicos” y “bíblicos”.

---

<sup>8</sup> *Myths in Crisis: The Crisis of Myth*, J.M. Losada & A. Lipscomb (eds.), Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2015, p. 60.

<sup>9</sup> Por supuesto, la creación audiovisual también afecta, como va dicho, a las artes tradicionales (teatro, ópera, ballet...) y a otras contemporáneas (instalaciones, *happenings*, *performances*...), que también pueden ser objeto de análisis en las comunicaciones y los debates del Congreso.

<sup>10</sup> De singular interés sobre las relaciones entre la digitalización y el mito se muestra el volumen 15.1 de la revista *Icono14*, titulado “Technopoiesis: Transmedia Mythologisation and the Unity of Knowledge”. La densa y erudita introducción de Asunción López-Varela Azcárate y Henry Sussman (p. 1-34; DOI: [ri14.v15i1.1056](https://doi.org/10.1111/ri14.v15i1.1056)), ofrece un amplio panorama del modo como “el desarrollo de los medios de comunicación de masas, y particularmente el giro digital (la transformación del proceso analógico al digital) ha impactado considerablemente los aspectos topográficos y cronológicos de la representación a nivel individual y sociocultural” (“*the development of mass media communication, and particularly the digital turn (the transformation of analogue into digital processes) has dramatically impacted the topographical and temporal aspects of representation at the individual and socio-cultural level*”). <http://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/issue/view/15-1-17> (01/08/17).

<sup>11</sup> Otro tanto se puede decir de la consuetudinaria adaptación de los mitos a las artes plásticas, aunque parezca, sin duda, menos “sensacional” que la experimentada en el terreno de la creación audiovisual, objeto de este Congreso.

## 2.1. MITOS CLÁSICOS

Recurriré a un éxito de la gran pantalla, relato de las aventuras de Perseo y Andrómeda. *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, Desmond Davis, 1981), célebre por la técnica de animación *stop motion* que incorporó su productor Ray Harryhausen. La novela apareció posteriormente, ese mismo año. Recientemente, han visto la luz dos secuelas en 3D, la primera homónima (Louis Leterrier, 2010), y la segunda titulada *Ira de titanes* (*Wrath of the Titans*, Jonathan Liebesman, 2012).

Las cintas, básicamente, toman sus argumentos de las aventuras de Perseo y Andrómeda, audazmente conjugadas con la *Teogonía* de Hesíodo y la *Odisea* de Homero. No es el lugar de entrar en detalles. Sí abordaré un aspecto relevante para la Mitocrítica Cultural: la inmanencia en la última producción, *Ira de titanes*. En la cabaña de un pequeño puerto pesquero, el anciano Zeus (un dios sensible, por tanto, al paso del tiempo) entabla una curiosa conversación con su hijo Perseo:

Necesito tu ayuda... Perseo. [...] Se acerca una calamidad, que nos afectará a todos, dioses y hombres. Los humanos han dejado de orar a los dioses... [...] Sin oraciones, los dioses perdemos nuestro poder, y cuando perdemos nuestro poder, todo se deshace. Los muros del Tártaro se están desmoronando y todos los demonios están llenando la tierra. [...] Si nuestro poder disminuye más aún, seremos mortales. Moriremos y Cronos escapará. Será el caos, el final del mundo<sup>12</sup>.

Perseo niega su ayuda a un Zeus impotente, que desciende junto con Poseidón al inframundo para recabarla de Hades. Cuando el dios infernal, ayudado por Ares, deje a ambos fuera de combate, Perseo se ve impelido a entrar en acción. Si prestamos atención a estas escenas, observamos una paradoja propia de nuestro tiempo: la existencia del mundo sobrenatural (aquí representado por dioses y titanes) no depende de sí mismo, sino de la creencia que los humanos depositen en ellos. El mundo de los dioses y de los titanes queda así reducido al pensamiento humano<sup>13</sup>, la trascendencia es meramente psicológica: si los hombres piensan en los dioses, estos perviven, de lo contrario, perecen; la inmortalidad divina es fruto de la mortalidad humana. Los dioses dependen de los hombres.

---

<sup>12</sup> *I need your help... Perseus. [...] There is a calamity coming. It will affect us all. Gods and men. The humans may have stopped praying to us... [...] Without prayer, we gods lose our power. When our power leaves us, all our work comes undone. All of it. The walls of Tartarus are falling. It is emptying all its demons onto the earth. [...] If our power diminishes much further, we gods will become mortal. We will die and Kronos himself will escape. It will mean chaos. The end of the world.* [http://www.springfieldspringfield.co.uk/movie\\_script.php?movie=wrath-of-the-titans](http://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=wrath-of-the-titans) (26/07/17).

<sup>13</sup> “Cuando vuestros preciosos humanos mueren, al menos sus almas van a otro lugar. Cuando un dios muere, no es la muerte. Es la ausencia, es la nada” (“*When your precious humans die, at least their souls go to another place. When a god dies, it isn't death. It's just absence. It's nothing*”, *ibid.*).

## 2.2. MITOS NÓRDICOS

La mitología grecorromana estaba tan extendida en el espacio y tan respaldada por una cultura poderosa, que la Iglesia luchó menos por suprimirla que por transformarla en cómplice de su catequesis. A partir de los principales hitos que los sabios griegos habían expresado sobre el proceso de las almas, los Padres y los teólogos operaron una auténtica mistagogía (de la creencia griega a la cristiana, de esta a la sanación del alma, y de esta a la escatología celestial)<sup>14</sup>. No ocurrió otro tanto con la mitología vernacular de los pueblos del norte de Europa, cuya práctica y tradición oral acabaron desapareciendo casi en su totalidad debido a la cristianización. Por suerte, los materiales escritos fueron en buena medida conservados, si bien de modo inhibido. Así, *Beowulf* incluye elementos de mitología, pero las referencias a las historias sobre los dioses germánicos son dispuestas en un marco heroico meramente humano; otro tanto cabe decir de los dos *Encantamientos de Merseburg* (*die Merseburger Zaubersprüche*, único ejemplo de las creencias germánicas conservadas en alto alemán antiguo), que fueron preservados por su valor terapéutico y no por sus historias mitológicas<sup>15</sup>.

Todo se hubiera perdido definitivamente de no ser por una pequeña isla anclada a mil kilómetros de las costas noruegas: Islandia<sup>16</sup>. Su conversión fue tardía (hacia 999), y su literatura, eminentemente oral (dato importante por cuanto no era percibida como “texto”). Los islandeses exportaron a las cortes de Escandinavia un vasto acopio de relatos en poesía cortés, profundamente anclada en referencias mitológicas de reyes y héroes. Hacia finales del siglo XII, estos relatos comenzaron a ser traducidos, con ánimo, cual fue el caso del rey de Noruega hacia 1220, de convertirlos en sagas vernaculares. Baste nombrar la Edda o tratado de poesía cortés redactado por el caballero poeta Snorri Sturluson para acompañar un poema de encomio dirigido al rey: contiene historias de dioses, porque el conocimiento de la mitología era indispensable para apreciar la poesía. Estimulados por esta Edda, muchos poemas mitológicos fueron copiados de la tradición oral junto a poemas heroicos (algunos de los cuales fueron citados por Snorri, y, por tanto, se conocen como poesía éddica). Andando el tiempo, esta mitología conoció tal desarrollo, que llegó a convertirse en un fenómeno social, hasta el punto de competir con la clásica en un nivel inaccesible para otras mitologías europeas (el *Kalevala* finlandés, la tradición celta...).

---

<sup>14</sup> Véase Hugo Rahner, *Mitos griegos en interpretación cristiana*, pról. Lluís Duch, trad. Carlota Rubies, Barcelona, Herder Editorial, 2003 [Munich, *Orden der Gesellschaft Jesu*, 1945].

