

Our aim is to understand if myth has been directly affected by the digital revolution and to what extent it has retained its original essence or whether it has mutated to new forms.

These articles tackle films and television series that devote a considerable part to the impact of transcendence in our lives. They show that myth continues to be a particularly suitable tool for the knowledge of our society and of ourselves.

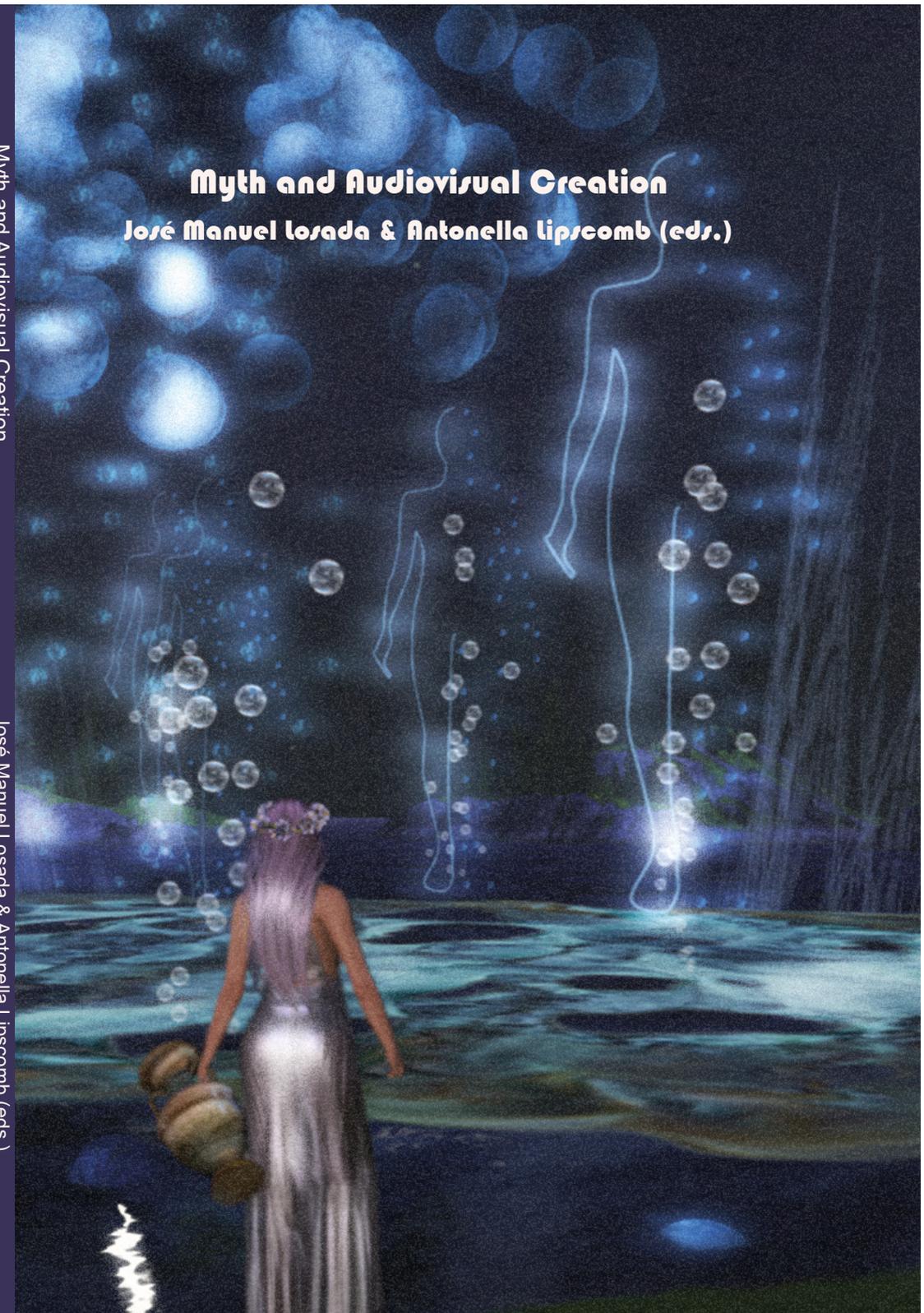
José Manuel Losada (<http://josemanuellosada.com/en>) studied at the Sorbonne, Harvard, Montreal, Oxford and Durham Universities. He is Professor in French Literature and Myth-Criticism at Complutense University of Madrid, and has given talks and seminars in twenty American and European Universities. Member of the Editorial Committee of various publications, he is Founder and Editor of *Amaltea. Journal of Myth-Criticism* (<http://revistas.ucm.es/index.php/AMAL/index>), President of *Asteria, International Association of Myth Criticism* (<http://www.asteria-association.org/>), and encourages different national and regional research projects on literature and myth criticism (<http://acisgalatea.com>).

Dr. Antonella Lipscomb (Lecturer at Universidad Antonio de Nebrija) has a Ph.D. in French and a Masters in European Literature from the University of Oxford and a B.A. in French and Italian from the University of Kent. She has been a Lecturer of French at Oxford University and at the University of Castilla-La Mancha and has been teaching European Literature and Cinema at the University Antonio de Nebrija (Madrid) for the last 15 years. She is a member of the Editorial Board of *Amaltea. Journal of Myth-Criticism*.

Cover: Carmen González Castro (image: Duna Gant)

Myth and Audiovisual Creation

José Manuel Losada & Antonella Lipscomb (eds.)



Myth and Audiovisual Creation

José Manuel Losada & Antonella Lipscomb (eds.)

Bibliographic information published by the Deutsche Nationalbibliothek

The Deutsche Nationalbibliothek lists this publication in the Deutsche Nationalbibliografie; detailed bibliographic data are available on the internet at <http://dnd.d-nb.de>.

Cover: Carmen González Castro (image: Duna Gant)

©Copyright Logos Verlag Berlin GmbH 2019
All rights reserved

ISBN 978-3-8325-4966-4

Logos Verlag Berlin GmbH
Comeniushof, Gubener Str. 47,
10243 Berlin
Tel.: +49 (0)30 42 85 10 90
Fax.: +49 (0)30 42 85 10 92
INTERNET: <https://logos-verlag.de>

Myth and Audiovisual Creation

José Manuel Losada and Antonella Lipscomb (eds.)

Table of Contents

Preface / Acknowledgements	7
Prefacio / Agradecimientos	11
Introduction	
- José Manuel Losada: “Myth and the Digital Age”	17
- José Manuel Losada: “El mito y la era digital”	43
Ancient Myths	
- Pierre Brunel: “Variantes modernes sur le mythe de la métamorphose”	75
- Belén Galván: “Orfeo descende a la logia negra: Recepción y actualización del mito de Orfeo en <i>Twin Peaks</i> (1990-2017)”	91
- Metka Zupančič: “Aronofsky’s <i>Mother!</i> (2017)”	103
Medieval Myths	
- Saul Andreotti: “Struggle, Purification and Renewal: A Study of the Shinto Elements in Miyazaki Hayao’s Films <i>Princess Mononoke</i> and <i>Spirited Away</i> ”	117
- Luis Alberto Pérez Amezcua: “Mito y mistagogía hipermoderna en <i>American Gods</i> ”	127
Modern Myths	
- Alessia Faiano: “La génesis de <i>Don Giovanni</i> , según Carlos Saura”	141
- Antoaneta Robova: “Métamorphoses cinématographiques contemporaines de Don Juan”	153
Contemporary Myths	
- Signe Cohen: “The Oracle in Your Pocket: The Mythology of Siri”	167

- María Jesús Fernández Gil: “La mitificación del nazismo en <i>El niño con el pijama de rayas</i> ”	179
- Javier Martínez Villarroya: “Los viajes en el tiempo y la tradición”	191
- Carmen Rivero: “Realidad y simulacro: la desmitificación de la técnica en <i>Abre los ojos</i> ”	203
Abstracts	215

Preface

This volume is intended to test the resilience of myth. In past ages, mythic narrative has undergone several adaptations to new formats: from theatrical or epic representations to plastic image and the musical sound. Painting and sculpture, on the one hand singing and instrumentation on the other, have offered new supports to which the history of relationships between men and deities has had to conform.

