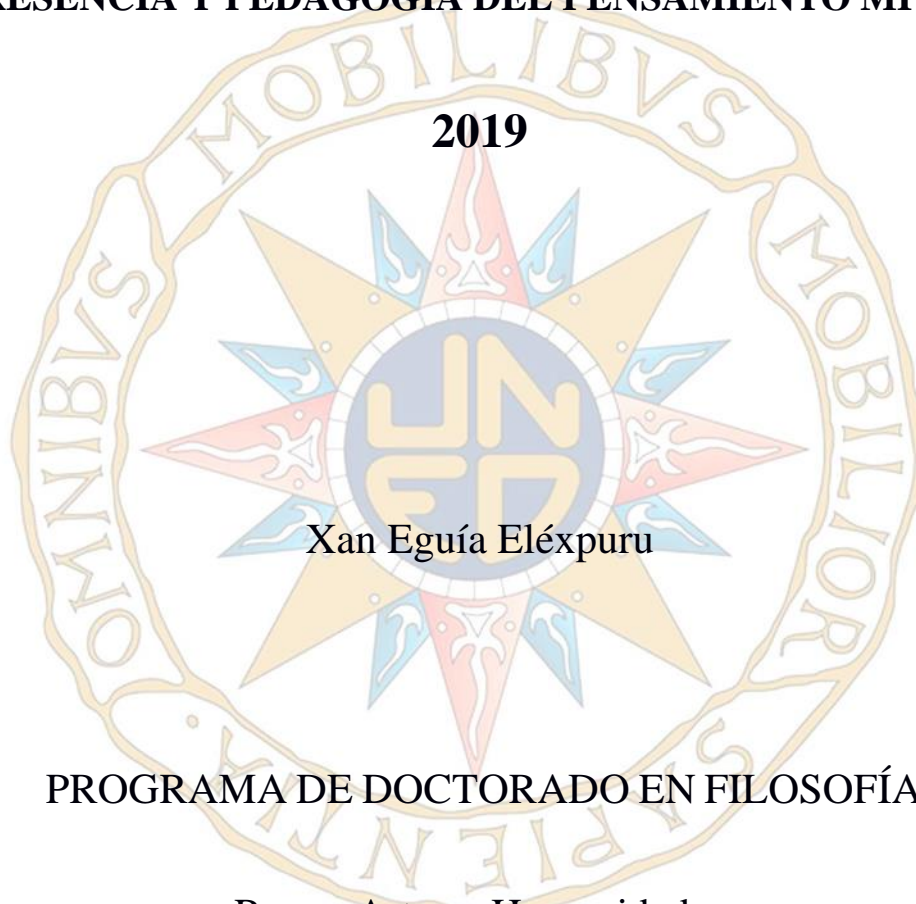


# MITOLOGÍA FUTURA

## PRESENCIA Y PEDAGOGÍA DEL PENSAMIENTO MÍTICO



Xan Eguía Eléxpuru

PROGRAMA DE DOCTORADO EN FILOSOFÍA

Rama: Artes y Humanidades

Línea de investigación: Estética y Teoría de las Artes

Director

Jordi Claramonte Arrufat

*Neminem laede; immo omnes, quantum potes, iuva.*

No dañes. Es más, ayuda a todos cuanto puedas.

*Schopenhauer*

La luna se veía grande y plateada sobre los pinos negros y hacía brillar misteriosamente las viejas piedras de las ruinas. Momo y Gigi estaban sentados en silencio el uno al lado del otro y se miraron largamente en ella: sintieron con toda claridad que, durante ese instante, ambos eran inmortales.

*Momo, Michael Ende*

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN; 9

1.EL MITO, 15

1.1.GEORGES DUMÉZIL. MITOLOGÍA COMPARADA Y TEOLOGÍA TRIFUNCIONAL, 19

1.2.PROSA MÍTICA. LOS PRIMEROS TEÓLOGOS GRIEGOS, 22

1.3.¿CREÍAN LOS GRIEGOS EN SUS MITOS?, 26

1.3.1.¿Y QUÉ PENSABAN LOS VIKINGOS?, 31

1.4.CREENCIAS, LO SAGRADO Y LO PROFANO, 34

1.5.TRAGEDIA. *DEUS EX MACHINA*, 37

1.5.1.*INFINITY WAR*, 39

1.6.LOS MUCHOS Matices DEL MITO, 43

1.7.SEMIOCLASTIA, 46

1.8.*EL PODER DEL MITO*, 47

1.9.LOS MITOS EVOLUCIONAN, 50

1.10.MITODOLOGÍA, 53

1.11.MITOCRÍTICA Y MITOANÁLISIS, 56

2.PSIQUE TAMBIÉN ERA UN PERSONAJE MITOLÓGICO, 59

2.1.LOS SUEÑOS Y SU NATURALEZA MÍTICA, Y VICEVERSA, 60

2.2.ARQUETIPO E INCONSCIENTE COLECTIVO, 63

2.3.*ANIMAL SYMBOLICUM*, 68

2.4.EL *SUPERYÓ* Y SU *KRIPTONITA*, 69

2.5.DE OTTO RANK A LA PROGRAMACIÓN NEURO LINGÜÍSTICA, 73

2.5.1.*EL MITO DEL NACIMIENTO DEL HÉROE*, 74

2.5.2.	EL <i>MONOMITO</i> , 76
2.5.3.	LA PNL, 80
2.6.	EL APEGO, 81
2.7.	ALBERT BANDURA Y EL APRENDIZAJE SOCIAL, 84
3.	EL PENSAR MITOLÓGICO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA, 87
3.1.	LOS CUENTOS DE HADAS, 88
3.1.1.	<i>MAKE-BELIEVE</i> , 93
3.2.	EL NIÑO DIVINO; CUENTOS PATRIARCALES Y Matriarcales, 94
3.3.	LA MORAL EN LA EDUCACIÓN, 97
3.3.1.	LA PRÁCTICA DEL CRITERIO MORAL EN EL NIÑO, 99
3.3.2.	SISTEMA DE REGLAS MORALES, 101
3.3.3.	REFLEXIÓN Y APRENDIZAJE: HERMENÉUTICA LÚDICA, 103
3.4.	EL HOMBRE DE VITRUVIO, 107
3.5.	<i>THE CALL OF THE WILD</i> O DE CÓMO ZARATUSTRA VIAJÓ AL YUKÓN, 109
3.5.1.	EL JUEGO COMO DIDÁCTICA BÁSICA DEL FILOSOFAR, 113
3.5.2.	POSIBILIDADES EXPRESIVAS Y CONCEPTUALES DE LA NOVELA, 114
3.5.3.	MITO Y HERMENÉUTICA EN <i>LA LLAMADA DE LO SALVAJE</i> , 116
3.5.4.	<i>SÝMBOLON</i> , 117
3.5.5.	NIETZSCHE EN EL YUKON, 121
3.5.5.1.	NIHILISMO, 121
3.5.5.2.	VOLUNTAD DE PODER, 123
3.5.5.3.	<i>DER ÜBERMENSCH</i> , 125
3.5.5.4.	ETERNO RETORNO, 126

- 4. CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE. FORTALEZAS Y DEBILIDADES, 129
  - 4.1. EL CAMINO DEL HÉROE: JOSEPH CAMPBELL, 129
  - 4.2. *EL CAMINO DEL ESCRITOR*: CHRISTOPHER VOGLER, 138
  - 4.3. EL HÉROE DE GRACIÁN, 144
  - 4.4. OTRAS CONCEPCIONES HEROICAS, 146
  - 4.5. EL PUENTE ROMÁNTICO, 147
  
- 5. ANÁLISIS MITOLÓGICO CONTEMPORÁNEO (Y POPULAR), 149
  - 5.1. SU AMISTOSO VECINO SPIDER-MAN, 149
  
  - 5.2. ¿ES UN PÁJARO, ES UN AVIÓN?, 155
    - 5.2.1. ICONOS AMERICANOS, 159
    - 5.2.2. LA HERMENÉUTICA DE LA TORÁ, 162
    - 5.2.3. *IN GOD WE TRUST*, 165
    - 5.2.4. PACTO DE FICCIÓN/PACTO MÍTICO, 169
    - 5.2.5. NI PACTO NI DIOS ÚNICO NI SUPERHÉROES, 173
  
  - 5.3. *YES WE CAN*. PAZ Y RELIGIÓN EN LOS DISCURSOS PRESIDENCIALES, 175
  
  - 5.4. WÉSTERN: ORIGEN Y FRONTERA, 185
    - 5.4.1. EL MITO PRESIDENCIAL: *THE COWBOY AND THE FRONTIER MYTH*, 188
    - 5.4.2. TRILOGÍA DE LA FRONTERA: CORMAC MCCARTHY, 194
  
  - 5.5. VUELO COMO UNA MARIPOSA, PICO COMO UNA ABEJA, 198
    - 5.5.1. *HIS AIRNESS AND KING JAMES*, 205
    - 5.5.2. BLACK LIGHTNING, BLACK PANTHER, POWER MAN, 207
  
  - 5.6. LOS NUEVOS HÉROES, LA NUEVA AUTORIDAD, 210
    - 5.6.1. DIONISO, *THANATOS* Y LA IMPRUDENCIA ADOLESCENTE, 217

5.7.CUESTIONES DE GÉNERO, 222

5.7.1.ALIEN. UNA TEORÍA SEXUAL, 222

5.7.1.1.DE LAS VANGUARDIAS DE LA NEGATIVIDAD AL HORROR  
SUBLIME, 225

5.7.1.2.LA TÍSICA SUBLIME, 230

5.7.2.EL MITO RENOVADO, 233

5.7.2.1.TRAGEDIA Y MUERTE, 234

5.7.2.2.SACRIFICIOS Y DIOSAS: LAS MUJERES-X DE CHRIS  
CLAREMONT, 237

5.7.2.2.1.ORORO: DIOSA DE LA VIDA, 239

5.7.2.2.2.SACRIFICIO Y RESURRECCIÓN DE JEAN GREY, 240

5.7.2.2.3.DANIELLE MOONSTAR: EL OSO MÍSTICO, 243

5.7.2.3.LA REINTEGRACIÓN DE LA GRAN DIOSA, 246

5.7.2.3.1.¿QUÉ PINTA HUGH GRANT EN TODO ESTO?, 249

5.7.2.3.2.SUPERGIRL: TV, 251

5.7.2.4.LUCY: ESCOPOFILIA, EVOLUCIÓN, UNA DIOSA EN USB, 254

5.7.2.5.WONDER WOMAN Y LAS AMAZONAS, 257

5.7.2.5.1.GUERRERAS, 258

5.7.2.5.2.*REBOOT* DEL MITO, 259

5.7.3.ESTEREOTIPOS: LA *VAMP*, LA *GARÇONNE*, LA *PIN-UP*, 264

5.7.4.EL *PORNOMITO* COMO EXCUSA. MESALINA(S), 272

5.7.5.POSTDATA OPTIMISTA, 275

5.8.DE EXCÁLIBUR AL SABLE LÁSER, 281

5.8.1. DE JAKKU A LA MATRIARCAL CRETA, EL CANON ROTO, 285

- 5.8.2.DE LA PAZ FEMENINA A LA BELIGERANTE TROYA, 297
- 5.8.2.ASPECTOS MUNDANOS DEL MITO GALÁCTICO, 299
- 5.8.3.OBJETOS HIEROFÁNTICOS, 301
- 5.9.LA CIUDAD, 304
- 5.10.NIÑOS DIVINOS Y BICICLETAS. EL HÉROE CORAL, 312
  - 5.10.1.DECONSTRUCCIÓN DESDE LA SOMBRA, 317
  - 5.10.2.ARTICULACIÓN DEL TIEMPO MÍTICO, 320
  - 5.10.3.SUPERPOSICIÓN DE MITOS, 325
    - 5.10.3.1.*DOUBLE CODING*, 327
    - 5.10.3.2.CAPA Y PUÑAL, 328
      - 5.10.3.2.1.ESTRUCTURAS BINARIAS, 330
      - 5.10.3.2.2.ANDROGINIA Y *COINCIDENTIA OPPOSITORUM*, 332
      - 5.10.3.2.3.RETÓRICA ADOLESCENTE, 333
- 5.11.DE LA «SOLUCIÓN FINAL» A *LITTLE BOY*, 338
  - 5.11.1.EL PILOTO Y EL FILÓSOFO, 338
  - 5.11.2.EL VERDUGO, EL SUPERVIVIENTE Y LA BANALIDAD DEL MAL, 340
  - 5.11.3.ANA FRANK, 345
  - 5.11.4.AUSCHWITZ, 347
  - 5.11.5.SALVAR AL SOLDADO McQUEEN, 350
  - 5.11.6.LOS CRISTALES ROTOS, 356
  - 5.11.7.*COWBOYS FROM HELL*, 358
    - 5.11.7.1.LOS REFLEJOS CONDICIONADOS, 363
  - 5.11.8.HIROSHIMA: *PIES DESCALZOS*, 366

5.11.8.1.	<i>AKIRA</i> Y EL POST APOCALIPSIS,	370
5.12.	NEO: EL MESÍAS UNIDIMENSIONAL,	374
5.12.1.	IDENTIDAD Y CIBERCULTURA: <i>MATRIX</i> Y <i>READY PLAYER ONE</i> ,	377
5.13.	NUEVOS ARQUETIPOS HEROICOS,	384
5.13.1.	HOMBRES GRISES, TRAJES NEGROS Y UNIDIMENSIONALES CON CORBATA,	386
5.13.2.	LOS LOCOS,	395
5.13.2.1.	TERRY GILLIAM: LOCURA FRENTE A REALIDAD,	397
5.13.2.2.	ALONSO QUIJANO,	399
5.13.2.3.	<i>EL CLUB DE LA LUCHA</i> : LOCURA Y ENTROPÍA MÍTICA,	402
5.13.3.	TRICKSTERS,	404
5.13.3.1.	<i>SNEAKY PETE</i> ,	405
5.13.3.2.	<i>BADMAN: A FOLK HERO</i> ,	408
5.14.	NARRATIVA PROYECTIVA, MAGIAS Y DISTOPÍAS,	412
5.14.1.	<i>UFO</i> Y LA MATEMÁTICA,	417
5.14.2.	DISTOPÍAS,	419
5.14.3.	DISTOPÍAS PROMETEICAS,	423
5.14.3.1.	IA,	426
5.14.3.2.	AI,	429
5.14.3.3.	TERMINATOR,	431
	CONCLUSIONES,	434
	APÉNDICE: EL OTRO DÍA EN HAWÁI,	442
	BIBLIOGRAFÍA,	446



## INTRODUCCIÓN

Esta no es una tesis sobre mitología clásica. Tampoco es, exclusivamente, un trabajo acerca de la cultura popular. Es una reflexión acerca del pensamiento mítico, de cómo nuestra mente simbólica explica el universo, trata de expresar y comprender qué somos, el sentido de nuestra existencia, el valor de la misma. La narración, como discurso temporal, con un desarrollo de causa y consecuencia, representa nuestra existencia como entes que nacen y mueren. Además, como entes que hemos desarrollado una profunda necesidad de sentido y moral. Nuestra propia vida personal puede ser entendida como una narración que se niega a ser mero sinsentido.

Nuestra naturaleza simbólica, el inconsciente generando arquetipos, nuestra búsqueda incesante de modelos forman parte fundamental de lo que nos define. No hemos abandonado el mito para abrazar el logos. Ambos conviven, y a menudo el primero parece tomar el control. Por necesidad de mito entiendo la búsqueda de mitos constructivos, que aporten de forma positiva contenido a nuestras vidas; lo queramos o no, nuestra mente persigue al mito. Por pedagogía no me limito a proponer determinadas narraciones, sino a jugar con el logos, para analizar de forma consciente sus contenidos, para aprovechar las enseñanzas en muy diversas situaciones. Y sí, una experiencia personal que me ha permitido trabajar con estos materiales en diferentes experiencias educativas o creativas; además de desear trabajar en el futuro con las ideas aquí expuestas en diversos ámbitos.

Necesidad de mito, necesidad de análisis (no es extraño vender ideologías disfrazadas de mito; aunque todo mito es ideología, por otra parte) y oportunidad pedagógica a la hora no solo de valorar lo que fue y lo que es, sino lo que puede llegar a ser; advertencia de posibles futuros. *Mitología futura* refiere a un momento de cambio que exige nuevos mitos. Las nuevas tecnologías e internet provocan una cesura

especialmente profunda en la historia; los viejos mitos quedan atrás, es hora de generar nuevas propuestas o una reconversión de las anteriores. La red es tanto un potencial aliado como un peligro. No creo descabellado pensar que deberían estar atentos a la nueva ola de mitos filósofos, artistas, maestros, científicos, escritores, psicólogos. La interacción *líquida* de ideas entre áreas permitirá crear nuevas narraciones adecuadas a nuevas necesidades, y estar al tanto de sus fortalezas y debilidades. Así, la lógica, el *logos*, la razón, no son la única vía de conocimiento; emoción, intuición, poética son parte fundamental de lo que somos y construimos. Desde luego, elementos clave de los materiales que analizo en este trabajo.

Tiene el mito una más que posible función pedagógica que puede ser aprovechada en diversos campos educativos y terapéuticos. Describiré algunos de los talleres y actividades que he desarrollado con niños, adolescentes, universitarios o personas con enfermedad mental o diversidad funcional; apenas un par de ejemplos que deseo sean útiles. La narración, el mito, es una gran herramienta. Por supuesto, fui amparado por profesionales, teorías y experiencias previas que han servido de estímulo y de marco delimitador de objetivos y posibilidades.

Además, para dar sentido completo a este trabajo, debemos descubrir las mitologías que han sustituido a los antiguos héroes, sea a través del cine, la novela o el cómic. Aquellos que realmente transmiten respuestas sobre nuestra renovada ontología, nuestros miedos, nuestra desentrenada empatía o la posibilidad de aplicar cierta épica a nuestras vidas. A desarrollar el pensamiento crítico o a ver nuestra vida personal como un mito. Se me acusará de analizar demasiados mitos que nacen en Norteamérica, pero es una elección consciente. Esto es debido a que, como antaño, permanecen y se transmiten las narraciones que están en boca de todos, la cultura *mainstream*, lo que de alguna forma llega a más gente y, por lo tanto, tiene mayor impacto en la cultura a nivel global. Para

bien o para mal. Además, y no deja de tener su importancia, son los estadounidenses quienes viven y manifiestan como mitología su cultura contemporánea, especialmente la cultura popular, además de su historia y los personajes más relevantes de su joven sociedad. Destacaré este hecho en los momentos que considere pertinente.

Las referencias, marco teórico o comparaciones se encaminarán hacia las mitologías griega o nórdica, que son las que más influyen en nuestra cultura; son a las que más recurrimos, las que más conocemos, las que permanecen en nuestro inconsciente colectivo, de las que surge nuestra civilización. Desde luego, mitologías más cercanas a nuestra sociedad actual, de las que disfrutamos en el cine, novela o cómic, más comprensibles que cualquier mito oriental o “exótico”; y desde luego con más peso emocional, algo básico en los mitos. Esta reflexión implica que tendremos que incluir el mito cristiano, por supuesto, ya que convivimos con él, uno de los pilares de nuestra cultura. En algún momento se harán referencias a otras mitologías, siempre que se adecúen al desarrollo de las ideas trabajadas y formen parte de un imaginario que pueda considerarse conocido por la mayoría o útil para explicar algún elemento en concreto.

Debo insistir, este no es un estudio sobre mitología clásica, y a pesar de lecturas maravillosas he creído oportuno no convertir este texto en un compendio de mitos, dioses y héroes de todo tiempo y lugar. He trabajado sobre características, estructuras o personajes que sí se repiten de forma clara y de manera importante en su sentido último en los medios narrativos contemporáneos. Me importa la herencia, el paralelismo, en una suerte de hermenéutica que ayude a dibujar el mito presente y el que está por llegar.

La primera parte de esta propuesta define ciertas características fundamentales de lo mítico, aquellas que se mantienen, que me permiten relacionarlo con lo contemporáneo, pero no he creído conveniente entrar en demasiados matices. Intento mostrar las

características básicas del pensamiento mítico, que permanecen, de alguna manera, inalterables, aunque los cambios en la sociedad, ciencia o arte generen profundos cambios en las narraciones.

Asimismo, tampoco puede convertirse en una enciclopedia que recoja todos los “mitos” contemporáneos. Es trabajo inabarcable y probablemente inútil. Escojo, es menester la aclaración, aquellos en los que encuentro un mayor número de matices, temas o elementos a tratar; podrían ser otros los ejemplos, pero encuentro los propuestos más claros y, sobre todo, muestran con mayor intensidad el aspecto que trato de destacar en cada caso. Son, además, conocidos por la mayoría, salvo excepciones donde intentaré facilitar un marco mínimo de comprensión. La intención de abarcar aspectos pedagógicos de las obras descritas me conduce, en ocasiones, a trabajar acerca de materiales infantiles o adolescentes. Considero este momento crucial en nuestro desarrollo, y así lo expondré. Además, me gustaría pensar que todos encontramos en esas etapas del desarrollo nuestras propias mitologías, y somos capaces de disfrutar un mito sea cual sea la edad a la que está destinado (una buena narración no tiene edad).

Dedico bastantes páginas al tema del género, al menos en comparación a otras de las temáticas propuestas. *Alien. Una teoría sexual. Género monstruos y ciencia ficción*, uno de los libros que presento como material complementario a esta tesis es la base de muchos talleres sobre micromachismos, muchos de ellos colaborando con Amnistía Internacional, dirigidos a personas de todas las edades. El tema es importante, justificación más que suficiente para valorar su extensión; además, permite tratar transversalmente otros temas que resultan pertinentes en relación a la narración escogida en cada apartado.

*Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito* también se presenta como material complementario, y también puedo decir que me ha ayudado en mi trabajo a nivel profesional. Ambos han ayudado a la propuesta de esta tesis, ya que he podido poner en práctica sus contenidos y han facilitado la búsqueda de nuevos materiales y perspectivas. A pesar de estructurar el trabajo en bloques de contenidos, a medida que avance la lectura, se volverá sobre lo ya tratado, con la idea de apreciar las relaciones entre todas estas áreas, además de tratar de optimizar el placer de la lectura. De esta manera, ya en la primera parte se harán referencias a películas o cómics a pesar de tratar la teoría del mito a partir de sus elementos y descripciones clásicas. A lo largo de todo el trabajo, progresivamente, y de forma especial en los análisis del material contemporáneo, se añadirán reflexiones sobre el mito clásico, psicología o política. Es decir, sólo entendemos el mito si lo analizamos en toda su extensión, y esto implica simbología, narrativa, ideología, psicología, política y un largo etcétera de posibilidades. Sí, es necesario establecer un primer marco teórico, pero a medida que avanzan las ideas, esta tesis debe asumir todas las posibilidades descriptivas. Los diversos modos de relación entre posibles marcos teóricos, mito clásico-psicología-ideología-narrativa-etc; propuesta de compleción del mito.

El mito es búsqueda de lo que es, será, de lo que puede o podría llegar a ser. Fue un arranque “científico” de búsqueda de causas y sentidos. Es la primera pregunta por el mundo; es ciencia, axiología, es trascendencia posible. Es espiritual si por espiritual entendemos un deseo de ser más de lo que somos, una elevación que puede ir más allá de la carne; para muchos, la manifestación de nuestros mayores valores y sentimientos. Es palabra, narración; es la palabra como magia asiendo el mundo, tratando de entender y controlar. Es símbolo. El mito exige reconocer de nuevo su categoría, su presencia.

No puedo negar la vinculación emocional con la mayor parte de temas, cómics, novelas o películas analizadas. Recuerdo las lecturas que nos proponían en clase, cuando niños, sobre mitología. Conocía algunas de ellas. Thor o Ulises eran personajes que existían desde hacía siglos, o milenios. Yo, los conocía por los cómics, o por una serie animada de televisión llamada *Ulises 31*, ambientada en el espacio. Una sorpresa maravillosa, que creció al descubrir las referencias en Tolkien, Michael Ende o *Star Wars*. Hay conceptos que nadie me explicó ni en casa ni en el colegio. Iron Man mostró su vulnerable humanidad frente al alcohol. Thor me obligó a comportarme con honor y nobleza. Peter Parker nos tranquilizó: los héroes lloran e incluso son repudiados. Ellen Ripley sigue siendo mi mayor ejemplo de fortaleza. Forman una nueva mitología, educan o inspiran al mundo; por lo tanto, merecen una tesis como cualquier otro héroe o heroína, como todo mito que se precie.

Es defecto de estilo el juego de palabras en los títulos de cada apartado, la búsqueda de una lectura atractiva. Si esto puede confundir en un primer vistazo, creo que evito posibles confusiones previniendo al lector. El esqueleto de la tesis se divide en cuatro partes bien diferenciadas para abordar aspectos diferentes del pensamiento mítico. El mito o mitología entendido en su acepción más clásica, exponiendo diversos puntos que ayudarán a establecer vínculos con narraciones contemporáneas. En segundo lugar, aspectos psicológicos de especial relevancia. Una tercera parte donde se trabaja el aspecto pedagógico y un ejemplo práctico. El capítulo del héroe y sus características no es más que un apartado que introduce, a modo de puente, la investigación en las narraciones a las que me refiero más arriba. Trabajo en torno al cine, cómic o novela, ciencia ficción, superhéroes y otros géneros, presidentes norteamericanos o deportistas, la guerra y los soldados, distopías y apocalipsis, identidad digital... Allá vamos.

## 1. EL MITO

Quizá cuando se consideró el paso del *mytho* al *logos* no fue de forma plena. O quizá nunca ocurrió. Son herramientas diferentes y, desde luego, considerar que el *logos* eliminó de la faz de la tierra al mito es una ingenuidad. El mito sigue acechando. Ciertamente y, debo aclararlo, que no me refiero o referiré al mito más primitivo, al más “infantil” que nos habla de cómo el oso perdió la cola o asuntos similares. Trataremos mitos más complejos y “adultos”. De cómo Zeus se transforma en lluvia e insemina a una mujer. En fin, son más complejos en cuanto a su reflexión ontológica sobre lo que a nuestra naturaleza se refiere; naturaleza social, espiritual, moral. El mito primitivo también lo era, sin duda, pero quizá la única justificación sincera sea reconocer que guardamos más aspectos en común con una sociedad como la griega que con cualquier otra cultura ágrafa. Siendo occidentales, es lógico pensar en mitología griega, nórdica y otras como la egipcia o japonesa cuyos panteones, organización o funcionamiento podemos sentir como similares, aunque su exotismo supone una frontera emocional y cultural complicada de superar. Y sí, las mitologías de los tres grandes libros. Es cierto que son mitologías muy elaboradas y evolucionadas desde los primerísimos mitos del paleolítico, donde el mito ni siquiera explicaba, simplemente trasladaban el problema, tratando de encubrir el “disparate lógico”, como escribió Émile Durkheim<sup>1</sup>.