<sup>15</sup> *Dorian Juric, MA; PhD Candidate; Department of Anthropology; McMaster University*

<sup>16</sup> Otro tanto cabe decir del *Kalevala* finlandés, convertido en la épica nacional, pero construido básicamente a partir de tradiciones carelias (la Carelia es un espacio hoy compartido por Rusia y Finlandia) recopiladas en áreas que nunca estuvieron en territorio finlandés. Extraigo toda esta información de *Acad-Myth*, un activo grupo de discusión sobre el estudio del mito, fundado por Robert Segal (a quien agradezco su invitación, en 2011), y activamente gestionado por Steve Myers: <http://www.acad-myth.org/index.php> La discusión sobre esta mitología se desarrolló entre el 13 y el 18 de julio de 2017.



Aunque suene extraño, la mitología “nórdica” o escandinava procede, casi exclusivamente, de la Islandia medieval, que posteriormente se apropiaron los demás pueblos escandinavos y, más tarde aún, los germánicos, en herencia compartida. Como lengua germánica, también el inglés adoptó la mitología escandinava: Woden o Thunor eran dioses en inglés antiguo, y el pueblo así los trataba en sus historias.

Esta mitología escandinava conoció un impulso prominente durante los nacionalismos románticos del s. XIX, cuando su caudal simbólico fue puesto al servicio de la ideología identitaria en su relación con las lenguas germánicas: “una lengua, un pueblo, una nación” implica, implícitamente, “una mitología”<sup>17</sup>. No por otra razón los vikingos fueron realzados por el romanticismo como pueblos libres, puros de corazón, seguros de su fuerza, rebeldes a la hegemonía del cristianismo y ajenos a las constricciones de las sociedades modernas: la mitología escandinava es uno de los emblemas vikingos<sup>18</sup>.

Sin duda nadie considera estar adulterando el precioso legado mitológico cuando lo utiliza con fines recreativos, pero es un hecho que la relación entre las tradiciones islandesas del s. XIII y su representación actual invita a una reflexión sobre el marco interpretativo: es evidente que los modelos míticos nórdicos han sufrido el embate del tiempo con mayor desgaste que la mitología clásica, sólidamente establecida por unos textos fundacionales *ne varietur*. Los diversos y encontrados usos de la mitología escandinava han generado un caldo de cultivo confuso en el que mucha gente afirma reconocerse, sin que haya fronteras nítidas entre Wagner o los cómics sobre Thor distribuidos por el Universo Marvel. Con todo, la tradición mitológica occidental se ha visto ampliamente enriquecida por la mitología escandinava.

Ejemplos cinematográficos sobre los mitos nórdicos no faltan: la trilogía *El Señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001-03), basada en la novela homónima de J.R.R. Tolkien (1937-49), o, más recientemente, su precuela, la trilogía *El Hobbit* (*The Hobbit*, Peter Jackson, 2012-2014), también basada en la novela homónima de Tolkien (1937) y en los apéndices del *Retorno del Rey* (*The Return of the King*, tercer volumen de *The Lord of the Rings*). La inspiración de estas novelas y sus respectivas versiones fílmicas en las mitologías clásica, celta, finlandesa, eslava o persa es innegable. La obra también se nutre del poema *Beowulf*, escrito en inglés antiguo por un monje cristiano, y uno de los principales textos de la tradición escandinava. Baste recordar una escena del *Hobbit*: el encuentro de Bilbo con el dragón Smaug procede de otro semejante en la novela anglosajona donde un esclavo despierta al dragón guardián de un tesoro; la ira del animal mítico en la película

---

<sup>17</sup> Otro tanto ocurrió en el siglo XX, cuando la mitología escandinava fue identificada con la de Alemania nazi. A este respecto, es significativo que un grupo finlandés, fundado en 2015 con objeto de impedir el establecimiento de refugiados procedentes de los flujos migratorios del sur y este de Europa, se haya denominado los “Soldados de Odín” (SOO). [https://en.wikipedia.org/wiki/Soldiers\\_of\\_Odin](https://en.wikipedia.org/wiki/Soldiers_of_Odin) (27/07/17)

<sup>18</sup> Aunque en sentido opuesto a las ramificaciones actuales de la ideología nazi, la mitología escandinava representa hoy día un atractivo sensacional para bandas musicales *heavy metal* y grupúsculos anarquistas postapocalípticos. El fenómeno referencial es idéntico.

provoca el incendio y la carnicería, pasaje también tributario de la destrucción que, en *Beowulf*, el dragón lleva sobre Geats (hoy Götaland o *tierra de los Geats*, en el sur de Suecia). Incluso pequeños detalles revelan esta influencia: el lector y el espectador finos observan que, en ambos casos, el intrépido visitante de la guarida lleva en sus manos una copa de oro.

Podrían traerse a colación muchos otros ejemplos de personajes míticos de origen escandinavo en la cinematografía. Así, el “Universo Cinematográfico Marvel” (“Marvel Cinematic Universe”) contiene varios títulos sobre el dios del trueno: *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), *Thor: un mundo oscuro* (*Thor: The Dark World*, 2013) o *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017). Por lo demás, no es difícil descubrir reminiscencias de esta mitología en otras películas: los troles de *La historia interminable* (*Die unendliche Geschichte - The Neverending Story*, Wolfgang Petersen, 1984) o de *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Chris Columbus, 2001).

### 2.3. MITOS BÍBLICOS

La relación entre mito y religión es íntima, casi tan fuerte como entre mito y literatura o, aunque en menor medida, entre mito y arte. Sin religión no hay mito. La religión, literatura, la psicología, la lógica, etc., son los cimientos principales sobre los que se asienta el edificio mítico. Ahora bien, la contribución de cada una es dispar: prioritaria en la religión y la literatura, secundaria en la psicología y la lógica. En el caso que ahora nos atañe, la religión está en la raíz de todos los mitos, porque sin trascendencia personal o cósmica relativa a una cosmogonía o una escatología absolutas (generales o particulares), no podemos hablar de mito en sentido científico.

Ni la religión ni la mitocrítica coinciden en el objeto, las herramientas o el fin. La mitocrítica solo se ocupa de mitos (de su referente cultural *a quo* o *ad quem*), utiliza protocolos identificativos y persigue una comprensión del mundo y del hombre por caminos distintos a la religión.

A esta precisión epistemológica es preciso añadir otra de primera importancia: la diferencia entre religiones muertas y religiones vivas. Quizá no haya un ámbito humano tan sensible como el de la religión. En consecuencia, el investigador debe andar como sobre ascuas cuando aborda las manifestaciones míticas de las religiones vivas, tanto por prudencia y respeto como por evitar la tendencia, habitual en el mundo académico, a pasar todo por la criba del cientificismo empírico, tan ajeno a la ciencia como a la razón.

Dicho lo cual, podemos esbozar unas indicaciones breves sobre uno de los ejes del congreso: los mitos bíblicos en el espectáculo cinematográfico. *Noé* (*Noah*, Darren Aronofsky, 2014) recrea, con gran éxito de taquilla, uno de los mitos principales de todas las religiones: el diluvio, esto es, una inmensa descarga de agua enviada por los dioses (1er mitema) en respuesta a un desorden humano (2º mitema), con fines punitivos (3er mitema). La mayoría de los diluvios incluyen el anuncio o amenaza (4º mitema) y la respuesta

humana, consistente en la fabricación de un barco que asegure la vida de un héroe, sus familiares y una parte de la vida sobre la tierra (5º mitema). Encontramos relatos míticos en la babilónica *Epopéya de Gilgamesh* (relato de Utnapishtim, conocido como Ziusudra por los sumerios y Atrahasis por los acadios), en el hindú *Shatapatha Brahmana* (relato de Shraddhadeva Manu), en el libro del *Génesis* de la *Torah* escrita (relato de Noé) y en el *Timeo* de Platón<sup>19</sup>.