Nowadays, myth has also had to adapt itself to new formats distributed by analogical media (radio, cinema, television). In recent decades, the irruption of digital media has caused a tension of unexpected dimensions, especially for the global access of the spectators and the audience. Today, films, series, comics or video games, produced by corporations or smaller companies, with major ramifications in science fiction, fantasy and artificial intelligence, are subject to social or individual consumption in unprecedented circumstances. This current situation is cause for reflection. We need to understand if myth has been directly affected by the digital revolution and to what extent it has retained its original essence or whether it has mutated to new forms.

We will do so from a cultural myth-criticism approach (on which J. M. Losada will offer a monograph in 2020). Together with the attempts to pseudo-mythify historical figures, romantic ideas or metaphors of contemporary society, we are also currently witnessing an artificial inflation of "myths", sometimes due to the fascination of the term or to poor vocabulary. Cultural myth-criticism proposes its own hermeneutics (study of the relationships between the authentic mythical narrative and the shaping factors of contemporary culture: globalization, immanence, consumerism), aimed at expanding the deep knowledge of the current plural and disconcerting world, through the reception of myths in literature and the arts. Perhaps myth (where our past and future are concentrated *in nuce*) also contains today a valid interpretative key of the new individual and collective consciousness.

The articles of this volume have been written by quality researchers selected from several universities in Europe and America. They tackle successful films and television series that devote a considerable part to

Preface

the impact of transcendence in our lives. These articles use an innovative methodology based on the real nature of the contents of fiction: in other words, they sustain that the represented history has its own true life. Moreover, they show that myth continues to be a particularly suitable tool for the knowledge of our society and of ourselves.

José Manuel Losada & Antonella Lipscomb

* * *

Myth and Audiovisual Creation continues the reflection started a decade ago in the following volumes:

Myth and Emotions (edited by José Manuel Losada & Antonella Lipscomb), Newcastle upon Tyne (UK), Cambridge Scholars Publishing, 2017, 345 pp. ISBN: 978-1-5275-0011-2.

Mitos de hoy. Ensayos de mitocrítica cultural (edited by José Manuel Losada), Berlin, Logos Verlag, 2016, 211 pp. ISBN: 978-3-8325-4239-9.

Myths in Crisis: The Crisis of Myth (edited by José Manuel Losada & Antonella Lipscomb), Newcastle upon Tyne (UK), Cambridge Scholars Publishing, 2015, 441 pp. ISBN: 978-1-4438-7814-2.

Nuevas formas del mito. Una metodología interdisciplinar (edited by José Manuel Losada), Berlin, Logos Verlag, 2015, 221 pp. ISBN: 978-3-8325-4040-1.

Abordajes. Mitos y reflexiones sobre el mar (edited by José Manuel Losada), Madrid, Instituto Español de Oceanografía, 2014, 274 pp., 95 illustr. ISBN: 978-84-95877-51-2.

Mito e interdisciplinariedad. Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas (edited by José Manuel Losada & Antonella Lipscomb), Bari (Italy), Levante Editori, 2013, 458 pp., 80 illustr. ISBN: 978-88-7949-623-0.

Myth and Subversion in the Contemporary Novel (edited by José Manuel Losada & Marta Guirao), Newcastle upon Tyne (UK), Cambridge Scholars Publishing, 2012, 523 pp. ISBN: 1-4438-3746-6.

José Manuel Losada & Antonella Lipscomb

Mito y mundo contemporáneo. La recepción de los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura contemporánea (edited by José Manuel Losada), Bari (Italy), Levante Editori, 2010, 785 pp., 45 illustr. ISBN: 978-88-7949-547-9. International Research Award “Giovi-Città di Salerno” (Italy).

Acknowledgements

This edition has been possible thanks to a grant bestowed by the Complutense University to “Acis, Myth-Criticism Research Group” (<https://www.ucm.es/acis/>), and the funding of the Comunidad de Madrid and the European Social Fund (ESF) via the Research Project “Acis & Galatea: Research Activities on Cultural Myth-Criticism” (S2015/HUM-3362).

We are particularly grateful for the collaboration of those who have helped us through their recommendation on the selection and improvement of articles: Mercedes Aguirre Castro, Esther Bautista Naranjo, Esther Borrego, Rosa Fernández Urtasun, Javier Fernández Vallina, David Hernández, Luis Unceta, Antonio Ballesteros, Richard Buxton, Ana González-Rivas, Rebeca Gualberto, Eduardo Valls Oyarzun, Pilar Andrade, Lourdes Carriedo and André Azevedo da Fonseca.

Prefacio

Este volumen está destinado a comprobar la resiliencia del mito. En épocas pasadas, el relato mítico había conocido diversas adaptaciones a nuevos formatos: de la épica o el teatro a la imagen plástica y al sonido musical. La pintura y la escultura, por un lado, el canto y la instrumentación, por otro, ofrecieron nuevos soportes a los que hubo de acoplarse la narración de relaciones entre los hombres y las divinidades.

En la época contemporánea, el mito también se ha ido adaptando a los nuevos formatos distribuidos por los medios analógicos (radio, cine, televisión). En las últimas décadas, la irrupción de los medios digitales ha supuesto una tensión de inesperadas dimensiones, no tanto por la calidad de las imágenes y los sonidos como por el acceso omnímodo de los espectadores y la audiencia. Hoy, películas, series, cómics o videojuegos, producidos por grandes compañías o empresas unipersonales, con ramificaciones ingentes en la ciencia ficción, la fantasía y la inteligencia artificial, son objeto de consumo social o individual en las circunstancias más dispares. Esta situación actual demanda una reflexión. Queremos saber si el mito se ha visto directamente afectado por la revolución digital; en qué medida ha conservado su esencia originaria o ha mutado según nuevas formas.

Lo hacemos desde la mitocrítica cultural (sobre la que J. M. Losada ofrecerá una monografía en 2020). Junto a los intentos de pseudomitificación de personajes históricos, ideas románticas o metáforas de la sociedad contemporánea, asistimos hoy a una artificiosa inflación de “mitos”, unas veces por fascinación del término, otras por pobreza de vocabulario. La mitocrítica cultural propone una hermenéutica propia (estudio de las relaciones entre el auténtico relato mítico y los factores configuradores de la cultura contemporánea: la globalización, la inmanencia, el consumismo), encaminada a ampliar el conocimiento profundo del mundo actual, plural y desconcertante, a través de la recepción de los mitos en la literatura y las artes. Quizá el mito (donde se concentran *in nuce* nuestro pasado y nuestro futuro) contenga también

Prefacio

hoy una clave interpretativa válida de la nueva conciencia individual y colectiva.

Los artículos de este volumen han sido escritos por investigadores de alta calidad escogidos en varios países de Europa y América. Abordan películas y series de televisión de gran éxito que dedican una parte considerable al impacto de la trascendencia en nuestras vidas. Utilizan una metodología innovadora basada en el carácter real de los contenidos de ficción, es decir, sostienen que la historia representada tiene su vida propia y verdadera. Muestran que el mito continúa siendo un medio particularmente apto para el conocimiento de nuestra sociedad y de nosotros mismos.

José Manuel Losada y Antonella Lipscomb

* * *

Myth and Audiovisual Creation prosigue la reflexión comenzada hace una década en los volúmenes siguientes:

Myth and Emotions, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada y Antonella Lipscomb, Newcastle upon Tyne (R.U.), Cambridge Scholars Publishing, 2017, 345 pp. ISBN: 978-1-5275-0011-2.

Mitos de hoy. Ensayos de mitocrítica cultural, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada, Berlín, Logos Verlag, 2016, 211 pp. ISBN: 978-3-8325-4239-9.

Myths in Crisis: The Crisis of Myth, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada y Antonella Lipscomb, Newcastle upon Tyne (R.U.), Cambridge Scholars Publishing, 2015, 441 pp. ISBN: 978-1-4438-7814-2.

Nuevas formas del mito. Una metodología interdisciplinar, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada, Berlín, Logos Verlag, 2015, 221 pp. ISBN: 978-3-8325-4040-1.

Abordajes. Mitos y reflexiones sobre el mar, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada, Madrid, Instituto Español de Oceanografía, 2014, 274 pp., 95 ilustr. ISBN: 978-84-95877-51-2.

Mito e interdisciplinarietà. Los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura y las artes contemporáneas, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada y Antonella Lipscomb, Bari (Italia), Levante Editori, 2013, 458 pp., 80 ilustr. ISBN: 978-88-7949-623-0.