En cualquier caso, una mínima definición de mito o mitología es necesaria. No debo caer en el error de dar por supuesto su sentido o definición. Bien es cierto que este trabajo trata de adaptar su sentido y potencial, la hermenéutica del mismo al presente y al futuro. En qué se está convirtiendo, que narraciones son hoy míticas y su potencial como herramienta artística, psicológica y educativa. Quedo ahora con los aspectos

---

<sup>1</sup> Durkheim, Émile. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Alianza Editorial, 2014. 223. Impreso.

básicos, a lo largo de este trabajo se tratarán muchos otros, adaptándose a los ámbitos desde dónde son enfocados o según los mitos comentados (sea cómic, cine, novela). La primera entrada en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua es de 1884, y se reduce a la “fábula, ficción alegórica, especialmente en materia religiosa”, pasando después a mitificar a estrellas del cine o la canción, a aquellos que destacan en una disciplina de forma singular. Pero hay tantas definiciones que nos perdemos, es mutante, creativo no sólo en sí mismo, también en su interpretación, sean funcionalistas como Mircea Eliade o estructuralistas como Claude Lévi-Strauss. Unos se centran en su función social, morfología o significado. G. S. Kirk se enfrenta a definiciones, ninguna se ajusta a todos los mitos comprendidos globalmente y todos ellos difieren de una región a otra, no existe una forma platónica de mito, no es posible un enfoque hermenéutico unilateral<sup>2</sup>; ni siquiera les concede el ser una categoría analítica que tenga demasiada eficacia.<sup>3</sup> Sí destacamos en este momento el hecho de ser narración y de su siempre presente simbología, además del carácter ejemplar y el drama o el interés para la comunidad. Y es que *mythos* en su origen griego significa palabra y narración. Como palabra se entiende la conversación, el mensaje transmitido, pensamiento expresado. Como narración el cuento, la fábula, una ficción en apariencia opuesta a la realidad. Ernst Cassirer escribe acerca de la concepción mítica del lenguaje, la indiferenciación entre la palabra y la cosa, continente la una de la otra, apropiación, es magia. Tras la primitiva praxis mágica se da una imagen mítica del mundo, expresada a través de la palabra; el lenguaje forma parte de nuestra manera de descubrir el mundo y nuestras más profundas posibilidades, forma parte de nuestra naturaleza psico-física.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup> Kirk, G. S. *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos, 1997. 11. Impreso.

<sup>3</sup> Kirk, G. S. *La naturaleza de los mitos griegos*. Barcelona: Argos Vergara, 1984. 31. Impreso.

<sup>4</sup> Cassirer, Ernst. *La filosofía de las formas simbólicas I. El lenguaje*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1971. 64, 128. Impreso.



Cita Kirk a Cornford, que decía que las representaciones colectivas de un pueblo, basadas en principios relativos a la organización social habrían sido racionalizadas gradualmente hasta convertirse en conceptos primarios de filosofía. Incluso, continúa Kirk, tiene aspecto de ciencia, pero ni siquiera hay mitos suficientes para generar un sistema que puede estudiarse como tal, como ciencia. Aunque los mitos resultan confusos, en una “mezcolanza” entre cuento popular, leyenda, teología e incluso sociología.<sup>5</sup> También encuentra Cassirer semejanzas con la ciencia, ya que para el mito es necesaria la “categoría general de causa y efecto”, una de sus principales características.<sup>6</sup> De hecho, en el dialecto jónico de Homero *mythos* y *logos* eran equiparables, significaban lo mismo, aunque *logos* acabase refiriendo a la verdad y el *mythos* a otra cosa que no es la verdad. *Mythos* y *logos* comenzaron a oponerse, *mythos* como el mito filosófico de una idea, el *logos* como expresión didáctica de la misma. El mito popular frente a la posible verdad que encontramos en él<sup>7</sup>. El sentido del origen, de comienzo o *arché* es recurrente, aunque no siempre presente; actividad creadora que se transmite a quien escucha, llevándole a la vivencia de la espiritualidad de la condición humana. También hablaremos del carácter de tiempo mítico, ese fuera de tiempo y repetido *ad infinitum*. También considero fundamental el hecho de que dioses, semidioses o héroes, tras la máscara, no dejan de presentar conductas, emociones, reacciones humanas, a veces libres, a veces víctimas del destino. Como dice Carlos García Gual, “con sentido a la altura del hombre”<sup>8</sup>. Citando Kirk a Cassirer, en una apreciación que me interesa especialmente, el mito siempre está cerca de la religión,

---

<sup>5</sup> Kirk, G. S. *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006. 20, 24, 25. Impreso.

<sup>6</sup> Cassirer, Ernst. *La filosofía de las formas simbólicas II. El pensamiento mítico*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1971. 69. Impreso.

<sup>7</sup> Ries, Julien. *El mito y su significado*. Barcelona: Azul, 2011. 21-22. Impreso.

<sup>8</sup> García Gual, Carlos. *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Barcelona: Montesinos, 1997. Este apartado, una definición muy básica y general, se apoya en este libro, además de otras muchas lecturas, especialmente Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor, 1991. Impreso.

aunque nunca se sabe cuándo da el paso o retrocede. Es religión en potencia, anticipando ideales religiosos elevados. Para Kirk religión es pensamiento, mientras que el mito es emoción, pasional, simpático. El mito trata emociones, algunas muy intensas, como la muerte, emociones humanas; la religión es emocionalmente intensa, pero suele objetivar esta emoción en el *mysterium tremendum*, lo divino, lo sobrenatural. Por lo tanto, no son lo mismo.<sup>9</sup>

Adelanto que me centraré más en lo que he aprendido a considerar mitología, alejándome del cuento o la fábula, a pesar de que en muchos cuentos populares encontramos una raíz mítica. Pero el mito goza de una profundidad que a menudo la leyenda o el cuento pierden, moralinas frente a moral cuasi ontológica; el mito modifica la condición de lo que somos o creemos ser. Por ello apenas estudiaré a Vladimir Propp, cuyo análisis estructural de los cuentos de hadas es maravilloso, pero no puedo (o no consigo) encajar en mi propuesta, salvo como ejemplo de análisis estructural impecable y minucioso. Sin embargo, y como iré introduciendo, tomaré ejemplo de Propp, Joseph Campbell o Gilbert Durand para proponer, finalmente, un análisis personal de ciertos mitos contemporáneos.

Es, y personalmente le doy mucha importancia, emotivo además de simbólico. Y como apunta García Gual, poco verosímil al no ajustarse a las medidas de la realidad, aun interpretando el mundo. Esta realidad hiperbólica, híper-emocional es, a nivel artístico y narrativo de una potencia sin igual, y es aquí donde destaco un valor que debe ser aprovechado conscientemente. Es más, Eliade recuerda como Homero o Hesíodo eliminaron el valor religioso o metafísico a los mitos, siendo más una alegoría, modelos de conducta. Como los espejos distorsionados de una feria, una hipérbole que nos lleva

---

<sup>9</sup> Kirk, G. S. El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006. 50, 51. Impreso.

a situaciones de extrema emoción y circunstancia moral. Siguen manteniendo un estatus de cierta profundidad y seriedad que otras narraciones no poseen *per se*. Y los nuevos medios generen nuevos mitos. No importa el vehículo, importa la carga.

### 1.1. GEORGES DUMÉZIL. MITOLOGÍA COMPARADA Y TEOLOGÍA TRIFUNCIONAL

Es probable que encontremos dificultades a la hora de diferenciar mito de religión. Puede parecer más arcaico, un compendio de narraciones, cierto carácter más libre y en evolución constante, mientras que lo religioso tiende al dogma, a ser transmitido por representantes de Dios, en estructuras muy jerarquizadas dentro de una iglesia. Además de recoger sus creencias en textos que permanecen inalterables, cosa que no sucede del mismo modo con los mitos. Nos recuerda Jacques Le Goff, además, que el mito mira hacia el pasado, mientras que la escatología cristiana piensa en un futuro eterno revelado por la profecía<sup>10</sup>. Walter F. Otto destaca la cosmovisión clara y armoniosa de los poemas homéricos, en los que el mito relega la religión como una cuestión de fondo, no explícita, sin dogmas. La religión se expresa en lo que sucede, dice y piensa; lo divino es multiforme<sup>11</sup>.

Georges Dumézil, en múltiples obras, nos habla de su evolución, de su expansión a través del tiempo y el espacio. Y sí, en origen todo mito es una suerte de religión, pero en evolución a través de los siglos. Es más, de muchos mitos no hay escritos que muestren dicho cambio, ya que, o bien no había escritura o bien se transmitían oralmente. Dumézil centra el grueso de su trabajo en indoeuropeos, escandinavos, arios,

---

<sup>10</sup> Bien es cierto que entiende que ese futuro remite al pasado, un tiempo circular que nos conduce a una situación similar a la del origen. Le Goff, Jacques. *El tiempo como imaginario*. Barcelona: Paidós, 1991. 50-51. Impreso.

<sup>11</sup> Otto, Walter F. *Los dioses de Grecia*. Madrid: Ediciones Siruela, 2003. 15. Impreso.

y su relación con la lejana India. No cree en absoluto en la tesis histórica, en la cual se plantea la lucha de dioses, Ases y Vanes, como reflejo de guerras pasadas entre pueblos; no, al menos, de una manera tan burda, tan directa. Snorri Sturluson no localiza geográficamente los lugares donde supuestamente acontecen los hechos, ni en la *Völuspá* ni en los *Skáldskaparmál*, donde cuenta de forma libre las historias divinas. Localiza en algún texto a Roma, pero parece que, de alguna manera, es influencia del periodo histórico de Snorri<sup>12</sup>. Así que no encuentra historia en estos mitos, ni siquiera en las guerras de estos dioses, que establecen pactos y tratados de paz, pero no representan la realidad histórica de estos pueblos. Sí se pregunta si existen relatos homólogos en las religiones celta, hindú, itálica... Y sí, existe una relación entre la religión primera escandinava y los textos védicos y prevédicos. La lista jerarquizada de dioses hindúes los divide en tres clases: sacerdotes, guerreros y ganadero-agricultores, que darían lugar a las clases de los *brāhmana*, *ksatriya* y *vaiśya*. Esta estructura coincide con los dioses escandinavos, así como irlandeses y sus clases sociales: druidas, guerreros, *flaith*, y hombres libres poseedores de bueyes, *bó airig*<sup>13</sup>. Júpiter, Marte y Quirino, en Roma... Quizá son los griegos, “críticos e inventores<sup>14</sup>”, los que se escabullen libre y creativamente de esta estructura. Podemos remontarnos así a un origen común dentro de la comunidad indoeuropea, donde indoiranios, itálicos y otros pueblos manifiestan semejanzas como estos dioses estructurados de forma tripartita, la *teología trifuncional*, como denomina Dumézil<sup>15</sup>. Además de estudios ya anteriores, como la *Mitología comparada* de Max Müller<sup>16</sup>, donde, además, trabaja con la filología y el lenguaje, estableciendo paralelismos entre el lugar jerárquico y nombre de dioses

---

<sup>12</sup> Dumézil, Georges. *Los dioses de los germanos*. México: Siglo XXI, 1973. 18-20. Impreso.

<sup>13</sup> *Ibid.*, 23-25.

<sup>14</sup> Dumézil, Georges. *Los dioses soberanos de los indoeuropeos*. Barcelona: Herder, 1999. 161. Impreso.

<sup>15</sup> *Ibid.*, 13-14. Impreso.

<sup>16</sup> Müller, Max. *Mitología comparada*. Barcelona: Edicomunicación, 1996. Impreso.

como Varuna, Ahura Mazda y Urano. Una mitología comparada aún incipiente, pero de las que definen caminos. En este caso, más que una teoría de corte histórico, sí hay una clara relación entre la estructura social y cómo se conforman las estructuras teológicas; aquí sí encontramos un apunte evidente de cómo vivían estos pueblos y sí, un origen común arcaico. Para Marcel Mauss la mitología es un hecho social, la manifestación normalizada en todo el mundo de toda acción en sociedad, colectiva<sup>17</sup>. El propio Müller entiende que esos nombres originales han ido perdiendo su similitud fonética y el significado que dan a determinados mitos, que van creciendo y ampliándose, añadiéndose nuevos episodios; considera entonces al mito como una “enfermedad del lenguaje”, siendo un problema identificar las primitivas figuras de origen<sup>18</sup>. Incluso, como destacaba Durkheim, Müller veía en el mito una enfermedad del pensamiento, donde el creyente vive un estado similar al que delira, donde sus dioses y otros entes solo existen en un mundo verbal<sup>19</sup>.

En todo caso, siguiendo con Dumézil, no es importante encontrar similitudes entre los nombres de los dioses, ya que estos sufren frecuentes transformaciones a lo largo del tiempo. Es más, rechaza en gran medida seguir la pista del parecido fonético<sup>20</sup>. Se centra en aspectos estructurales más importantes y que definen el carácter de una cultura y sus creencias. Vuelve así a esta división de tres funciones a partir de las clases de sacerdotes, guerreros y productores. Tres funciones que suponen una primera clase de dioses que administran de forma misteriosa y regular el mundo. Una segunda función, la del valor físico, la fuerza. Y la fecundidad, que implica salud, longevidad, prosperidad,

---

<sup>17</sup> Lacalle Rodríguez, Raquel. *Los símbolos de la prehistoria. Mitos y creencias del Paleolítico Superior y del Megalitismo europeo*. Córdoba: Editorial Almuzara, 2011. 37. Impreso.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, 35.

<sup>19</sup> Durkheim, Émile. Intr. de Santiago González Noriega. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Alianza Editorial, 2014. Impreso.

<sup>20</sup> Dumézil, Georges. *Mito y epopeya I. La ideología de las tres funciones en las epopeyas de los pueblos indoeuropeos*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 2016. 12-14. Impreso.

tranquilidad o voluptuosidad<sup>21</sup>. Aunque estas funciones pueden diferir en pequeños puntos, se dan del mismo modo, con la misma estructura, en los paganismos germánicos. Estos pueblos, muy belicosos, ascendieron a un primer nivel a sus dioses guerreros, de ahí que podamos confundir la acción e importancia de algunos dioses al establecer paralelismos. Cada cultura evolucionó de diferente manera, por lo que los dioses se adaptaron a estas características. Tácito, nos dice Dumézil, llamó Marte al principal dios de los germanos, asimilando su principal deidad con el dios de la guerra romano y griego. Será interesante descubrir, o proponer, cuáles pueden ser las funciones de los nuevos héroes y dioses de una mitología presente y futura.

Tampoco debemos olvidar que Dumézil no se limitó a buscar la estructura trifuncional como único paralelismo. También descubre estructuras que surgen de un origen común más o menos localizable en dioses como Heimdallr y Bhīṣma, Víðar y Viṣṇu; la escatología india, irania o escandinava; destrucciones cósmicas y ragnarok; o entre el trickster Loki y el Syrdon de los osetas. Incluso el aspecto trifuncional en una única diosa triple, como las homónimas e irlandesas Machas; o cada aspecto por todo un grupo, o un personaje que escoge una de las tres funciones.<sup>22</sup> Comentaremos más adelante los paralelismos que resulten pertinentes en la búsqueda del mito en narraciones contemporáneas.

## 1.2.PROSA MÍTICA. LOS PRIMEROS TEÓLOGOS GRIEGOS

La forma del mito, su contenido o el tono de su narración sirvieron de apoyo a la filosofía en la antigua Grecia, la Grecia de los filósofos. Cuando hablamos del mito

---

<sup>21</sup> Dumézil, Georges. *Los dioses de los indoeuropeos*. Barcelona: Seix Barral, 1971. 11-12. Impreso.

<sup>22</sup> Dumézil, Georges. *Mito y epopeya I. La ideología de las tres funciones en las epopeyas de los pueblos indoeuropeos*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 2016. 209-210, 222, 509, 604-605. Impreso.

dando paso al logos deberíamos no ser demasiado tajantes. Platón trató de forma didáctica al mito, sea con el anillo de Giges o con su famosa caverna. Es más, la filosofía de las Ideas, por muy filosófica pretensión que ostentase, no deja de resultarnos una suerte de fe en un más allá, en una verdad que tiene mucho de mística. Es probable que la ciencia no estuviese lo suficientemente desarrollada, pero tampoco lo está hoy, bastaría preguntar a alguien de algún siglo futuro. La ciencia no ha acabado con la religión, tampoco con la poesía; es más, la poesía o la literatura la convierten en ciencia ficción. La ciencia tampoco demuestra la existencia de Dios, ni su ausencia. Tampoco ha acabado con religiones, sectas o creencias de cualquier tipo. Somos lo que somos, y nuestra dimensión espiritual sigue, al parecer, al acecho.

En la antigua Grecia, y esto me parece importante, filosofía y teología no estaban separadas. Se presentaba una teología natural que trataba de comprender de manera racional la naturaleza de las cosas. Posteriormente Dios se tornó problema, dando lugar a una teleología y metafísica que sería discutidísima a partir de Platón. La intención primera fue en realidad encontrar relación entre el sentido y la creación de los dioses y el mundo. Así, teología y filosofía se unían y, como decía Hesíodo, hasta el caos tuvo su origen<sup>23</sup>. El carácter de mito o religión se entremezclaba con la naturaleza y la razón, de ahí que los mitos resulten extrañamente hipnóticos y “reales”. Quizá la incipiente psicología de los griegos no fue capaz de explicar ciertos procesos que hoy ya podemos más o menos adivinar. El propio Platón, consciente del poder del mito, aconsejó en las *Leyes* un control y censura de los mismos por parte del gobierno, con deseo de transmitir un contenido ajustado a funciones sociales muy determinadas<sup>24</sup>. Hoy en los

---

<sup>23</sup> Jaeger, Werner. *La teología de los primeros filósofos griegos*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2003. Impreso.

<sup>24</sup> García Gual, Carlos. *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos, 1997. 1139, 40. Impreso.

centros de estudio se recomienda al alumnado películas y lecturas con idéntica intención.

En un primer momento la imagen de los dioses era antropomorfa. Jenófanes<sup>25</sup> fue el primero en atacar a Homero y a los mitólogos, acusando a todos estos de dar forma humana a lo desconocido, a algo que difícilmente podía ser “humano”. Su solución quizá no sea mucho mejor, pues propone a Dios como una adición de dioses y hombres, lo cual es una derivación del mismo error en una cuestión de cantidades, no de calidades. Dioses y hombres no eran iguales ni en forma ni pensamiento. El espíritu humano no alcanzaba a abarcar el universo, y la filosofía, solo ella, no resulta en muchos casos o para muchos hombres y mujeres la herramienta que calma el temor a lo divino, la muerte o la infinitud. El mito ayuda a comprender las cosas en un modo diferente. Es cierto que se apoya en posibilidades ultramundanas que un Feuerbach griego hubiese criticado, pero más allá del dogma de la religión está el mutante mito, abierto, humanizado, donde la elección del héroe y sus consecuencias resultaban más didácticas que una lección de metafísica. Hoy sigue ocurriendo. Las parábolas de la misa tienen bastante de mito, aunque el dogma de fe, el dogma de la jerarquía moral de un alzacuello o el dogma del libro poco dejan a la consecuencia de un acto determinado salvo la condenación o la salvación. O a la aceptación de tu persona por parte del vecindario.

Heráclito<sup>26</sup>, por su parte, asume un tono rotundo y profético. El *logos*, incomprendible a la mayoría, se sustituye por una energía que anima a pensar a través de la intuición justa. La filosofía con función social: se trata de despertar a los dormidos. Su forma de expresarse es cercana al mito, a la simbología como hace al situar en tres

---

<sup>25</sup> *Ibíd.*, 43-60.

<sup>26</sup> *Ibíd.*, 111-129.



anillos concéntricos la teología, la cosmología y el logos. Del mismo modo explica el universo como *polemos*, guerra, la lucha de contrarios. Sus oscuras metáforas se acercan, de nuevo, al Tao, a los *koan* orientales, a enseñanzas que inspiran, no necesariamente explican a través de argumentos racionales. El fuego, el río en el que jamás nos bañaremos dos veces... Símbolos, no el preciso lenguaje filosófico. Son indicaciones casi oraculares, así la filosofía se explica gracias al “mito”, al igual que la unidimensionalidad de Marcuse se podrá explicar, como trataré de hacer más adelante, a través de la obra de Kafka o la saga de cine *Matrix*.

Podría arrepentirme de ir tan atrás, tratar de encontrar los límites de la filosofía en su origen, en el momento de máximo esplendor del mito, si no fuese porque otros han dibujado líneas similares. Quizá no pensaron en los límites, pero sí encontraron en el mito, en su poderosa puesta en escena, en lo poético-épico un potencial filosófico poderoso e inspirador, enaltecedor en ocasiones. Porque la guerra o el río de Heráclito no están lejos del simbolismo de la serpiente o el águila de Nietzsche, o del niño, el león y el camello. Del mismísimo Zaratustra, “Mas por mi amor y mi esperanza te conjuro: ¡no arrojes al héroe que hay en tu alma!”<sup>27</sup>. El tono épico buscado por el filólogo Friedrich alcanza tintes míticos, sus verdades son combates que van más allá de lo filosófico. Sin este tono en su prosa, sin esta carga energética, ¿habría hecho estallar de tal manera el mundo de la filosofía?

Sin embargo, quizá la mitología no está tan lejos de la filosofía. Aristóteles se dijo amigo de los mitos, *philómythos* (*Metafísica* 982b), ya que los mitos son amigos del saber, del asombro. La definición de mito o mitología según el diccionario se queda corta: narración fabulosa, carácter recopilatorio, la moralina, el personaje de relevancia

---

<sup>27</sup> Nietzsche, Friedrich. *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza Editorial, 1998. 78. Impreso.

sin igual... Pero también es necesario destacar la función poética y pedagógica del mito. El sentido pedagógico podemos entenderlo en dos sentidos, al menos así lo propongo en este trabajo: por una parte, por el contenido del mismo y lo que trasmite, por otro como una herramienta para transmitir saberes y los contenidos de los que hablamos.

Carlos García Gual<sup>28</sup> nos recuerda la importancia del mito como una forma de combatir el sinsentido de la existencia o el temor ante la muerte. En esto es muy similar al dogma religioso que ampara al alma ultraterrena, la diferencia es que el mito inspira más allá del dogma, se vive una historia con la que podemos identificarnos y experimentar una vivencia narrativa donde una sucesión de acontecimientos, emociones y decisiones entran en juego. Narraciones a veces de dioses, recordemos que muy antropomorfizados, o de héroes humanos, lo que permite esta identificación de dichas narraciones con nuestras experiencias vitales a nivel emocional. Nos eleva, el mito consigue sacar lo mejor de nosotros mismos contrastados en situaciones límite, extremas, morales. Como súper-humanos. La religión es dogma, el pensamiento filosófico es crítico, el mítico es más creativo, personal, emocional y orgánico.

### 1.3.¿CREÍAN LOS GRIEGOS EN SUS MITOS?

Parece ser que eran conscientes de que los poetas mentían. Así nos lo expresa Paul Veyne en su obra, pura poesía o quizá la verdad histórica alterada. Es posible que la conciencia histórica no estuviese aún desarrollada, o que se entremezclase con la creencia posible o matizada de la mitología. Ni historia ni mitología se entendían a la manera occidental del siglo XXI.<sup>29</sup> El mito era texto y oralidad de falsa autoridad, no es

---

<sup>28</sup> García Gual, Carlos. *Historia mínima de la mitología*. Madrid: Turner Publicaciones, 2014. Impreso.

<sup>29</sup> Veyne, Paul. *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes?* Lonrai: Éditions du Seuil, 2014. 13-15. Impreso.

la tradición por sí misma, es la propuesta del poeta. Pausanias o Heródoto trataron de dar sentido a mitos como el del Minotauro, entendiendo que, al menos, probablemente, Teseo fue un rey. Eso no pervierte el sentido del mito, de la enseñanza de aspectos morales o sociológicos. Incluso nos encontramos con comentarios a los mitos como los de, por ejemplo, Heráclito; es decir, el Pseudo-Heráclito, no el de Éfeso, no anterior al siglo I a. C. Heráclito insiste en el uso de la alegoría, “la figura (*trópos*) que dice una cosa, pero significa otra distinta de la que menciona”, y así califica de impías las obras de Homero, que la gente disfruta desde la infancia a la vejez. Comenta la alegoría del alma y el auriga en Platón, y ya en Homero entiende la cadena de oro que une el éter al universo como la revolución de los astros, identifica al Poseidón encolerizado con los seísmos. No se queda ahí: “la noche puntiaguda”, alegoría homérica, significa, tras explicar pormenorizadamente cómo interactúa la luz y dos esferas de diferente tamaño, que la Tierra y el Sol son esféricos y el segundo más grande que la primera.<sup>30</sup>

Veyne nos habla de los mundos de verdad, y aquí es donde el mito griego y su vivencia pueden confundirnos a los herederos de la Europa cristiana. El mito no es dogma, no supone mayor verdad que la verdad social de la polis, pero no se niega su existencia, los poetas destacan la presencia de lo divino en dioses muy humanizados, y su presencia es valorada, vivida. Influyeron en el pensar de los griegos, sin duda, en una miscelánea de arte, creencia, narración o metáfora. Quizá nos cuesta entenderlo; emocionalmente, como gallego que soy, solo encuentro similitud en nuestro dicho: “*habelas, hailas*”. Veyne nos pone un ejemplo diferente, más francés, tan mítico como lo es Napoleón, en torno al cual no está claro cuánto hay de verdad, dónde empieza la ficción y lo que los franceses sienten al escuchar su nombre. Sí, un antiguo rey o atleta

---

<sup>30</sup> Heráclito. *Alegorías de Homero*. Liberal, Antonino. *Metamorfosis*. Madrid: Editorial Gredos, 1989. 16, 32, 95-96, 110-111. Impreso.

olímpico pudieron dar existencia a héroes como Teseo o Heracles, pero no es algo que suponga una sorpresa, los faraones eran divinizados en Egipto al igual que los reyes del Antiguo Régimen lo eran por gracia de Dios, y se debía confiar en su bondad divina<sup>31</sup>. Veyne expone, dentro de sus *mundos de verdad*, otros ejemplos donde apreciamos, sino como real, sí la posibilidad de una realidad comprensible; por una parte, la literatura, con el ejemplo de *Alicia en el país de las maravillas*, por otro, las ideas de Einstein, que no todo el mundo comprende completamente, pero son aceptadas y podemos asumir, en parte, su realidad<sup>32</sup>.

Este último ejemplo me resulta especialmente útil en este trabajo. Es cierto, no creemos en mitos ni fabulaciones, pero sí aceptamos una obra de ficción amparada por la ciencia. Sea ciencia ficción (en ocasiones resulta difícil dar un viso de realismo al asunto) o una película donde se descubre una vacuna, estalla de forma repentina una glaciación o se puede comprobar científicamente si el amor es verdadero. Tenemos esa hermosa y a veces peligrosa capacidad de *querer creer*. El mito no era ni verdadero ni falso, dependía de quién lo contaba, como cualquier otra realidad dependía de su experiencia. No importa la mentira mientras no suponga un beneficio al tramposo, como explica Veyne, como si su verdad o falsedad dependiera de la experiencia que sentimos al escucharlo en labios del poeta. Quizá con el tiempo se asumió que los héroes o incluso dioses fueron personajes históricos, sin embargo, el mito formaba parte de la educación griega, uno de los grandes elementos culturales. Incluso, esta libertad del mito permitió que cada uno de ellos cobrase su propio sentido dentro de la amplia mitología griega, e incluso que cada ciudad, cada *polis*, mostrase su personalidad a

---

<sup>31</sup> Veyne, Paul. *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes?* Lonrai: Éditions du Seuil, 2014. 100-101. Impreso.

<sup>32</sup> *Ibid.*, 28-33. Impreso

través de mitos y dioses. Trataré de desarrollar la idea de ciudad más adelante, de forma breve.

Cierra Veyne su estudio reconociendo que sí, por supuesto, creían en sus mitos. Lo que debemos cuestionarnos es qué entendemos por verdad, cuál es nuestra verdad y qué relación tiene con su mitología. Desde aquí pretendo establecer una similitud entre las necesidades de nuestra mente simbólica y el sentido creativo, poético, del mito. Nos descubre verdades, verdades especialmente relevantes ya que no son simplemente descritas como tales, sino construidas entre lo que nos llega de fuera y nuestra mente creativa, deseosa de dar sentido al mundo y a nosotros mismos.

Claro que tampoco debemos olvidar la compleja relación entre el orden social y las formas del mito expresadas en el ritual. Una relación jerárquica, una forma de transmitir tradiciones, comportamientos, de mantener un orden y unas clases. Así nos lo recordaba Mario Vegetti, que lo decía de forma clara y concisa: “parecer creer para hacer creer”<sup>33</sup>.