La cinta de Aronofsky conjuga con tiento y talento efectos especiales, mensajes ecologistas y escenas emotivas que aplica, según las necesidades fílmicas, a personajes de heteróclitas procedencias hebraicas (libros canónicos, apócrifos, tradiciones...). Dios, ángeles caídos, semitas y cainitas se ayudan o se confrontan mientras asisten a las tres fases principales del mundo: la antigua, la catastrófica y la actual. Es particularmente llamativo cómo los mitemas del diluvio aparecen duplicados: diferentes escenas los representan, por un lado mediante relatos, recuerdos, sueños, y por otro mediante el desarrollo argumental de la película. Así, junto al fuego, dentro del arca, asistimos al “relato de los relatos” en el que Noé cuenta a su mujer Naamá<sup>20</sup>, sus tres hijos e Illa el origen del mundo (cosmogonía, aquí tomada del *Génesis*, I)<sup>21</sup>, que enlaza directamente con el pecado original y la pérdida de la inocencia humana. El consiguiente desorden que esta infracción acarrea sobre la tierra explica el diluvio inminente: “va a destruir el mundo”<sup>22</sup>, desvela Noé a su mujer. Una entrañable escena, en la que Noé enseña a su hijo Ham —que acaba de arrancar una flor por mero placer de tenerla en sus manos— el uso sostenido y el respeto de la tierra, pone de relieve la misión de la familia de Noé antes y después de diluvio<sup>23</sup>. En fin, una prolepsis (el sueño premonitorio de Noé) anuncia la amenaza imparable del diluvio universal. De este

---

<sup>19</sup> La arqueología y la paleografía han demostrado ampliamente que al menos un diluvio ocurrió realmente en el Próximo Oriente en torno al tercer milenio a.C. No hay duda, tampoco, de que el texto acadio precedió e inspiró el babilónico. Aún no se ha concluido científicamente la identidad entre el diluvio relatado por los textos acadio, sumerio y babilónico y el diluvio relatado por el texto hebreo, ciertamente posterior. Véase Davis A. Young, *The Biblical Flood. A Case Study of the Church's Response to Extrabiblical Evidence*, Grand Rapids (Michigan), William B. Eerdmans Publishing Company & Carlisle (R.U.), The Paternoster Press, 1995, p. 226-243.

<sup>20</sup> La hermana de Tubalcáin procedente de *Génesis*, IV, 22, que la compilación midráshica *Genesis Rabba*, XXIII, 3, identifica como la mujer de Noé.

<sup>21</sup> “Dejadme contaros una historia. La primera historia que me contó mi padre, y la primera historia que os conté a cada uno. Al principio, no había nada, nada, excepto el silencio de una oscuridad infinita, pero el Creador sopló sobre la faz del vacío, susurrando “Hágase la luz”, y la luz se hizo, y eso era bueno. El primer día...” (“*Let me tell you a story. The first story my father told me, and the first story that I told each of you. In the beginning, there was nothing, nothing but the silence of an infinite darkness, but the breath of the Creator fluttered against the face of the void, whispering, “Let there be light”, and light was, and it was good. The first day...*” [http://www.springfieldspringfield.co.uk/movie\\_script.php?movie=noah](http://www.springfieldspringfield.co.uk/movie_script.php?movie=noah)).

<sup>22</sup> “*He’s going to destroy the world*”.

<sup>23</sup> “¿Ves esas flores, cómo están enraizadas en la tierra? Así deben estar. Tienen un sentido, germinan y florecen. El viento toma sus semillas y crecen más flores. Solo recogemos lo que podemos utilizar y necesitamos. ¿Me entiendes?” (“*You see those other flowers? How they’re attached to the ground? That’s where they should be. They have a purpose, they sprout, and they bloom. The wind takes their seeds and more flowers grow. We only collect what we can use and what we need. Do you understand?*”).

modo, los cinco mitemas diluvianos aparecen, en modo discursivo verbal, en diversos momentos de la película con la función de anunciar o explicar el diluvio en sí, fuste del mito de Noé, que el espectador ve en discurso narrativo no verbal. Un discurso es reduplicación del otro.

El mito principal de este personaje bíblico convive con otros mitos en una película preñada de símbolos diabólicos, cósmicos y edénicos. Así, el relato de la tentación del Diablo a Adán y Eva, previo a la caída original, está focalizado sobre la serpiente, símbolo de Satanás gráficamente repetido en los sueños de Noé. Pero la serpiente, enrollada sobre sí misma, también simboliza el uroboros, esto es, el eterno retorno, o el final de un ciclo y el origen de otro. En dos escenas, Lamec y su hijo Noé se enrollan una camisa de serpiente en torno al brazo: símbolo del relato general, centrado en el final de un mundo y el comienzo inmediato de otro. Este mito encuentra su eco perfecto en la conversación entre Noah e Illa, cuando el ataque de Tubalcáin y sus hombres parece ya inevitable<sup>24</sup>. Otro tanto cabe decir del Paraíso terrenal, representado en el sueño de Noé por dos luces antropomórficas (Adán y Eva) en medio de un valle verde y hermoso, junto a un árbol (el árbol prohibido). En la cinta, también el Edén converge hacia esta simbología: apenas planta Noé la semilla que le entregara su abuelo Matusalén, procedente de aquel mítico jardín, cuando al día siguiente surge y crece el bosque, esto es, la madera necesaria para construir el arca y salvar el mundo; el Paraíso terrenal, antaño desaparecido, puede resurgir de nuevo. Y, junto a la caída de los “primeros padres”, la de los ángeles —confusamente evocada en el Antiguo y el Nuevo Testamento, y ampliamente desarrollada en el apócrifo *Enoch II*, donde aparecen identificados con los “vigilantes” o “*watchers*”<sup>25</sup>—. Su redención, también objeto de desarrollos apócrifos, aparece graciosamente representada en el modo como, tras morir en combate defendiendo el arca y la familia de Noé, suben catapultados hacia el cielo. Los símbolos refieren, sin palabras, una realidad mucho mayor, un relato mítico sobre los dos mundos: este y el más allá.

---

<sup>24</sup> “[Illa:] ¿Crees que esos hombres van a atacarnos? / [Noé:] Cuando llegue la lluvia. / [Illa:] ¿Cómo crees que será? / [Noé:] Me lo he imaginado, he visto mucha muerte; no creo que haya palabras. / [Illa:] El fin de todo. / [Noé:] El comienzo. El comienzo de todo. (“[Illa:] *Do you think those men are going to attack us? / [Noah:] When the rain comes. / [Illa:] What do you think it'll be like? / [Noah:] I've imagined it. Seeing that much death, I'm not sure there are words. / [Illa:] The end of everything. / [Noah:] The beginning. The beginning of everything*”).

<sup>25</sup> “Y ví un ejército inmenso —los Vigilantes—. Su apariencia era como la de los hombres; eran más grandes que enormes gigantes, y sus caras estaban tristes, y sus bocas permanecían silenciosas. [...] Son los Vigilantes, [...] que bajaron a la tierra y rompieron su voto en la colina del monte Hermón ensuciándose con mujeres humanas; y porque se ensuciaron, el Señor los condenó” (*II Enoch*, VII, 2-5; *The Apocryphal Old Testament*, ed. H.F.D. Sparks, Oxford, Clarendon Press, 1984, p. 334-335). Acertadamente aparecen con semblante triste en la cinta: “Vigilábamos a Adán y Eva, vimos su fragilidad y su amor, y cuando vimos su caída, los compadecimos. Entonces no éramos de piedra, sino de luz. No debíamos haber intervenido, pero decidimos intentarlo y ayudar a la humanidad, y cuando desobedecimos, el Creador nos castigó” (“*We watched over Adam and Eve, saw their frailty and their love, and then we saw their fall, and we pitied them. We were not stone then, but light. It was not our place to interfere. Yet we chose to try, and help mankind, and when we disobeyed, the Creator he punished us*”).



## 3. MITO Y CIENCIA FICCIÓN EN LAS SERIES DE TV

### 3.1. EL CONATO DE USURPACIÓN POR LA *SCI-FI*

Otro de los aspectos fundamentales encomendados a los participantes en el Congreso concierne la ciencia ficción. Tradicionalmente, los mitos han propuesto situaciones “excesivas” (la humanidad sobrepasando los límites de su naturaleza); también han expuesto las consecuencias de tales excesos. Desde los comienzos de la revolución industrial, esas situaciones han sido ofrecidas en buena medida por la ciencia, que, de este modo, ha ido adueñándose de uno de los principales cometidos atribuidos a los relatos míticos: dar respuestas a las preguntas últimas de la humanidad. Esta “usurpación” se hace todavía más palmaria en el caso de la ciencia ficción<sup>26</sup>. Baste un ejemplo paradigmático: *Metropolis* (Fritz Lang, 1927), donde el inventor Rotwang fabrica un robot con objeto de que sustituya a Hel, su antigua amante, pero que Joh Fredersen, el dueño de la ciudad, utilizará para crear caos y masacre entre los obreros rebeldes. El androide traspasa los límites humanos: “resucita” al ser querido.