Myth and Subversion in the Contemporary Novel, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada y Marta Guirao, Newcastle upon Tyne (R.U.), Cambridge Scholars Publishing, 2012, 523 pp. ISBN: 1-4438-3746-6.

Mito y mundo contemporáneo. La recepción de los mitos antiguos, medievales y modernos en la literatura contemporánea, estudios reunidos y presentados por José Manuel Losada, Bari (Italia), Levante Editori, 2010, 785 pp., 45 ilustr. ISBN: 978-88-7949-547-9. Premio internacional de investigación "Giovi-Città di Salerno" (Italia).

Agradecimientos

Esta edición ha sido posible gracias a una ayuda concedida por el Vicerrectorado de Investigación, Política Científica y Doctorado de la Universidad Complutense a "Acis, Grupo de Investigación de Mitocrítica" (<https://www.ucm.es/acis/>), y al Proyecto de investigación "Acis & Galatea" (S2015/HUM-3362), cofinanciado por la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid y el Fondo Social Europeo.

Queremos agradecer de modo particular la colaboración de quienes nos han ayudado mediante sus consejos en la selección y mejora de los artículos: Mercedes Aguirre Castro, Esther Bautista Naranjo, Esther Borrero, Rosa Fernández Urtasun, Javier Fernández Vallina, David Hernández, Luis Unceta, Antonio Ballesteros, Richard Buxton, Ana González-Rivas, Rebeca Gualberto, Eduardo Valls Oyarzun, Pilar Andrade, Lourdes Carriedo y André Azevedo da Fonseca.

El mito y la era digital

JOSÉ MANUEL LOSADA

Universidad Complutense de Madrid

1. La revolución digital

En la era de la digitalización, el mito se encuentra en una situación singularmente sensible por cuanto se pone en entredicho su perennidad y validez. ¿Será capaz de superar este embate? La mitocrítica cultural tiene mucho que decir al respecto: por un lado, mostrar que el mito, gracias a su dinamismo, posee una capacidad inusual de adaptación a los tiempos; por otro, comprobar que toda mitopoética de las formas requiere una mitopoética de los contenidos.

Imagen y sonido: dos de nuestros cinco sentidos externos son convocados. La inmensa variedad de imágenes resultantes de esta pareja se reduce a una tipología simple: por un lado, la imagen más tradicional –la que representa una realidad previa– y la más innovadora –la 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 (el único que aquí nos ocupa), cuando una imagen va acompañada de dimensión artística, hablamos de creación visual¹.

Idéntica reflexión cabe hacer sobre la inconmensurable variedad de sonidos, con la salvedad que el sonido solo existe, salvo contadas excepciones (algunas de origen patológico), en el mundo real. Esta indigencia 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

¹ 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, *vid.* Gabriel Germain, *La Poésie, corps et âme*, París, Éditions du Seuil, 1973, p. 217 *et sq.*

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 la representación no guarde relación aparente con el 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 es preciso detallar.

Ahora bien, desde finales del siglo pasado, hemos asistido a una nueva revolución aún mayor por cuanto afecta a la estandarización de los contenidos y la versatilidad de las formas. Antes, la creación audiovisual debía adaptarse trabajosamente al soporte: el dibujo o el sonido, diseñados a mano, eran posteriormente retocados y montados mediante recursos digitales; desde la reciente 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. Día a día 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 dispositivos móviles), en el surgimiento de un nuevo perfil de consumidor (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. La digitalización de la imagen y el sonido ha recreado personajes virtuales con apariencia real irresistiblemente verosímil (Gollum en la trilogía *El Señor de los anillos*, P. Jackson, 2001-03; los Na'vi en *Avatar*, J. Cameron, 2009), tanto en el cine propiamente dicho, como en otras formas de consumo (TV ordinaria, 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*, O. Peli, 2007)². Es evidente que la versatilidad del soporte digital ha modificado toda la creación audiovisual.

Esta transformación en el cine alcanza también al juego. Quizá el motivo radique en el modo como se establece 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: aplicamos un dedo sobre una tecla que, mediante un mecanismo, presiona una banda impregnada en tinta sobre un papel. Sin embargo, en la época digital, presenciamos un tercer proceso de codificación y descodificación: el programa del sistema digital (ordenador, videoconsola, móvil, etc.) traduce nuestro mensaje de teclas o táctil a un lenguaje de programación que seguidamente es descodificado en texto, imágenes o sonidos según corresponda. Así, en los videojuegos, controlamos los movimientos de los personajes a través del teclado, el mando o la pantalla: máquina y programas están integrados en un único soporte. Como nosotros no vislumbramos estos procesos de cifrado y desciframiento numérico, de pronto nos sorprendemos ante un equívoco: confundimos la herramienta (el aparato electrónico) con la transmisión del lenguaje (el código de programación) e imaginamos, erróneamente,

² 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>.

que somos los autores de todo el proceso³. De ahí la fascinación de la informática. El *gamer* asiste al milagro, hasta ahora inimaginable, de intervenir, con un simple gesto manual o táctil, en aventuras donde solo era un espectador. La hibridación de soportes se ha labrado un lugar privilegiado en el imaginario cultural contemporáneo.

* * *

Pero no olvidemos a nuestro protagonista: el mito, cuyos relatos se han visto particularmente afectados por la revolución digital en el cine, las series de televisión y los videojuegos⁴.

2. Los mitos tradicionales en el cine

La adaptación de los relatos míticos al soporte cinematográfico experimenta en nuestros días una revolución sin precedentes, debido a la maleabilidad de los nuevos soportes, las condiciones de distribución, la supresión de fronteras, etc. Todos los mitos están aquí convocados.

2.1. Mitos clásicos

Las aventuras de Perseo y Andrómeda se han hecho populares en nuestros días gracias a *Furia de titanes* (*Clash of the Titans*, D. Davis, 1981), célebre por la técnica de animación *stop motion* que incorporó su productor Ray Harryhausen. La novela apareció posteriormente, ese

³ 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>.

⁴ De singular interés sobre las relaciones entre la digitalización y el mito se muestra el volumen 15.1 (2017) de la revista *Icono14*, titulado *Technopoïesis: Transmedia Mythologisation and the Unity of Knowledge*. La densa y erudita introducción de A. López-Varela Azcárate y H. Sussman ofrece un amplio panorama del modo como "el desarrollo de los medios de comunicación de masas, y particularmente el giro digital [...] ha impactado considerablemente en los aspectos topográficos y cronológicos de la representación a nivel individual y sociocultural" ("*the development of mass media communication, and particularly the digital turn [...] has dramatically impacted the topographical and temporal aspects of representation at the individual and socio-cultural level*"). *Amaltea, Revista de Mitocrítica* ha dedicado dos números monográficos a la relación entre mito y arte: vol. 9 (2017): "Mito y cine del siglo XXI", vol. 8 (2016): "Mitos en la ópera contemporánea".

mismo año. Recientemente, han visto la luz dos secuelas en 3D, la primera homónima (L. Leterrier, 2010), y la segunda titulada *Ira de titanes* (*Wrath of the Titans*, J. Liebesman, 2012).

Aquí abordaremos únicamente un aspecto relevante para la mitocrítica cultural: la inmanencia en la última producción, *Ira de titanes*. En la cabina de un pequeño puerto pesquero, el anciano Zeus (un dios sometido al paso del tiempo) entabla una inaudita 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 Crono escapará. Será el caos, el final del mundo⁵.

Perseo rehúsa su ayuda a Zeus que, impotente, desciende junto con Poseidón al inframundo para recabarla de Hades. Mal cálculo (Zeus también sometido al error): el dios infernal, ayudado por Ares, deja a ambos fuera de combate. Perseo se ve entonces impelido a entrar en acción.

Encontramos un diálogo comparable a este en el último episodio de la primera temporada de *American Gods* ("Ven a Jesús", "Come to Jesus"). Wednesday y Shadow visitan a Easter. Shadow queda perplejo nada más verla: la antigua diosa de la primavera ha logrado sobrevivir gracias a su fusión con la Semana Santa cristiana. "¿Es Easter? Porque la gente cree en Easter...", murmura a Wednesday (Odín), que replica: "Creer es ver. Los dioses son reales si crees en ellos"⁶. Dicho con otras palabras: "si no crees en los dioses, son irreales, no existen".

⁵ "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".

⁶ "[Shadow:] –That's Easter? Because people believe in Easter. [Wednesday:] –Believing is seeing. Gods are real if you believe in them".