En conclusión, los mitos son extremadamente complejos y se enredan con todo el pensamiento de la Grecia antigua. Su vivencia difícilmente puede ser explicada, ha de ser experimentada. La mitología griega, en gran parte heredada por Roma, se transformó. Probablemente no podían entenderla de la misma manera, ciertos modos del pensar que impedían vivir el mito como algo voluble, inspirador. En el siglo I a.C., en tiempos de Cicerón, la propia filosofía era vista como mera sofística, únicamente el estoicismo y epicureísmo eran tenidos en cuenta. Precisamente, Cicerón presenta en forma dialogada su *De natura deorum*<sup>34</sup>, donde discute ciertas cualidades de los dioses. Vemos así como la idea del viejo mito ya no encaja, ya no supone un eslabón poético

---

<sup>33</sup> Vegetti, Mario. *El hombre y los dioses*, en VV. AA. Jean Pierre Vernant (Ed.). *El hombre griego*. Madrid: Alianza Editorial, 1995. 289-321. Impreso.

<sup>34</sup> Cicerón. *Sobre la naturaleza de los dioses*. Intr. de Ángel Escobar. Madrid: Editorial Gredos, 2008. Impreso.

entre divinidad, ciencia y filosofía; respecto a la idea griega de los dioses, Cicerón duda de casi todo. No entiende que Platón proponga un dios sin cuerpo alguno, *asômatos*, pues carecería de sensación, del placer e incluso de la sabiduría; dice Platón que el mundo es dios, y para Cicerón resulta contradictorio. El romano no parece pasar de un concepto antropomorfo de los dioses. Críticas similares a Aristóteles y sus discípulos, al entender el cielo como un dios, una divinidad sin cuerpo. Heráclides de Ponto, que ve a veces lo divino en la mente, otras en el mundo, le resulta igualmente contradictorio y carente de sentido común. Y sigue en esta línea con Teofrasto, Zenón o Jenócrates.

Roma ve sustituidos sus dioses por los griegos. Máximo de Tiro, que pasó unos años en Roma parece sentir cierta nostalgia del mito. Platónico ecléctico, entiende que el mito es lenguaje religioso en origen, pero continúa manteniendo ese espíritu de búsqueda, confiriendo solemnidad sin sustraer el objeto.<sup>35</sup> Filón de Alejandría comienza ese camino largo y sinuoso donde los viejos mitos paganos, así los considera, sirven para explicar alegóricamente el Pentateuco. El mito comienza un camino diferente. A partir de Platón, que consideraba el poder inspirador del poeta, Plotino, en la Alejandría del siglo III, comprende el potencial pedagógico del mito como imagen insinuadora de verdad. Hay que interpretarlo como medio de expresión. Plotino creó una escuela que continuó Porfirio, Giamblico o Proclo. Más adelante, Agustín ya se encargaría de entender el mito como falsificación de la religión, obra del diablo. Mitos adorados como ídolos, y el adorador del ídolo no es sino adorador del diablo.<sup>36</sup>

---

<sup>35</sup> Ries, Julien. *El mito y su significado*. Barcelona: Azul, 2011. 79. Impreso.

<sup>36</sup> *Ibíd.*, 80-82, 97.

### 1.3.1. ¿Y QUÉ PENSABAN LOS VIKINGOS?

Nos llevamos la cabeza a las manos con demasiada facilidad, como si nos la hubiesen cortado. Sí, era un pueblo belicoso, pero no más sangriento que los romanos en el circo o los griegos esclavizando. No se iban de crucero todos los meses, y no mataban a todo el mundo. No los defienden, sangrientos sí que lo eran, y mucho. Pero su mitología invitaba a la matanza, una tierra fría y dura, una historia llena de invasiones y peleas por el territorio y la comida. Sus dioses brutales, donde la casta guerrera imperaba, provocaban una visión del mundo que se asemejaba al ansiado Valhalla. Los dioses nórdicos, como los dioses griegos, eran muy humanos, en este caso más, si cabe. *Hybris* nórdica. La imagen de la divinidad invita a seguir unas determinadas conductas. En estos últimos años hemos disfrutado de una serie de televisión que se ha tomado estas referencias en serio. *Vikings*<sup>37</sup>, del canal History, se ha encargado de jugar con el morbo de la sangre y hermosos vikingos presentando una serie realista, donde la mitología tiene su importancia. En todo momento dejan entrever qué sentían estos guerreros cuando entraban en combate, qué esperaban más allá, y cuánto pertenecía a un deseo de trascender, de encontrar algo más allá de la muerte. (Hablaré más adelante de lo que considero una superposición de mitos, que se da en esta serie.) La idea es jugar con un mito real, Ragnar Lodbrok, que invadió Francia, Bretaña y Northumbria, hombre curioso que trató de comprender la “ciencia” que poco a poco iba llegando del sur, así como la religión cristiana. El pueblo vikingo es un mito por sí mismo, brutal, sangriento. Y lo es Lodbrok, uno de sus grandes héroes. Lo es su religión, que dirigía su camino en la batalla y en su modo de entender el mundo. Y en la serie juegan con todo ello; un personaje como Floki es un evidente Loki, algo loco, por no decir tarado,

---

<sup>37</sup> *Vikingos -Vikings-*. Creador y guion, Michael Hirst. Travis Fimmel, Katheryn Winnick, Clive Standen, Jessalyn Gilsig, Gustaf Skarsgård, Gabriel Byrne. Canadá, Irlanda, 2013-2018. Shaw Media, MGM Television, 45 min. Fílmico.

creativo, impredecible y cruel si es menester serlo; la princesa Aslaug aparece como descendiente de Sigurd y Brynhildr; y Harbard juega con el mito del Odín disfrazado y viviendo entre los hombres con fines insospechados. La serie trata de reflejar muchos de los aspectos que han llevado a esta cultura a ser tan atractiva, uno de ellos es su mitología, que no tiene que ser fundamental en todo lo que llevaban a cabo, pero que genera una sociedad realmente similar a lo que suponemos el Valhalla. Un círculo vicioso, constante relación dialógica entre realidad y mito, entre la vida y la expectativa de un más allá. Algo que tomaron muy en cuenta al desarrollar la serie es la confrontación de religiones, más permisiva por parte vikinga que por la cristiana, así como las dudas en el más allá por parte de Lodbrok. Esto genera un problema: ¿es acaso posible manifestar estas dudas sin sufrir el rechazo de tu pueblo? ¿Puedo vivir al margen de una tradición que afecta tanto a una creencia como a la forma en que dirige la sociedad mundana? Sería, en palabras de Giulia Sissa y Marcel Detienne<sup>38</sup>, “quedar excluido de la comunidad de los hombres”. En Grecia supondría una afrenta a los dioses y a la ciudad, es decir, apartarse del universo en el que se desarrolla la existencia de una persona. Es difícil abandonar este círculo vicioso; de alguna manera, la organización social ratifica la existencia de unos dioses determinados con una existencia determinada, y viceversa.

El asunto de creer en una vida ultraterrena provoca la aparición de dioses. Y esto parece tener que ver, con la naturaleza de nuestra mente, creadora de dioses, a decir de Cicerón<sup>39</sup>. En lo que se denomina teoría de la mente, desde el campo de la psicología, es curioso cómo ha evolucionado nuestro concepto de muerte. Parece que nuestra mente no alcanza a imaginar nuestro futuro como carente de pensamiento, por lo que nuestros

---

<sup>38</sup> Sissa, Giulia y Detienne, Marcel. *La vida cotidiana de los dioses griegos*. Madrid: Ediciones Temas de Hoy, 1989. 224, 225. Impreso.

<sup>39</sup> Citado por Carl Sagan en *Contact*.



ancestros parecen haber desarrollado la ilusión de poseer una mente inmortal, imposible “inexistencia psicológica”. Parece que heredamos de ellos ciertas dificultades cognitivas, irracionales. Lo que se ha dado en denominar *teoría del terror*, por una cuestión de miedo ante la inexistencia, el más allá.<sup>40</sup> Muy Feuerbach. Incluso los no creyentes pueden responder a explicaciones ni científicas ni religiosas, una suerte de superstición. Necesitábamos, necesitamos, que algo explique lo incognoscible, y recurrimos a los dioses. Claro que, poco a poco, la ciencia consigue que los necesitemos cada vez menos y se limite la necesidad de Dios. Es lo que se llama “Dios de las lagunas”, recurrimos a Dios cuando aparecen lagunas de conocimiento. Algunos científicos reconocen la posibilidad, quizá emocional, de un dios antes del Big Bang. Buscamos tanto un origen primigenio como una necesidad consecutiva, un camino de sentido. Bethany Heywood desarrolló diversos test con ateos y creyentes, para descubrir, tras una serie de cuestiones (donde no reflejaba su interés en las creencias personales), que los ateos parecen esconder de forma inconsciente la idea de “que todo sucede por algo”.<sup>41</sup>

Sí es cierto que debemos pensar acerca del miedo explicado a través del dogma religioso como algo amenazador e irrefutable, mientras que el mito, que puede ser terrible, inspira de manera más libre, tensando la cuerda entre lo realmente sucedido y sus consecuencias y la enseñanza moral a través de la elección de los héroes o heroínas. Es diferente la obligada aceptación de la norma a la aventura escogida, a la narración fabulosa.

---

<sup>40</sup> Bering, Jesse. *El instinto de creer. La psicología de la fe, el destino y el significado de la vida*. Barcelona: Paidós, 2012. 132, 133, 182. Impreso.

<sup>41</sup> *Ibíd.*, 163.

#### 1.4. CREENCIAS, LO SAGRADO Y LO PROFANO

También es importante resaltar que hay diferencia entre el mito, que por tradición oral se narraba e iba evolucionando, y la creencia. García Gual, como Veyne, nos recuerda lo complicado que resulta saber si realmente los griegos creían en su mitología<sup>42</sup>, lo que nos hace pensar en cómo cree a día de hoy un católico o cual es el sentido que un cura otorga a la lectura del domingo. Así, al margen del dios metafísico del filósofo surgen dos hermenéuticas del mito: el alegorismo y el evemerismo<sup>43</sup>. El primero se centra en la capacidad alegórica de la narración, que aumenta su capacidad expresiva, pero sin reducirlo a cuento fantástico, tratando de comprender el sentido primero que se le dio. El segundo, así llamado por su creador Evémero de Mesene (siglos IV-III a.C.) que, justificándose en sus viajes, decía que los mitos estaban inspirados en antiguos personajes reales. No será de extrañar, por lo tanto, que encontremos carácter mítico a figuras como Muhammad Ali o Martin Luther King, como veremos más adelante. Evémero vivió en ese nuevo mundo definido por la conquista de Alejandro, y en una de sus obras perdidas, *Hiera agrapha*, sitúa en el océano Índico una isla, donde se encuentra una ciudad, Pachaia, y en ella una columna de oro en la que se narra la vida de Zeus. Una referencia al dios para explicarnos a través de una interpretación histórica que las grandes personalidades humanas han sido divinizadas. El tiempo y la fantasía de los autores deforman la realidad creando el mito<sup>44</sup>.

Mircea Eliade también propone un importante detalle. La diferencia entre dos ámbitos humanos de vital importancia: lo sagrado y lo profano. Mito y rito muestran lo

---

<sup>42</sup> García Gual, Carlos. *Historia mínima de la mitología*. Madrid: Turner Publicaciones, 2014. 38. Impreso.

<sup>43</sup> *Ibid.*, 148-152.

<sup>44</sup> Ries, Julien. *El mito y su significado*. Barcelona: Azul, 2011. 50-51. Impreso.

sagrado, referido además al momento inicial de la creación, al eterno retorno. Una idea grandiosa y religiosa del mito. Sin embargo, no estoy de acuerdo en esta visión y trataré de justificarme en el último apartado de este trabajo. Es decir, ciertas emociones de tipo espiritual, o quizá no determinada por quien la vive como espiritual, surgen de nuevos mitos que poco o nada parecen tener con lo sagrado. Una película, un cómic, al narrar un hecho en el que destaca la grandeza del personaje, un amor al prójimo inigualable, un sacrificio más allá de lo razonable. Épicas éticas, gestos heroicos, personajes muy humanos que enaltecen nuestro ánimo y corazón consiguen hacernos sentir aquello que ni nos explicó el cura en misa porque nada tiene que ver con Dios, ni nos lo hizo sentir un libro de filosofía, y difícilmente nuestros padres nos enardecieron tanto. La narración, ajena a lo religioso o sin hacer mención de personajes divinos nos conduce a emociones que se podrían decir espirituales, heroicas, o sencillamente nos despiertan de nuestra rutina humana, profana. Si la narración nos abre a nuestro sentir sagrado, si lo percibimos, entonces sí debo estar de acuerdo, pero es un tanto exagerado que alguien sienta sacralidad leyendo un cómic...

Aquí, en relación a lo dicho, podríamos destacar una de las ideas de Hans Blumenberg en su *Trabajo sobre el mito*<sup>45</sup>, y es que queremos dotar de sentido a nuestra existencia, al mundo. La mitología, con este objetivo, trató mucho antes que la razón de darnos respuestas, de tranquilizarnos. Por lo tanto, mitología y razón, e incluyamos la ciencia, pueden trabajar con un mismo objetivo, con lo que puede ser útil no dar mayor importancia a una u otra y sí escuchar a todas. Edgar Morin ha trabajado en líneas educativas, de despertar global de la sociedad, desde la Unesco y otros organismos supranacionales. Insiste en que no debemos compartimentar la educación de los niños en categorías aislantes, todo se relaciona con el entorno físico, emocional y cultural,

---

<sup>45</sup> Blumenberg, Hans. *Trabajo sobre el mito*. Barcelona: Editorial Paidós, 2003. Impreso.

todo con todo. Morin pretende explicar el sentido del mundo a través de una gran narración: la de la humanidad. El ser humano nace en el Big Bang, en la formación del cosmos, origen de la vida, la genética, todo lo que nos hace humanos. El sol que se apagará y el universo se acabará consumiendo en la entropía cosmológica... Somos física, biología, ser psíquico y social, historia, mito... Morin pretende mostrar lo que denomina *identidad terrícola*. Habla de una *era planetaria*, el contacto pleno entre continentes al que llegamos en el siglo XVI; busca un mundo *intersolidario*. Artistas, filósofos o escritores han hablado de su época, lo que veremos más adelante con la *cuenca semántica* de Gilbert Durand. Todas estas etapas de la historia tienen sus propias narraciones y mitos, a los que podemos recurrir. Morin pretende crear esta identidad planetaria a través, precisamente, de una narración que toma mucho del carácter del mito<sup>46</sup>.

Sí es el cómic una herramienta para trabajar con jóvenes. *1602* es un cómic de la Marvel, donde el gran Neil Gaiman propone a los superhéroes clásicos habitando la Europa de este año, además de la llegada al nuevo mundo, a Norteamérica. Parece una tontería, pero de forma inteligente muestra precisamente la cuenca semántica del momento, las energías que subyacen y dirigen los movimientos sociales y migraciones, religión. En el cómic *Planetary*, de Warren Ellis, hablaremos más adelante de él, la cuenca semántica es tema fundamental, con personajes llamados *bebés del siglo*, personajes que representan simbólicamente el carácter y personalidad del siglo XX, mientras llega el XXI. La narración trata, además, de dar sentido global, planetario, a lo que sucede en el mundo, interconectado a todos los niveles. La era planetaria de Morin

---

<sup>46</sup> Morin, Edgar. *Enseñar a vivir. Manifiesto para cambiar la educación*. Barcelona: Paidós, 2010. 95, 121-129, 134. Impreso.

versión cómic americano. Por cierto, ambos guionistas son británicos, parecen tener un talento especial para entremezclar lo sagrado y lo profano.

### 1.5. TRAGEDIA, *DEUS EX MACHINA*

La tragedia aparece a finales del siglo VI en la Grecia de las ciudades, cuando el lenguaje del mito ya no se acomoda en la nueva idea política de la *polis*. Se sitúa la tragedia entre dos mundos, por una parte, el mito, con sus dioses, héroes y reyes, por otro la sociedad, con sus valores que ya son exactamente los de la mitología. La resolución de una determinada situación dramática viene dada por los valores que impone la sociedad democrática; presenta el ideario social de la ciudad, jugando el poeta en ocasiones con el lenguaje jurídico, generando incertidumbre y debate moral. Ha llegado el tiempo de la ciudad, y como dice Jean-Pierre Vernant, “la razón griega es hija de la ciudad”<sup>47</sup>, razón que se ha forjado en las relaciones entre los hombres, algo que la tragedia ha mixturado con el mito. En la época de la razón la sociedad provoca cambios en los valores del mito, mostrando nuevos matices, del mismo modo que el autor trágico genera un sentido personal que adecúa a su gusto.

Se ha tratado de encontrar un contenido histórico, Vernant y Vidal-Naquet mencionan la peste del *Edipo Rey* de Sófocles como posibilidad histórica, pero también contemplan la posibilidad de que Sófocles se hubiese inspirado en un pasaje de la *Ilíada*. Mito, historia, psicología, sociedad, no son pocos los planos en los que opera la tragedia, honorable continuadora del mito<sup>48</sup>. En cualquier caso, se mueve

---

<sup>47</sup> Vernant, Jean-Pierre. *Los orígenes del pensamiento griego*. Buenos Aires: Editorial universitaria de Buenos Aires, 1965. 107. Impreso.

<sup>48</sup> Vernat, Jean-Pierre y Vidal-Naquet, Pierre. *Mito y tragedia en la Grecia antigua 1*. Madrid: Taurus, 1987. 7-10, 17. Impreso.

fundamentalmente entre realidad y mitología, es decir, trayendo a nuestra vida la tragedia de seres superiores, elevando nuestra angustia moral, jugando con nuestras emociones, que se arrastran desde el mito a lo real. Sí, la ciencia ficción -o cualquier otro tipo de narración- en no pocas ocasiones consigue exactamente lo mismo.

El coro es anónimo, un ente plural que nos representa a todos, despersonalizado. No así el héroe que, en cualquier caso, va cubierto por una máscara, lo que evita que sea visto como una persona ordinaria. Como un eco del pasado, arquetípico. Como el mito, el héroe es símbolo, es humano, sin embargo es extraordinario en su imagen y comportamiento. Como los mitos modernos, y aquí no me centro en la ciencia ficción, cine y literatura de cualquier género puede encajar en el patrón. Sí es cierto, y esta analogía, por obvia, torpe, casi me avergüenza, que la ciencia ficción encaja en la trama plagada de acción, aventuras y sangre en ocasiones. En poderes sobrehumanos, en los efectos especiales; recorro al truco, la cuerda que elevaba al actor sobre el escenario, *deus ex machina*. Además, el héroe, en la tragedia, es a menudo un problema, no un modelo. Supone un riesgo, una actitud equivocada que supone un mal para él y para otros<sup>49</sup>. De nuevo avanzo pequeños temas que se desarrollarán más adelante, y es que el héroe que debe redimirse tras un error es tema frecuente. Spider-man no detiene a un malhechor por puro egoísmo y su tío acaba muerto a manos del delincuente, de ahí la famosa moralina, “un gran poder conlleva una gran responsabilidad”. También Bruce Banner, al ensayar con bombas gamma en el desierto y poner en peligro a un chico, acaba radiado por la bomba y se convierte en el increíble Hulk. Ejemplos los tenemos a decenas. La redención es tema recurrente en múltiples mitologías.

---

<sup>49</sup> *Ibíd.*, 16-17.

Tampoco es nada nuevo, pero debemos recordarlo, que dioses y héroes son muy humanos. Ya no hablamos de que sean antropomorfos, sino de sus emociones, desvaríos e ideas, profundamente humanas, en lo bueno y en lo no tan bueno. Esto, que siempre se menciona de los griegos, es extensible a personajes nórdicos, a los dioses hindúes y a seres divinos de otras muchas mitologías. Estos sentimientos los alejan en ocasiones de la moral, y las consecuencias a veces se derivan de los designios divinos, sin más. Es quizá con esquivo cuando la libre elección se hace patente de forma clara, como elemento fundamental de la trama. Elecciones y consecuencias, el individuo como agente libre. Para los griegos todo lo que no es designio divino, todo aquello que surge de nuestra voluntad, es *hekon*, entendiendo tanto lo premeditado como lo irreflexivo. La voluntad es algo muy complejo que depende de muchos factores, la psicología soterrada en la tragedia griega es muy compleja, como debe ser<sup>50</sup>.

Decía también Aristóteles que la tragedia no era histórica. Tomaba sus personajes de las viejas leyendas, lo que le daba mayor valor, un valor ejemplarizante, convirtiéndose en algo con más valor que la historia<sup>51</sup>. La historia se reduce a lo particular. La ficción del mito permite elevar las acciones de un personaje ejemplar a condición universal.

### 1.5.1. *INFINITY WAR*

Que el origen de lo trágico se encuentra en los poemas épicos es algo que encontramos en Grecia, Islandia o China. El héroe aureolado, a veces abandonado, en

---

<sup>50</sup> *Ibíd.*, 46, 55.

<sup>51</sup> Vernat, Jean-Pierre y Vidal-Naquet, Pierre. *Mito y tragedia en la Grecia antigua II*. Madrid: Taurus, 1989. 93. Impreso.

otras ocasiones auxiliado por los dioses. Desde luego, lo triste es característica de la tragedia, como indicaba Aristóteles en su *Poética*.<sup>52</sup> Para el estagirita la tragedia debe ser compleja e incluir en la trama, además de tristeza, temor y compasión. Comenta como, al principio, los poetas narraban cualquier hecho; sin embargo, aprendieron a centrar el problema en unas pocas familias (las de Edipo, Alcmeón, Orestes o Meleagro), con personajes que, o bien sufren o bien comenten actos terribles. Para Aristóteles, aunque Eurípides cometía ciertos errores, sí acertó al ser el más trágico, incluyendo la cantidad correcta de infortunio.<sup>53</sup> Con lo cual concluimos que la tragedia es más que el mito narrado al gran público, es una construcción artística que debe llegar al alma de los hombres y, de ser posible, ganar un premio. Encontramos cierta de idea de triste destino ligada a la tragedia; inevitabilidad, que decían Goethe y Scheler, además de la inocencia moral del que perece, según el segundo. La catástrofe se atribuye al cosmos y así es, además de inevitable, absurda. El destino que Esquilo propuso, aciago, no exime al hombre de su responsabilidad, por lo que voluntad y destino van de la mano, siempre.<sup>54</sup>

*Vengadores: Infinity War*. Algunos de los principales personajes de la Marvel Comics llevan fraguando durante varios años la gran tragedia de la franquicia, que concluirá en una próxima entrega. Espero que todo lo puntualizado acerca de la tragedia cobre forma. Resumen: Un titán (Titán, luna de Saturno), Thanos, extraterrestre, criatura de carácter cósmico, busca las Gemas de Poder que lo convierten prácticamente en un dios todopoderoso. Thanos adora la muerte (en los cómics se trabaja más el asunto) de una manera un tanto problemática, ya que, en realidad, desea facilitar la vida de los seres de la galaxia limitando su número. No hay medios para asegurar la vida de todos,

---

<sup>52</sup> Lesky, Albin. *La tragedia griega*. Barcelona: editorial labor, 1966. 19, 24. Impreso.

<sup>53</sup> Aristóteles. *Poética*. Madrid: Alianza editorial, 2011. 63-66. Impreso.

<sup>54</sup> Lesky, Albin. *La tragedia griega*. Barcelona: editorial labor, 1966. 28, 42, 97. Impreso.



por lo que su intención es acabar con la mitad de la población galáctica. Tiempo atrás, en un momento de debilidad, había salvado a una niña extraterrestre llamada Gamora, a la que cuidará hasta que llega a la edad adulta. Thanos busca las Gemas mientras comete un genocidio tras otro. Thanos acaba con los dioses nórdicos, excepto con Thor, mientras se dirige a la Tierra, en busca de las Gemas que le faltan.

Los héroes de la Tierra deben reunirse, encontrando diversas tragedias dentro de esta tragedia. Thor debe vengar a su pueblo; un dios airado, un dios de la guerra al que han dejado sin su martillo y debe forjar junto al enano Eitri un hacha con la que acabar con Thanos. Se dirige sin pensarlo a la batalla. Bruce Banner, por algún motivo, no es capaz de transformarse en Hulk, por lo que debe participar como hombre, enfrentando su voluntad al destino trágico. Los héroes enfrentados de los Vengadores en bandos rivales deben limar asperezas, especialmente el Capitán América y Iron Man. Héroes humanos, semidivinos, que actúan maquinalmente, hacen lo que hay que hacer. Además, el Doctor Extraño, portador de una de las Gemas, representa una lucha espiritual, desde el reino de la magia, ajeno a la vida mundana de sus compañeros. Mientras Thanos no llega, luchan contra sus acólitos, esperando lo inevitable. Sin embargo, la verdadera tragedia es la de Thanos y Gamora.

Gamora ama a su padre adoptivo. Lo odia por lo que hace, y sabe que debe acabar con él. Es un deber que va más allá del amor filial. Gamora lo intenta, pero acaba en manos del titán. Thanos y Gamora llegan a Vormir, planeta donde se encuentra la Gema del Alma. El guardián explica al titán que, para obtenerla, debe sacrificar lo que más ama. Gamora ríe, Thanos no ama a nada ni a nadie. Pero no es así, Thanos ama a su hija, y la lanza al abismo, desde lo alto de una montaña de roca desnuda. Ve morir a su hija al igual que Andrómaca ve morir a su hijo Astianax, arrojado desde las murallas de Troya al finalizar la guerra, en *Las troyanas* de Eurípides. Thanos se despierta en un

paisaje desolado, dentro de la Gema del Alma, y encuentra a la Gamora niña bajo las columnas de una construcción austera con toque oriental, como un lugar de oración. “¿Qué has perdido?”, pregunta la niña; “Todo”, responde el titán. Detalles que considero fundamentales, las escenas entre estos dos personajes se suceden al margen de la orgía visual y sonora del resto del metraje, entre peleas, chistes y música épica. Diálogos secos y directos, altivos y emocionales al mismo tiempo, trágicos. Además, el escenario escogido invita a pensar en la tragedia, el paraje desolado, la superficie de agua que pisa Thanos es quietud pétrea, más la luz anaranjada, las columnas; escenario griego donde sucede lo trágico<sup>55</sup>. Thanos se ha transformado. El ser cósmico, el *dios*, se ha transformado en *humano*. Tristeza, temor, compasión, Aristóteles encontraría todo eso en el rostro digitalizado del actor Josh Brolin. Ha demostrado tener emociones y como humano, tras sus actos, está abocado a un destino trágico (se verá en la próxima película); como dios terrible, aguardamos lo inevitable. Thanos vencerá *in extremis*, y un chasquido de dedos bastará para que media galaxia se deshaga como polvo en el aire. Su última escena lo muestra en soledad, en una cabaña que imagino en su Titán natal, con una mirada extraña, dolido pero satisfecho, en silencio, e intuimos un asomo de duda. Quizá recupere su humanidad. Héroes y dioses comparten naturalezas.<sup>56</sup>

Los héroes y villanos presentan en la tragedia *imágenes límite*, como apunta Jacqueline de Romilly, emociones excepcionales: bondad, maldad, heroicidad, dolor. Pero siempre dentro de una medida humana. Cuchulain o Gilgamesh son héroes

---

<sup>55</sup> Propuesta similar en *Blade Runner 2049*, en las escenas donde el blade runner -Ryan Gosling- se encuentra con el personaje Niander Wallace -Jared Leto-. Espacio interior, vacío, líneas rectas, piedra, agua en calma. Espacios vacíos de sonido, luz tenue, diálogos pausados.

<sup>56</sup> No quiero entrar en valoraciones artísticas o estéticas, sí en la valoración de contenidos. Y en cuanto a las últimas películas de la Marvel, encuentro una intención evidente de llenar salas, sin importar si el público conoce la tradición de estos personajes o esperan encontrar alguna moraleja más allá de los efectos especiales, el látex o los músculos. Algunos detalles de calidad, pero en esta película abunda el chiste de gusto dudoso, machos compitiendo, faltas de respeto chulescas. Desvirtúa el mito, el hecho trágico, lo cual es una tragedia.

exagerados, alejados de la condición humana, sea por sus características físicas o comportamientos. De Romilly destaca el carácter literario de Homero, que dibujaba héroes ejemplares pero humanos. Así son los personajes de este filme, de estos cómics.<sup>57</sup> Y así como llegamos a comparar a los héroes con la humanidad común, guerreros y reyes, campesinos y trabajadores, en los Vengadores nos encontramos con una línea bidireccional que convierte en héroes a hombres y mujeres comunes que combaten (Bruce Banner y ciudadanos de Wakanda, donde se celebra la batalla), donde los héroes se confunden con los dioses, ya que Thor lucha a su lado, y una criatura cósmica muestra emociones y debilidades humanas. Cada héroe, continúa de Romilly, es un desastre creado por la pasión, envueltos en problemas universales de orden moral<sup>58</sup>. En la película, Iron Man y Capitán América están enfrentados por orgullo; Gamora y Thanos dudan por amor; la ira y la venganza en Thor; la rabia impide que acaben con Thanos por culpa de Star-Lord.