No por ello, sin embargo, puede decretarse el fin de los relatos míticos. Gracias a su carácter dinámico, el mito ha sabido adaptarse a este entorno aparentemente inhóspito: los relatos de ciencia ficción esconden a menudo relatos míticos sabiamente mimetizados. Debido a este engarce entre los mitos tradicionales y la ciencia ficción, el trabajo analítico de los congresistas se vuelve aún más pertinente. Un ejemplo, tomado de una serie televisiva, nos ayudará a precisar desde otro ángulo qué pretende este V Congreso sobre el mito y la creación audiovisual.

### 3.2. LA ACTUALIZACIÓN DEL MITO: *WESTWORLD*

Los diez episodios de la primera temporada de la serie televisiva *Westworld* (Jonathan Nolan y Lisa Joy, 2016), adaptación de la película homónima (Michael Crichton, 1973), discurren entre Delos, un parque temático del Oeste americano poblado por androides y visitado por clientes adinerados que acuden para divertirse sin límites ni riesgos, y la empresa Delos Incorporated que explota el parque Westworld. La serie, que ha cosechado el mayor éxito de la productora HBO, conjuga con gran acierto ideas insólitas y efectos

---

<sup>26</sup> Rosa Fernández Urtasun, “La lógica emocional y la tensión entre la ciencia y el mito”, *Myth and Emotions*, José Manuel Losada and Antonella Lipscomb (dir.), Cambridge Scholars Publishing, 2017, p. 81-91 [p. 82].

especiales. Varias son las intrigas que se entrecruzan: las aventuras que los clientes experimentan con los androides y ginoides —forajidos en orden de búsqueda y captura, prostitutas del *salón* “Mariposa”, confederados al margen de la ley—, la marcha incesante del Pistolero de negro, “the Man in Black” (Ed Harris) —veterano cliente sádico que desde hace treinta años persigue alcanzar el centro del “laberinto”—, las complicaciones empresariales de los inventores y los dueños de la compañía... Pero el investigador en mitocrítica no puede limitarse al análisis de la progresiva convergencia de todos estos argumentos; su cometido es desentrañar dónde está el mito. Al menos hay tres: la coexistencia de dos mundos, la creación de seres humanos y el laberinto.

### 3.2.1. LA COEXISTENCIA DE DOS MUNDOS

En primer lugar, *Westworld* propone, con gran audacia, la coexistencia de dos mundos diversos, uno de los cuales está dentro del otro. La serie utiliza varios procedimientos para transmitir esta cohabitación de dos mundos: el efecto óptico, la referencia disruptiva y los recursos audiovisuales.

a) Efecto óptico. Ya desde el primer episodio, cuando los androides Teddy (James Marsden) y Dolores (Evan Rachel Wood), atacados por el Pistolero de negro, comienzan a comportarse de modo anómalo, el jefe de programación Bernard Lowe (Jeffrey Wright) ordena que sean retirados del parque para su análisis en el laboratorio o “Remote Diagnostic Facility”. Estos dos mundos son claramente expuestos de manera óptica en una escena con un solo plano en zoom invertido: a medida que la focalización se aleja verticalmente del tren que viaja por el Oeste americano, este mismo Oeste aparece encuadrado, a modo de maqueta, en el laboratorio de la empresa.

b) Referencia disruptiva, más concretamente, el arte, tácito, de designar diversos referentes mediante un mismo significante. Tanto los androides como los empleados de Delos denominan *newcomers* a los nuevos individuos que llegan al pueblo de Sweetwater, pero solo el espectador (nosotros, no el empleado de la empresa, que también observa) distingue entre dos tipos de *newcomers* en función de su comportamiento y origen. Unos proceden de “fuera” (en realidad, del laboratorio), y otros del “otro mundo” (nuestro mundo); unos son nuevos androides o androides reparados (reseteados), otros son clientes, personas humanas. Para los habitantes de Sweetwater, todos son iguales en su apariencia física (aunque solo los androides pueden “morir” y solo los humanos pueden matar); sin embargo, para el espectador, el origen es incuestionable: todos bajan de un tren, pero hay dos trenes distintos, uno decimonónico, el del Oeste, en el que los androides llegan al pueblo, y otro moderno, el de nuestro mundo, en el que los humanos acuden a Westworld para introducirse en el pueblo por entradas ocultas.

c) Los recursos audiovisuales. El plano también muestra de manera incuestionable la coexistencia de dos mundos. Hay dos pianos: el del *saloon* “Mariposa”, donde se desarrollan varias escenas (el otro mundo), y el de los créditos que preceden cada episodio (este mundo), es decir, el de nuestro mundo. Con objeto de hacer más visible la relación entre

ambos, el director recurre a la pianola, que incorpora la música cifrada en clave de cinta perforada al mecanismo del piano para su reproducción automática. La pianola de la “Mariposa” funciona y se oye en todos los episodios —la oyen tanto los androides como el espectador—, pero también en los créditos preliminares de cada episodio, cuando un androide en forma osteomuscular toca un piano que seguidamente funciona por sí mismo, a modo de pianola, simbolizando así la creación de vida independiente a partir de la materia inerte.

### 3.2.2. LA CREACIÓN DE SERES HUMANOS

En segundo lugar, *Westworld* ofrece con gran verosimilitud una actualización del mito de Prometeo y los primeros hombres o, en menor medida, de Pigmalión y Galatea; con la diferencia de que en los mitos griegos resultaron personas (dentro, siempre, del mundo de la ficción), y en la serie televisiva los “maniqués” del parque solo parecen auténticas personas. En este sentido, los androides no son más que máquinas (en una escena, un cliente raja el vientre de Dolores con un cuchillo y su mecanismo interior se hace visible). Pero, paralelamente a los androides “normales”, otros muy particulares —Dolores, Maeve (Thandie Newton)— han ido desarrollando una inteligencia y una emoción artificiales que les facultan para adquirir un conato de conciencia tras fugaces recuerdos e improvisaciones. Esta nueva trama, fundamental intriga de la serie, inhiere directamente en el mito de la creación de nuevos hombres, actualizado por Mary Shelley en el personaje Frankenstein (*...or the New Prometheus*), que escapa al dominio de su inexperimentado hacedor. Una representación simbólica de este mito la tenemos en *La creación de Adán*, la célebre pintura de la Capilla Sixtina pintada por Miguel Ángel, y la preferida por el difunto Arnold, inventor, junto a Robert Fox (Anthony Hopkins), del parque, treinta años atrás. Frente a la suposición habitual, comenta Ford a Dolores al final de la historia, la obra de Miguel Ángel revela que “el don divino no proviene de una fuerza superior, sino de nuestra mente”<sup>27</sup>. Como resume el inventor, se trata de una “metáfora” de la conciencia independiente.

Esta metáfora es, en realidad, lo que relatan las historias de Dolores y Maeve. A pesar de su identidad preestablecida —capas superpuestas en torno a una historia pasada, como dice Elsie a Stubbs en el 3er episodio, *The Stray*—, estos dos androides comienzan a reaccionar de manera propiamente humana. Varios comentarios de Dolores lo muestran con claridad. 1º Cuando Lowe le propone privarla de los sufrimientos producidos por la muerte de sus padres, ella responde, visiblemente emocionada: “¿Cómo iba yo a querer eso? El dolor de haberlos perdido es lo único que me queda de ellos”<sup>28</sup>. 2º Cuando Ford le

---

<sup>27</sup> “*The message being that the divine gift does not come from a higher power but from our own minds*” (ep. 10, *The Bicameral mind*).