Observamos aquí un tópico de nuestro tiempo, que liga la existencia del mundo sobrenatural a la creencia de los humanos. El mundo de los dioses y los titanes, el otro mundo, queda así reducido a los límites de nuestro pensamiento⁷, la trascendencia es meramente psicológica, fantástica: si los hombres piensan en los dioses, estos perviven; de lo contrario, perecen; la inmortalidad divina es fruto de la fe humana. Son los hombres quienes crean los dioses.

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 ganarla para su catequesis. A partir de los principales hitos que los sabios griegos habían avanzado 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)⁸. No ocurrió otro tanto con la mitología vernácula de los pueblos del norte de Europa, cuya práctica y tradición oral desaparecieron casi en su totalidad debido, entre otras causas, a la cristianización.

Ya cerca de nosotros, tuvo 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 también “una

⁷ “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.* En su intento por definir los rasgos distintivos de las cosas sagradas y las cosas profanas, Durkheim señala el grado de excelencia con que el hombre reviste habitualmente aquellas sobre estas; superioridad que, no obstante, es reequilibrada por la vida misma —exactamente como Zeus admite ante Perseo—: “...si es verdad que el hombre depende de sus dioses, la dependencia es recíproca. Los dioses también necesitan al hombre; sin las ofrendas y los sacrificios, morirían” (“...*s'il est vrai que l'homme dépend de ses dieux, la dépendance est réciproque. Les dieux, eux aussi, ont besoin de l'homme; sans les offrandes et les sacrifices, ils mourraient*”), Émile Durkheim, *Les Formes élémentaires de la vie religieuse*, París, PUF, 1998 [1960], p. 52-53. Igual interdependencia, igual horizonte inmanente: los dioses son pura creación humana.

⁸ *Vid.* Hugo Rahner, *Mitos griegos en interpretación cristiana*, Lluís Duch (pról.), Carlota Rubies (trad.), Barcelona, Herder Editorial, 2003, *passim*.

mitología”⁹. 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 vikingos¹⁰.

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.

Ejemplos cinematográficos sobre los mitos nórdicos no faltan: la trilogía *El Señor de los anillos*, basada en la novela homónima de J. R. R. Tolkien (1954-1955), o, más recientemente, su precuela, la trilogía *El Hobbit* (*The Hobbit*, P. 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*, probablemente escrito en inglés antiguo por un monje cristiano. Baste recordar una escena del *Hobbit*: el encuentro de Bilbo con el dragón Smaug procede de un episodio en el poema bíblico anglosajón donde un siervo, angustiado por

⁹ Otro tanto ocurrió en el siglo XX, cuando la mitología escandinava fue identificada con la de Alemania nazi. 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.

¹⁰ 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. La referencia es idéntica.

pagar una deuda a su señor, hurta una “copa valiosa y brillante”¹¹ al dragón guardián de un tesoro; la ira del animal mítico en la película provoca el incendio y la carnicería en la ciudad, pasaje también tributario de la destrucción que, en *Beowulf*, “el guardián del tesoro, [...] fogueante de furia” (v. 2296), lleva sobre la ciudad de los gautas (Geats en anglosajón, hoy Götaland o *tierra de los Geats*, en el sur de Suecia). La solapación de argumentos es tal que en ambos casos el monstruo acaba “abrasado en sus llamas” (v. 3041).

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* (K. Branagh, 2011), *Thor: el mundo oscuro* (*Thor: The Dark World*, A. Taylor, 2013) o *Thor: Ragnarok* (T. Waititi, 2017). Por lo demás, no es difícil descubrir reminiscencias de esta mitología en otras películas: los troles de *La historia interminable* (*The NeverEnding Story*, W. Petersen, 1984) o de *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher’s Stone*, C. Columbus, 2001).

2.3. Mitos bíblicos

Se imponen una serie de observaciones sobre la relación entre mito y religión.

1ª.- Ambos conviven de manera íntima, de modo semejante a como el mito comparte su ámbito con la literatura o las artes. En sus disciplinas correspondientes, ni la mitocrítica ni la ciencia de la religión coinciden en el objeto, el método o el contenido. 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 mediante sus propios procedimientos.

2ª.- Conviene remachar que sin religión no hay mito; podrá haber proyecciones deformantes, sublimatorias y viscerales (Barthes, Sontag, Haraway), pero no habrá mito. Religión, literatura, bellas artes, psicología, lógica o sociología, son cimientos sobre los que se asienta el edificio mítico. Ahora bien, la contribución de cada una es dispar: prioritaria en religión, literatura y bellas artes, secundaria en psicología,

¹¹ *Beowulf*, v. 2253-2254, en *Beowulf y otros poemas anglosajones*, Luis Lerate y Jesús Lerate (trad.), Madrid, Alianza Editorial, 1999 [1986], p. 94.

lógica y sociología; indispensables en mitocrítica, estas últimas se tornarían nocivas si sofocaran aquellas.

3ª.- Salta a la vista que quizá no haya un ámbito humano tan sensible como el de la religión. Esta hipersensibilidad procede, a menudo, del valor sentimental que fieles y opositores confieren, erróneamente, a la religión; toda religión deja de serlo apenas se reduce a mero sentimiento, es decir, a sentimentalismo. Y, ahí, la mitocrítica tiene vedada la palabra.

Compete también diferenciar religiones muertas y religiones vivas.

1º.- Sobre aquellas, poco hay que decir: los dioses helénicos y sajones hoy carecen de fieles. Maticemos; ciertamente asistimos a un renacer de la creencia en divinidades nórdicas, revitalizadas a partir de retazos transmitidos por sagas y monjes cristianos, sobre todo a nivel de consignación cultural. No hay, sin embargo, constancia histórica alguna de los sucesos narrados en los relatos nórdicos. Se trata del caso específico donde religión y mitología coexisten, de modo semejante a como ocurriría en tiempos de la mitología grecorromana.

2º.- Sobre las religiones vivas, se requiere una observación epistemológica. Suele decirse que cualquier investigador de cualquier ciencia debe andar como sobre ascuas al abordar las relaciones entre su objeto de estudio y la religión. No ha de ser así en nuestra disciplina: si religión y mitocrítica se ciñen a su ámbito y quehacer respectivos, ninguna debería sobrepasar la linde. La contención intelectual forma parte del rigor académico.

Procedamos a esbozar unas indicaciones breves sobre este mito bíblico y una película de reciente éxito: *Noé* (*Noah*, D. Aronofsky, 2014; escribiremos Noah para el personaje). La cinta recrea uno de los mitos principales de muchas religiones: el diluvio, esto es, una inmensa descarga de agua enviada por los dioses (1^{er} mitema) en respuesta a un desorden moral humano (2^º mitema), con fines punitivos (3^{er} mitema). La mayoría de los diluvios incluyen el anuncio o amenaza divina (4^º mitema) y la respuesta humana, consistente en la fabricación de una nave que asegure la vida de un héroe, sus familiares y una parte de la vida sobre la tierra para escapar a la destrucción divina (5^º mitema). Encontramos relatos míticos en la babilónica *Epopéya de Gilgameš* (relato

de Uta-napišti, Ziusudra para los sumerios y Atrahasis para los acadios), en el hindú *Śatapatha Brāhmaṇa* (relato de *Śraddhādeva Manu*), en el libro del *Génesis* de la *Torah* escrita (relato de Noé) y en el *Timeo* de Platón¹².

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 llamativo cómo los mitemas del diluvio aparecen duplicados: diferentes escenas los representan, por un lado, mediante relatos, recuerdos, sueños; 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 Noah cuenta a su mujer Naamá¹³, sus tres hijos e Illa el origen del mundo (cosmogonía, aquí tomada del *Génesis*, 1), que enlaza directamente con el pecado original y la pérdida de la inocencia humana¹⁴. El consiguiente desorden que esta infracción acarrea sobre la tierra permite presagiar el diluvio inminente: “va a destruir el mundo”¹⁵, desvela Noah a su mujer. Una entrañable escena, en la que Noah enseña a su hijo Ham –que acaba de arrancar una flor por el mero placer de tenerla

¹² 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. *Vid.* Davis A. Young, *The Biblical Flood*, Grand Rapids, MI, William B. Eerdmans Publishing Company & Carlisle (R.U.), The Paternoster Press, 1995, p. 226-243.