Las posibilidades de encontrar elementos trágicos en el cine, de este u otros géneros es interminable, pero vamos a dejarlo aquí, por el momento.

#### 1.6.LOS MUCHOS MATICES DEL MITO

Si atendemos a Mircea Eliade<sup>59</sup>, vemos cómo se entiende el mito como concepto religioso, el ritual, el contacto con lo sagrado, colecciones de mitologías, ficción e ilusión, su carácter terapéutico y el ser modelo ejemplar y ejemplarizante. Nos recuerda que pertenece a ese momento fuera del tiempo, o anterior en un sentido protohistórico o prehistórico. El ritual o la narración suponen el momento de renovación del mito, y

---

<sup>57</sup> De Romilly, Jacqueline. *¿Por qué Grecia?* Madrid: Editorial Debate, 1997. 30, 51-52. Impreso.

<sup>58</sup> *Ibíd.*, 171.

<sup>59</sup> Eliade, Mircea. *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor, 1991. Impreso.

muchos de ellos son extrañamente atemporales, permaneciendo su sentido universal a través de las épocas. El mito se convierte en memoria primordial e histórica, portando los valores axiológicos que remiten a las verdades absolutas, con valor apodíctico que ayuda a distinguir lo real. Hoy, remite a pasados no tan remotos, como veremos, por ejemplo, en las páginas dedicadas a los presidentes norteamericanos, o directamente se olvidan del pasado y se orientan hacia el futuro, caso de muchas narraciones de la ciencia ficción proyectiva.

El propio cristianismo usa el mito como fábula, mitos que absorbe en parte del judaísmo o de las culturas mediterráneas, mitos que expresan una realidad absoluta de forma dogmática, algo que anuncia Leszek Kolakowski<sup>60</sup> como el mayor peligro de cualquier mitología. Pero las mitologías, continúa Eliade, se diversifican según los grupos y las necesidades. En la Edad Media, cada colectivo se atribuirá su mitología propia: la caballería, los distintos oficios y gremios, los clérigos...

Y sí, también es consciente de futuras derivaciones del mito que actúan sobre el inconsciente colectivo y la cultura. Por ejemplo, el artista maldito entendido como figura mítica; la novela, el relato épico, el monstruo en la literatura, las mitologías de la mujer o la riqueza. La novela transgrede el tiempo, es por lo tanto tiempo mítico, ajeno, situado en un espacio temporal extraño y revivido con cada lectura. Esa misma lectura se asemeja al momento de la antigua narración oral, un tiempo que nos dedicamos y donde el tiempo pasa de una forma diferente.

Por su parte, Kolakowski nos recuerda el deseo de encontrar un sentido totalizador del mito, siempre con el cuidado, como ya se ha dicho, de no coartar libertades<sup>61</sup>. Un efecto narcótico, como él mismo dice. Esto, en los mitos contemporáneos que se

---

<sup>60</sup> Kolakowski, Leszek. *La presencia del mito*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006. Impreso.

<sup>61</sup> *Ibíd.*, 33, 40.

comentarán más adelante, no parece un peligro, pero siempre son peligrosos por el contenido moral o político que pueden transmitir. Aun siendo religión, Kolakowski no desdeña el poder de la fe, que si bien la razón no alcanza a explicar, sí entiende que es componente de la “fecundidad de la cultura”<sup>62</sup>. Si a esto añadimos otro de sus más interesantes comentarios, que la tecnología elimina toda posible trascendencia, nos encontramos con algo interesante para este trabajo: la necesidad de encontrar nuevas vías para expresar nuestra capacidad para lo espiritual, los comportamientos grandiosos, cierta épica que se deslucen en los tiempos tecnológicos, en tiempos de capitalismo y egos malsanos. Necesitamos ejemplos, nuevos héroes, y estos aparecen en la novela, el cine o el cómic. En ocasiones excepcionales, un político; en exageradas ocasiones artistas de cine, de la música o deportistas.

Kolakowski nos recuerda que el mito debe eliminar la contingencia<sup>63</sup>, refiriendo a lo incondicionado. Menciona además la *humanitas*, el amor, la capacidad de darnos a los demás. Como diría Schopenhauer, esa entrega total es el único acto realmente moral; *Mitleid*, la compasión. Y estos valores irrenunciables de la auténtica mitología se pueden dar a través de diferentes manifestaciones artísticas, como una fantasía colectiva que transmite un valor determinado, iluminación comprensiva y no dogmática. Convince o inspira, más allá de la dinámica de las religiones de conseguir solidaridad y cooperación bajo la amenaza de un castigo. El mito, de esta forma, resulta un intento de comprender la muerte y el mal, pero no con la forma de una teodicea justificativa, sino que mantiene un espíritu de lucha frente al mal. Es cierto que supone en ocasiones una huida frente a algo, sea la muerte, el dolor, frustraciones de todo tipo o la ausencia del amor. Hoy, para superar la “indiferencia del mundo”, hemos desarrollado de forma casi

---

<sup>62</sup> *Ibíd.*, 29.

<sup>63</sup> *Ibíd.*, 17.

suicida la tecnología, que nos encierra en un mundo nuevo, que sentimos nuestro y nos hace sentir divinos. Lo veremos, muchas nuevas “mitologías” luchan contra la máquina, aunque sea desde la máquina.

Finalmente se pregunta si el mito es una sustancia excretada por el “órgano espiritual”. En cualquier caso, más allá de tratar de demostrar si existe un más allá, deberíamos aprovechar ese deseo, la necesidad de racionalizarlo, expresarlo o vivirlo. Aparece en el arte, en las iglesias o en una vivencia plena de la naturaleza. Es mitología para Durkheim la represión coercitiva integradora de la religión. Para Marx la proyección ideológica de la lucha de clases. Para el psicoanálisis cumple una función terapéutica. Para Bergson responde a conductas instintivas reprimidas.

### 1.7.SEMIOCLASTIA

Vamos a dedicar este pequeño punto a Roland Barthes y sus *Mitologías*<sup>64</sup>. Y es que considera, tampoco es ninguna sorpresa, al mito como un lenguaje, por lo que debe ser estudiado desde la semiología. Lo curioso de este habla es que su importancia, dice, no está en el contenido sino en la forma. Tal como se plantea el mito en este trabajo importan ambos aspectos, pero no deja de ser interesante la lectura de Barthes.

Importa la forma porque todo puede convertirse en mito con la debida sugestión. Es decir, surge del habla y no de la naturaleza, por lo que puede ser leído, descifrado. El mito es un metalenguaje, según Barthes, que juega con lenguajes previos como la lengua o la fotografía, mezclándolos. Así se construyen diferentes mitologías en campos como el cine, la publicidad o el cabaret. Se pueden enviar mensajes complejos de

---

<sup>64</sup> Barthes, Roland. *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 2005. Impreso.

estructura mítica en carteles del ejército, describe en particular uno donde un hombre negro vestido de militar francés mira supuestamente a la bandera tricolor. Es decir, una imagen compleja que trata de hacer pensar en lo grande del imperio, en que está formado de forma multiétnica, universal, libre.

Así como en el psicoanálisis “la conducta deforma el sentido manifiesto”, en el mito el concepto deforma el sentido. De hecho, aporta significado, jugando con conceptos históricos, contingentes, siempre con una carga alta de motivación, sobrecargando el mito de sentido. Convierte la historia contingente en naturaleza, en una estructura que no se entiende como un sistema semiológico, sino de forma inductiva, como si fuese un proceso causal.

Esta obra trata temas pequeño-burgueses, pues el habla despolitizada y en ocasiones superficial de los temas que trata son perfectos para este grupo. La cultura de masas se presenta semiológicamente como mitología, la percepción de la misma se aprehende de forma similar. Nos habla de publicidad, novela, detergentes, lucha libre o el *music-hall*. No se lee como lenguaje, se vive, dependiendo de un contexto social e histórico determinado, por eso nos habla de semioclastia, destruyendo un lenguaje muy particular en el que nadie estaba pensando. A nadie se le enseña a leer estas mitologías, como a nadie se le educa para extraer el contenido mitológico de un cómic.

### 1.8. *EL PODER DEL MITO*

Evidentemente el título hace referencia a uno de los libros clave de Joseph Campbell, quien ha defendido la capacidad aún existente de la mitología para

transformarnos e inspirarnos. Reconoce<sup>65</sup> que vivimos tiempos caóticos en cuestiones de fe, y no habla exclusivamente en la fe católica, sino en una fe universal en lo que podríamos llamar la “sustancia del órgano espiritual”, como definió Kolakowski. Concede a Freud razón cuando dice que los mitos son sueños públicos y los sueños mitos privados. Y esta actuación del mito puede y debe ser comprendida, puede servirnos para evolucionar en nuestras vidas. Destaca así a Jung cuando este sí otorga al mito características positivas, ya que para Jung el mito representa un papel social específico, *personae*, una máscara que nos permite funcionar socialmente, más superficial o profunda.

Campbell reconoce la similitud de toda mitología, en cualquier parte del mundo, quizá surgidas de nuestros miedos y naturaleza, de nuestros sueños, y trata de delimitar elementos que resulten positivos en esta nueva época. Nos acerca a oriente y relata alguna de sus experiencias. En un encuentro en Japón, uno de los anfitriones no supo explicarse acerca de su cultura y dijo: “no tenemos ideología, no tenemos teología. Bailamos”<sup>66</sup>. La actitud propuesta es dejarse llevar por el mito, jugar, fluir con el mundo inspirados por nuestra capacidad de ilusionarnos con esa capacidad para el despertar. Un *koan* no deja de ser una propuesta a resolver no por la razón, sino por un estado mental. Esa creatividad, esa asociación instantánea de ideas y sentimientos.

La mitología genera un “mapa interior” de nuestra experiencia<sup>67</sup>, y más allá de tratar de encontrar un sentido a la vida, lo importante es sentir esa emoción de “estar con vida”. Así, existe la posibilidad de sentir nuestra vida como nuestro propio mito, darle una orientación propia con el sentido de un viaje o misión. Desde una ontología

---

<sup>65</sup> Campbell, Joseph. *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Editorial Kairós, 2014. Impreso.

<sup>66</sup> *Ibid.*, 154.

<sup>67</sup> Campbell, Joseph. *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores, 1991. 10. Impreso.



personalista podemos crecer hacia miras más amplias, pues partir de Dios nos cuesta, es demasiado perfecto, y nosotros ciertamente imperfectos. El mito aparece como una “pista de nuestras potencialidades”, una canalización de nuestras energías hacia un estado de consciencia más pleno y abierto. En sentido tanto mundano como espiritual; quizá ambas cosas se dan en el mismo momento, no son en absoluto excluyentes, pensemos que muchos mitos están protagonizados por hombres y mujeres, semidioses o héroes e incluso los dioses antropomorfos son ejemplo para hombres y mujeres.

Pero todo parece avanzar tan rápido que los viejos mitos parecen desvanecerse, y los nuevos no se generan con la rapidez suficiente. Desde luego espera Campbell que los nuevos mitos sean pacíficos e inviten a la no agresión, que ayuden al despertar de nuestros mejores instintos e ideas. Por una parte, al igual que otros nombres que ya hemos citado, Campbell nos habla de religiones y creencias. Pero nos habla también de las antiguas mitologías, de todas ellas, pues aún son disfrutadas como lecturas, como herramientas pedagógicas para la historia o la moral. Y va más allá, es de los pocos que introduce los nuevos elementos. *El poder del mito* son conversaciones con Bill Moyers en las que en algún momento narra su encuentro con George Lucas en su rancho Skywalker. Cuando juntos visionaron *Star Wars*, la primera de las películas de los años 70, Campbell tuvo claro que reflejaba punto por punto el camino del héroe<sup>68</sup>, que trata en su idea universal del monomito: el suceso mágico que arrastra al personaje a la aventura, la negación y posterior aceptación de una emoción, el viaje interior y el despertar, la lucha por el bien común...

Campbell considera una nueva mitología, que se convierte en una necesidad espiritual y social mientras las viejas estructuras sociales se desmoronan y mutan. Nos

---

<sup>68</sup> *Ibíd.*, 6.

decía Malinowski (mentando a Durkheim) que la sociedad posee la capacidad de hacernos sentir lo divino gracias al poder que detenta sobre todos nosotros; lo mismo que es Dios para sus adoradores. Continúa Malinowski acerca de la magia, la cual “proporciona al primitivo una firme creencia en su poder de salir con éxito, una técnica mental y pragmática definida allí donde sus medios le fallan”<sup>69</sup>. Como diría Campbell, “la tecnología no nos salvará”. El mito cumple una función similar a esta magia, la narración nos abre caminos, soluciones, nos impulsa a creer en nuestras victorias personales. Las nuevas imágenes “surgirán de la vida presente y de la experiencia proveniente de todas partes, y el orden moral que sustentarán será el de la mónada del conjunto de la humanidad”<sup>70</sup>. Y esto sería algo así como reconocer que...

#### 1.9.LOS MITOS EVOLUCIONAN

La idea es absurdamente obvia. El mito ha sido transmitido en un principio oralmente, cultura de masas a la antigua. Esto ha conseguido que las versiones se disparasen con el tiempo, el mito es mutante y no sólo se adapta al buen hacer y sentido del gusto de un artista que lo cantó o escribió en una tragedia. El mito cambia acorde a los tiempos, a los deseos, miedos y necesidades del pueblo al que inspira.

Prometeo fue encadenado en el Cáucaso y devorado rutinariamente por un águila. Por siempre jamás. O no, existe alguna versión donde Zeus, o quizá ya Júpiter (otra forma de evolución), se compadeció y permitió que Heracles (o Hércules) lo liberase. El robo del conocimiento trae consecuencias, jugar a ser dioses nos condena.

---

<sup>69</sup> Malinowski, Bronislaw. *Magia, ciencia y religión*. Barcelona: Planeta-De Agostini, 1993. 13, 163. Impreso.

<sup>70</sup> Campbell, Joseph. *Las extensiones interiores del espacio exterior*. Girona: Ediciones Atalanta, 2013. 26. Impreso.

Prometeo se transformó hace un tiempo en Frankenstein, recordemos que la novela se titula *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Y su figura, la de Prometeo, ha servido de inspiración al manga *Appleseed* de Shirow Masamune. Clásico manga de futuros postapocalípticos donde cada capítulo lleva el nombre del titán por alguna parte. Estos cómics son prueba del crimen del progreso científico contra Japón: la desolación de la gran bomba, la única nación/cultura que ha recibido el impacto. Lo estudiaremos.

Y más. El cristianismo transformó en Europa mitos y religiones de toda clase. Los vikingos vieron como el papel de sus mujeres cambiaba en sus leyendas o, quizá sea más preciso decirlo así, desaparecía. Arturo se transformó al cristianismo con el grial y, posteriormente, como veremos, siguió su evolución hasta llegar a, precisamente, *Star Wars*. Lo explicaremos. El sentido de todas estas historias ha sufrido cambios, permanece la esencia de algún modo, quizá en el inconsciente colectivo, pero adecuándose al siglo XX, y al XXI... Es la libertad del mito, que no de las religiones, cuyos dogmas no pueden sino matizarse por no perder el hilo de la realidad social y política. Pero el mito se presenta en sus cualidades más esplendorosas, la creatividad y la libertad, la necesidad de expresión de algo que llevamos dentro y no encuentra otra herramienta para mostrarse.

Edipo el Labdácida, un hombre, se enfrentó al destino y perdió. El mito nos habló de la imposibilidad de engañar a los hados, a lo que está escrito, de libertad de elección. Nos habló de aceptación y descubrimiento cuando, ya anciano, Edipo llega ciego a Colono. Carlos García Gual<sup>71</sup> estudia la evolución de Edipo desde el mito original, ya complejo y lleno de matices únicos (único héroe que se automutila), pasando por las tragedias de Sófocles o Séneca hasta su importancia en la psicología

---

<sup>71</sup> García Gual, Carlos. *Enigmático Edipo. Mito y tragedia*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2012. Impreso.

freudiana. Los complejos se inspiran en figuras míticas que, como los sueños, reflejan necesidades y características de nuestra psique. Se infiltran en el inconsciente colectivo Edipo, Electra o Narciso, y ayudan a definir un poco más lo que somos. Edipo tiene su repercusión en la psicología, en el más famoso de los complejos de Freud. Además, ha seguido inspirando a artistas de todo tipo a lo largo del tiempo, el mito continúa vivo: Voltaire, Jean Cocteau, Dürrenmatt, Pier Paolo Pasolini...

Y si Edipo derivó en psicología, Dioniso en filosofía<sup>72</sup>. Es un dios alegórico, iconográfico, que puede referir a un personaje, una actitud ante la vida, una filosofía, la creatividad. Hoy representa una figura iniciada por Nietzsche, girando en torno a lo irracional, problema acuciante en la sociedad contemporánea. Nietzsche hizo suya la creatividad imaginativa e instintiva del dios como medio cognitivo. Una cuestión de *ethos*, una manera de entender la vida, base en principio poco pertinente como argumento filosófico. Ahora es momento de encontrar la inspiración del mito como apoyo al conocimiento. Filosofía como arte, embriagada del espíritu dionisiaco. Para Nietzsche la lucha entre Apolo, exquisito, bello, normativo y el vital, irracional e incluso destructivo Dioniso es una cuestión estética. Esta visión artística y creativa de su filosofía es la del mito que busca este trabajo, una actitud de búsqueda de verdades más o menos ocultas, necesarias, esencias, naturalezas. Una actitud de cambio y descubrimiento que permita sentir al mito como Nietzsche lo entendió, transhistórico, perenne y pugnando por iniciar un nuevo tiempo. Y sí, estético.

Si volvemos a Edipo, Peter Munz<sup>73</sup> cita a Lévi-Strauss cuando este se refiere al análisis estructural de los mismos, asegurando que debemos tener en cuenta toda

---

<sup>72</sup> Mariño Sánchez, Diego. *Injertando a Dioniso. Las interpretaciones del dios, de nuestros días a la Antigüedad*. Madrid: Siglo XXI, 2014. Impreso.

<sup>73</sup> Munz, Peter. *Cuando se quiebra la rama dorada. ¿Estructuralismo o tipología?* México, D.F.: FCE, 1986. 52-53.

versión del mito. Edipo está en Sófocles, pero también está en Freud. Por lo tanto, no hay una versión *auténtica o absoluta* del mito. De hecho, nos dice, no hay un mito de Edipo, sino muchos relatos diferentes del mito. Esta es una idea que en mi opinión es primordial, al menos en la exposición de esta tesis y en el desarrollo de los diferentes análisis de mitos contemporáneos que propongo más adelante.

#### 1.10.MITODOLOGÍA

Sí, llegados al siglo XX el concepto de mito, su permanencia o evolución, su uso y disfrute ya tienen un largo recorrido que merece atención. Gilbert Durand<sup>74</sup> propone una mitología que da cuenta de los cambios que la mitología sufre, su sentido, su simbolismo. Consciente de que a mediados del XIX la revolución industrial provocó una revolución absoluta, de que poco a poco los medios de comunicación, la fotografía o el cine, la época de la reproductibilidad de la obra de arte nos llevan a una transformación de la cultura y el mito, donde la imagen cobra vital importancia. Es la época en que se universaliza a Freud, y no sólo en ámbitos académicos, la televisión, la prensa más y menos seria crean nuevos mitos, con un nuevo simbolismo. La idea de lo que somos ha cambiado, no solo Nietzsche mata a Dios, Darwin y ahora Freud hacen tambalear la solidez de lo espiritual, que de mil formas trata de regresar. Eso sí, de maneras a veces insospechadas, como en corrientes estilo *New Age*, gurús de todo tipo, artistas de la farándula.

Durand introduce el concepto de “cuenca semántica”, dimensión temporal que abarca desde mediados del XIX, como decíamos, hasta hoy. Refiere la cuenca a las

---

<sup>74</sup> Durand, Gilbert. *Mitos y sociedades. Introducción a la mitología*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2003.

distintas corrientes dentro de un medio cultural, a los que llama “torrentes”, y que surgen de acontecimientos sociales, científicos etc. Se produce una “división de aguas” formando escuelas, corrientes, partidos que delimitan fronteras, y es entonces cuando se producen enfrentamientos en lo imaginario. Las “confluencias” son la necesidad de estas corrientes de ser reconocidas por la autoridad o personajes influyentes. Se le da entonces “nombre al río”, a partir de un personaje real o ficticio que tipifica esta cuenca semántica. Con posterioridad se consolida a nivel de estilo, filosófico o racional, con ayuda de los teóricos. Finalmente, la corriente se divide formando “deltas” hasta extinguirse, captada por corrientes aledañas.

Durand, en la obra comentada, explica nuestra cuenca desde un punto de vista muy europeo, a partir del romanticismo y la *Naturphilosophie*, una época simbolista y decadente. Por supuesto esta cuenca es transformada por Freud y Jung. Nuestra escasa capacidad para comprender o vivir desde una perspectiva histórica del mundo y la cultura, es una opinión, no permite que alcancemos de forma plena el sentido mítico de este momento, sus personajes y sentidos. Desgraciadamente la imagen ha conseguido convertir en héroes dadores de sentido a demasiados entes vacíos. Mientras, la sociedad desarrolla un superyó dependiente de poderes jurídicos e institucionales, reglas pedagógicas, códigos, incluso de las ambiciones utópicas.

Sí, llega el momento en que para bien o para mal determinados personajes de la historia o de la literatura, a modo mítico, hacen confluir intereses, ideas, utopías en un nuevo *numen* mítico que la masa absorbe y reagrupa en un nuevo torrente. Durand cita personajes como Alejandro Magno, Juana de Arco, Napoleón o incluso Hitler; el “huracán devastador de las estepas”, que dijo Jung. Precisamente, Jung en sus

memorias<sup>75</sup> recuerda como, augurando la segunda gran guerra, muchos pacientes soñaban con Wotan, nombre germánico de Odín, como un sueño-símbolo que predice lo que esta “cuenca semántica” llevaba tiempo vaticinando. Se produce, volvemos con Durand, una mitología contestataria, con nuevos Prometeos convertidos en Faustos, más Dionisos, Orfeos... que han tenido en la literatura mil nuevas versiones, además de subyacer su sentido bajo las aguas de la “cuenca”.

Y mientras el mito se transforma con la técnica (el mismo Julio Verne se convierte en un optimista Prometeo que gracias a la ciencia sueña con viajes imposibles), nos dibuja nuevas utopías hasta convertir en héroes a Aldrin y Armstrong. De Collins pocos se acuerdan. Aunque ya no es el del aventurero el rol que destaca sobre los demás. Durand nos habla de los roles valorizados específicos predominantes: el periodista, el burócrata, el sindicalista, el político, los ídolos del deporte y el cine, las grandes fortunas... Y cada vez somos más inconscientes de su potencial mítico tantas veces malinterpretado, tantas veces vacío o pernicioso. La cuenca semántica es clave a la hora de analizar cualquier mito contemporáneo, incluso de forma retrospectiva. Ya que citamos astronautas, la interpretación que Marshall McLuhan aporta acerca de la astronauta rusa Valentina Tereshkova<sup>76</sup> cambia el uso del icono en 2019. Asume, no sin razón, que la preciosa y pequeña Valentina es un intento de restar valor a los masculinos astronautas americanos. Hoy, Valentina es un icono del feminismo. Los tiempos cambian.

---

<sup>75</sup> Jung, Carl Gustav. *Recuerdos, sueños, pensamientos*. Barcelona: Seix Barral, 2012. Impreso.

<sup>76</sup> McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1996. 343. Impreso.

### 1.11.MITOCRÍTICA Y MITOANÁLISIS<sup>77</sup>

Tras el método de acercamiento al mito de Durand, de forma breve repasamos dos conceptos que serán interesantes de cara a los análisis que se proponen en el último apartado. Antes de comentar estas ideas, Durand insiste en el carácter simbólico de nuestro pensamiento, destacando el carácter *optimal*<sup>78</sup> del mito/símbolo, es decir, es el mejor medio para evocar lo imposible de percibir, imaginar o comprender. *Sapiens* presenta una mediatez neuropsicológica que nos lleva al razonamiento simbólico, a una actividad psíquica que no depende del instinto unívoco animal. Durand se para a tratar el cerebro humano, en su aspecto mamífero, es decir, el rinencéfalo, el cerebro límbico, y el palencéfalo, más reptiliano y agresivo. Este cerebro límbico es emocional, fantasioso, ideológico etc. cuando trabaja junto al neocéfalo<sup>79</sup>. Durand parafrasea a Ernst Cassirer cuando consideraba que toda actividad humana respondía “al conjunto de todas las formas simbólicas diversificadas”, todo nuestro universo refiere al que llamaba “universo simbólico”<sup>80</sup>. Y esto, evidentemente, afecta a la filosofía, a los sistemas religiosos o a las instituciones sociales.

Y, recordemos, el mito llegó antes que la escritura. El mito es metalenguaje, como aseguraba Claude Lévi-Strauss<sup>81</sup>, un lenguaje muy complejo. Además, responde a los arquetipos del inconsciente colectivo que Jung universalizó, es decir, el arquetipo responde al dilema mítico por su carácter dinámico, buscando puntos de aplicación. Durand traduce esto de forma muy interesante: el concepto de realidad depende de la estructura que le damos, que construimos, y esa estructura es simbólica y deviene del

---

<sup>77</sup> Este apartado se centra en la obra de Durand, Gilbert. *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1993. Impreso.

<sup>78</sup> Cursiva de Durand.

<sup>79</sup> Desde 1993 la nomenclatura de las áreas cerebrales a las que refiere Durand han cambiado sensiblemente. Respeto los términos escogidos por el autor, ya que no afectan al desarrollo de esta tesis.

<sup>80</sup> *Ibíd.*, 23.

<sup>81</sup> Lévi-Strauss, Claude. *Antropología estructural*. México D.F.: Siglo xxi editores, 1990. Impreso.



pensamiento mítico. Arquetipos que otros consideraron *Elementargedanken*, “ideas elementales”, como denominó Adolf Bastian, tan cercanas a los ideales platónicas, o las “mónadas culturales” de Leo Frobenius, estructuras sociológicas que surgen de la imaginación de los sueños y la actitud psicológica que producen. Para James G. Frazer, en *La rama dorada*, el efecto de causas parecidas que actúan de forma similar en la constitución de todas las personas, sean de donde sean, pues nuestra psique es siempre más o menos la misma.<sup>82</sup>

Durand habla de literatura, de las grandes obras, que hablan del hombre (y de la mujer, debemos añadir). Estas obras, algunas lejanas en el tiempo, no nos hablan de la psicología del autor, al menos no le interesa esa lectura, sino de la psicología de la misma obra y de cierto sentido ontológico de lo que somos. Durand anula el sentido psíquico y prefiere sentirlo como *neumático*. Es entonces cuando propone la mitocrítica como el uso del método de la crítica literaria o artística que centra el proceso de comprensión en el relato mítico inherente a la obra. Una síntesis de otros modelos o tipos de crítica, preocupado de que tenga en cuenta el entorno, el momento, la cultura en la que está inmersa, además de una crítica psicológica y psicoanalítica, una suerte de “psicoanálisis existencial” del autor, las estructuras del texto... Busca el ser de la obra confrontándolo con el universo mítico del lector y con el universo que surge de la lectura de la obra. Este será un proceso que trataré de tomar como modelo en los análisis del último apartado, entre otros aspectos, lo que propongo como articulación del tiempo mítico.