<sup>28</sup> “*Why would I want that? The pain, their loss it’s all I have left of them*” (ep. 4, *Dissonance Theory*). Idéntica respuesta encontramos en la queja de Maeve cuando el ingeniero se dispone a borrar su memoria: “No, no, no, por favor. Este dolor es lo único que me queda de ella” (“*No, no, no, please. This pain it’s all I have left of her*”, ep. 8, *Trace Decay*). Y, más adelante, asistimos a semejante desconsuelo del mismo Bernard (ahora sabemos

pregunta con insistencia si oye en su interior voces sobre quien la creó, ella responde en tono de queja: “Me está... Me está haciendo daño”<sup>29</sup>. 3º Cuando, en la ciudad de Pariah, los Confederados buscan a William (Jimmi Simpson) y Dolores para matarlos, ella le confía a él con ánimo de que la acompañe en su huida: “Una voz dentro de mí me dice lo que he de hacer”<sup>30</sup>. A estos tres comentarios emocionales de Dolores pueden añadirse sus perplejidades racionales, cuando coincide con personajes idénticos a ella misma, o, mejor aún, los desconciertos, también racionales, de Maeve, que no halla en su cuerpo herida alguna de las muertes precedentes, cuya memoria la asalta en breves fogonazos durante las vidas posteriores.

Tenemos aquí, tanto a nivel emocional como racional, el despertar de la conciencia o, dicho con propiedad, la generación imprevista de una conciencia emocional y de una lógica racional. Cómo se ha producido esta generación, solo cabe conjeturarlo; quizá se deba a la combinación, en circunstancias excepcionales, de inteligencia, voluntad, memoria e imaginación artificiales. El contrasentido no es operativo en este caso, pues el espectador, arrastrado por la verosimilitud del relato, queda apresado en las redes de la empatía hacia unos androides que adquieren progresivamente naturaleza humana<sup>31</sup>. Y aquí, precisamente donde el relato nos introduce en una cosmogonía individual (el paso de la existencia mecánica a la existencia humana), sí hay mito. Hay mito, en primer lugar, porque, en la tradición occidental, la creación se atribuye a una instancia sobrenatural; y, en segundo lugar, porque el tránsito de una existencia a otra sugiere una tensión infinita entre dos mundos, el inerte y el biológico.

### 3.2.3. EL LABERINTO

A diferencia de los dos mitos precedentes, a los que asistimos *in presentia* (tanto la coexistencia de dos mundos como la creación de seres humanos son narradas y presentadas), el mito del laberinto solo se nos ofrece como *representatio*: el mito del laberinto

---

que también es un androide), cuando descubre la identidad de su hijo (también es otro androide): “¿Este dolor? Echo de menos el dolor de tu pérdida. [...] Es la única cosa que me mantiene en el pasado” (“*This pain? The pain of your loss I long for it. [...] But it's the only thing holding me back*”, ep. 9, *The Well-Tempered Clavier*). Estos gritos de intensa emoción manifiestan las sucesivas capas de historia que configuran el carácter de cada androide y le dan una consistencia. La película nos ofrece el pasado de los tres androides que descubren su identidad; nos muestra así que la memoria constituye parte de su conciencia (o, más bien, su progresiva toma de conciencia), a diferencia de los humanos, cuyo pasado no se nos ofrece en ningún momento. Es una de las premisas de Ford, uno de los creadores del parque: “No podemos definir la conciencia, porque la conciencia no existe” (“*We can't define consciousness because consciousness does not exist*”, ep. 8, *Trace Decay*). Estos comentarios, indispensables para comprender el argumento, tienen, empero, una relevancia relativa para nuestro cometido, porque ahí no está el mito.

<sup>29</sup> “*You're - You're hurting me*”, ep. 5, *Contrapasso*.

<sup>30</sup> “*There's a voice inside me telling me what I have to do*” (*ibid.*).

<sup>31</sup> Semejante “arrastre” se produce en la película *Her* (Spike Jonze, 2013), donde Theodore (Joaquín Phoenix) se enamora de Samantha, una “mujer” diseñada por un sistema operativo basado en la inteligencia artificial.



tiene, en *Westworld*, una función simbólica y referencial, pero no aparece ningún laberinto propiamente dicho.

Como sabemos, Teseo salva a su patria de un oneroso tributo con la proeza de introducirse en el laberinto de Creta para matar al Minotauro y salir victorioso gracias al hilo de Ariadna. En *Westworld* el laberinto aparece representado de manera insistente: en una carta del tarot, en un hierro de marcar el ganado, en el dibujo de un campo arado y en varios ataúdes. La tarea de los personajes es diversa respecto al laberinto. Los humanos, por su parte, buscan sin reparos el modo de encontrar su entrada; el ejemplo paradigmático es el Pistolero de negro, que, tras rendir homenaje a la Grecia clásica<sup>32</sup>, arranca al indio Kissy (Eddie Rouse) la cabellera, donde se encuentra grabado un plano del laberinto. Los androides, por su parte, buscan el modo de llegar al centro del laberinto para salir del mundo de sus sueños; invitada por una vidente que le muestra una baraja del tarot, Dolores extrae un naipe que representa un laberinto y de inmediato oye cómo la vidente, convertida en una copia de ella misma, la conmina a encontrar la verdad: “Debes seguir el laberinto”<sup>33</sup>. Más aún, apenas oye estas palabras, Dolores descubre y comienza a tirar de un hilo insertado en su propio brazo, mientras la vidente le revela la importancia de su hallazgo: “Quizá lo estás desenredando”<sup>34</sup>; una referencia explícita al laberinto de Creta<sup>35</sup>. Sin palabras, la referencia al laberinto también es explícita en otra escena: salido de lo más intrincado del bosque y armado de un hacha de doble filo, un indio se abalanza sobre el Pistolero de negro. El asalto no pasaría de una aventura más, si no fuera porque el indio, cuya cara en ningún momento se descubre, aparece precisamente disfrazado de toro, cuernos incluidos, y porque su hacha es una réplica del *labris* (λάβρος, el hacha de doble filo particularmente asociada a la civilización minoica) que, según la etimología más extendida, da precisamente su nombre al intrincado juego de pasadizos cretense...

Ahora bien, de acuerdo con la subversión de los mitos, propia de la modernidad y la postmodernidad<sup>36</sup>, la cinta juega con los elementos primigenios del legado mítico. ¿Quién es Teseo? ¿Teddy, que se enfrenta al Minotauro, cuyo papel tocaría en suerte al sangriento

---

<sup>32</sup> “Vas a enseñarme cómo salir de aquí. Hay un montón de sabiduría en las antiguas culturas” (“...there’s a deeper level to this game. You’re gonna show me how to get there. A lot of wisdom in ancient cultures”, ep. 1, *The Original*).

<sup>33</sup> “You must follow the maze” (ep. 5, *Contrapasso*).

<sup>34</sup> “Perhaps you are unraveling” (*ibid.*).

<sup>35</sup> Ariadna “fue encontrada recogiendo el hilo” (“...filo est inuenta relecto”), VIII, 173, escribe Ovidio en las *Metamorfosis*, ed. y trad. Antonio Ruiz de Elvira, Madrid, C.S.I.C., 1994, 3 vols., II, p. 101.

<sup>36</sup> Véase *Myth and Subversion in the Contemporary Novel*, J.M. Losada & A. Lipscomb (dir.), Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2012. A este propósito, puede servir el ejemplo de otra producción audiovisual de éxito universal, la tetralogía distópica *Los juegos del hambre* (*The Hunger Games*, Gary Ross y Francis Lawrence, 2012-15), que retoma el mito del laberinto del que 24 guerreros (12 mujeres, 12 hombres) entablan una sangrienta batalla entre sí hasta que el superviviente logre escapar (véase Nikitas Paterakis, “Weaving the Emotional Mitos within and without the Labyrinth: Politics of Emotion in the Myth of Theseus and *The Hunger Games*”, *Myth and Emotions*, J.M. Losada & A. Lipscomb (dir.), Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2017, p. 233-240).