¹³ Se trata de la hermana de Tubalcaín procedente de *Génesis*, IV, 22, que la compilación midráshica *Genesis Rabba*, XXIII, 3, identifica como la mujer de Noé.

¹⁴ “Dejadme contaros una historia. [...] 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. [...] 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...*”).

¹⁵ “*He’s going to destroy the world*”.

en sus manos– el uso sostenido y el respeto de la tierra, pone de relieve la misión de esta familia antes y después de diluvio¹⁶. En fin, una prolepsis (el sueño premonitorio de Noah) anuncia la amenaza imparable del diluvio universal. De este 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 Noah. Pero la serpiente, enrollada sobre sí misma, también simboliza el uróboros, esto es, el eterno retorno, o el final de un ciclo y el origen de otro. En dos escenas, Lamec y su hijo Noah se enrollan una camisa de serpiente en torno al brazo: símbolo del relato general, centrado en el final de un mundo y el comienzo de otro. Este mito encuentra su eco perfecto en la conversación entre Noah e Illa, cuando el ataque de Tubalcaín y sus hombres parece ya inevitable¹⁷. Otro tanto cabe decir del Paraíso terrenal, representado en el sueño de Noah 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 Noah la semilla que su abuelo Matusalén le entregara – procedente de aquel mítico jardín–, cuando, al día siguiente, surge y

¹⁶ “¿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?*”).

¹⁷ “[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*”).

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 de *Los secretos de Enoc*, donde aparecen identificados con los “vigilantes”¹⁸–. Su redención, también objeto de desarrollos apócrifos, aparece gráficamente 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: el de acá y el de allá.

3. Mito y ciencia ficción en las series de TV

3.1. El conato de usurpación por la *Sci-Fi*

Nada más propio de los mitos que proponer situaciones excesivas; también han expuesto las consecuencias de los excesos. Desde los comienzos de la revolución industrial, estos escenarios han sido ofrecidos en buena medida por la ciencia, que, de este modo, se ha adueñado de uno de los principales cometidos atribuidos a los relatos míticos: dar

¹⁸ “Entonces [...] vi una cantidad innumerable de guerreros llamados *grigori*. Su aspecto era como de hombres, si bien su estatura era mayor que la de los grandes gigantes; su faz era triste y el silencio de sus labios era perpetuo. [...] Entonces dije a los varones que me acompañaban: –¿Por qué están tan tristes y [tienen] sus rostros compungidos y su boca taciturna [...]? [A lo que] me respondieron los dos varones: –Estos son los *grigori* que apostataron del Señor –doscientas miríadas en total– juntamente con su caudillo Satanael, y los que siguieron sus huellas y se encuentran ahora aherrojados y sumergidos en una espesa niebla en el segundo cielo”, *Libro de los secretos de Enoch*, vii, 1-8, en *Apócrifos del Antiguo Testamento*, Alejandro Díez Macho y Antonio Piñero (eds.), Madrid, Ediciones Cristiandad, 2009, t. IV, A. de Santos Otero (trad.), p. 168-169. Este libro también es conocido como *II Enoch*. “Grigori” es un grecismo (“*ἐγγρήγοροι*”) que significa “los vigilantes”. 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 compadecemos. 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*”).

respuestas a las preguntas últimas de la humanidad. Esta usurpación se hace todavía más palmaria en el caso de la ciencia ficción, género literario que discurre paralelo a la progresión exponencial de los avances en la ciencia empírica. Baste un ejemplo paradigmático: *Metrópolis* (F. Lang, 1927), donde el inventor Rotwang fabrica un robot con objeto de sustituir a Hel, su amante fallecida, que Joh Fredersen, el dueño de la ciudad, utiliza para crear caos y masacre entre los obreros rebeldes. El androide traspasa los límites humanos: resucita al ser querido.

Compete un inciso sobre la relación entre el quebrantamiento de los límites propuesta por el relato mítico y por la ciencia ficción. Parece como si el imparable avance de este género propiciara la difuminación del relato mítico¹⁹. La ciencia ficción, todo hay que decirlo, no se ha caracterizado por su carácter optimista. Al margen de contadas producciones prometedoras –diversos episodios del viaje interestelar de la nave Enterprise en busca de nuevos mundos (*Star Trek*, J. Pevney, 1966-1969)–, el horizonte se cubre de distopías sobre la irremediable esclavitud de la humanidad a manos de las máquinas, cuando no su desaparición.

Estamos lejos de los sueños del positivismo del siglo XIX, cuando el método experimental brindaba increíbles esperanzas a la ciencia empírica, incluso en detrimento de otras ciencias:

Digamos sin miedo que, si –hasta hoy– lo maravilloso de la ficción ha podido parecer necesario a la poesía, lo maravilloso de la naturaleza, cuando sea desvelado en todo su esplendor, constituirá una poesía mil veces más sublime, una poesía que será la realidad misma, que será a la vez ciencia y filosofía²⁰.

¹⁹ A este propósito, Rosa Fernández Urtasun ha ofrecido interesantes reflexiones enriquecidas por el análisis de tres relatos breves de ciencia ficción española contemporánea: *Poetik GmbH*, de Carlos Pavón, *Días de otoño*, de Santiago Eximeno y *Neo Tokio Blues*, de José Ramón Vázquez, todos ellos editados por F. Ángel Moreno en *Prospectivas*; vid. R. Fernández Urtasun, “La lógica emocional y la tensión entre la ciencia y el mito”, *Myth and Emotions*, J. M. Losada & A. Lipscomb (eds.), Newcastle upon Tyne (R.U.), Cambridge Scholars Publishing, 2017, p. 81-91.

²⁰ “*Disons donc sans crainte que, si le merveilleux de la fiction a pu jusqu’ici sembler nécessaire à la poésie, le merveilleux de la nature, quand il sera dévoilé dans toute sa splendeur, constituera une poésie mille fois plus sublime, une poésie qui sera la réalité même,*

Renan, sin saberlo, acaba de definir la ciencia ficción: confía la tarea de la poesía (la hipótesis, el condicional sostenido por Aristóteles) a la ciencia experimental. Digamos sin miedo que, si –hasta hoy– lo maravilloso de la ficción ha podido parecer necesario a la poesía, lo maravilloso de la naturaleza, cuando sea desvelado en todo su esplendor, constituirá una poesía mil veces más sublime, una poesía que será la realidad misma, que será a la vez ciencia y filosofía

A este respecto, la primera entrega de los Wachowski (*The Matrix*, 1999) resulta altamente instructiva por su carácter insurrecto frente a la tendencia general. El futuro es netamente desalentador: las máquinas han vencido y esclavizado a los humanos, reducidos a meras baterías cuya conciencia es continuamente alimentada mediante un sistema virtual implantado en su sistema nervioso: Matrix. Esta cinta, sembrada de referencias míticas –Zion, Morpheus, Neo, Niobe, Seraph, Merovingian, Persephone...–, es un intento de liberar a la humanidad de la enajenación metaforizada en las máquinas. El ejemplo es aleccionador. Neo representa los dos extremos cronológicos del mito. Por un lado, es el hombre del pasado, por cuanto su búsqueda no se limita a una mera liberación material, sino a “una búsqueda del origen en el que los humanos, como entidades autónomas, eran capaces de determinarse a sí mismos”²¹; por otro, es el hombre del futuro, por cuanto encarna un superhombre “posthumano” extraordinariamente evolucionado que conoce la verdad sobre el sistema Matrix y lo burla, cumpliendo así el anuncio de una profecía del Oráculo. De no ser por su carencia de una dimensión trascendente sobrenatural, *Matrix* sería un relato mítico completo...

No se ha decretado aún, sin embargo, el fin de los relatos míticos. Gracias a su carácter dinámico, el mito ha sabido adaptarse a este entorno

qui sera à la fois science et philosophie”, Ernest Renan, *L’Avenir de la science*, V, París, Calmann-Lévy Éditeurs, [1848], p. 96.

²¹ “He is ‘posthuman’ in the sense that he is one evolutionary step ahead of the other human beings due to the power and speed of his imagination and his associated ability to ‘reshape’ the matrix at his will”. “The hero’s quest here is a quest for an origin in which humans were self-determined, autonomous entities”, Nicole Falkenhayner, “Heroes in/against the Machine. Performing the Friction of Database and Narrative”, *Helden. Heroes. Héros* (Freiburg), 4.1 (2016), p. 103. DOI 10.6094/helden.heroes.heros/.

aparentemente inhóspito: los relatos de ciencia ficción esconden a menudo relatos míticos sabiamente mimetizados. Debido a este engarce entre los mitos y la ciencia ficción, el trabajo analítico se hace más pertinente. Veámoslo en un ejemplo tomado de una reciente serie televisiva.