El mitoanálisis se estructura sobre el modelo del psicoanálisis. Como método científico para extraer sentido psicológico y también sociológico. Refiere a los estudios

---

<sup>82</sup> Campbell, Joseph. *Las extensiones interiores del espacio exterior*. Girona: Ediciones Atalanta, 2013. 13-14, 40-41 y 103. Impreso.

de Freud y su conexión con la mitología griega, incluso en su posible relación con un sentido sociológico y sociohistórico. Durand parte de un “mito ideal” para estudiar sus fluctuaciones en el tiempo, de cómo sus mitemas nucleares mutan con el tiempo, respondiendo a cambios estructurales de la sociedad y cómo expresan derivas psicológicas de diversa índole. No seguiré tanto el método del mitoanálisis pues no soy psicólogo, pero, hablando de psicología damos paso al siguiente punto.

## 2. PSIQUE TAMBIÉN ERA UN PERSONAJE MITOLÓGICO

Y es que avanzando en el asunto nos damos cuenta de que no se puede trabajar sobre el mito desde áreas o ciencias independientes. Se puede intentar, pero en cuanto el mito entra en acción consigue enlazar todo tipo de ámbitos y ciencias. Es lo estimulante del mito, su carácter universal, proteico. Así, este apartado dedicado a la psicología arranca con unos breves apuntes de Claude Lévi-Strauss<sup>83</sup> acerca de Freud. Lévi-Strauss, estudiando *Tótem y tabú*, comprueba cómo Freud establece correspondencias entre la vida psíquica del salvaje con la neurosis. Lévi-Strauss no considera neurótico al salvaje, más bien la neurosis refleja en mayor grado una vida psíquica que responde a la estructura de muchos mitos, y que todos llevamos dentro. De ahí que los problemas míticos de los jíbaros con el incesto con la madre respondan en gran medida al complejo de Edipo freudiano. Llegaremos al arquetipo jungiano, mientras vemos como el mito se sumerge en nuestra mente; como decía Lévi-Strauss “no pretendemos mostrar cómo piensan los hombres en los mitos, sino cómo los mitos se piensan en los hombres, sin que ellos lo noten”<sup>84</sup>. Decía Malinowski que el mito afirma una realidad primitiva que subsiste, como un modelo retrospectivo de valores y orden social. Satisface profundas necesidades religiosas y morales, codificando las creencias.<sup>85</sup>

La cuestión es que Freud, como también Max Müller, consideró a los mitos como si estos fueran un psicoanalista. Es decir, con un código único y exclusivo. Pero no es así, no se dieron cuenta de que en realidad los mitos tienen contenidos y sentidos múltiples que se superponen. Todos juntos pueden establecer sentidos complejos, no

---

<sup>83</sup> Lévi-Strauss, Claude. “Capítulo 14”. *La alfarera celosa*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2008. Impreso.

<sup>84</sup> Lévi-Strauss, Claude. *Mitológicas. Lo crudo y lo cocido*. México: Fondo de Cultura Económica, 2013. Impreso.

<sup>85</sup> Malinowski, Bronislaw. *Estudios de psicología primitiva. El complejo de Edipo*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1982. 27, 79. +Impreso.

unívocos. En todo caso la relación del mito con la psique ha sido comprobada científicamente (al menos así lo diría Freud). Además, parte de la psique, de su funcionalidad, es el sueño, y aquí Freud establece una singular vinculación. El carácter onírico de los sueños nos llega desde su condición fantásica y de su sentido simbólico, poco claro en ocasiones, pero siempre con ese ánimo de transmitir algo importante. Lo fundamental es que parece codificado y Freud desea encontrar la mecánica de desciframiento<sup>86</sup>. En cualquier caso, y tras los intentos de búsqueda de sentidos a través de la asociación libre, lo importante es que llegamos a la misma conclusión: los sueños son símbolos, la mente es simbólica. La asociación libre es un primer e ingenuo intento de dar sentido personal al sueño; después se suman, poco a poco, factores tan importantes como las circunstancias familiares y, por supuesto, culturales.

## 2.1.LOS SUEÑOS Y SU NATURALEZA MÍTICA, Y VICEVERSA

Esto que refiere al mito no se diferencia mucho de sus teorías acerca de los sueños y su interpretación, lo que da que pensar. Nuestra mecánica cerebral simbólica nos lleva a crear y buscar sentidos en todo, algunos evidentes, otros metafóricos, retorcidos y, según Sigmund Freud, muy sexuales. El sueño y el mito están íntimamente relacionados, con sentidos ocultos, que tratamos de desvelar. Freud encuentra dos maneras de destapar este sentido desde la tradición popular. Por una parte, el puro simbolismo, donde un contenido, una imagen, sustituye a otro de tipo psíquico. Algo que, como dice, usan los literatos en sus novelas. En el otro método, de cifrado, los sueños aparecen como una escritura secreta, con la posibilidad de traducir cada signo. Este tipo de lecturas, ambos métodos, suelen comprenderse como un anuncio de lo que

---

<sup>86</sup> Freud, Sigmund. *Introducción al psicoanálisis*. Madrid: Alianza Editorial, 2002. Impreso.

puede ocurrir, nos previenen sobre el futuro, o así lo sentimos<sup>87</sup>. De este modo, buscando signos, traduciendo psíquicamente, Freud no se centra en absoluto en la totalidad del sueño, sino en fragmentos del contenido. Busca las “ideas ocultas”<sup>88</sup>.

El sueño comparte con el mito ese carácter evocador, la búsqueda de sentidos. Los sueños representan sueños cumplidos o, quizá, temores cumplidos. En ocasiones son un recuerdo que desea salir a flote, una pregunta, una reflexión<sup>89</sup>. Siempre que hablamos de sueños, o cuando leemos una historia o la vemos en una pantalla de cine, nuestra mente entra en una mecánica diferente, esperamos siempre, con ansiedad, que se desvele la verdad, el misterio. Parece tener un contenido poderoso, desvelamiento de verdades profundas, primeras, casi oraculares. Y eso es exactamente lo mismo que sucede en los mitos. Sabemos que hablan de temas fundamentales, morales, importantes, de descubrimiento de lo que somos. Los mitos muestran una mecánica idéntica al sueño. Primera regla del juego: todo puede suceder. Segunda: prepárate para enfrentarte a la verdad.

Y sí, el sueño piensa, cavila de forma inconsciente. Muestra de forma ambigua, desbordando imaginación, lo que Freud llamaba *distorsión onírica*<sup>90</sup>. Sin embargo, y como ya hemos visto en el caso de los literatos, durante la vigilia consciente el cerebro puede funcionar de modo parecido. Sin previo aviso, tenemos una ocurrencia, una suerte de razonamiento inconsciente surgido por quién sabe qué estímulo. Eso parecía pasarle, nos dice Freud, a Goethe o a Helmholtz. Las mismas fuerzas anímicas subyacen a procesos conscientes e inconscientes, a la vigilia y al sueño<sup>91</sup>. Las mismas fuerzas y la misma moral, pues existe cierta moral en los sueños. Algo que parecía preocupar a

---

<sup>87</sup> Freud, Sigmund. *La interpretación de los sueños*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2006. 99-101. Impreso.

<sup>88</sup> *Ibíd.*, 106.

<sup>89</sup> *Ibíd.*, 127-129.

<sup>90</sup> *Ibíd.*, 154-155.

<sup>91</sup> *Ibíd.*, 528-529.

Freud, pues cita a no pocos colegas a la hora de manifestar que la moral onírica, inconsciente, responde a la moral de la persona en la vigilia, lo que parece gustarle. Es cierto que la moral se desvirtúa en el sueño, se pierde, y las personas de alta calidad moral se sentirán incómodas, culpables<sup>92</sup>. Buscarán el sentido del sueño en ese fragmento, pleno de significado. Lo mismo sucede en el mito o en las narraciones que analizaremos más adelante, lo que realmente importa es el contenido moral de las acciones y elecciones de los personajes. Un solo acto moral, bueno o malo, al fin de la narración, da sentido a la historia. Nos hace sentir bien, o terriblemente mal. Si no es lo que nos motiva en una película, esa película no tiene carácter mítico, sin lugar a dudas. Hoy, desgraciadamente, demasiados efectos especiales, demasiada acción, pueden conseguir que el mensaje quede oculto.

Escribió, en las *Cartas a Fliess*: “*La inmortalidad, recompensa, todo el más allá son tales figuraciones de nuestro interior psíquico. ¿Chifladuras? Psico-mitología*”<sup>93</sup>.

Un aparato psíquico que se revela en los sueños, integrando nuestro mundo infantil, y no solo eso, además, en los sueños encuentra el rastro de nuestra infancia filogenética, el desarrollo del ser humano<sup>94</sup>. El mito, como hemos visto, guarda similitud con los sueños, y su mecánica es comprendida por Roland Barthes de esta manera. Entiende que, para Freud, significado y significante se unen en el sueño, unión funcional que en el mito adquiere una nueva dimensión: un “sistema semiológico segundo”. El signo, como asociación de concepto e imagen en el primer sistema, deviene como mero significante en el mito. Una globalidad de signos que se convierte en sistema lingüístico del mito, para después llegar al mito propiamente, una segunda lengua, un meta-

---

<sup>92</sup> *Ibíd.*, 72-74.

<sup>93</sup> López Herrero, Luis-Salvador. *Mito y poesía en el psicoanálisis. Una experiencia a lo real*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2008. 163. Impreso.

<sup>94</sup> *Ibíd.*, 204.

lenguaje, algo que no parece muy diferente de los sueños. Barthes ejemplifica esto en la conocida y ya citada imagen de una cubierta del Paris-Match. El significante es todo este sistema previo que da lugar a un significado de cierta complejidad: Francia como gran nación, postcolonial, donde todos tienen cabida, fuerte y libre.<sup>95</sup> Para Susanne K. Langer el mito comenzó en la fantasía, forma primaria y subjetiva del fenómeno del sueño. Cualquier historia, incluso en su forma más sencilla es un derivado de la narrativa del sueño.<sup>96</sup>

Fue un gran logro de Freud el pensar como los mitos. De alguna manera se dio cuenta de que así lo hacía, de modo que pudo establecer la analogía entre la mecánica simbólica de nuestra mente, los sueños y la mitología. Y no fue el único.

## 2.2. ARQUETIPO E INCONSCIENTE COLECTIVO<sup>97</sup>

El que fuera discípulo, colega de Freud, otro de los que se alejó finalmente de su dominante sombra, Carl Gustav Jung, profundizó aún más en la psique mitológica que el maestro. Para él el inconsciente freudiano es un lugar de reunión de contenidos olvidados y reprimidos, de tipo personal, por eso lo denominó *inconsciente personal*<sup>98</sup>. Pero reposa en otro más profundo e innato, lo que llamó inconsciente colectivo; lo que Lévy-Bruhl consideró representaciones colectivas, formas simbólicas de cosmovisiones primitivas. Entiende el arquetipo como un contenido inconsciente, que al hacerse consciente cambia de acuerdo a la personalidad del individuo. Jung dice considerarse el

---

<sup>95</sup> Barthes, Roland y Sebag, Lucien. *Del mito a la ciencia*. Caracas: Universidad Central de Venezuela. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. División de Publicaciones, 1972. 14-16. Impreso.

<sup>96</sup> Langer, Susanne K. *Philosophy In A New Key. A study in the symbolism of reason, rite and art*. New York: Mentor Books, 1951. 148, 150. Impreso.

<sup>97</sup> Apartado propuesto a partir de la lectura de Jung, Carl Gustav. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós, 2010. Impreso.

<sup>98</sup> *Cursivas de Jung. Ibid.*, 10.

primero en darse cuenta de que los mitos “son ante todo manifestaciones psíquicas que reflejan la naturaleza del alma”. Es más, la individualidad se construye a partir de fantasías colectivas además de represiones personales; es decir, nos identificamos con la psique colectiva. Estas imágenes son, además, imágenes colectivas que Jung considera de carácter más o menos mitológico y, a través de una inconsciente compensación, refieren a problemas religiosos, filosóficos o morales.<sup>99</sup> Jung aludía a su maestro al recordar lo que este denominaba “remantes arcaicos”, imágenes de la mente que no tienen presencia en la vida del individuo, aparentes formas innatas y heredadas por nuestra mente.<sup>100</sup> Como crítica, el inconsciente colectivo parece formar una serie de símbolos generales, arquetipos, que no parece contrastar. Estadísticamente, Kirk critica la falta de rigor de Jung, y Piaget señala, sin ir más lejos, el desprecio de Jung por la lógica y la racionalidad, demasiado influenciado por el pensamiento mitológico y simbólico, adoptando una actitud antirracionalista<sup>101</sup>.

Es el dogma lo que reemplaza el inconsciente colectivo, lo reformula, hace perder su significado psicológico. La vida católica, el dogma, no representa la problemática psicológica. El mito habla de lo que realmente nos importa, una intranquilidad donde “nos va nuestro ser o no-ser” espiritual. Desde luego, para Jung, esa vida espiritual, esa cualidad es consustancial al ser humano; no importa, entiendo, el hecho de ser o no creyente, esa búsqueda más o menos inconsciente despierta en todos, apoyándose en el inconsciente colectivo. De este modo, el arquetipo presenta un contenido numinoso que actúa con cierta autonomía, y que no aparece solo gracias a la razón, sino de forma dialéctica, en forma de diálogo o discusión. Actividad fantasiosa,

---

<sup>99</sup> Jung, Carl Gustav. *Las relaciones entre el yo y el inconsciente*. Barcelona: Paidós, 2014. 73, 90, 112. Impreso.

<sup>100</sup> Jung, Carl Gustav. *El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1995. 67. Impreso.

<sup>101</sup> Kirk, G. S. *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006. 334, 335. Impreso.



diálogo creativo, que recuerda al delirio esquizofrénico, neurótico y, en menor medida, aunque se podría dudar en un primer momento, a una persona sin trastorno alguno. No son formas de pensamiento heredadas de forma individual, sino posibilidades de representación universales que permiten una riqueza ilimitada, aunque siempre esté de base ese arquetipo universal.

No es difícil comprender entonces como Jung encontró una analogía clara con la idea platónica, idea que facilitaba la representación del concepto, aunque no tuviese validez empírica. En este caso no suponen recreaciones inconscientes, sino que dependen de la fantasía creadora del filósofo, que hace visible las imágenes primordiales. Dios, más adelante, cuando la razón exige certezas, se verá relegado y sustituido por agentes inconscientes; para Schopenhauer será voluntad sin conciencia, para Hegel, razón y espíritu fraguando su Filosofía del Estado.

Encontramos en Jung, además, un aspecto que nos resultará especialmente interesante, y es la búsqueda de nuestra psique de modelos, de jerarquías que validan nuestra presencia en el mundo, con sentido, como protección. Así, en un primer momento son los padres (por lo que tendremos en cuenta la teoría del apego), como mito primero, que en la adolescencia nos desilusionan y pueden sustituirse por Dios u otros modelos. Los contenidos de la conciencia que actúan en estos procesos no son simbólicos para Jung, sino sintomáticos, semióticos en tanto que nos indican algo. El arquetipo tiene carácter mágico, numinoso, decididamente espiritual para Jung. Es decir, más allá de una posibilidad real de lo divino, el arquetipo actúa provocando visiones filosóficas y religiosas. Nos dice que, desde un punto de vista psicológico, la idea de

Dios es un fenómeno real, aunque subjetivo<sup>102</sup>. Aquí entramos en lo que en psicología se denomina proyección, lanzando a otro los daños inconscientes, deseos o represiones, que pueden simbolizarse de forma arquetípica. Jung establece una curiosa modalidad de propuesta analítica a través de los símbolos del tarot como explicación psicológica; como él mismo dice la “teoría de la alquimia no es otra cosa que una proyección de contenidos inconscientes, esto es, de las formas arquetípicas que son propias a todas las elaboraciones de la fantasía” entre el mito, el cuento y los sueños.<sup>103</sup>

Miedo, sin ir más lejos, objeto del mito eterno del héroe. De ahí que considere, como también lo consideró Campbell, que todos vivimos un mito, una vida heroica donde “el precio del héroe es su lucha con el dragón”. El arquetipo responde a una imagen del instinto hacia la cual nuestra naturaleza se dirige. La precaución debe tomarse a la hora de descubrir la carga de conciencia colectiva, a mayor carga, más pierde el yo su significación práctica. Así surge el hombre masa, tema que veremos en el último apartado. La conciencia reformada, evolucionada, comienza con la sabiduría que llega en forma de *koan*, o bien como la iluminación mística de San Juan de la Cruz. Así, de forma individual, iniciaremos un camino evolutivo, “que tomará una humanidad futura”. Es un proceso psíquico límite, escribe Jung, por lo que encuentra –él también– analogía con psicopatologías. Por otra parte, desde el campo de la salud mental, se considera similar el funcionamiento cerebral de un delirio psicótico al de la mente adolescente<sup>104</sup>. Éste, a menudo, considera su persona como especial, víctima de las *sincronicidades* que el mismo Jung definió; como si el mundo le enviase mensajes, como si el universo conspirase. La adolescencia es una etapa de conformación del

---

<sup>102</sup> Jung, Carl Gustav. *Símbolos de transformación (Edición revisada y aumentada de Transformaciones y símbolos de la libido)*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1990. 110. Impreso.

<sup>103</sup> Jung, Carl Gustav. *La psicología de la transferencia*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1954. 39, 187. Impreso.

<sup>104</sup> Psicothema 2012. Vol. 24, nº 1, pp. 1—9 ISSN 0214 — 9915 CODEN PSOTEG www.psicothema.com Copyright © 2012 Psicothema

mundo y de sentido, en ocasiones un trasvase violento de modelos. Este es otro detalle importante a la hora de escoger los mitos de los que haremos mitocrítica en el último apartado.

Dentro del concepto de sincronicidad, es curioso como múltiples disciplinas hacen uso de esta coincidencia portadora de mensaje. Según Jung, la intuición es una de nuestras funciones para comprender la realidad, atenta a la sincronicidad, lo que nos permite tomar conciencia del momento y tomar decisiones importantes, nos ayuda a pasar a la acción; la llamada a la aventura. Jung ha sido inspiración para psicólogos, pero también para personas que estudian el tarot o la astrología. Si lo menciono en este momento es precisamente porque el mito también se encuentra en estas artes, como búsqueda de un sentido, misión, más allá del conocimiento racional. La ciencia, cualquiera de ellas, no ha podido sustituir todavía a la magia o la religión. Muchas personas siguen necesitando el estímulo de la magia o el mito, la señal trascendente.<sup>105</sup>

Kirk, por otra parte, se cuestiona la presencia del arquetipo, que realmente exista una forma específica como para considerarlos significativos. Kirk sospecha que los símbolos colectivos junguianos responden a ciertas ideas fundamentales, siendo entonces confuso el concepto de arquetipo.<sup>106</sup> Jean Libis tampoco encuentra demasiado claras las ideas de Jung; Libis entiende el arquetipo como “posibilidades performadas”, formas simbólicas, imágenes instintivas que no dependen de la inteligencia, son

---

<sup>105</sup> Mielczareck, Vanessa. *Inteligencia intuitiva*. Barcelona: Editorial Kairós, 2008.10-11, 23-24, 146-147. Impreso. Precisamente esta autora trata a partir de Jung ciertas ideas que llega a enlazar con la astrología, en una construcción con todo el sentido. Es más, a partir del arquetipo, y de la teoría de modelos, propone ejercicios de autoterapia que consisten en lo que llama *modelos de confianza*. Invita a escoger un personaje público al que admiremos o atribuyamos una cualidad especial, e invocarlo en la intimidad, imaginando cómo se comporta, cómo nos traslada esa cualidad admirada y que nos da confianza. Similar a procesos mágicos recomendados por el escritor Alan Moore, como veremos más adelante.

<sup>106</sup> Kirk, G. S. *La naturaleza de los mitos griegos*. Barcelona: Argos Vergara, 1984. 65, 66. Impreso.

“potencialidades funcionales”, “organización biológica de nuestro funcionamiento psíquico”<sup>107</sup>.

Por egoísmo propio, en vías de desarrollar este trabajo, me interesa esta doble visión del asunto. Por una parte, el arquetipo supone un aliciente casi mágico dentro de la psicología, que despierta nuestro deseo de mito; por otra ayuda a crear una analogía entre arquetipo y ciertos estereotipos que la narrativa actual perpetúa, o corrige, transforma y suponen parte de una cultura colectiva, muchas veces aceptado de manera inconsciente. Me interesa especialmente en el capítulo dedicado al tema del género.

Decía Jung que el inconsciente no engaña, así quizá remita a estereotipos culturales si nos cuesta creer el arquetipo como impreso en nuestra red neuronal, en nuestros genes. Al igual que su idea de símbolo, que no entiende como alegoría, sino como “la imagen de un contenido trascendente a la conciencia. Y estos contenidos son reales, por lo que debemos entendernos con ellos. Eso sí, y el mismo Jung se aleja del arquetipo, los símbolos son increíblemente dúctiles, con una pluralidad de sentidos amplia, dependiendo de la circunstancia y la persona.”<sup>108</sup>

### 2.3. *Animal symbolicum*

Como vemos, nuestra psique simbólica parece manejar nuestro inconsciente, lo cual la pone al mando de mucho más de lo que pueda parecer. De esta manera, Ernst Cassirer trata las formas simbólicas, aquellas que producen sentido y forma, como elementos que estructuran cómo entendemos el mundo, organizando la experiencia.

---

<sup>107</sup> Libis, Jean. *El mito del andrógino*. Madrid: Ediciones Siruela, 2001. 19. Impreso.

<sup>108</sup> Jung, Carl Gustav. *Símbolos de transformación (Edición revisada y aumentada de Transformaciones y símbolos de la libido)*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1990. 87, 102, 137. Impreso.

Son, según propone, ciencia, arte y mito. Cassirer denomina al hombre como *animal symbolicum*, debido a esta intensa actividad del símbolo y la manera en que rompe los límites de nuestra vida orgánica. Además de los lenguajes de la ciencia y la lógica, el lenguaje de la imaginación poética existe, como elemento fundamental de cómo interpretamos la realidad y a nosotros mismos. En cómo nos relacionamos con ella.

Así, el inconsciente tiene su propio lenguaje. Recuerdos, dolor, enfermedades que lo inconsciente advierte e identifica y que, según Lacan, se comunica con la parte consciente. De este modo, el inconsciente puede dar señales ante la enfermedad o el sufrimiento y, con sus propios códigos, expresarse. Incluso, según sus estadios del espejo, el cuerpo es percibido como algo externo, como un símbolo. Es pues, el símbolo primero de lo que somos, lo que nos humaniza. Sin símbolo no podemos comunicar en toda su posibilidad el mundo real y el mundo imaginario. Realidad física y, por supuesto, una realidad simbólica que siempre nos acompaña y define. El símbolo busca dar sentido a nuestra vida, y el psicoanálisis al mostrar el inconsciente deteriora el sentido, ataca directamente al yo. Por eso Lacan pierde su personal batalla contra la iglesia, ya que la religión se mantiene estable porque el sentido siempre es religioso; la religión cura, la religión oculta aquello que nos daña o agrede.

#### 2.4. EL SUPERYÓ Y SU KRIPTONITA

De nuevo recurrimos al antropólogo para reconocer lo que el psicólogo trató de descifrar ya entrado el siglo XX. Al final del anterior punto hablábamos de modelos, lo que es fundamental en este trabajo. Lévi-Strauss nos enseña que el mito evoca un pasado anulado que, aplicado al momento presente, opone a los hombres a su propia realidad. De alguna manera descifra lo histórico y lo estructural, coincidentes,

conformando la estructura el modelo perenne a toda época de un pueblo<sup>109</sup>. Sí, es cierto, en sociedades más bien primitivas permanece una estructura reconocible, mientras que en el mundo moderno las cuencas de Durand pueden flexibilizar esa arquitectura. Son modelos sociales que también ayudan a conformar modelos individuales, figuras que transmiten modos, acciones, conductas ejemplares.

Así, también cita Lévi-Strauss la simbólica lingüística de Saussure, la *semeiología*, inserta en el seno de la vida social; a Durkheim buscando esencias comunes subyacentes a los hombres, los mismos instintos; a Rousseau identificándose con el otro mientras parece rechazar la identificación consigo mismo<sup>110</sup>. Sin embargo, y como ya decíamos en el apartado anterior a través de Jung, el primer modelo son los padres. Freud estableció en *El yo y el ello*<sup>111</sup> la idea de que el propio *yo* se modifica a sí mismo para formar el *superyó*, sucediendo esto a partir de la identificación con las figuras paternas, lo que llamaba identificación primaria. Del amor hacia ellos se debe liberar el *superyó* cuando no ve satisfecho sus necesidades sexuales reprimidas hacia los padres. Los sustituye por él mismo, amándose a sí mismo, pero tomando los rasgos de los padres; se hace como ellos, se identifica<sup>112</sup>. Esta victoria liberadora muestra al *superyó* como inconsciente en buena medida. Aquí, como muchos han querido matizar, Freud acierta en cuanto a las dinámicas de la mente, pero no en cuanto a la importancia de la libido o la sexualidad; como era de esperar la hostilidad hacia el padre desemboca en el mito de Edipo en esta búsqueda de un *yo* ideal. Parece haber establecido los patrones a partir de su propia experiencia personal (su mayor logro es haberse analizado a sí mismo y haber sido capaz de establecer tantos patrones de carácter universal) y la

---

<sup>109</sup> Lévi-Strauss. Antropología estructural. México D.F.: Siglo xxi editores, 1990. 9. Impreso.

<sup>110</sup> *Ibid.*, 14, 29, 38.

<sup>111</sup> Freud, Sigmund. *El yo y el ello*. Madrid: Alianza Editorial, 1988. Impreso.

<sup>112</sup> *Ibid.*, 24-25.

cultura en la que vivió. Este *ideal del yo*, heredero del complejo de Edipo, supone un combate entre el mundo interior, es decir, el *superyó*, y el mundo exterior, la realidad<sup>113</sup>. Desde luego el pensamiento de carácter mítico parece encontrar aquí un caldo de cultivo considerable, así como la dinámica de los sueños. Además, el *ideal del yo* satisface todas las elevadas exigencias del hombre: sentimientos sociales, moral, religión<sup>114</sup>. Todo en una misma cosa mientras suplantamos esa primera figura modelo, el padre/madre.

Pero no es solo el modelo parental el que nos interesa, ya que una vez superada la infancia, e incluso más allá de la juventud, los modelos son requerimiento de nuestra psique. Freud dispone sus propuestas al respecto en *Psicología de las masas y análisis del yo*<sup>115</sup> a partir del trabajo de Gustave le Bon y su “psicología de las multitudes”, que intuye los lazos libidinales entre el hombre y la masa. Lo esencial es que el pensamiento disminuye en esta relación mientras se intensifica el afecto. Los líderes, que se presentan a diferentes niveles y diferentes formas, consiguen que la masa actúe anulando su conciencia individual, sin sentido crítico e irritable<sup>116</sup>. Lo que la masa quiere lo toma, difícilmente refrena el instinto grupal mientras se siente omnipotente. Freud diferencia entre la masa sin líder o espontánea y aquella organizada, estructurada, con un líder. La Iglesia es del segundo tipo, y Cristo su líder<sup>117</sup>, de carácter definitivamente mítico, añadido por mi cuenta y riesgo. La masa, cada uno desde su ser individual, supone que el líder lo ama igual que ama a todos, convirtiéndose en un ideal. El yo es sustituido por el yo ideal representado por el líder, y la conciencia o la libertad de acción queda bajo el dominio, inconsciente, de este u otro líder. Así, tanto la Iglesia

---

<sup>113</sup> *Ibíd.*, 28.

<sup>114</sup> *Ibíd.*, 29.

<sup>115</sup> Freud, Sigmund. *Psicología de las masas y análisis del yo*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1924. Impreso.

<sup>116</sup> *Ibíd.*, 11-13.

<sup>117</sup> *Ibíd.*, 39-46.

como el nazismo han moldeado el yo de miles de personas, transformando la historia y el mundo a través de la dominación, a través de modelos, a través de la anulación de la capacidad crítica<sup>118</sup>.