Pistolero de negro?, ¿el Pistolero de negro, que busca denodadamente la entrada del laberinto dejando a su paso un reguero de sangre, incluidos Dolores y Teddy?, ¿Dolores, que desenreda “espiritualmente” el hilo hasta descubrir, como Maeve, la realidad de su propia existencia? No hay lugar a dudas de que las aventuras de *Westworld* suponen, en una original puesta en abismo, una reproducción actual del mito cretense. Será preciso llegar al décimo episodio para desentrañar el misterio del laberinto. Aquí no aparece representado en forma de dibujo, sino como un objeto al que Arnold, a la muerte de su hijo (según Ford), recurrió como consuelo y como “prueba de empatía e imaginación”<sup>37</sup>. Cuando Dolores excava en su propia tumba (porque el laberinto de la conciencia es “un viaje hacia el centro de sí misma”<sup>38</sup>), encuentra el juguete del hijo de Arnold: cada elección la ha acercado al centro del laberinto, a la comprensión de sí misma. Ella había pensado que, en ese momento, conseguiría su libertad<sup>39</sup>. Pero se equivocaba. Como Ford le revela, al convertirla en un sustituto de su hijo, Arnold le confirió una inmortalidad que la condenaba a sufrir por siempre, sin posible escapatoria, en el laberinto de sus sueños<sup>40</sup>. En realidad, fue Ford quien, a través del suicidio de Arnold, los dejó a ella y a Bernard, justo cuando estaban adquiriendo la conciencia necesaria para salir de Westworld, atrapados en sus propios sueños<sup>41</sup>.

Paradójicamente, más aún se equivoca el Pistolero de negro. En el segundo episodio, tras hacer una carnicería porque nadie le revela dónde está el centro del laberinto, la hija del bandido Lawrence (Clifton Collins Jr.) le desvela que el laberinto no ha sido pensado para él<sup>42</sup>. Más adelante, intimando con Teddy, asegura que “el laberinto se le revel[a]” cuando observa el acto heroico de Maeve entregando su vida por su hija mientras él la mata<sup>43</sup>. Pero esta revelación es incompleta, fugaz, y él sigue buscando. Entonces, la prostituta Angela (Talulah Riley) le repite que el laberinto no está pensado para él<sup>44</sup>. Ya en el último episodio, cuando descubre a Dolores que él es William (han pasado treinta años), ella le recuerda, de

---

<sup>37</sup> “He created a test of empathy, imagination” (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

<sup>38</sup> Así le confía Bernard a Dolores: “Consciousness isn’t a journey upward, but a journey inward. Not a pyramid, but a maze” (*ibid.*).

<sup>39</sup> Así lo había declarado a Bernard: “Y, cuando descubra quién soy, pienso que seré libre” (“And I think when I discover who I am, I’ll be free”, ep. 3, *The Stray*).

<sup>40</sup> “The key was a simple update that he made to you called the reveries. [...] So, he altered you, Dolores, merged you with a new character we had been developing. [...] In you, Arnold found a new child. One who would never die. The thought gave him solace until he realized that same immortality would destine you to suffer with no escape, forever. I’m sorry, Dolores”

<sup>41</sup> [Dolores:] “So, we’re trapped here inside your dream” (ep. 10, *The Bicameral Mind*). En los sueños de Ford, que no estaba dispuesto a renunciar a su invento justo antes de abrir el parque, en caso de que ellos hubieran alcanzado definitivamente una naturaleza humana. El único androide que logra salir de Westworld es Maeve, que sube al tren de los clientes reales; pero un remordimiento de conciencia (el recuerdo de su hija, que está en el parque) la impulsa a bajar al andén en el último segundo. El viaje al mundo de los humanos es imposible.

<sup>42</sup> “The maze isn’t meant for you” (ep. 2, *Chestnut*).

<sup>43</sup> “And then something miraculous happened. In all my years coming here, I had never seen anything like it. She was alive, truly alive, if only for a moment. And that was when the maze revealed itself to me” (ep. 8, *Trace Decay*).

<sup>44</sup> “The maze isn’t meant for you” (ep. 9, *The Well-Tempered Clavier*).

nuevo, que el laberinto no fue ideado para él<sup>45</sup>. Pero el Pistolero de negro es duro de oídos; por fin, el inventor mismo de Westworld, Ford, le convence de que el laberinto solo fue ingeniado para los androides<sup>46</sup>.

La serie contiene, por lo tanto, tres mitos fundamentales: la existencia de dos mundos heterogéneos (simbolizados mediante efectos de zoom, los trenes y los pianos), la creación de seres humanos (cuya independencia de su hacedor aparece representada en la pintura de Miguel Ángel) y el laberinto (representación, primero en dibujos, después en un juguete, del proceso que deben seguir los androides para adquirir consciencia y convertirse en seres humanos).

Como en cualquier otro relato literario o audiovisual, el mítico incluye acontecimientos que ocurren en un espacio a lo largo del tiempo. Ahora bien, el tipo del relato mítico difiere considerablemente de otros tipos de relatos: por un lado, reproduce dos espacios que entran en colisión (el espacio natural y el espacio sobrenatural o trascendente, absolutamente heterogéneos entre sí); por otro, el relato mítico acaece en un tiempo relacionado con una cosmogonía o una escatología absolutas (ya sean particulares o universales). Ambas condiciones se dan en *Westworld*, donde se engarzan dos espacios (el natural de Delos y el extraordinario de Westworld, donde cada androide “vive” en la ignorancia más absoluta del mundo real) y dos tiempos (el natural de Delos y el extraordinario de Westworld, donde cada androide “revive”, es reseteado tras una muerte violenta o un error de configuración). El mito no está en la existencia de espacios y tiempos heterogéneos, sino en la coexistencia de ambos; eso es lo que transforma al lector o al espectador en un “anfíbio” que vive entre dos mundos. *Westworld* se inscribe en el tipo de relatos de pseudocreaciones: los dioses producen hombres o los hombres producen androides<sup>47</sup>. El mensaje de *Westworld* es, a este respecto, desconcertante: no tanto por la progresiva humanización de los androides, resultado de errores en su programación o de un proceso desconocido para los inventores (recursos habituales en la ciencia ficción), como por el trastocamiento irónico de las categorías morales; el mundo auténticamente normal y natural corresponde al de los androides y el mundo falazmente anormal y extraño al de los humanos. El espectador así lo comprende. Esta aceptación del mensaje es profundamente tributaria de la interacción de la ciencia ficción y el mito. Eso es lo que deben mostrar, en sus respectivos ejemplos, los congresistas: cómo el mito y la creación audiovisual, particularmente la que recurre a las nuevas tecnologías, se engarzan perfectamente en la reflexión contemporánea sobre nosotros y nuestro mundo.

---

<sup>45</sup> “*The maze wasn’t meant for you*” (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

<sup>46</sup> “*I tried to tell you the maze wasn’t meant for you*” (*ibid.*).

<sup>47</sup> La referencia al dominio divino de Delos sobre Westworld es continua a lo largo de la serie. Preciso “pseudocreaciones” porque, en la tradición judeocristiana, la auténtica creación consiste en producir a partir de la nada. Por lo demás, androides (máquinas que ejecutan movimientos similares a los humanos) ha habido desde tiempos muy antiguos.

## 4. MITO Y FANTASÍA EN LOS VIDEOJUEGOS<sup>48</sup>

Uno de los aspectos fundamentales que deberán dirimir los participantes de este Congreso versa sobre la identificación de los mitos, tarea solo aparentemente fácil. En efecto, en un entorno multicultural globalizado, donde se difuminan progresivamente las fronteras entre fantasía y mitología, los investigadores corren el riesgo de asemejar el mito a otras nociones e, incluso, considerar míticos personajes que no lo son. Seguidamente tendremos ocasión de considerar varios videojuegos con objeto de distinguir el mito de la categoría mental más generalizada en este formato —la fantasía— y su principal vehículo —la magia—.

### 4.1. *KINGDOM HEARTS, DARK SOULS, THE LAST GUARDIAN*

En las diversas series de los numerosos juegos *Kingdom Hearts* (Tetsuya Nomura, 2002-), los jugadores, que eligen para sus personajes atuendos sacados del mundo Disney, deben distinguir entre los seres con corazón (de ahí el título global) y los seres oscuros, conocidos como “Sincorazón” (*Heartless*), que consumen los corazones ajenos. Mediante el uso de un arma misteriosa (la “llave espada”), pueden atacar o defenderse de estas extrañas criaturas. El escenario es muy variopinto; incluye mundos originales (Islas del Destino, Ciudad de Paso...) y otros tomados de diversas fuentes (País de las Maravillas, Coliseo del Olimpo...).