3.2. La actualización del mito: *Westworld*

Los diez episodios de la primera temporada de la serie televisiva *Westworld* (J. Nolan y L. Joy, 2016), secuela de la película homónima (M. Crichton, 1973), discurren en dos mundos: *Westworld* –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 exitosa serie de la productora HBO conjuga con gran acierto ideas insólitas y efectos especiales. Varias son las intrigas que se entrecruzan: las aventuras que los clientes experimentan con los androides –forajidos en orden de búsqueda y captura, prostitutas del *saloon* “*Mariposa*”, confederados al margen de la ley–, la marcha incesante del Pistolero de negro, “*the Man in Black*” –veterano cliente sádico que durante 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 estos argumentos; su cometido es desentrañar dónde está el mito. Al menos hay tres referencias míticas indiscutibles: 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 cohabitación de dos mundos diversos, uno de los cuales está dentro del otro. La serie utiliza varios procedimientos para transmitir esta convivencia de dos mundos.

1º.- Efecto óptico. Ya desde el primer episodio, cuando los androides Teddy y Dolores, atacados por el Pistolero de negro, comienzan a comportarse de modo anómalo, el jefe de programación Bernard Lowe ordena que sean retirados del parque para su análisis en el laboratorio. Estos dos mundos son claramente expuestos de manera visual 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. La puesta en abismo da vértigo.

2º.- Referencia disruptiva. Es de alabar el arte, tácito, de designar diversos referentes mediante un mismo significante. Tanto los andróides como los empleados de Delos denominan *newcomers* a los individuos que llegan al pueblo de Sweetwater, pero solo el espectador distingue entre dos tipos de *newcomers* en función de su comportamiento y origen. Unos proceden de “fuera” (el laboratorio), y otros del “otro mundo” (nuestro mundo); unos son nuevos andróides o andróides reparados (reseteados), otros son clientes, personas humanas. Para los habitantes de Sweetwater, todos son iguales en apariencia y todos bajan del tren; sin embargo, para el espectador, el origen es incuestionable, puesto que este ve dos trenes distintos, uno decimonónico –el del Oeste, en el que los andróides llegan al pueblo– y otro moderno –el de nuestro mundo, en el que los humanos llegan a Westworld donde se introducen por puertas ocultas–.

3º.- Los recursos audiovisuales. Los instrumentos musicales muestran de manera incuestionable la coexistencia de dos mundos. Hay dos instrumentos: la pianola del *saloon* “Mariposa”, donde se desarrollan varias escenas (el otro mundo), y el piano de la secuencia de apertura de cada episodio (este mundo, el nuestro). Con objeto de hacer más visible la relación entre ambos, el director recurre a la pianola del *saloon*, que incorpora la música cifrada, en clave de cinta perforada, al mecanismo para su reproducción automática. La pianola de la “Mariposa” funciona y se oye en todos los episodios –la oyen tanto los andróides como el espectador–. Pero además, en los créditos preliminares de cada episodio, un andróide en forma osteomuscular toca un piano que seguidamente funciona por sí mismo, a modo de pianola, simbolizando así la fusión de ambos mundos y la creación de vida independiente a partir de materia inerte.

3.2.2. La creación de seres humanos

En segundo lugar, *Westworld* ofrece con gran verosimilitud una actualización de los mitos de Prometeo y Frankenstein; 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 tienen apariencia de personas. Los androides no son más que máquinas cuyo mecanismo interior se hace visible en alguna ocasión (cual el de Dolores cuando un cliente le raja el vientre con un cuchillo). Pero, entre ellos, algunos –Dolores, Maeve– han desarrollado 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 que se evaden al dominio del ingeniero. Una copia de *La creación de Adán*, célebre pintura de la Capilla Sixtina pintada por Miguel Ángel –obra de arte preferida por el difunto Arnold, inventor del parque, juntamente con Robert Ford–, simboliza Westworld. 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”²². Como resume Fox, 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 inoculada, como dice Elsie a Stubbs en el tercer episodio, *The Stray*–, estos dos androides comienzan a reaccionar de manera propiamente humana. Varios comentarios de Dolores lo muestran con claridad. a) 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”²³; b) Cuando Ford le

²² “The message being that the divine gift does not come from a higher power but from our own minds” (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

²³ “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 la memoria de su hija (también androide): “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*). Más adelante, asistimos a semejante desconsuelo del mismo Bernard (ahora sabemos que también es un androide), cuando descubre la identidad de su hijo (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

pregunta con insistencia si oye en su interior voces sobre quien la creó, ella responde lastimeramente: “Me está... Me está haciendo daño”²⁴; c) Cuando, en la ciudad de Pariah, los Confederados buscan a William y Dolores para matarlos, ella le confía a él, para que la acompañe en su huida: “Una voz dentro de mí me dice lo que he de hacer”²⁵. A estos tres comentarios emocionales de Dolores pueden añadirse sus perplejidades racionales, cuando coincide con dobles de ella misma, o, mejor aún, los desconciertos, también racionales, de Maeve, que no halla en su cuerpo herida alguna de sus muertes precedentes y cuya memoria, sin embargo, la asalta en breves fognazos durante sus 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 humana²⁶. Y aquí, precisamente donde el relato nos introduce en una cosmogonía individual (el paso de la existencia mecánica a la existencia humana), sí hay referencia mítica.

le dan una consistencia. La serie de TV 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 del ingeniero Ford: “No podemos definir la conciencia, porque la conciencia no existe” (“*We can't define consciousness because consciousness does not exist*”, ep. 8, *Trace Decay*).

²⁴ “*You're - You're hurting me*” (ep. 5, *Contrapasso*).

²⁵ “*There's a voice inside me telling me what I have to do*” (*ibid.*).

²⁶ Semejante “arrastre” se produce en la película *Her* (S. Jonze, 2013), donde Theodore se enamora de Samantha, un ginoide diseñado por un sistema operativo basado en la inteligencia artificial; *vid* Adrián García Vidal, “¿Sueñan los humanos con Galateas eléctricas? El mito de Pigmalión en *Black Mirror* y *Her*”, *Myths in Crisis. The Crisis of Myth*, José Manuel Losada & Antonella Lipscomb (eds.), Newcastle upon Tyne (R.U.), Cambridge Scholars Publishing, 2015, p. 129-138.

En consecuencia, ¿podemos hablar de mito? En el relato mítico, el tránsito de la existencia inerte a la biológica resulta de una tensión infinita entre dos mundos (el inmanente y el trascendente sobrenatural); no así en la ciencia ficción, donde el salto recurre a una explicación científica. No salimos de *Matrix*.

3.2.3. El laberinto

A diferencia de los dos casos precedentes, en los que asistimos *in presentia*, el del laberinto solo se nos ofrece como *repræsentatio*: en *Westworld* solo tiene 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. Algunos humanos buscan sin reparos el modo de encontrar su entrada; el ejemplo paradigmático es el Pistolero de negro, que, tras rendir homenaje a la Grecia clásica²⁷, arranca al indio Kissy su cabellera, en cuyo interior se encuentra grabado un plano del laberinto. Algunos androides, por su parte, buscan el modo de llegar al centro del laberinto para salir del mundo de sus sueños; así, 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 su doble, la conmina a encontrar la verdad: “Debes seguir el laberinto”²⁸. 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”²⁹; una referencia explícita, pero invertida, al laberinto de Creta³⁰. Otra

²⁷ “...en este juego hay un nivel más profundo. Vas a enseñarme cómo alcanzarlo. 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*).

²⁸ “You must follow the maze” (ep. 5, *Contrapasso*).

²⁹ “Perhaps you are unraveling” (*ibid.*).