A lo largo del pasado siglo hemos visto como los líderes cambiaban de forma. Sí, Hitler era un líder, o Kennedy, y su presencia se mostraba con características de mito. Sin embargo, en los tiempos del crudo capitalismo, el individualismo, en los tiempos no del ser sino del tener, de la cultura de masas, de pérdidas de identidad o suplantación de identidades culturales nos encontramos con nuevos líderes o héroes. Es un proceso de identificación<sup>119</sup> que había comenzado con los padres, que discurre buscando un ideal propio mientras descubrimos rasgos comunes con los otros; siempre que no sean objetos sexuales como son los padres. Esta comprensión del yo de otras personas es lo que denominó *proyección simpática* y puede permitirnos encontrar nuestra ubicación social y formar nuestra personalidad. No está de más, aunque sea una breve alusión, recordar de nuevo a Lacan cuando nos habla del estadio del espejo, donde el yo se construye como una precipitación a partir de la imagen del semejante. Dimensión especular como constitución de mi yo a partir de la imagen del otro<sup>120</sup>.

Hemos visto como esas referencias pueden ser peligrosas, además del líder y la presión psicológica gregaria, Freud añade la presencia del caudillo, considerando a la masa humana como horda. Así, ante el caudillo, deseamos que nadie sea el preferido, que todos seamos queridos por igual, los celos como sentimiento colectivo. Y esto, aclara, sucede también en la identificación colectiva de las jovencitas ante un cantante o

---

<sup>118</sup> Gómez Sánchez, Carlos. Freud y su obra. Génesis y constitución de la Teoría Psicoanalítica. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 2014. 317-318. Impreso.

<sup>119</sup> Freud, Sigmund. *Psicología de las masas y análisis del yo*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1924. 53-60. Impreso.

<sup>120</sup> López Herrero, Luis-Salvador. *Mito y poesía en el psicoanálisis. Una experiencia a lo real*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2008. 163. Impreso.



un pianista<sup>121</sup>. Modelos, referencias que establecen patrones de conducta, objetivos vitales de más que dudoso gusto o validez. Actores y actrices, deportistas, políticos más que cuestionables, personajes televisivos... a los que no se cuestiona. Esa dejación de funciones de la conciencia individual que predicaba Freud. Y es que los modelos siempre están, como puntualiza Albert Bandura, sea usted una persona con autoestima baja, dependiente por lo tanto del modelo, esperando recompensas por imitarlo o una persona que confía en sí mismo, con lo que su modelo es un modelo idealizado, prestigioso, exitoso. El modelo supone un reforzamiento vicario, nos sentimos recompensados cuando nuestros héroes triunfan, y tristes cuando les va mal.<sup>122</sup> No es difícil de apreciar el hecho cuando una sala de cine a rebosar se sorprende ante la inesperada muerte del héroe, o cuando llueven críticas injustificadas a nuestro deportista favorito.

## 2.5. DE OTTO RANK A LA PROGRAMACIÓN NEURO LINGÜÍSTICA

Freud ya le había dado unas vueltas al asunto del héroe. Sí, regodeándose en la figura paterna como ideal para su posterior destrucción. Pero no sólo de esta manera caviló en el héroe, sino que además dio gran importancia a los poetas épicos que ayudan a transformar la realidad en mito heroico. La muerte del padre es la muerte del monstruo totémico a manos del hijo; los mitos, o ciertas narraciones, asumen la forma y ayudan a sublimar la psique del ser humano<sup>123</sup>. El héroe es una de las grandes ideas de los mitos, uno de los grandes arquetipos, y que debemos tener especialmente en cuenta en este

---

<sup>121</sup> Freud, Sigmund. *Psicología de las masas y análisis del yo*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1924. 77-84. Impreso.

<sup>122</sup> Bandura, Albert. *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa-Calpe, 1982. 113-114, 145. Impreso.

<sup>123</sup> *Ibid.*, 95-97.

trabajo. Más, si cabe, en estos tiempos individualistas donde parece que nos condenan al egocentrismo piagetiano más exacerbado.

### 2.5.1. EL MITO DEL NACIMIENTO DEL HÉROE

Uno de los pupilos de su grupo trabajó específicamente el tema, Otto Rank, que posteriormente, como Jung, tuvo más que problemas con el maestro. La tesis de Rank no es complicada: tiene que haber un origen psicológico en la naturaleza del héroe, ya que ciertas características del personaje arquetípico heroico se repiten en todas las mitologías de este mundo. En *El mito del nacimiento del héroe*<sup>124</sup> baraja opciones, entre ellas la propuesta por Adolf Bastian, quien decía, allá por 1868, que no eran sino pensamientos elementales consustanciales a todo ser humano, como ya hemos visto. Otra opción es la de un origen común, lo cual no parece probable en absoluto<sup>125</sup>. La tercera es la de migración o préstamo, teniendo Babilonia como uno de los grandes focos de origen de ideas míticas, expandiéndose de forma oral. Descartando la segunda, Rank parece comprender que el préstamo y los pensamientos elementales son las opciones más plausibles, además de ser perfectamente compatibles<sup>126</sup>.

Los mitos, en un primer momento, personifican en los héroes procesos de la naturaleza, especialmente de carácter atmosférico. Y no sólo el proceso generativo y evolutivo coincide, sino que los contenidos de las narraciones se repiten; el freudiano Edipo y el asesinato del padre aparecen en todas partes. Freud decía que “Edipo nos conmueve porque su destino podía ser el nuestro”, además de una “maldición antes del

---

<sup>124</sup> Rank, Otto. *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1981. Impreso.

<sup>125</sup> Cita Dumézil a Marcel Granet, quien consideraba que, desde Irlanda a Manchuria, existía una única civilización, en Dumézil, Georges. *Los dioses soberanos de los indoeuropeos*. Barcelona: Herder, 1999. 193. Impreso.

<sup>126</sup> Rank, Otto. *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1981. 9-11. Impreso

nacimiento<sup>127</sup>”. Edipo aparece como un héroe solar contrapuesto al padre, que representa la oscuridad; desde luego, una visión, la de la búsqueda de luz, que resulta más tranquilizadora que centrarnos en nuestros instintos asesinos e incestuosos<sup>128</sup>.

Rank insiste en el hecho, agradeciendo siempre la ayuda de su por entonces mentor, de que sueños, fantasías, imaginación, funciones psíquicas normales acaban derivando en creaciones similares a través de miedos y necesidades similares. Es más, existe, nos dice, otra posibilidad: que los mitos sean estructuras de la facultad humana de la imaginación, proyectadas a la esfera celeste, a los astros y luego a la tierra. Por supuesto, no podía ser de otra forma, los neuróticos son ejemplo ineludible de la generación de estructuras míticas en la psique. Como exageración de imaginaciones infantiles en una comparación a veces destructiva con los padres, provocando venganza y represalia (además de una huida de la realidad, añado, creo que es fundamental en estos trastornos). De este modo es como el yo del niño se comporta como el héroe de los mitos, liberándose del padre dentro de su “novela neurótica”<sup>129</sup>. Desde luego, no se centra únicamente en la figura del padre y otorga su importancia a la relación con la madre, protectora, amante, citando personajes como Perseo o Télefo. Y en esta lista de características familiares de la vida del héroe y el neurótico nos recuerda como éstos pertenecen a familias nobles sin saberlo o son abandonados en una cesta. Sí, a muchos neuróticos su familia les produce rechazo y creen pertenecer a linajes más nobles o ser adoptados<sup>130</sup>.

---

<sup>127</sup> *Ibíd.*, 15.

<sup>128</sup> *Ibíd.*, 18.

<sup>129</sup> *Ibíd.*, 18.

<sup>130</sup> *Ibíd.*, 111.

De este modo vemos como Rank se sirve, además de los niños, de la “estructura delirante de los paranoicos”<sup>131</sup> para encontrar los orígenes psíquicos del mito del héroe. Relaciona las inocentes fantasías infantiles con delirios reprimidos e inconscientes, con estructuras míticas poéticas y otras formas de trastornos mentales y criminales<sup>132</sup>. El camino que iniciaron Freud, Rank, Jung y otros parecía tener sentido y todavía hoy, quizá más que nunca, se insiste en el carácter psicológico del asunto. Es más, hay quien le encuentra un valor de gran importancia a la hora de diagnosticar la sociedad contemporánea o quien le encuentra valor terapéutico a trabajar con el concepto heroico.

#### 2.5.2.EL MONOMITO

Joseph Campbell nos habla de héroes en su vasta obra. Y es que en *El héroe de las mil caras*<sup>133</sup> no sólo se dedica a diseccionar lo que llamó *monomito*, sino a interpretar su función psicológica y su origen interpretado desde el psicoanálisis. Debo decir que no en una excesiva profundidad pues, como es habitual, no deja de contarnos mil y una historias entre sus páginas. El *monomito* refiere a las características universales del mito del héroe o, de modo más específico, del camino del héroe. En mayor o menor medida se repiten siempre, e incluso su ausencia puede tener un sentido que acaba manifestándose en la historia del mito en cuestión. De nuevo, como ya hemos visto anteriormente, nos recuerda cómo los símbolos de la mitología son creación espontánea de nuestra mente, así que no tenemos por qué dedicarle muchas líneas al

---

<sup>131</sup> A lo largo de su pequeño libro, Rank usa indistintamente neurótico o paranoico sin pararse a explicarnos las diferencias. Tampoco me pararé en estos temas, pues no es objeto de este trabajo distinguir entre neurosis, psicosis o esquizofrenia.

<sup>132</sup> *Ibid.*, 111.

<sup>133</sup> Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2010.

hecho de que Campbell, ya en la introducción, comprende que los mitos están vivos, como Freud y Jung comprobaron antes. También (y es importante pues lo estudiaremos más adelante con Bruno Bettelheim) Campbell apunta temas importantes de la mitología en los niños, que saben que son engañados; las historias son y no son verdad, y no se les explican los sucesos y sus significados. Sienten cierta desconfianza hacia el mundo adulto. Sí, también recuerda a los neuróticos, atados a la infancia, al pasado, y a los que el mito podrá ayudarlos en su avance hacia el futuro.

En un mínimo resumen Campbell explica al héroe como “el hombre o mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus propias limitaciones históricas personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales<sup>134</sup>”. Es una forma de actualizar al héroe o heroína a una forma más mundana, accesible, no sólo aquellos que aún viven en sociedades primitivas o profesan alguna de las grandes religiones. Los héroes<sup>135</sup> se nos muestran de otras formas, como en la novela moderna, nos dice, como ya se hizo en la tragedia griega. Terribles, traumatizados, satirizando finales felices que no se dan en la realidad. Tragedia que nos conduce al final igualitario, la muerte. Sin embargo, se centra en el héroe de las mitologías clásicas y lo define en una serie de pasos o experiencias comunes: Llamada de la aventura; negativa al llamado; ayuda sobrenatural, cruce del primer umbral, el vientre de la ballena o el paso al reino de la noche. Además, entremedias, el héroe supera una serie de pruebas, se encuentra con la diosa (como infancia recobrada), hay una reconciliación con el padre, llega finalmente la apoteosis y la gracia última y finalmente el regreso. Cualquier mito más o menos conocido se ajusta al patrón, es más, cualquier héroe de novela o cine suele

---

<sup>134</sup> *Ibid.*, 26.

<sup>135</sup> De aquí en adelante, consideremos dentro del concepto héroe también a la heroína. Quizá no le presto toda la atención/extensión que se merece el tema, algo que sí pude hacer en uno de los trabajos del máster: *Alien. Una teoría sexual*, en la asignatura *Teorías estéticas contemporáneas*. Por cuestiones de trabajo, sí he desarrollado muchos talleres con todo tipo de edades y colectivos acerca del género.

ajustarse del mismo modo, aun no siendo entidades divinas o milagros los que entren en juego. Pero, como veremos más adelante, el patrón se repite.

En cuanto a la pertinencia de definir el *monomito* o las características del héroe en este apartado es sencillo, pues Freud y el psicoanálisis posterior encontraron explicaciones relacionadas con nuestra psique. La llamada, según Freud, responde a los deseos y conflictos reprimidos. Cuando cometemos un error este error no es accidental, es un exponerse a un destino al que hay que enfrentarse; los místicos lo viven como el despertar del yo<sup>136</sup>. La negativa a la llamada al mundo “mágico” muestra la importancia de prescindir del ego infantil; el padre o la madre se convierten en los guardianes del umbral que se debe traspasar.

Respecto a la iniciación o a las pruebas que supera el héroe, éstas responden a imágenes infantiles de nuestro pasado personal, a los sueños y pesadillas. Por lo que podemos deducir suponen en ocasiones una metamorfosis, un cambio personal de gran calado al enfrentarnos a ciertos retos y superarlos. En lo que refiere al encuentro con la Diosa, no solo debemos suponer que hablamos de la madre: supone un matrimonio místico con la Reina Diosa del mundo. Sí parece originarse en la madre ausente, lo que nos lleva a desarrollar y superar fantasías agresivas contra ella; también puede ser la madre castigadora, deseada pero prohibida y profundamente edípica. La madre es una figura mitológica de gran peso, figura que imputa al cosmos los atributos femeninos de la primera presencia, protectora, nutritiva. La mujer en la mitología representa “todo lo que puede conocerse”, y es el héroe quien alcanza el conocimiento, la mujer aparece como una guía en la “aventura sensorial”.

---

<sup>136</sup> Todos los comentarios acerca de la psicología del monomito siguen la citada obra de Joseph Campbell.

Si hablamos de la reconciliación con el padre debemos decir que este aparece con aspecto de ogro, como reflejo del ego del héroe/víctima tras su etapa infantil, aunque, eso sí, proyectada hacia el futuro. Por lo tanto, la reconciliación expresa el abandono del doble monstruo: el dragón Dios y el dragón Pecado, dice Campbell. El héroe reconoce la posibilidad de ser él también monstruo y la reconciliación implica confianza en el padre o dragón Dios que muestra su misericordia. Nos lleva a una madurez que ayuda a comprender la tragedia vivida. Y ya que Campbell encontró al héroe clásico en *Star Wars*, este Dragón Dios o Pecado se convierte en caer en el “lado oscuro” o en la “luz”, como todos sabemos. Bien y mal, una elección que depende de nosotros mismos, uno de los temas básicos de casi cualquier película.

Hablar de la apoteosis es más complejo en la relación psicoanálisis-mito. Estos momentos de gran drama, de cambio drástico y triunfo derivan entre la destrucción del monstruo –o aquello que se mate- convirtiéndolo en el padre, al intelecto que trata de prepararse para reestructurar a través de sus vivencias la relación entre lo externo y lo interno. Todo bajo el deseo de ser normal, y todo bajo el prisma del psicoanalista que trabaja con personas que sufren demasiado víctimas de sus deseos y hostilidades internas y externas, de sus carencias. Un devaneo, una lucha entre *eros* y *thanatos* o, en una visión más mística y oriental, entre *kama*, deseo, y *mara*, hostilidad o muerte.

Todas estas experiencias plenas de comprensión personal, mística o psicológica se hacen patentes en el momento de cruzar el umbral de regreso. Aceptamos como real la “congoja y júbilos pasajeros” y regresamos, entendiendo que el “campo de batalla” ha sido en realidad “campo de vida”. Campbell insiste en lo importante de recuperar los mitos, de dejarse llevar por ellos y entender que nuestra vida es un mito. Jung trató directamente con mitos en sus terapias (y escritos autobiográficos y autoanálisis). Pero, además, hay quien trata al héroe como una posibilidad terapéutica útil.

### 2.5.3.LA PNL

La Programación Neuro Lingüística, en líneas generales, es una pseudociencia. Un compendio de psicoterapia, comunicación y desarrollo personal creado es los años 70 por Richard Bandler y John Grinder en California. Buscaban la conexión entre lenguaje, procesos neurológicos y patrones de comportamiento aprendidos por la experiencia. Muy ligado al trabajo estilo *coaching* en empresas, para el desarrollo personal y profesional de los trabajadores, el cual nunca me ha acabado de convencer. Sin embargo, incluir la PNL en este trabajo interesa pues están cercanos al constructivismo que nos dice que la realidad es un invento y que su percepción depende de nosotros, que operamos sobre ella a través de modelos y representaciones. Sí, se trabaja mucho de forma oral, escuchando y verbalizando, como chamanes psicopompos. Se inspiraron en muchas teorías precedentes, como la gramática transformativa de Chomsky o la gestalt, para acabar hablando de magia terapéutica y decirnos que, si alguien ha podido hacerlo, tú también puedes.

Lo que viene al caso son algunos de sus métodos y contenidos, como hemos visto la oralidad y el “líder” recuerdan a la transmisión oral de valores y poderes, de inspirar y henchir corazones. Además, podemos encontrar terapeutas que trabajan directamente con los conceptos de Joseph Campbell. Gilligan y Dilts, en *El viaje del héroe*<sup>137</sup>, no lo pueden dejar más claro, destacando en sus charlas y trabajo de grupos los pasos que debe dar el “héroe”: Llamada; rechazo de la llamada; cruzar el umbral; encontrar a los guardianes; transformar tus demonios; desarrollar el ser interno; la transformación; el regreso.

---

<sup>137</sup> Gilligan, Stephen y Robert Dilts. *El viaje del héroe. Un camino de autodescubrimiento*. Barcelona: Rigden-Institut Gestalt, 2016. Impreso.



Como Campbell, o inspirados por él, insisten en buscar nuestro héroe interior, escucharnos, y comprender que tenemos una “misión”. Básicamente, saber quiénes somos y seguir el camino que realmente queremos seguir. Es interesante el que valoren las sensaciones kinestésicas, la interacción entre el sistema nervioso y el pensamiento, las emociones que se provocan o corrigen a través del pensamiento y la aceptación creativa de lo mitológico que nos habita. Y no sólo citan a Campbell, sino que para expresarse usan mitos contemporáneos que el propio Campbell valoró positivamente: la Fuerza de Star Wars. Un batiburrillo de consideraciones simplistas acerca del aikido, Jesús, el arquetipo junguiano... poco científico, aunque muy motivador para algunas personas.

En cualquier caso, este asunto de hacernos sentir protagonistas de un mito no va tan desencaminado respecto de lo que siempre hemos conseguido contando cuentos fabulosos a los niños. Y aunque podríamos seguir en este apartado dedicado a la psicología, comenzaremos el siguiente, dedicado a la pedagogía y la educación, con Bruno Bettelheim y su análisis de los cuentos de hadas.

## 2.6.EL APEGO

Antes de entrar en aspectos pedagógicos en torno al mito, cerramos este apartado haciendo mención a la teoría del apego. Ya hemos visto como desde Freud se trata la relación de los hijos con los padres, y como se exageró, al menos Freud, el aspecto sexual o libidinoso. Comenzó a desarrollar la idea John Bowlby en los años 50 del pasado siglo, y establece la hipótesis de que el apego temprano, de cero a tres años es un comportamiento innato en los primates, especialmente importante en los humanos. El apego aumenta las posibilidades de protección y supervivencia de los niños. Es

necesaria la cercanía física, el contacto con la madre, de lo contrario se producen perturbaciones en el comportamiento, que a largo plazo resultan muy dañinos<sup>138</sup>. En estos casos hablamos de trastornos del apego reactivo, que no entraré a enumerar, pues sería excesivo en este trabajo. Sí es cierto, y viene a colación, el hecho de que pueden desarrollar problemas de identidad y trastornos de la personalidad, algo que sí enlaza con el desajuste que Freud encontraba en muchos jóvenes que abandonan el modelo parental e idolatran a artistas, deportistas y otros personajes conocidos. Sus comportamientos pueden ser estereotipados, sin apegos, los aprendizajes no son profundos. Algo que nos deja claro esta teoría es que el desarrollo cognitivo depende de las raíces emocionales<sup>139</sup>.

Flaquean las relaciones interpersonales, y el niño, el joven, no saben ajustar lo que un adulto espera de él, por lo que no sabe realmente qué supone convertirse en uno. Y uno de esos adultos que pueden convertirse en modelo, uno más sano que un artista de la farándula, es el maestro, quien podrá ayudar a desarrollar su empatía social, conciencia moral etc. El modelo adulto responde así a una búsqueda de referentes, convirtiéndose, de alguna manera, en figura arquetípica. La presencia de adultos sanos alrededor, como referencia positiva, es fundamental en la vida de todo adolescente. Es cierto que los fundamentos neurológicos de las respuestas emocionales se forman hasta los tres años, mientras que el crecimiento cortical intelectual se produce entre el año y medio y los diecisiete<sup>140</sup>. Durante este periodo la presión del grupo, imágenes de medios audiovisuales, las *celebrities* pueden llegar a provocar depresión, ansiedad, desespero, por lo que han de mantenerse las relaciones paterno filiales sanas. El adulto es punto de

---

<sup>138</sup> Peter Rygaard, Niels. *El niño abandonado. Guía para el tratamiento de los trastornos del apego*. Barcelona: Gedisa 2011. 27. Impreso.

<sup>139</sup> *Ibíd.*, 121.

<sup>140</sup> *Ibíd.*, 203-204.

referencia y validación. Se forman los aspectos de la identidad personal dentro de la historia de cada uno, la que nos contamos, como un mito personal. Las dudas en el preadulto se manifiestan en forma de arrogancia, elaborando una máscara de superioridad, que narra sus vivencias como hazañas, de manera a menudo hiperbolizada. Es buen momento de permitir que verbalicen sus sueños, ideas, anhelos, que compartan mientras recuperamos la nostalgia del pasado, su origen, que ha de permanecer, ha de sanearse en contacto con el presente que están creando. Una edad que admite gustosa las narraciones simbólicas, fantásticas, “míticas”; narraciones hiperbólicas, emocionantes, rituales. Nuestra naturaleza adolescente admite, necesita, el poder del mito. Trabajar con determinadas historias amplía la conciencia de uno mismo, ayuda a encajar el sufrimiento inevitable, a enfrentarse a los errores y perdonarse.

Mientras, debemos estar atentos a los ejemplos en los que se miran. Amistades sanas a las que no deben aferrarse en exceso; no deben caer en la denominada pacificación, donde obedecen de forma ciega a lo que diga el líder de su grupo, sin cuestionar. Es peligrosa la identificación excesiva, la imitación de amigos populares, que normalmente parecen muy seguros de sí mismos. Lo mismo sucede con personajes famosos y, en ocasiones, con sus profesores. En estos casos se produce la transferencia, colocando a una persona en lugar de los padres<sup>141</sup>.

Personalmente, y lo expondré más adelante, he trabajado con personajes arquetípicos de la literatura, el cine, los cuentos o la mitología, incluso del deporte, desde los diez años en adelante, incluso con personas con enfermedad mental. En el caso de niños y niñas la búsqueda de modelos es obvia y, hablando con sus profesores,

---

<sup>141</sup> Apter, Terri. *El mito de la madurez en la adolescencia*. Barcelona: Paidós, 2004. Impreso.

salen a la luz los problemas que tienen en casa y su relación con los padres. Se comentará más adelante.

## 2.7. ALBERT BANDURA Y EL APRENDIZAJE SOCIAL

Volveremos a tocar a este psicólogo, que trabajó dentro de una tendencia conductual cognitiva, centrándonos especialmente en la importancia del modelado en la formación de la persona. Como ya hemos visto en Freud, Lacan o Bowlby, la importancia del espejo en que mirarse, imitar y aprender es de vital importancia, y que depende de la capacidad que tenemos a la hora de desarrollar funciones simbólicas de todo tipo. Los símbolos nos ayudan a procesar nuestras experiencias y a procesar una idea de futuro que nos sirva de guía. El aprendizaje social nos ayuda, además, a estimular nuestra capacidad autorregulatoria, aunque esta tiene origen externo, como son los modelos imitados.<sup>142</sup>

Bandura, ya desde los años 60-70, era consciente de la múltiple gama de modelos para niños y adultos multiplicados gracias a la televisión. Modelos atractivos en un medio atractivo que nos roba demasiadas horas. Antes los modelos eran limitados, familia y subcultura, pero la televisión supone un medio altamente eficaz para acaparar nuestra atención sin necesidad de incentivo alguno. Bandura todavía no conocía internet. Nuestra capacidad de proceso de información hará que estos modelos sean más o menos beneficiosos. Todas estas experiencias se representan en la memoria de forma simbólica, siendo el símbolo el que transforma la experiencia transitoria en una memoria permanente. Los modelos televisivos, como muchos otros, son estímulos visuales, imágenes, que se repiten de forma repetida, generando una respuesta de

---

<sup>142</sup> Bandura, Albert. *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa-Calpe, 1982. 10, 27. Impreso.

comportamiento. Cuanto más pequeño es el niño, más influencia de la imitación de la imagen, al no tener todavía un dominio pleno del lenguaje. Con lo que podemos entender que la falta de hábito de lectura y comprensión lectora da más facilidades hoy en día a la importancia del mensaje visual; Bandura aconseja que esta codificación sea integrada a través de la palabra, se comprenderá y retendrá mejor la conducta y la comprensión de la misma. En el ámbito escolar o familiar, la verbalización y repetición mental serán de ayuda. No es difícil colegir que los materiales escolares o de ocio han de ser bien escogidos y comentados, especialmente los de ocio. Los mitos, leyendas o cuentos se repetían junto al fuego, e imagino que en muchas otras situaciones diferentes; esa repetición es la misma, al menos en intensidad, que los cómics que nos pasábamos en el autobús o en clase, salvo que no había supervisión de adultos. A estas edades, la imitación es mayor si se observa de forma repetida una ejecución física, en movimiento. Los cuentos o los mitos suelen desarrollar ese componente como algo fundamental, narrando hechos, sucesos físicos, aventuras, como catalizador de lecturas o elecciones morales.<sup>143</sup> En este caso, pasamos de un modelado directo, por observación, a un modelo más abstracto. Esto es importante, pues sabemos que desde niños la valoración moral se ajusta a los juicios de nuestros modelos. Sobre los adultos no es tan difícil extraer conclusiones, basta ver las reacciones de los aficionados tras un derbi deportivo, creo que el ejemplo es claro. Por otra parte, tampoco podemos olvidar que tratamos de adivinar la intención de una entidad, desde una persona a un animal o una cosa, como si fuese un agente racional. Es decir, forma parte de nuestra naturaleza escudriñar en los modelos para intentar posteriormente comprender sus deseos e intenciones en lo que se llama postura intencional. Además de adecuarse a la mecánica de modelos, ayuda a comprender al mito, en cuanto teleología de la función de objetos o animales, que no

---

<sup>143</sup> *Ibid.*, 40-43, 48.

están ahí por casualidad. Incluso tratamos de identificar casualidades o accidentes como un fin en nuestras vidas. Este fin teleológico, la necesidad de buscar sentido se adecúa al trato con personas, pero también, de niños, a objetos o a sucesos que afectan a nuestra vida. Los niños, como apreciaba Piaget, pueden esperar reacciones de objetos inanimados como respuesta a la calidad moral de una persona; como por ejemplo que un puente se derrumbe cuando una persona mala pasa sobre él. Forma parte de la teoría de la mente, lo mismo que la apofenia, el percibir una conexión entre lo que parece a simple vista aleatorio o incluso sin sentido.<sup>144</sup>

Adelantándonos al siguiente apartado, debemos recordar como el niño ajusta su maduración orgánica en relación a los sistemas de signos. Es necesario un contexto comunicativo donde el niño interactúe con el adulto. Es una regulación de tipo interpersonal, dependiente del lenguaje de los otros. La palabra es una señal para emitir conductas. El lenguaje se interioriza, se convierte en organizador del pensamiento y del comportamiento del niño, la actividad resulta de los signos y significados que estructuran nuestra conciencia.<sup>145</sup> Mito es narración, palabra, la misma naturaleza de nuestro pensamiento.

---

<sup>144</sup> Teoría de Daniel Dennett desarrollada por Bering en Bering, Jesse. *El instinto de creer. La psicología de la fe, el destino y el significado de la vida*. Barcelona: Paidós, 2012. 34, 104, 154, 155. Impreso.