En *Dark Souls* (Hidetaka Miyazaki, 2012), los seres de la Primera Llama, liderados por Gwyn, acabaron con la casi totalidad de los dragones (animales capaces de prolongar eternamente su vida gracias a sus escamas) e inauguraron así la Edad del Fuego, donde sobreviven en un entorno inhóspito. El jugador debe subir de nivel matando a sus enemigos y utilizando sus almas para subir de nivel en las distintas hogueras que pueblan el mundo del videojuego, que actúan como lugares de descanso y sanación.

En *The Last Guardian* (Fumito Ueda, 2016), un niño entabla amistad con Trico, un pájaro mamífero semejante a un grifo, y ambos plantan batalla a los fantasmagóricos soldados entre las ruinas de un castillo.

---

<sup>48</sup> De intento no escribo “relato fantástico”, que aquí nos llevaría a confundirlo con el “género fantástico” de los mundos donde el personaje entra en contacto con lo extraño y lo siniestro, a diferencia de la fantasía propia del mundo mágico y maravilloso (sobre la distinción entre mito, fantasía y género fantástico, véase 161. “El mundo de la fantasía y el mundo del mito. Los cuentos de hadas”, *Çédille. Revista de Estudios Franceses*, “Monografías”, 6, 2016, p. 69-100. <https://cedille.webs.ull.es/M6/04losada.pdf>).



Estos y muchos otros videojuegos inventan o reproducen aventuras imaginarias entre dioses, humanos y animales, a menudo originarios de la mitología o emparentados con ella. En estos casos, ¿estamos ante personajes míticos o fantásticos? La respuesta depende de la solvencia para distinguir mito de fantasía. Cabe preguntarse: ¿cuál es el sentido de los “sincorazones” en *Kingdom Hearts* o de los dragones en *Dark Souls*?, ¿a qué responde la sintonía “humana” del pájaro Trico con el protagonista en *The Last Guardian*? La respuesta depende, también, de la solvencia para identificar el significado mítico de la inmortalidad, la metamorfosis y la hibridación. Como vemos, un acercamiento científico a la creación audiovisual va más allá de una comprensión superficial de los relatos.

Para eliminar cualquier sospecha de parcialidad, variemos por un momento de escenario y tomemos un juego que desarrolle una trama de ciencia ficción: *Æon Flux* (Kyle Richards, 2005), adaptación de los dibujos animados del mismo nombre (1995) y de la película homónima (Karyn Kusama, 2005), todos ellos basados en la serie de televisión homónima (Peter Chung, 1991). La historia se sitúa en 2415, cuando una enfermedad borra del mapa toda población terrestre, excepto a los habitantes de la fortificada ciudad-estado Bregna, donde los científicos habían descubierto la vacuna sanadora. El jugador *Æon Flux*, líder de la rebelión, es enviado para matar al jefe del gobierno, pero descubre una serie de secretos que le hacen dudar de su misión. Difícilmente cabría hablar aquí de un mito, por más que la película y sus secuelas tomen prestados del gnosticismo su nombre (los eones son emanaciones divinas) y buena parte de sus conceptos (como el demiurgo y el *Suntelia* *Æon* —συντέλεια αἰών— que simboliza el fin catastrófico de una edad y el comienzo de otra)<sup>49</sup>. Es tarea del investigador comprender la función referencial del mito en un contexto amítico, es decir, dilucidar por qué el creador del videojuego recurre a los mitos del demiurgo y del eterno retorno en una obra privada de argumento y significación míticos.

## 4.2. EL CASO DE *ONE PIECE*

*One Piece*, universalmente célebre en el mundo del *manganime*, nos ayudará sin duda a penetrar en la problemática<sup>50</sup>. En plena era de la piratería, Gold Roger, antes de ser ejecutado, animó a cuantos tuvieran agallas a que se embarcaran rumbo al peligroso mar de la Grand Line en busca de la isla Raftel, donde había escondido sus tesoros. Luffy, un chico despreocupado que sueña con llegar a ser rey de los piratas, se come una extraña fruta del

---

<sup>49</sup> Alison Veneto, “*Æon Flux*: All You’ve Ever Needed From Sci-Fi”, 2006, [http://www.smrt-tv.com/v2-15/column\\_scifi.html](http://www.smrt-tv.com/v2-15/column_scifi.html) y Nina Munteanu, “*Æon Flux*: Motion Picture & Animation—Review”, 2008, <http://sfgirl-thealiennextdoor.blogspot.com.es/2008/05/aeon-flux-motion-picture-animation.html>

<sup>50</sup> El manga *One Piece*, escrito e ilustrado por Eiichiro Oda, comenzó a publicarse en la revista japonesa *Weekly Shōnen Jump* en julio de 1997 (873 capítulos hasta hoy). El anime se transmite en Fuji TV desde octubre de 1999 (797 episodios hasta hoy). El videojuego es distribuido por Bandai Namco Entertainment Inc. desde julio de 2000 en numerosos formatos (40 juegos hasta hoy). Extraigo la información de diversas páginas de Wikipedia (24/07/17)

tipo de la “paramecia”<sup>51</sup>, y, de inmediato, se convierte en un hombre de goma (de ahí el nombre, pues queda convertido en un personaje “de una sola pieza”). Gracias a este nuevo poder, Luffy-One Piece llevará a cabo su deseo. ¿Dónde está aquí el mito? Más de un participante podría verse tentado a realizar un análisis del “mito de Luffy” de igual modo que otros lo hacen del “mito de Galatea”: ¿acaso el mármol de la estatua tallada por Pigmalión no se convierte en carne y huesos?, ¿qué diferencia hay de la piedra a la goma? No. Las preguntas están mal planteadas. El problema no se resuelve con una simple comparación entre esta historia y un auténtico mito, porque la diferencia no está en el material (por lo demás, desconocido en tiempos clásicos). En los mitos puede haber situaciones de magia y fantasía (en todas, por principio, se exceden los límites de la naturaleza humana), pero la fantasía no es garantía de mito; para que haya mito es precisa una cosmogonía o una escatología absolutas, ya sean personales o universales, y una trascendencia sobrenatural, ya sea cósmica o personal. Ejemplos: Tristán e Isolda, Pigmalión y Galatea o, incluso, este, extraído de un antiguo estudio sobre la localización exacta de la isla de Avalón:

Talesin, el gran druida galés, fue raptado por un bajío pirata de la época, pero escapó en un barco de mimbre y cuero y después abordó en Erin. La *Tierra bajo el mar* estaba más allá de la bahía de Cardigan, el Annwn el antiguo sol. El Avalón galés, la isla de las Manzanas, la fuente inagotable del Elixir de la Vida, la casa de Arturo y otros héroes mitológicos, se encontraba en dirección a Irlanda<sup>52</sup>.

El caso viene que ni pintado: por la referencia a la piratería, al mar y, sobre todo, a Avalón. En esta isla, estrechamente relacionada con el mito de Arturo (aquí está la persona), crecen unas manzanas, frutos que dan su nombre a la isla (*aball* en antiguo irlandés, *Afallach* en galés medio, *apple* en inglés actual), suficientes para vivir al menos cien años; semejantes o superiores virtudes mágicas encontramos en las manzanas doradas del jardín de las Hespérides. Frente al mundo de Luffy, cuya extraordinaria elasticidad es únicamente material, en el mundo de Avalón el “estiramiento” de la vida implica la inmortalidad; y sabemos que allí donde hay inmortalidad cósmica o personal (una versión de la escatología), también hay mito<sup>53</sup>.

El mejor ejemplo sobre los efectos mágicos y míticos de un fruto lo encontramos, sin duda, en el Antiguo Testamento: una serpiente (Satanás) ofrece a Eva un fruto prohibido (una manzana, según la fantasía popular) con un efecto mágico: “se os abrirán los ojos y

---

<sup>51</sup> *One Piece Manga*, 27, 252, p. 7 (*Weekly Shōnen Jump*, Shueisha Publishing, 2002, n° 49).