³⁰ Ariadna “fue encontrada recogiendo el hilo” (“...filo est inuenta relecto”), VIII, 173, escribe Ovidio en las *Metamorfosis*, Antonio Ruiz de Elvira (trad.), Madrid,

alusión tácita al laberinto: 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, siempre con la cara cubierta, aparece precisamente disfrazado de toro, cuernos incluidos, y porque su arma es una réplica del *lábrys* (*λάβρυς*, el hacha de doble filo 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, 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 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 física y mentalmente el hilo hasta descubrir, como Maeve y Bernard, la realidad de su propia existencia? Las aventuras de *Westworld* suponen, en una original y conjunta puesta en abismo, una reproducción actual del mito cretense. Es preciso llegar al décimo episodio para desentrañar el misterio del laberinto; aquí no aparece representado en forma de dibujo, sino como un objeto (el juguete de un laberinto en miniatura) al que Arnold, a la muerte de su hijo (según relata Ford), recurrió como consuelo y como “prueba de empatía e imaginación”³¹. Cuando Dolores excava en su propia tumba (el laberinto de la conciencia es “un viaje hacia el centro de sí misma”³²), 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 libertad³³. 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

C.S.I.C., 1994, t. II, p. 101. En *Westworld*, la ginoide sustituye a Teseo para encontrar, tirando de ese hilo eléctrico, la salida, que encuentra a continuación tras toparse, en una frenética huida, con varios callejones sin salida.

³¹ “He created a test of empathy, imagination” (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

³² Así lo expresa Bernard a Dolores: “Consciousness isn’t a journey upward, but a journey inward. Not a pyramid, but a maze” (*ibid.*).

³³ 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*).

posible escapatoria, en el laberinto de sus sueños³⁴. 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 sueños³⁵.

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 le desvela que el laberinto no ha sido pensado para él³⁶. Más adelante, intimando con Teddy, asegura que “el laberinto se le revel[a]” cuando observa el acto heroico de Maeve dando su vida a cambio de la de su hija mientras él la mata³⁷. Pero esta revelación es incompleta, fugaz, y el Pistolero sigue buscando. Entonces, la prostituta Angela le repite que el laberinto no está pensado para él³⁸. Ya en el último episodio, cuando descubre a Dolores que él es William (han pasado treinta años), ella le recuerda, de nuevo, que el laberinto no fue ideado para él³⁹. 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 androides⁴⁰.

La serie contiene, por lo tanto, tres referencias míticas fundamentales: la existencia de dos mundos heterogéneos (simbolizados mediante efectos de zoom, los trenes y los instrumentos musicales), la creación

³⁴ “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” (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

³⁵ “[Dolores:] So, we’re trapped here inside your dream” (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

Los androides quedaron también atrapados en los sueños de Ford, reacio a renunciar a la apertura del parque, aunque ellos alcanzaran 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, abandonada en el parque) la impulsa a bajar al andén en el último segundo. El viaje al mundo de los humanos es imposible.

³⁶ “The maze isn’t meant for you” (ep. 2, *Chestnut*).

³⁷ “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*).

³⁸ “The maze isn’t meant for you” (ep. 9, *The Well-Tempered Clavier*).

³⁹ “The maze wasn’t meant for you” (ep. 10, *The Bicameral Mind*).

⁴⁰ “I tried to tell you the maze wasn’t meant for you” (*ibid.*).

de seres humanos (cuya independencia de su hacedor aparece representada en el fresco 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 autoconscientes).

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 relatos: por un lado, reproduce dos espacios que entran en colisión (el espacio natural y el espacio trascendente, absolutamente heterogéneos entre sí); por otro, acaece en un tiempo relacionado con una cosmogonía o una escatología absolutas.

Aunque privadas de valencia mítica, 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 y es reseedado tras una muerte violenta o un error de configuración). Si bien la coexistencia de dos espacios y dos tiempos ofrece al espectador la posibilidad de adaptarse como un anfibio a dos mundos estancos, su vivencia no coincide con la del espectador del relato mítico: la supresión de valencia mítica nunca puede ser rellenada por la referencia mítica.

Westworld se inscribe en el tipo de relatos de creaciones: los dioses producen hombres o los hombres producen androides⁴¹. Su mensaje es desconcertante, no tanto por la progresiva humanización de los androides –resultado de errores en su programación o de un proceso desconocido para los inventores, recurso habitual 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.

⁴¹ La referencia al dominio divino de Delos sobre Westworld es continua a lo largo de la serie. Quizá conviniera más hablar de pseudocreaciones: la auténtica creación consiste en producir algo a partir de la nada.

4. Mito y fantasía en los videojuegos⁴²

A propósito de los videojuegos, la mitocrítica ofrece los útiles para distinguir el mito de la fantasía.

4.1. *Kingdom Hearts, Dark Souls, The Last Guardian*

En las diversas series del juego *Kingdom Hearts* (T. 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) 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 esas extrañas criaturas. El escenario es muy variopinto e incluye espacios apenas originales: País de las Maravillas, Coliseo del Olimpo, Islas del Destino, Ciudad de Paso...

En *Dark Souls* (M. Hidetaka, 2012), los seres de la Primera Llama, tras acabar casi con todos los dragones (capaces de prolongar eternamente su vida gracias a sus escamas), han inaugurado la Edad del Fuego, donde sobreviven en un entorno inhóspito. El jugador, matando a sus enemigos y utilizando sus almas (brillantes hogueras momentáneas) para sanar sus propias heridas, debe ascender de nivel.

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

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 identificación de relatos de inmortalidad, metamorfosis e hibridación.

⁴² 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.

La mitocrítica aplicada a la creación audiovisual va más allá de la mera comprensión de los argumentos.

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* (K. Richards, 2005), adaptación de los dibujos animados del mismo nombre (1995) y de la película homónima (K. Kusama, 2005), todos ellos basados en la serie de televisión homónima de dibujos animados (P. Chung, 1991). La historia se sitúa en 2415, cuando una enfermedad borra del mapa toda población terrestre, con excepción de 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 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)⁴³. 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 significado 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. 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

⁴³ Alison Veneto, “*Æon Flux*: All You’ve Ever Needed From Sci-Fi”, 2006, y Nina Munteanu, “*Aeon Flux*: Motion Picture & Animation-Review”, 2008, http://www.smrt-tv.com/v2-15/column_scifi.html y <http://sfgirl-thealiennextdoor.blogspot.co.uk/2008/05/aeon-flux-motion-picture-animation.html>, respectivamente.

come una extraña fruta del tipo “paramecia”⁴⁴. 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 lleva a cabo su deseo. ¿Dónde está aquí el mito? Más de un investigador podría sentirse tentado a realizar un análisis del mito de Luffy de igual modo que otros analizan el mito de Pigmalión y Galatea: ¿acaso el mármol de la estatua tallada por el legendario rey de Chipre no se convierte en carne y huesos?, ¿por fortuna puede el material (piedra, goma) condicionar el mito? Estas preguntas están mal planteadas. El problema no se resuelve con esta simple comparación, porque la diferencia no reside en el material. En los mitos puede haber situaciones de magia y fantasía (donde, por principio, se exceden los límites de la naturaleza), pero la fantasía no garantiza el 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, como hemos visto en Tristán e Isolda, Pigmalión y Galatea o, incluso, este, extraído de un viejo estudio sobre la localización exacta de la isla de Avalón:

Taliesin, el gran druida galés, fue raptado por un bajío pirata de la época, pero escapó en un barco de mimbre y cuero, y arribó a Erin. La *Tierra bajo el mar* estaba más allá de la bahía de Cardigan, el Annwn del 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 Irlanda⁴⁵.

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, 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 virtudes

⁴⁴ Sobre los efectos de este “Fruto del diablo” (“*Devil Fruit*”), *vid.* <http://one-piece.wikia.com/wiki/Category:Paramecia>.

⁴⁵ “*Taliesin, 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*”, James Bonwick, *Irish Druids and Old Irish Religions*, Londres, Griffith, Farrand & Co., 1894, p. 294.

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, también hay mito.

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 efecto mágico: “se os abrirán los ojos, y seréis como dioses”. Seducidos, Adán y Eva comieron; “entonces, se les abrieron a entrambos los ojos, y se dieron cuenta de que estaban desnudos”, es decir, se les despertó la conciencia del mal. La consecuencia de esta caída no se hizo esperar:

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”⁴⁶.

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, donde ambos pierden unos dones preternaturales (no exigidos por la naturaleza humana, pero conformes a ella: integridad, inmortalidad, impasibilidad, 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, flexible, 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 de *Pulgarcito*; no salimos de la fantasía. Desde una 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?

⁴⁶ Génesis, III:16-19.

Nadie ha afirmado que la ciencia sea sencilla; sencilla y clara solo ha de ser su explicación.