<sup>145</sup> Silvestri, Adriana y Blanck, Guillermo. *Bajtín y Vigotski: la organización semiótica de la conciencia*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1993. 35. Impreso.

### 3. EL PENSAR MITOLÓGICO COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

Ya hemos visto la importancia del pensamiento mítico en nuestra psique y su funcionamiento, ahora se intentará mostrar qué relación podemos establecer entre los mitos y su uso en las aulas y fuera de ellas, en la educación formal y no formal. Con los mitos, con narraciones de todo tipo y héroes dispares, que permitirán trabajar en áreas y temáticas varias. Arte, filosofía, historia... podremos acercarnos a cualquier tema de una manera dinámica, motivadora, emocional. Es cierto que podemos alejarnos de conceptos alejados de la argumentación filosófica más pura, y quizá debamos recordar una doctrina como el emotivismo, en la que los juicios de valor, juicios morales, son la expresión de una preferencia, actitud o sentimiento, en la medida en que poseen carácter valorativo o moral. Las narraciones ayudan a desarrollar esta capacidad emocional que sirve de base a posteriores análisis donde la argumentación irá cobrando cada vez mayor importancia. Así, descubriremos numerosos listados de virtudes, que Alasdair MacIntyre reconoce al pensamiento y emociones de Aristóteles, Jane Austen, Benjamin Franklin, Homero o C. S. Lewis, entre otros muchos.<sup>146</sup> Desde luego, el emotivismo nos libra de totalitarismos axiológicos y es un planteamiento muy interesante para trabajar con todas las edades y con cualquier tipo de colectivo. Al final de este apartado propondré algún ejemplo, de forma breve, que ya he llevado a cabo con grupos muy diferentes. Empecemos, quizá sea lo mejor, por los niños. Y es que, como decía el propio MacIntyre, el ser humano es un “animal que cuenta historias”, aunque estas no aspiren a la verdad, siendo ficciones y planteamientos con ciertos contenidos morales. No podemos privar, dice, a los niños de sus narraciones o los dejaremos sin guion para entender el mundo y la sociedad.<sup>147</sup> Por supuesto, todo esto está relacionado con lo

---

<sup>146</sup> MacIntyre, Alasdair. *Tras la virtud*. Barcelona: Crítica, 1987. 26, 228. Impreso.

<sup>147</sup> *Ibid*, 266, 267.

anterior, pues todo progreso en la educación y formación del niño está directamente relacionado con su desarrollo psíquico y neurológico. Helen Haste y Jerome Bruner, sintetizando ideas a partir de Vygotsky y Piaget, tenía muy claro que el desarrollo social del niño, su comprensión y puesta en práctica de valores, depende del trabajo simbólico que realiza junto a sus mayores. Rituales, cuentos, elementos que ya se encontraban en las culturas ágrafas y se expresaban a través del lenguaje, pero que ahora desarrollamos en la literatura infantil. El valor simbólico y su naturaleza moral, sus enseñanzas, destacan en toda aquella historia que comparte el carácter de mito. Esta acción e interacción con el lenguaje, la familia y el grupo se vive de forma individual, integrándose en una sociedad que funciona como un todo, considerando los aspectos abstractos y morales, que la cultura representa simbólicamente. El recurso social, según Haste, es *implícito*, pero es en el *individuo* donde se opera cognitivamente sobre este recurso, para poner en práctica después el aprendizaje ante el grupo de iguales.<sup>148</sup> Los mitos, así como los cuentos infantiles, presentan a un personaje en el que el niño puede verse representado, para vivenciar cómo este decide, toma un posicionamiento moral y ejecuta una acción que tendrá repercusiones para sí mismo y para el entorno social en el que se mueve.

### 3.1. LOS CUENTOS DE HADAS

Bruno Bettelheim reflejó la importancia de estos cuentos en los niños y niñas, ya que suponen un aspecto importante de su educación. Porque si algo hay importante en la educación es otorgar sentido a la vida, un sentido profundo que, si bien no entienden

---

<sup>148</sup> Cursivas de Haste en Haste, Helen, “*La adquisición de reglas*”, en Bruner, Jerome y Haste, Helen (comp.). *La elaboración del sentido. La construcción del mundo por el niño*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1990. 158-160. Impreso.



completamente en un primer momento, sí va conformando su visión del mundo y de su propia moral. Trabajan sus recursos internos, emociones, razonamiento... Niños y niñas aprenden de sus padres, que son su mayor impacto ante los descubrimientos interiores importantes. También la cultura, la tradición literaria y desde luego, la escuela<sup>149</sup>.

Los cuentos, fábulas y mitos en los niños generan similares emociones, que se dirigen al consciente, inconsciente y preconscious. Les hablan de problemas humanos universales, liberan pulsiones, siendo comprensión inconsciente de impulsos internos y emociones, de aquello que no comprenden o aquello que todavía no pueden explicar racionalmente. Sirven para combatir el complejo de Edipo, frustraciones narcisistas, rivalidades fraternas, problemas de identidad, autovaloración, obligaciones morales. Lo importante es no reprimir a los niños, no reprimir el inconsciente, que evoluciona a través de la imaginación, mientras intentamos no apartarlos de lo que les preocupa. Como el psicoanálisis, los cuentos ayudan a integrar, aceptar la naturaleza problemática de nuestras vidas; no debemos huir de esos problemas, y todas estas narraciones enfrentan estas dificultades<sup>150</sup>. Marie Louise von Franz, en *La sombra y el mal en los cuentos de hadas*, describe como despertamos de forma gradual a nuestras sombras, que en un principio son como un ente mitológico que refiere a todo contenido inconsciente de nuestra psique. Tras profundizar en la parte oscura de nuestra personalidad, por fin aparece en nuestros sueños una personificación del inconsciente (de nuestro mismo sexo, apunta von Franz); cuanto mayor es la conciencia de la sombra, más claras y mejor integradas están las figuras oníricas. También apunta von Franz, como hicieron

---

<sup>149</sup> Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1994. Impreso.

<sup>150</sup> *Ibid.*, 11-13.

Jung o Freud, que la sombra personal está íntimamente ligada a la sombra de la cultura que habitamos<sup>151</sup>.

Aquí es donde Bettelheim se queja de los cuentos de hoy. Hay narraciones infantiles muy educativas y políticamente correctas, pero demasiado evitativas. Los cuentos tradicionales, como los mitos, con los que están directamente emparentados, son más duros, crueles, son más “reales” y complejos. Dice Bettelheim que hoy se evitan problemas existenciales, que necesitamos aportar de nuevo “sugerencias simbólicas”; no necesariamente sangrientas, claro que no. Por supuesto que el niño no comprende conscientemente qué es un problema existencial, la virtud no se entiende en un primer momento, pero el “héroe es atractivo”. Su conducta, sus decisiones, su actitud se absorbe poco a poco y los niños van comprendiendo los porqués. Mientras tanto, se presenta una primera resistencia a los padres y un temor soterrado a la madurez, que con la ayuda correcta derivará en su independencia psicológica y madurez moral<sup>152</sup>.

Ahora bien, el relato, el momento de contar un cuento o permitir una lectura, no se hace de cualquier manera. No se debe explicar al niño o niña cuál es el sentido correcto, o tratar de que entiendan qué debe sentir su inconsciente respecto a los sucesos de la narración, debemos permitir que ellos mismos desvelen el misterio a su debido tiempo, mientras sus ideas y emociones se desarrollan. No se debe explicar todo, debemos permitir que el misterio, la magia, se apodere de ellos; hay que vivir el mito. La vida y desarrollo intelectual de los niños dependía del mito: fantasía, socialización, sentido, conceptos de origen y finalidad del mundo, ideales sociales. Se integraban en la vida del adulto a través de historias donde los adultos se enfrentaban al monstruo, a la

---

<sup>151</sup> Zweig, Connie y Abrams, Jeremiah. *Encuentro con la sombra*. Barcelona: Kairós, 2017. 343. Impreso.

<sup>152</sup> Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1994. 14-17. Impreso.

noche. Incluso tenían un sentido curativo. Bettelheim nos explica cómo en la medicina tradicional hindú se usaban diferentes narraciones para curar enfermos “psicológicamente trastornados o desorientados”, para ayudarles a encontrarse a sí mismos. Los procesos internos se externalizan, ayudados por el mito. Y es terapéutico y educativo no porque un modelo nos obligue, sino porque aprendemos a encontrar nuestras propias soluciones<sup>153</sup>. Trabajando con niños y cuentos, tengo ciertas dudas acerca de una nueva literatura que ofrece el contenido resuelto, la moralina en bandeja. Cuentos que tratan enseñanzas necesarias y parecen ayudar a profesorado y familias, pero se pierde la lectura activa, creativa, del niño. El proceso no es igualmente significativo, no se construye.

Para Bettelheim no está clara la diferencia entre cuento y mito. El mito, y esto sí es importante, nos dice, es fuerza espiritual y modelo a seguir, mientras que el cuento propone soluciones sin hacernos sentir inferiores –esto referido a la edad infantil, en este contexto-. Y encuentra otra diferencia, los cuentos suelen ser más optimistas. En cualquier caso, la literatura infantil ha de ser buena literatura; como dijo C. S. Lewis, un libro que se escribe únicamente para los niños es por definición un mal libro. Un buen libro podremos releerlo años después, muchos años después, y encontrar siempre una nueva inspiración, un sentido diferente a medida que crecemos y evolucionamos.

György Lukács, en su teoría de la novela se refiere al cuento como la “forma más puramente artística”, siendo actividad configuradora desde lo puramente abstracto. Si aplicamos la razón sin imaginación, nos encontramos con un sinsentido, pero eso sí, consagrado a la forma. No es mito, o la forma lírico-épica que comenta Lukács, que trasciende el sentido hasta lo absoluto, pero es una primera aproximación. En la edad

---

<sup>153</sup> *Ibid.*, 28.

adulta, el poeta interpretará el sentido del mundo, de forma no totalizadora (no es dogma) sino abierta en la relación entre poeta, lector y mundo<sup>154</sup>. Para los niños, una vez aprenden a hablar, a representar el mundo en símbolos, nos explica Julia Kristeva, se da entre lo simbólico y lo semiótico una tensión dialéctica dentro del mismo lenguaje. Lo semiótico aparece especialmente en el lenguaje poético, ya que es metafórico. Como el mito, asumo. Susanne Langer opina de forma similar al hablar de lo que denomina *lo no discursivo*; y no refiere a la experiencia de la infancia, más bien lo hace hablando del pensamiento mítico como una fuente histórica previa al modo no discursivo, por lo tanto, las obras de arte (pienso en los mitos que comentaremos más adelante) no están sujetas a la lógica discursiva al representar experiencias que se dan fuera de ella.<sup>155</sup>

En cuanto a los cuentos de hadas, a su mestizaje de forma y contenido, debemos reconocer su poder hipnótico, esa invitación a la que no podemos negarnos, incluso de adultos. Star Wars comenzaba con aquello de: Hace tiempo, en una galaxia muy lejana... O, más recientemente, *La forma del agua* de Guillermo del Toro, que no deja de ser una fábula para adultos. Todos esperamos de este director la posibilidad de lo truculento e incluso un final trágico, pero la primera escena nos revela que estamos ante un cuento donde todo va a acabar bien. De forma sutil, la primera imagen resulta ser la última y, aunque aparentemente puede parecer algo fantasmal, al conocer a los personajes y sus naturalezas entenderemos que la imagen se traduce en paz y amor. Entramos así en un modo emocional diferente para disfrutar el cuento. Y funciona, como demuestra la acogida de esta película.

---

<sup>154</sup> Lukács, György. *Teoría de la novela*. Barcelona: Penguin Random House, 2016. 78-80. Impreso.

<sup>155</sup> Hustvedt, Siri. *La mujer que mira a los hombres que miran a las mujeres. Ensayos sobre feminismo, arte y ciencia*. Barcelona: Seix Barral, 2017. 234, 235. Impreso.

### 3.1.1. *MAKE-BELIEVE*

Kendall Walton trabaja sobre una de las pedagogías más extendidas de la educación de los niños, y que se da, por supuesto, en la madurez, el *role playing*. De hecho, en la infancia es algo natural y los adultos también lo practican, incluso en terapias de diverso tipo. Walton trabaja sobre la idea de mimesis, sobre la posibilidad de *jugar a creer en el relato*. En esta situación, la imaginación es fundamental y puede ser deliberada o espontánea. La dialéctica entre ficción, creencia y vivencia emocional se pone interesante en cuanto entra en juego la *verdad*. Dentro del relato, o el juego de roles, podemos considerar (como veremos en el pacto de ficción) que ciertas situaciones podrían ser reales, algunas dentro del contexto ficticio, algunas muy reales, reconocibles, por lo que nuestra emocionalidad se dinamiza de forma efectivamente *verdadera*. Desde luego, es un gran ejercicio que nos obliga a elegir, a interpretar la posibilidad de la ficción que se nos presenta ante nosotros, ante la intención ilocutiva de la narración o el juego.<sup>156</sup> Walton considera que la mitología, escoge como ejemplo la hindú, a través del *make-believe*, transmite una serie de emociones que derivan en una determinada visión del mundo y la moral; es más, llega a compararla con formas contemporáneas de periodismo, como el *New Journalism*. Incluso se plantea que los niños absorben el cuento de hadas como un complejo real, que sólo después, al ser digerido, se mostrará, deconstruido, en sus aspectos *reales* y ficticios.<sup>157</sup>

A este respecto, Susanne K. Langer considera sorprendente cómo personas que se niegan a contar a sus hijos cuentos de hadas sí acceden a contarles historias acerca de

---

<sup>156</sup> Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe (On the Foundation of the Representational Arts)*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990. 14, 41-42. Impreso

<sup>157</sup> *Ibid.*, 95-98.

príncipes y princesas<sup>158</sup>. Y es, realmente, un asunto complejo, pues estas historias están repletas de brujas y duendes y, lo que no ayuda a simplificar las cosas; las referencias principescas atañen a lo subjetivo, a las creencias o sueños personales, casi una superstición, ya que los significados se trasladan a la vida real. Lo onírico, el símbolo, la narración se confunden en este *make-believe* que no sabemos si convierte a príncipes y princesas en algo real o da alas a niños y niñas para convertirse en regios herederos.

### 3.2. EL NIÑO DIVINO; CUENTOS PATRIARCALES Y MATRIARCALES

En este pequeño apartado quisiera comentar alguna de las aportaciones de Claudio Naranjo acerca de la literatura infantil. Ejemplo de una exégesis del mito infantil similar a la de Joseph Campbell, enlaza psicología con trabajo pedagógico, incluso terapéutico. Esta distinción que encabeza el apartado, entre cuentos patriarcales y matriarcales, es distinguida por Naranjo en reconocimiento a Erich Neuman, en sus trabajos sobre creatividad y formas de conciencia; así, podemos entender los cuentos patriarcales como aquellos más sistemáticos y objetivos, y los matriarcales como más abiertos a la intuición y a elaboraciones inconscientes. Esto no significa en absoluto que estos cuentos sean escritos por hombres o mujeres, son características del cuento por sí mismo, pero no deja de ser una nomenclatura más o menos acertada. Eso sí, considera, y le tomo la palabra, que el mejor cuento es el que puede combinar ambas características<sup>159</sup>.

---

<sup>158</sup> Langer, Susanne K. *Philosophy In A New Key. A study in the symbolism of reason, rite and art*. New York: Mentor Books, 1951. 154. Impreso.

<sup>159</sup> Naranjo, Claudio. *El niño divino y el héroe*. Bilbao: Desclée De Brouwer, 2014. 15-18. Impreso.

El cuento patriarcal es más fantasioso, entendiendo que todo cuento es en sí fantasía, extraño, más alejado de la realidad, no así el matriarcal, menos violento, más amable, basado en experiencias conocidas en un mundo conocido. El patriarcal parte de un mundo estático y aburrido, donde el héroe infantil parece adelantarse a la llamada de la aventura o no dudar ante la oportunidad de la misma. Esa nueva actitud le permite apreciar la verdadera belleza del mundo.

Más allá de esta distinción inicial el cuento introduce al niño en el concepto de héroe, con todas sus primeras contradicciones. Naranjo cita *El hobbit* de J. R. R. Tolkien, y comenta ese primer rechazo a la aventura cuando un mago, Gandalf, insta al hobbit Bilbo Bolsón a un viaje largo y peligroso. Los hobbits son seres pequeños en comparación a los hombres, son tranquilos y comilones, pero Bilbo Bolsón, un hobbit, recuerda que su sangre está mezclada con una anciana línea de hobbits que fueron algo díscolos. El héroe late en él, despierta su pasión por conocer, por arriesgarse, por descubrir la belleza del mundo. Recordemos que nada más abandonar su casa, se encuentra una hermosa ciudad de elfos. Todo es confrontación en estos cuentos, como lo es el despertar de la infancia al mundo. Naranjo enumera en estos cuentos:

La calidad mítica en oposición al realismo. Lo remoto en oposición a lo cotidiano. Lo oculto en oposición a lo llano. La búsqueda emanada del inconformismo en oposición al goce del momento. El suspenso en oposición al tiempo pausado. La importancia de la trama en oposición a la del escenario y sus personajes. La actitud activa en oposición a la contemplativa. La aventura en oposición a la comodidad.

Encuentra así una relación directa con la *Poética* de Aristóteles, cuando éste nos dice que el personaje puede ser superior, igual o menor a nosotros<sup>160</sup>. El que es superior, más que entrar en cuestiones simplonas de bien moral, es descrito como un dios. El que es menor es descrito como ordinario, víctima de la frustración o el servilismo. En esta línea propone Northrop Frye su *Teoría de las Modalidades*, en ella entiende al héroe que es superior a nosotros, como una figura de tipo divino, convirtiéndose el personaje en mito. El levemente superior es un héroe de tipo romántico, pero continúa siendo humano. El primero es un líder, un ejemplo, la modalidad *mimética* de relatos épicos y tragedias. Si no es superior, es como nosotros y nos el escaso mimetismo de comedias y obras de ficción realistas. Si es inferior, es un héroe perteneciente a la modalidad *irónica*<sup>161</sup>.

Si volvemos a la definición del cuento patriarcal nos encontramos con el modelo tradicional de comedia, con el triunfo del héroe y la derrota sobre personajes malvados; obvio carácter mítico. Cita de nuevo a Tolkien, quien es consciente de la necesidad de los finales felices, la satisfacción de anhelos, el consuelo. Así, en su más elevada función el cuento de hadas es eucatastrófico, nombre que le otorga Tolkien al no encontrar una palabra que lo defina. El héroe de libros matriarcales suele ser el antihéroe, siendo sin embargo más heroico, de carácter divino. Normalmente es un animal o un niño, apología de lo pequeño, lo no adulto, todavía no “humano”, una suerte de tragedia realista y apologética<sup>162</sup>. Es así un símbolo de la naturaleza, en su faceta más pura y espiritual, espontánea, siguiendo sus impulsos. Lo divino aparece en cualquier parte, en lo más pequeño, aceptando lo irracional tal y cómo aparece. Y sí,

---

<sup>160</sup> Aristóteles. *Poética*. Madrid: Alianza editorial, 2011.36-37. Impreso.

<sup>161</sup> Naranjo, Claudio. *El niño divino y el héroe*. Bilbao: Desclée De Brouwer, 2014. 33-34. Impreso.

<sup>162</sup> *Ibid.*, 35-37.



mientras el monstruo se opone al héroe de tipo mítico, al niño se le opone el mundo adulto. El cuento/mito impulsa a descubrir el mundo, a madurar, a hacerse, poco a poco, adulto. El niño divino se siente cerca de todas las cosas, ajeno a la idea de ser especial, abierto a todo conocimiento, incluida la muerte.

### 3.3.LA MORAL EN LA EDUCACIÓN

Parece evidente que hay que trabajar en la educación aspectos morales. Sin embargo, hay quien se plantea si debería formar parte sólo del entorno familiar, o quizá sea un asunto peligroso para desarrollar muy temprano con los niños o quien considera que la escuela debe simplemente enseñar una serie de normas. Emile Durkheim seguía esta última línea, lo importante a trabajar con los grupos escolares son las reglas, lo que nos vincula a la sociedad, asumiendo la autoridad y aprendiendo disciplina. Hay quien, como Piaget, añade factores de justicia e igualdad y la reflexión sobre ellas. Es decir, no sólo como acomodación al entorno, sino como construcción de caminos para comprender el mundo<sup>163</sup>.

La conducta moral forma los rasgos del carácter valorados por la sociedad, tradiciones y cultura. Algunos métodos de enseñanza proponen buscar relatos (o personalidades relevantes) que sirvan de ejemplo a niños y jóvenes, aunque no de manera impositiva. William Bennett recopila relatos que además de ejemplificar determinados temas morales, sirvan para generar diálogo, diálogo creativo, que implique libertad de pensamiento. Entre estos relatos incluimos los mitos y narraciones literarias, fílmicas y en cualquier otro soporte. Lo importante es entender que la

---

<sup>163</sup> Nucci, Larry P. *La dimensión moral en la educación*. Bilbao: Desclée De Brouwer, 2003. Impreso.

dimensión moral no es doctrina, sino un hecho personal construido y compartido con los demás, comprendiendo así conceptos como la reciprocidad o la cooperación<sup>164</sup>.

En el libro de Larry Nucci, *La dimensión moral en la educación*, se comentan unos trabajos muy interesantes que tienen que ver directamente con la religión y los niños. Sí, se contempla como en cualquier otra cultura que posee sus propios mitos, y demuestra, de alguna manera, que las religiones se convierten en doctrina. Por no extendernos, Nucci propone a los niños ciertos dilemas morales aparentemente sencillos: por ejemplo, si en los mandamientos nos dijese que está bien robar, ¿deberíamos robar? La pregunta se dirige a niños calvinistas reformadores, conservadores o judíos. Curioso, cuanto mayor es el nivel de doctrina, más sencillo es de responder: si Dios dice que está bien... Sin embargo el diálogo lleva a muchos a entender qué está mal, la clave es la inteligencia emocional, que les lleva a desarrollar el principio kantiano de “a mí no me gustaría que me lo hicieran”, o cuestionarse que si Dios permitiese robar o matar seguiría siendo Dios, pero un tipo diferente de dios<sup>165</sup>. Los niños reflexionan, piensan, son muy listos. La cuestión es si ofrecemos herramientas y oportunidades.

Por lo tanto, debemos buscar mitos o narraciones que inviten a cuestionarnos el mundo. Thor es el hermano bueno, sin embargo, en una de sus aventuras parte la cabeza de un gigante en mil pedazos porque le faltó al respeto. Cuestionable. Loki, el malvado, en ocasiones hace cosas por los demás y en uno de los mitos más extraños de los nórdicos se sacrifica por el bien común: Los dioses querían construir una fortaleza tras haber creado el Recinto Central y el Valhala, mayor y más sólida que cualquier otra antes construida. Loki aconsejó a un constructor que prometió terminarla en un año de

---

<sup>164</sup> *Ibid.*, 13.

<sup>165</sup> *Ibid.*, 79-86.

trabajo, lo cual parecía imposible, a cambio de llevarse a Freya, el sol y la luna. El trabajo avanzaba y temieron por la pérdida de Freya y los astros, así que le pidieron a Loki que resolviese el problema ya que él había traído al constructor. Los trabajos avanzaban pues el caballo de tiro de aquel constructor era el más rápido y fuerte de todos, así que el gran timador pensó en cómo robarlo. Se disfrazó de yegua y atrajo al caballo a la espesura, alejándolo de la fortaleza y de su dueño. Éste se enfadó y descubrieron que era un etón, un gigante, al que Thor hubo de matar con su martillo. Mientras, Loki ya había copulado con el caballo, pariendo a un potrillo gris de ocho patas, al que llamaron Sleipnir, que se convirtió en el mejor caballo de las tierras de dioses o de hombres.

No está mal, hizo algo honroso. Los niños enseguida se dan cuenta de que a veces nos portamos bien y otras mal, y se cuestionan por qué. La fábula, la imaginación, capta su atención y despierta su creatividad a la hora de buscar soluciones. Loki ha tenido una oportunidad en los cómics de Marvel<sup>166</sup>. Un renacimiento nos muestra un posible nuevo y joven Loki, que se moverá en la difícil adolescencia, donde las elecciones van definiendo nuestra deriva moral y nuestro futuro compartido.

### 3.3.1.LA PRÁCTICA DEL CRITERIO MORAL EN EL NIÑO

Me remito aquí a uno de los clásicos en este campo, Jean Piaget, que estimaba oportuno trabajar las cualidades morales de los niños en el desarrollo de los juegos, además de preocuparse de tratar con ellos el tema, invitándoles a verbalizar lo que sentían y creían comprender. Sabía de la importancia del trato entre iguales, además de

---

<sup>166</sup> Guillen, Kieron. *El poderoso Thor. Viaje al misterio. Tomos 1-3*. Girona: Panini Comics, 2012. Impreso.

la importancia del ejemplo de los padres. Piaget estudió así, simultáneamente, la práctica de las reglas en los juegos, la conciencia de las mismas y el carácter autónomo o heterónimo que puedan presentar<sup>167</sup>. Antes de desarrollar una moral autónoma, las reglas del juego, al igual que las reglas implícitas en una narración, se convierten por *sacralización* en ley de tipo ritual. Piaget llega a ver el juego como ritual, una autoridad social independiente de los individuos<sup>168</sup>, podríamos decir que de orden superior. Aquí entra en juego el diálogo con el niño, y Piaget pide a los niños que inventen o cambien las reglas. Así observamos como el criterio moral nace a partir de una idea *mística* de las reglas, que ayuda a los niños a situarse en el mundo y regularse con el entorno. En la conocida fase egocéntrica, aquella que limita el punto de vista del niño a sí mismo, el niño trata de dominar los juegos a través de las reglas, a pesar de que también imita a los otros niños. Las reglas son en este momento eternas, adultas, sagradas; el niño imita, sigue el ejemplo, romper la norma es transgresión. Más adelante llegará la capacidad de gestionar la validez de las normas, pero siempre a través del consenso de la opinión general<sup>169</sup>. El niño crece, las reglas de los juegos, las normas, los ejemplos de padres o narraciones se transforman en la construcción del adolescente en un individuo único que, hasta ese momento, ha estado sometido a la presión del grupo, a la cooperación que llegaba en forma de normativa heterónoma, mística. A partir de aquí sus círculos sociales se amplían, así como, en consecuencia, su concepto de mundo, norma o individuo. Sin embargo, no es solo una cuestión normativa, el respeto a los demás, y en esto Piaget cita a Magali Bovet, depende de un sentimiento hacia los otros, no hacia la regla.

---

<sup>167</sup> Piaget, Jean. *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Editorial fontanella, 1977. 7-10. Impreso.

<sup>168</sup> *Ibid.* 14-18.

<sup>169</sup> *Ibid.*, 22.

Es decir, el niño parte en un primer momento de un realismo moral, donde el deber es heterónimo y transgredir la norma es malo. Esto genera un concepto subjetivo de la responsabilidad, una conformidad con la regla, más allá de las intenciones del individuo. Poco a poco, conversando con el niño, comprobamos como su pensamiento verbal va rezagado respecto de los esquemas construidos a través de la acción; puede incluso cambiar de parecer, ajustándose a otro esquema-modelo adulto si ve que no estamos de acuerdo con su postura. Como vemos, no es difícil darnos cuenta de la importancia de los cuentos, de los ejemplos, y de nuestra reacción ante ellos. Un libro, un cómic, puede convertirse en una experiencia moral vicaria, y las recomendaciones que hagamos a niños y adolescentes tiene consecuencias. Son muy listos. Como le respondió Sav (7 años) a Jean Piaget:

*¿Cuándo es más grave la mentira, cuando se cree o cuando no se cree?*

*Cuando no se puede creer.<sup>170</sup>*

### 3.3.2.SISTEMA DE REGLAS MORALES

William Arsenio<sup>171</sup> propone un sistema de normas para niños en vías de trabajar distintos aspectos de la moralidad. Nos habla de moralidad activa, es decir, cuando intervenimos para ayudar a alguien a quien están maltratando de alguna manera. Justicia distributiva, distribución de recursos en el grupo de niños y niñas, compartir de forma consciente. Moralidad prosocial, ayudar a otra persona por iniciativa propia. Moralidad inhibitoria, las acciones que debemos evitar para no dañar a otros. Todas estas situaciones se pueden trabajar de muchas maneras, es cierto, pero al igual que hablamos

---

<sup>170</sup> *Ibíd.* 143.