<sup>52</sup> “Talesin, the great Welsh Druid, was stolen by an Irish pirate vessel of the period, but he escaped in a magic coracle before reaching Erin. «The Land beneath the Sea» was beyond Cardigan Bay, the Annwn of the old Sun. The Welsh Avalon, or Island of Apples, the everlasting source of the Elixir of Life, the home of Arthur and other mythological heroes, was in the Irish direction” (*Irish Druids and Old Irish Religions*, James Bonwick, Londres, Griffith, Farrand & Co., 1894, p. 294).

<sup>53</sup> Para un estudio pormenorizado sobre la distinción entre la trascendencia mítica y la trascendencia fantástica, permítaseme enviar a mi artículo “El mundo de la fantasía y el mundo del mito. Los cuentos de hadas”, *Cédille. Revista de Estudios Franceses*, “Monografías”, 6, 2016, p. 69-100. <https://cedille.webs.ull.es/M6/04losada.pdf>

seréis como dioses” (*Génesis*, III, 5). Seducidos, Adán y Eva comieron; “entonces, se les abrieron a entrambos los ojos, y se dieron cuenta de que estaban desnudos” (III, 7), es decir, se les despertó la conciencia del mal. La consecuencia de esta caída no se hizo esperar:

A la mujer le dijo: “Tantas haré tus fatigas cuantos sean tus embarazos: con dolor parirás los hijos. Hacia tu marido irá tu apetencia, y él te dominará”. Al hombre le dijo: “Por haber escuchado la voz de tu mujer y comido del árbol del que yo te había prohibido comer, maldito sea el suelo por tu causa: con fatiga sacarás de él el alimento todos los días de tu vida. Espinas y abrojos te producirá, y comerás la hierba del campo. Con el sudor de tu rostro comerás el pan, hasta que vuelvas al suelo, pues de él fuiste tomado. Porque eres polvo y al polvo tornarás” (III, 16-19).

También a diferencia del efecto plástico en *One Piece*, aquí sí que hay mito: una instancia personal superior introduce a los personajes en otro orden cosmogónico, pues ambos pierden los dones preternaturales (no exigidos por la naturaleza humana, pero conforme a ella: integridad, inmortalidad, impassibilidad, perfecto dominio sobre la creación y sabiduría insigne). Desde entonces, los hombres deben sufrir para extraer los frutos de la tierra. No así en *One Piece*, donde la ingestión de una fruta solo produce un efecto fantástico (plástico, material) en el mundo de la ficción (sin salir de la inmanencia, sin apuntar a un mundo sobrenatural y sin consecuencia sobre el origen o el final absoluto de sus personajes). La plasticidad de Luffy coincide, básicamente, con la de las botas de siete leguas en el cuento *Pulgarcito*; no salimos de la fantasía. Desde la perspectiva académica y científica, solo hay mito cuando un acontecimiento extraordinario revela un mundo de trascendencia sobrenatural (personal o cósmica), que lleva, como de la mano, a una cosmogonía absoluta (particular o general). ¿Complejo? Nadie ha dicho que la ciencia sea sencilla; sencilla y clara ha de ser su explicación, de lo contrario, no sería ciencia.

Dicho lo cual, no puede afirmarse categóricamente que el manga *One Piece* no incluya mitos. La emperatriz pirata, Boa Hancock, que gobierna la tribu Kuja con sus hermanas Gorgonas (Boa Sandersonia y Boa Marigold), y cuya belleza es comparada con la de las sirenas, posee grandes similitudes con Medusa (la compañía de la serpiente, la capacidad de convertir a los enemigos en piedra, el carácter involuntario de su origen) y Calipso (su isla está únicamente habitada por mujeres, y ella es irresistible a los hombres excepto a uno (Luffy, sustituto de Ulises)<sup>54</sup>. Estos mitos clásicos desempeñan un papel referencial, aunque no indispensable, en la trama organizada en torno a Luffy, un personaje de fantasía; quizá no sea un argumento suficiente para determinar que estamos ante el “mito” de Luffy.

### 4.3. EL CAMBIO DE TONALIDAD

En el caso de los videojuegos, se precisa una reflexión sobre la nueva modulación que reciben los mitos. Ancestralmente referidos a los acontecimientos más extraordinarios

---

<sup>54</sup> [http://es.onepiece.wikia.com/wiki/Boa\\_Hancock#cite\\_ref-menci.C3.B3n\\_5-0](http://es.onepiece.wikia.com/wiki/Boa_Hancock#cite_ref-menci.C3.B3n_5-0)

de la vida humana, los mitos pueden ser etiquetados como momentos serios: el nacimiento, los ritos de paso de la pubertad a la edad adulta, la muerte, el contacto directo con la divinidad, el ocaso de los dioses o de los reinos presuponen una consideración “grave”, a menudo terrorífica y siempre ajena a la chanza o a la ligereza. El contacto con el mundo trascendente siempre provoca una convulsión en el ser humano, cuando no la angustia, el pánico o el temor. De ahí que los mitos más conocidos sean frecuentemente sometidos a un proceso paródico (*Le Virgile travesti*, de Scarron, *Ulysses*, de Joyce): la parodia, como la risa, es uno de los recursos más socorridos contra el miedo y el exceso de seriedad. La transferencia de un mundo grave y consistente, como el sobrenatural, a un formato por definición pasajero y efímero (por ejemplo, una partida “intrascendente” de un *gamer* contra una máquina), abre interesantes campos de análisis sobre la recepción del mito en un contexto a priori lúdico. Uno de los ejes vertebradores del Congreso deberá analizar las relaciones psicológicas que el usuario experimenta en su intercambio con el contenido grave de los mitos.

Esta interacción entre el receptor y los nuevos formatos trasgrede en nuestros días todos los límites de la narración habitual: exposiciones, instalaciones, *performances* y *happenings* se prestan a experiencias donde el visitante toma la iniciativa, no solo del recorrido sino del modo como los objetos le son mostrados. En estas ocasiones las normas de “totalidad” y “linearidad” carecen de sentido: no hay historia preestablecida. Esta nueva modalidad de ver, leer y sentir (íntimamente ligada a la “poética del fragmento”), es preponderante en los videojuegos que privilegian la creatividad del jugador: es él quien escoge los elementos, quien dispone las secuencias y quien configura “su” historia. Un ejemplo de gran éxito ha sido *Her Story* (Sam Barlow, 2015), donde los *gamers* buscan y eligen los clips en una base de datos creada a partir de entrevistas ficticias de la policía, con objeto de desentrañar el misterio de la muerte de Simon, el marido de Hannah Smith (Viva Seifert)<sup>55</sup>. Cabe preguntarse por la novedad que introduce este tipo de interacción en el terreno de los mitos, donde, tradicionalmente, el personaje es simplemente el destinatario de un mensaje divino o, a lo más, el ejecutante de un destino sobrenatural. En otros términos, el Congreso deberá solventar si el soporte numérico de carácter lúdico modula, y en qué manera, la narración mítica.

\* \* \*

A estas propuestas, los participantes del Congreso añadirán las que consideren más oportunas con ánimo de estudiar las relaciones entre el mito y los diversos formatos de representación, con particular atención a los más recurridos en nuestros días dentro de la

---

<sup>55</sup> Véase, a este propósito, el n° 9 de la *Revue Sciences du Jeu* (<http://sdi.revues.org/>), dirigido por Sébastien Genvo, “Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo” (publicación prevista en 2019).



creación audiovisual: el cine y los videojuegos<sup>56</sup>. De este modo, todos continuaremos aportando reflexiones sobre la literatura y los distintos formatos artísticos, pautas interpretativas de la modernidad y la postmodernidad, así como de la cultura y del pensamiento de nuestra sociedad actual.

---

<sup>56</sup> *Amaltea, Revista de Mitocrítica*, ha dedicado sus dos últimos números monográficos a la interrelación mito/arte: vol. 9 (2017): “Mito y cine del siglo XXI”, vol. 8 (2016): “Mitos en la ópera contemporánea”; <http://revistas.ucm.es/index.php/AMAL>