Dicho lo cual, no puede afirmarse categóricamente que el manga *One Piece* no incluya referencias míticas. La emperatriz pirata, Boa Hancock –de una belleza comparable a la de las Sirenas, y que gobierna la tribu Kuja con sus hermanas Gorgonas (Boa Sandersonia y Boa Marigold)–, posee grandes similitudes con Medusa –la compañía de la serpiente, la capacidad de petrificar a sus enemigos, su origen– y Calipso –cuya isla está únicamente habitada por mujeres y que se muestra irresistible a todos los hombres excepto a uno, Luffy, inconfundible sustituto de Ulises⁴⁷. Estos mitos clásicos desempeñan un papel referencial en la trama organizada en torno a Luffy, personaje de fantasía.

4.3. Cambio de tonalidad

Los dibujos animados y sus correspondientes videojuegos han introducido una nueva modulación en relación con los mitos. Estos últimos son inseparables de los momentos serios y extraordinarios de la vida humana: 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 suponen una consideración “grave”, siempre ajena a la chanza. El contacto con el mundo trascendente siempre provoca convulsión en el ser humano, cuando no angustia, pánico o temor. De ahí que los mitos más conocidos sean frecuentemente sometidos a un proceso ora paródico, ora irónico (*Virgilio travestido*, de Scarron, 1648-1653, *Ulysses*, de Joyce, 1922), sin duda el recurso más socorrido contra el miedo y la gravedad. La transferencia de un mundo serio y consistente, como el sobrenatural, a un formato por definición pasajero y efímero (p. ej., una partida ocasional de un *gamer* contra una máquina), abre interesantes campos de análisis sobre la recepción del mito en un contexto *a priori* lúdico. Es evidente que este cambio de tonalidad lleva aparejados en el usuario diferentes registros psicológicos que la mitocrítica debe analizar.

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

⁴⁷ http://es.onepiece.wikia.com/wiki/Boa_Hancock#cite_ref-menci.C3. B3n_5-0.

el visitante toma la iniciativa, no solo del recorrido sino del acceso a los objetos mostrados. Aquí las normas de totalidad y linealidad son insignificantes: 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, quien configura la historia, su historia⁴⁸. Cabe preguntarse por la novedad que introduce este tipo de interacción en el terreno de los mitos, donde, tradicionalmente, el personaje es el ejecutante de un destino sobrenatural: en esta nueva narración, el jugador compone, siempre dentro de los márgenes del creador, su propio destino.

5. La ilusión fantástica del holograma⁴⁹

La holografía, técnica consistente en crear imágenes tridimensionales mediante rayos láser, se aplica a los grandes acontecimientos sociales con pretensiones míticas. El caso es crecientemente actual. Hace años se aplicó al cine (*La guerra de las galaxias*), y, en un futuro no muy lejano, se adaptará a la televisión, de igual modo que algunas empresas consideran utilizarla con sus empleados en sus establecimientos. Ahora bien, ¿cuál sería el resultado de esta técnica aplicada a los mitos, fuera de los géneros artísticos? La pregunta es obvia, por cuanto la holografía invita de manera espontánea a la proyección de personajes.

Vengamos a los grandes acontecimientos sociales. Hoy día se multiplican los conciertos donde un cantante fallecido realiza una gira virtual por diversas ciudades, como Roy Orbison (1936-1988) acompañado por la Royal Philharmonic Orchestra (abril de 2018). No es de extrañar que

⁴⁸ Un ejemplo de gran éxito a este propósito ha sido *Her Story* (S. 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; *vid.* Sébastien Genvo, "Présentation", *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, n^o monográfico de *Sciences du jeu* (Villetaneuse), 9 (2018), <https://journals.openedition.org/sdj/>.

⁴⁹ Antes de enviar este artículo a la imprenta, he creído conveniente añadir este último apartado, fruto de una reciente conferencia; la premura de tiempo no me ha permitido añadirlo al artículo en inglés. El comprensivo lector podrá lamentar su ausencia en un lugar o agradecer su presencia en otro.

el locutor de RTVE haya dado esta noticia con palabras altamente evocadoras de escenarios religiosos: “Roy Orbison resucita por obra y gracia de la tecnología”⁵⁰. Lógicamente, esta experiencia también se ha utilizado con personajes históricos mitificados, como Michael Jackson (1958-2009), durante la presentación de su antigua y, desde entonces, nueva canción “*Slave to the Rhythm*”, en los premios de música Billboard (Las Vegas, 18 de mayo de 2014)⁵¹. La última vuelta de tuerca consiste en imprimir vida a dibujos animados que interactúan con personas reales, cual es el caso “Clint Eastwood”, del grupo musical Gorillaz, o el banco de voz “El primer sonido del futuro” (en japonés “Hatsune Miku”), donde miles de jóvenes escuchan extasiados aplicaciones de síntesis de voz virtualmente cantadas por hologramas animados.

Estas *performances* simulan un acontecimiento, tildado de mágico y milagroso según la prensa y la TV: los espectadores experimentan una ilusión sobrecogedora: el personaje, virtualmente presente, parece disolver la alternativa “ausencia / presencia” y su inmediato correlato “vida / muerte”. Los hologramas evocan el mito de la resurrección o, por decirlo con propiedad, de la reanimación o revivificación: un personaje vive, muere y revive. La holografía contribuiría al mito durante un gran acontecimiento social.

Pero pronto, tras la excitación inicial, se desvanece la ilusión. Lo que parecía un acontecimiento extraordinario se queda en un trampaño. No así en el mito, donde hay algo más que fantasía imaginativa. Que no sea Anfitrión, sino Zeus, quien yazga junto a Alcmena, significa que el hijo de esa coyunda tendrá un destino cuando menos semidivino; expresa, sobre todo, un acontecimiento trascendente: un ser del otro mundo interactúa realmente (en el mundo de la ficción) con un ser de este mundo. Igual ocurre, en la mitología posterior, cuando el Grial pasa ante los ojos de Perceval, el difunto rey se aparece a Hamlet, el Comendador responde a Don Juan, Frankenstein toma vida ante el Dr. Frankenstein y Drácula acoge en su castillo a Harker. El acontecimiento

⁵⁰ <http://www.rtve.es/alcarta/videos/telediario/cantante-roy-orbison-sale-gira-forma-holograma/4453158/>.

⁵¹ <http://www.digitalspy.com/music/feature/a572095/michael-jacksons-hologram-would-you-go-and-see-it-on-tour/>.

extraordinario de todo mito no es extraordinario por espectacular, sino por su carácter trascendente. Ser y no ser. No ser de este mundo (Circe, Calipso) y ser en este mundo junto a seres de este mundo (Ulises): la heterogeneidad biofísica, la coalescencia real de dos naturalezas irreducibles en un mismo lugar; ahí está el mito.

Lo imposible es romper las normas del medio: que el holograma de un diablo sea “realmente” (en el mundo de la ficción) un diablo que se aparezca a Fausto; solo entonces hay mito, no ilusión de mito. Tampoco lo persigue la holografía: su fin es imitar, simular, representar. Simplemente, el terreno sobre el que pisa es todavía ambiguo en los géneros artísticos tradicionales. La razón estriba en el aire. En efecto, en la literatura tradicional, las historias míticas son transferidas a signos sobre un soporte de papel y seguidamente imaginadas por el lector; los nuevos soportes (pantallas de lienzo, vinilo, fósforo, plasma, LCD, LED o interferometría) producen mayor verosimilitud porque ofrecen directamente las imágenes que, posteriormente, modula el espectador; pero el soporte último (papel o pantalla) no deja de ser determinante. En los hologramas se ha suprimido este último soporte: solo queda el aire, que no vemos. De ahí la máxima ilusión de verdad provocada por la holografía; pero la verosimilitud no es criterio determinante del mito.

Los referentes míticos de la creación humana, de la revivificación o del laberinto funcionan bien en los géneros tradicionales y en las nuevas tecnologías aplicadas al cine, la TV o los videojuegos; lo hemos visto con *Westworld*. Que las formas (los géneros tradicionales e informáticos) y los contenidos (el mito de la revivificación) vayan de la mano refuerza el principio de la trabazón entre mitopoética de las formas y mitopoética de los contenidos. No ocurre otro tanto con los hologramas. Es preciso distinguir mitopoética de las formas y mitopoética de los formatos.