<sup>171</sup> Nucci, Larry P. *La dimensión moral en la educación*. Bilbao: Desclée De Brouwer, 2003. 168. Impreso.

de Thor y Loki, tenemos muchos mitos para trabajar en esta línea. Proponemos narraciones con una carga emotiva fuerte, que consiga la implicación de los niños. Nucci nos lo recuerda en su libro con otra de sus experiencias, en este caso con adolescentes de bandas callejeras de diferentes etnias, que son incapaces de razonar cuando las emociones superan su capacidad de control<sup>172</sup>. En este caso, sí hay ejemplos de trabajos de campo, especialmente en Sudamérica, donde se trabaja con la cultura local, en ocasiones muy ligada a viejos mitos y tradiciones.

Hemos de motivar el acto moral. Para que este se dé no son suficientes la teoría y la imposición. La responsabilidad moral integra la propia moral en el sentido del yo, ayudando a construir la personalidad. Surge una necesidad psicológica: que las acciones propias sean coherentes con los propios ideales. Esta coherencia, decía Augusto Blasi<sup>173</sup>, motiva al acto moral.

En su libro, Nucci nos anima a más ejercicios, como proponer modelos correctos a los adolescentes, como aquellos que luchan por hacer lo adecuado cuando su circunstancia es un reto constante, como es el caso de Huckleberry Finn, personaje de Mark Twain. También modelos equivocados, o aquellos que hacían lo supuestamente correcto en otra época, pero no coincide con la moral contemporánea. Aquí los mitos nos ayudan mucho. También nos propone antihéroes adolescentes, como Holden Caulfield, protagonista de *El guardián entre el centeno*, en busca del sentido de su confusa moralidad. Vulnerable, dulce. Más adelante podemos estudiar a otro gran antihéroe, aunque a primera vista no lo parezca, como es Spider-man.

No es sencillo, o sí. Situarse ante un grupo y tratar de hacer que se enfrenten a sus emociones morales es cuestión de paciencia. Por experiencia, compruebo que es

---

<sup>172</sup> *Ibíd.*, 181.

<sup>173</sup> *Ibíd.*, 189.

necesario ante todo poner en práctica la empatía, tratando de que se encuentren cómodos y en situación de “juego”, de libertad creativa mientras se enfrentan a su propia moralidad. De tú a tú, siempre, escuchando y valorando cada aportación. Personalmente he tratado de proponer en diferentes talleres actividades donde la cooperación y la elaboración en grupo son importantes y, en numerosas ocasiones, colaborando con grupos con diversidad funcional o riesgo de exclusión, situaciones que potencien lo emocional y donde los aspectos morales y empáticos están a flor de piel.

### 3.3.3. REFLEXIÓN Y APRENDIZAJE: HERMENÉUTICA LÚDICA

Sin extenderme en pedagogías que se alejan del tema central del trabajo, sí quisiera reflejar algunos apuntes que me han sido de ayuda en algunas tareas. Como veíamos, es necesario el diálogo abierto en vías de una reflexión verbalizada y consciente, que suponga un aprendizaje transformacional y holístico<sup>174</sup>. Debemos imbricar la educación en la vida, igualarlas, del mismo modo que vivir es crecer, como decía Dewey, siendo la meta el propio aprendizaje<sup>175</sup>, de ahí que busquemos, personalmente lo pretendo, motivar con los temas y la forma en que se presentan, siempre con la intención de provocar un aprendizaje significativo. Una de estas formas, que tanto está dando que hablar, es una metodología por proyectos estilo nórdico. Un proyecto que atacar desde muchos flancos, de forma activa, donde el maestro no tiene la última palabra y un mismo tema puede tener múltiples derivaciones. Por ejemplo, en el ámbito universitario, he podido trabajar *Avatar*, la película de Cameron, desde la colonización, cultura iroquesa, el problema del *otro*, la guerra por el petróleo. Un mito

---

<sup>174</sup> Brockbank, Anne y Ian McGill. *Aprendizaje reflexivo en la educación superior*. Madrid: Ediciones Morata, 2002. Impreso.

<sup>175</sup> *Ibid.*, 37.

contemporáneo (de calidades cuestionables, opinables) que sigue, punto por punto, la mitología y tradiciones de la confederación iroquesa de las cinco naciones.<sup>176</sup> Conseguimos así aprendices transformadores, no reproductores. El trabajo con mitología permite múltiples reinterpretaciones y nos descontextualiza de nuestro marco habitual. También es fundamental el diálogo, en vías de proponer actitudes críticas, de cuestionar la realidad y las “verdades”. Esto afecta a los dominios del aprendizaje, que psicólogos de la educación como Bloom<sup>177</sup>, dividen en cognitivo, referido a un saber; conativo, al hacer de la tarea; y afectivo, el sentimiento que se genera y aprende. La cuestión es si cada profesor trabaja estas áreas de forma separada, centrándose quizá en alguna en particular o bien proponemos un trabajo integral.

La propuesta hermenéutica respecto a los “mitos pop” contemporáneos parece obvia. En el pasado siglo, por si fuera poco, la hermenéutica parece tomar un posicionamiento, se convierte en una actitud ante el mundo, críticamente constructiva. En el trabajo con los mitos destacamos la actitud hermenéutica como la más adecuada, motiva a los grupos el trabajar con un concepto que no conocen, que suena impresionante y podemos aplicar, a nuestra manera, a una película. El trabajo con nuestros mitos implica manejarnos en el campo de lo simbólico, por lo que la lógica se diluye por momentos, entramos en el pensamiento lateral, encontramos a Cassirer echando en cara a Aristóteles que la mente no es sólo razón, ya que sería tomar la parte por el todo<sup>178</sup>. Los símbolos son una buena herramienta de trabajo. Como dice

---

<sup>176</sup> En este caso, me remito a una de los libros que presento como material complementario a esta tesis, Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. 43-52. Impreso.

<sup>177</sup> Brockbank, Anne y Ian McGill. *Aprendizaje reflexivo en la educación superior*. Madrid: Ediciones Morata, 2002. 57. Impreso.

<sup>178</sup> García Amilburu, María. *La educación, actividad interpretativa. Hermenéutica y Filosofía de la Educación*. Madrid: Dykinson, 2002. 38. Impreso.



Gombrich<sup>179</sup>, los símbolos no ocultan la realidad, sino que operan directamente en el subconsciente. Lo inefable y lo misterioso son activados mientras llaman a la imaginación y van más allá de lo que nos dice la razón en un primer vistazo. De nuevo, creatividad. El propio Cassirer insistía en que mucho antes de elaborar otro tipo de conceptos o palabras, elaboramos imágenes míticas o metafóricas. No son, en principio, explicaciones, sino nuestra capacidad para mitologizar, es decir, lo que entendía como expresión del pensamiento mitopoiético<sup>180</sup>.

Cuando trabajamos con diferentes personajes o conceptos míticos debemos aprovechar nuestra implicación emocional. Es posible entenderlos mejor si nos convertimos en el personaje. El pensamiento primitivo no abstraía una propiedad, sino un retrato ideal. ¿Prudencia? No, Odiseo. Cualquier hombre era Odiseo si era especialmente prudente. Todo mito es una metáfora, eso sí, con una lógica específica que no es la del conocimiento racional. La lógica de la imaginación. Al trabajar con diferentes estilos de cine o cómic nos encontramos con un problema: sus universos pueden ser absurdos, ilógicos. Pero si deseamos entenderlos, cobran sentido, entendemos su lógica interna, sus códigos. Esto ayuda a trabajar sobre diferentes culturas, personajes históricos, políticas... Buscaremos un ejemplo en *La llamada de lo salvaje* de Jack London. El protagonista es un perro, y a nadie parece costarle mayor esfuerzo entrar en la historia. El mito también ayuda a entender al *otro*; aunque nunca es *completamente otro*, a pesar de parecerlo. Por eso el pensamiento crítico es importante, tiene cualidades emocionales que acaban por enfrentar fuerzas contrapuestas, ideas diferentes mientras que nada es neutral ni tiene valor absoluto. Nada es una historia

---

<sup>179</sup> *Ibíd.*, 44.

<sup>180</sup> *Ibíd.*, 56.

maniquea, y si lo es, no nos gusta. El mito nos reta<sup>181</sup>. El factor artístico o literario de la mitología nos ayuda a intuir las formas subyacentes, a sentir como somos arrojados al mundo, que diría Heidegger.

Probablemente cuando pienso en posibilidades de tratar con el mito en actividades educativas pienso en temas morales como los más importantes, aunque ya he mencionado que podemos trabajar temas de todo tipo. Sin embargo, el trabajo emocional es fundamental, y aquí pueden surgir críticas o dudas. La comprensión plena de la realidad implica *vivir* la realidad. Los mitos son fabulaciones o en el mejor de los casos creencias (a día de hoy, se entiende), no verdades absolutas. Sin embargo, su capacidad de motivar y emocionar las convierte en *experiencias vicarias*<sup>182</sup>, que consideramos como reales pues los sentimientos que genera aparecen de forma pura. En la vida, los sentimientos aparecen entremezclados. Aquí, por mito entiendo todo el material contemporáneo que trato de analizar en los últimos apartados. Y sí, generan emociones muy potentes que debemos aprovechar y, por supuesto, criticar y reflexionar sobre ellas. Cuidado, eso sí, con tratar con héroes mediáticos, deportistas, ya que los jóvenes se quedan con lo puramente físico, convirtiendo en ídolo a una persona real. Es lo que María Amilburu denomina “*ontología idolátrica*”: nos queremos convertir en la imagen de una imagen.

Quizá sea interesante entonces, al trabajar estos temas, saber destacar qué elementos de realidad contienen las narraciones y cuál es la relación que tienen con nuestro ser interior. Debemos negociar los significados, abarcando todo lo que rodea al mito en cuestión y a nosotros mismos. Una suerte de hermenéutica osmótica, donde nos convertimos en los héroes de nuestra reflexión y vivencia intelectual. Imagino que

---

<sup>181</sup> *Ibid.*, 67.

<sup>182</sup> *Ibid.*, 122.

realidades hay, finalmente, tantas como mentes pensantes, lo cual es inspirador, a pesar de alejarnos de verdades absolutas. Lo cual es todavía más divertido.

#### 3.4.EL HOMBRE DE VITRUVIO

Quizá han sido unos apuntes demasiado escuetos o condensados acerca de cómo enfocar la mitología en la educación. Es probable que un par de ejemplos sean más esclarecedores de cómo he podido trabajar los mitos con grupos muy diferentes.

Esta primera actividad es muy sencilla. Se propuso a personas con enfermedad mental y problemas de socialización. Proyecto desarrollado en el MAC (Museo de Arte Contemporáneo Gas Natural Fenosa, en A Coruña)<sup>183</sup>, donde facilitamos un grupo de apoyo, donde pudieran entablar relaciones sociales y trabajar en el ambiente adecuado para mejorar su autoestima y dificultades personales. Desde depresiones de cierta gravedad a trastorno bipolar, esquizofrenia etc., siempre en fase estabilizada y bajo supervisión del equipo de psicólogos de su centro médico.

Entregamos a cada grupo una imagen del hombre de Vitruvio de Leonardo. La mayoría lo conocen y comprenden que puede representar un modelo ideal, el hombre renacentista por excelencia, “un arquetipo” (aunque sea sencillamente un modelo de proporciones físicas; todos encontramos modelos en el pasado). Disponemos otros dibujos volteados sobre la mesa o la pared, sin que veamos qué representan. Con pistas vamos descubriendo quiénes son y repartiendo los dibujos entre los grupos; pistas en torno a su aspecto físico, pero también, y le damos mucha importancia, acerca de sus

---

<sup>183</sup> Estos talleres corresponden a mi trabajo como Coordinador del Departamento de Acción Social del MAC. Programas destinados a colectivos en riesgo de exclusión social y diversidad funcional. 2008-2015.

características actitudinales y morales. Personajes de diferentes mitologías, religiones, además de personajes más actuales del cine o el cómic, muchos de ellos analizados en este trabajo. Cada persona, según sus deseos, necesidades o ilusiones escoge un personaje, siempre por un motivo o una característica en la que se ve reflejado o bien aquella que valora especialmente. El grupo trata de crear una historia/mito con todas las ideas de sus componentes. La imagen se genera recortando partes de los personajes originales que superponemos sobre el hombre de Vitruvio, construyendo personajes fabulosos, originales, surrealistas. Esta idea se desarrolló con personas con problemas a la hora de relacionarse, sin redes de apoyo, y fue realmente útil jugar con la imaginación y el poder de estos personajes. Era sencillo que hablasen de sí mismos y compartiesen deseos acerca de cómo debían construir un “arquetipo”, un personaje positivo, que les infundiese ánimo dentro de la pequeña historia que crearon de forma grupal. Creación, tanto personal como colectiva, encontrando puntos en común. Inspirador y terapéutico.

Esta misma actividad se desarrolló con un grupo de estudiantes de grado en Educación Social en la facultad de Ciencias de la Educación de A Coruña<sup>184</sup>. La propuesta era similar, pero la hicimos algo más compleja. Dos diferencias fundamentales, la primera, que cada grupo debía crear un mito que expresase la identidad de un colectivo determinado. Aleatoriamente: grupo de refugiados, ultracristianos, autismo... La segunda, una vez escogidos los personajes y sus cualidades, los demás grupos pueden obligarles a incluir las características negativas, ineludibles. Como dijimos, es bueno huir de historias maniqueas. Trabajamos muy bien acerca de la alteridad, prejuicios, etnocentrismo, el Reino de los Fines kantiano o el *dasein* de Heidegger. En debates tan abiertos, jugados, siempre hay ocasión de introducir

---

<sup>184</sup> *Free-filosofía*, taller coordinado con el Departamento de Cultura de la Facultad Ciencias de la Educación, A Coruña. Introducción y desarrollo del pensar filosófico desde el cine, la literatura o el cómic. Aplicado a situaciones educativas y el trabajo con diversos colectivos. Octubre 2015.

elementos nuevos y otros que ya habíamos trabajado. Herramientas dinámicas que nos permiten trabajar la filosofía con grupos que de primeras parecen algo reacios. De nuevo generan imágenes a partir del esquema de Leonardo, serias, divertidas o surrealistas, acompañando textos de cierta profundidad sobre los colectivos planteados con carácter de mito.

### 3.5. *THE CALL OF THE WILD* O DE CÓMO ZARATUSTRA VIAJÓ AL YUKÓN

Este es un breve estudio sobre *La llamada de lo salvaje* de Jack London, donde relaciono la novela con algunas de las ideas más importantes de Friedrich Nietzsche, entendiendo, además, el relato como “mito”. He puesto en práctica estas ideas en la Facultad de Ciencias de la Educación de A Coruña, en una serie de talleres que denominamos *Free-filosofía*<sup>185</sup>, abiertos, sin limitación de edad o titulación.

Destaco a Gadamer cuando habla del lenguaje poético, aquel que nunca se agota cuando intentamos transformarlo en conceptos<sup>186</sup>. Lo poético estimula esta capacidad de síntesis de emociones e ideas para generar conceptos, de ahí que podamos extraer ciertas enseñanzas de un poema, de una canción o una novela. En esta historia, la sensación de atemporalidad y cierto primitivismo atávico nos sitúa todavía más lejos, o más cerca, de un tiempo casi mítico. Pues esta es la cercanía de las raíces del mito que también reconoce Vattimo: el tiempo del héroe. En este caso, a través del animal simbólico. Esta aventura por momentos dura y cruel, parece querer hablar de alguna verdad que sentimos; es mostrada, no dicha. Nietzsche entendía al hombre como artista

---

<sup>185</sup> Como el anterior ya citado, taller coordinado con el Departamento de Cultura de Facultad Ciencias de la Educación, A Coruña. Introducción y desarrollo del pensar filosófico desde el cine, la literatura o el cómic. Aplicado a situaciones educativas y el trabajo con diversos colectivos. Abril 2015.

<sup>186</sup> Gadamer, Hans-Georg. *Arte y verdad de la palabra*. Barcelona: Paidós, 2012. 100. Impreso.

en un mundo que es una obra de arte en constante proceso de transformación. Mundo, el occidental, que a través de la culpa ha debilitado a los hombres física y psicológicamente; los ha engañado, debilitado de una forma que no aceptan ni el filósofo ni el escritor norteamericano.

Sinopsis: Buck es un perro grande y fuerte, dócil, que vive tranquilo con una familia intencionadamente *aburguesada*, la familia de un juez. Es decir, la ley impuesta y creada *artificialmente*. Es capturado y vendido para ser enviado al norte, donde lo utilizarán como perro de trineo para viajar en busca de oro. Buck se convierte, en este mundo violento, en líder de la trailla. Pasa por varias manos, hasta que conoce a John Thornton, quien vuelve a tratarlo con cariño y desarrollan una profunda relación de respeto y amor sincero. Atacado por los nativos de la zona, su último amo muere, quedando Buck solo y en libertad. Regresa al mundo atávico de la montaña, encontrándose con la manada de lobos, de la cual acaba formando parte para convertirse en el líder de la misma.

La propuesta que se hizo a los alumnos, todos juntos en el aula, consistió en tratar de elaborar alguna clase de teoría o conceptos “filosóficos” que sugiriese la lectura de la novela. Poco a poco surgen temas: la soledad como prueba y como algo común a todas las personas en algún momento de su vida; la importancia de la naturaleza en sentido literal y metafórico; la moral del mundo y la propia moral puesta a prueba; metamorfosis; comportamiento social frente a supervivencia; cooperación; leyes; arquetipos míticos (habíamos trabajado previamente el tema).

Las teorías empiezan a cobrar forma, por ejemplo “*Naturaleza vs. Sociedad*”, donde encuentran que las leyes burguesas pueden ser estúpidas, normativas, que la gente se las salta o en ocasiones es más que necesario romperlas. Proponen también la

toma de conciencia de la propia naturaleza y la necesidad de tomar un camino propio con reglas diferentes en lo que llamaron “*El Big Bang de la honestidad*”. Hablaron del perro que encuentra su verdadera naturaleza, un “*súper-perro*”, en la “*búsqueda infinita de su esencia*”, dicho por ellos mismos. Consideraron que debemos comportarnos con honor, y proponen la ecuación “*Honor = Deber moral + Identidad + Respeto a uno mismo*”. Y unas cuantas ideas más, pero escojo estas ya que se ciñen más al tema Nietzsche. Y esta fue la última parte del taller: tras haber *vivido* la historia de London, haber propuesto por sí mismos una teoría de su significado, apasionados con el “juego”, resultó sencillo y estimulante decirles que íbamos a comprender un poquito mejor a Nietzsche.

Friedrich jugó con sus tótems. El Camello adocenado que sigue la norma, ignorante, pudimos entenderlo como el Buck que vive apoltronado junto al juez. El León salvaje y fiero que busca la libertad es el Buck que tira de la trailla y combate con el perro líder del grupo, Spitz. El Niño es Buck alcanzando su auténtica libertad, su verdadera naturaleza, entre una comunidad de *übermensch* como él. Precisamente este *súper-perro*, salvaje, fuerte, pero noble y amante de quien le demuestra amor y honor es el ultra-hombre nietzscheano. Comprenden que no implica un ario fascista invadiendo Polonia, sino que supone un hombre o mujer que rompe con las morales impuestas y tantas veces equivocadas o desfasadas, que no deja de buscar una moral mayor, desde su yo individual. Como propusieron, “*Big Bang de la honestidad*”. Así, también comprendieron que la voluntad de poder no implica imponerse a los demás, sino sobrevivir para vencerse a uno mismo, alcanzando mayores cotas de perfección en todos los sentidos, mejorando, trascendiendo, convirtiéndonos en *Niños*, o en *Lobos*. Comprendo que no es una visión completa de Nietzsche, que nos dejamos matices en el

tintero. Pero a día de hoy, sé que no se han olvidado, que guardan la experiencia en el corazón y el cerebro. Recurrimos al mito, un gran mito de Jack London.

*“Leer es interpretar, y la interpretación no es otra cosa que la ejecución articulada de la lectura”*, así se expresa Gadamer en *Arte y verdad de la palabra*<sup>187</sup>, convirtiendo al texto en referente abierto, sin un mensaje unívoco o dogmático. La capacidad de extraer nuevos significados, de hacer crecer el texto, sea del tipo que sea es una cualidad, un objetivo, de la hermenéutica. Continúa Gadamer el texto citado planteando la tesis de que interpretación y poesía están imbricadas por una razón de peso: *“el texto poético nunca puede ser agotado transformándolo en conceptos”*. Es imposible leer poesía sin que nuestra comprensión no desee ir más allá, lo cual implica interpretar (algo perfectamente adecuado al trabajo del taller antes descrito). Generar conceptos es parte fundamental de la filosofía y, como vemos, implica un acto creativo tanto en quien pronuncia o escribe las palabras como en aquel que escucha o lee. Un acto interpretativo, dialectico, creativo. La poesía estimula esta capacidad de síntesis de emociones e ideas para generar conceptos, de ahí que podamos extraer ciertas enseñanzas de un poema, un mito o una novela. La capacidad expresiva del creador puede referir a conceptos de cierto peso, incluso cuando no ha sido su intención originaria el hacerlo. Lo poético es estímulo profundamente abierto, y lo es también la novela. Este texto de London puede ser leído de diferentes maneras, una y otra vez, para referirse a lo que su autor propuso en un primer momento y contrastarlo con su contemporánea lectura y alcance; sí, encuentro cierta poética épica en este retorno a la naturaleza ancestral. Ricoeur definía la hermenéutica como ciencia y arte de la interpretación de textos, y es imprescindible tener en cuenta la intencionalidad del autor, que es recibida por el lector, estableciendo una dialéctica entre ambas fuerzas. La razón

---

<sup>187</sup> Gadamer, Hans-Georg. *Arte y verdad de la palabra*. Barcelona: Paidós, 2012. 100. Impreso.



de nuestro tiempo es hermenéutica, dice Gadamer, entendiendo a ésta como propuesta de soluciones de problemas filosóficos e interpretación de la cultura.

La novela puede convertirse en un trasmisor velado, amable, motivante de conceptos, que incita a la búsqueda interior y a que el lector se sienta creativo a la hora de dar sentido a lo leído y al mundo; hoy, novela y mitología están mucho más cerca entre sí de lo que están con la filosofía. Una capacidad ontológica de síntesis poética que el hermeneuta disfruta relejendo esta novela, que quizá devoró con un espíritu diferente en su niñez, adolescencia o ya en su madurez.

### 3.5.1. EL JUEGO COMO DIDÁCTICA BÁSICA DEL FILOSOFAR

Determinadas obras de ficción provocan la reflexión tras una experiencia emocional intensa; con apoyos, se puede alcanzar un aprendizaje más complejo, abstracto, conceptual. La hermenéutica, además, ha abierto caminos, por no decir que ha abierto toda posibilidad del punto de vista, de cambiar actitudes para descubrir la verdad sin despreciar cualquier opción. Así, la novela, asunto que semeja en ocasiones un juego, especialmente en la identificación de la novela de aventuras como juvenil, es arte que genera una ilusión atemporal, tiempo mítico. Apunte que Vattimo destaca ya en *El nacimiento de la tragedia*<sup>188</sup>. Y más en esta historia que resumiremos más abajo, narración acerca de un perro, un animal, y buscadores de oro. La sensación de atemporalidad y cierto primitivismo atávico nos sitúa todavía lejos de nuestra época y realidad. Esta es la cercanía a las raíces del mito que, como ya hemos apuntado, también reconoce Vattimo al reconocer el tiempo del héroe bajo la forma de animal simbólico. Un juego, como un juego salvaje donde el niño aprende qué es la vida. Esta obra parece

---

<sup>188</sup> Vattimo, Gianni. *Diálogo con Nietzsche. Ensayos 1961-2000*. Barcelona: Paidós, 2002. 42. Impreso.

querer hablar de alguna verdad que sentimos. Diría Gadamer que presenta un “*elevado rango ontológico*”, “*algo emerge a la luz, y es lo que nosotros llamamos verdad*”<sup>189</sup>. La hermenéutica no es una técnica de lectura o interpretación, sino una forma de experiencia, creativa y descubridora. La hermenéutica deviene en *koiné*, lenguaje universal, que obliga al diálogo, a la intersubjetividad<sup>190</sup>. Es un juego, en el sentido en que el texto tiene unas reglas, código interno e intención. Nietzsche encontraba en el juego el poder creador del arte y de la vida, siendo el hombre maduro aquel que recupera la seriedad del juego infantil. Sin embargo, en todos los juegos de poetas o filósofos no hay discurso falso, pues no hay regla exterior para medirlos<sup>191</sup>. La estética aparece como lugar de verdad ontológica, lugar de juego de la ontología estética, libre a pesar de convenciones y costumbres<sup>192</sup>. “No conozco ningún otro modo de tratar con tareas grandes que el juego: éste es, como indicio de la grandeza, un presupuesto esencial.”<sup>193</sup>

### 3.5.2.POSIBILIDADES EXPRESIVAS Y CONCEPTUALES DE LA NOVELA

De todas las artes, continúa Gadamer en la obra antes citada, es la poesía la que permite el juego creativo más dialogante entre artista e intérprete. Obliga a interpretar. Pero Gadamer entiende la poesía en sentido amplio, como apertura de sentido. La novela de aventuras, cuando presenta tintes épicos o extrañamente ontológicos se acerca a este lenguaje poético. Lukács compara novela y epopeya, objetivadas como la “épica

---

<sup>189</sup> Gadamer, Hans-Georg. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos, 2011.30. Impreso.

<sup>190</sup> Oñate y Zubía, Teresa y Royo Hernández, Simón. *Ética de las verdades hoy. Homenaje a Gianni Vattimo*. Madrid: UNED Ediciones, 2006. 29. Impreso.

<sup>191</sup> Gadamer, Hans-Georg: *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos, 2011. 181. Impreso.

<sup>192</sup> Oñate y Zubía, Teresa. García Santos, Cristina. Quintana Paz, Miguel Ángel. *Hans-Georg Gadamer: Ontología estética y hermenéutica*. Madrid: Dykinson, 2005. 481. Impreso.

<sup>193</sup> Friedrich Nietzsche. *Ecce homo*. Madrid: Alianza Editorial, 2011. 70. Impreso.

grande”, distinguiendo entre ellas, únicamente, los datos histórico-filosóficos que les dan forma. La novela es la epopeya en una época donde ya no se da la *totalidad extensiva de la vida*, donde el sentido de esta vida es un problema, pero seguimos en busca de la totalidad, el *temple de la totalidad*<sup>194</sup>.

Gadamer dice de la novela ser la más *suelta* de las formas artísticas. Se produce una disolución entre reflexión y narración al expresar lo narrado de forma natural. Sin embargo, es el propio Gadamer quien define la novela de Kafka<sup>195</sup> como antinaturalmente natural; por lo tanto, recrea el mundo, invitando a la reflexión y descubrimiento de la verdad en una situación extraña que genera incertidumbre y malestar a través de un simulacro de realidad. Esto es lo que consigue también Jack London, mostrando un mundo salvaje, heroico. La multivocidad abierta de Kafka viene dada por una aparente normalidad, por lo extraño inaprensible que desorienta. El unívoco mensaje de London se muestra en la batalla ante la naturaleza, en la actitud de superación nietzscheana (también ha sido comparada con el darwinismo social o las teorías de Spencer). Quizá, al referir a la trascendencia del hombre, a su libertad y autodescubrimiento a través de la metáfora animal de esta novela, el mensaje no deba ser entendido como unívoco. Es probable que una historia en apariencia tan sencilla multiplique las posibilidades de sentido. Y es que como afirmaba Italo Calvino, “un clásico es un libro que nunca termina de decir lo que tiene que decir”. Es más, el clásico es un libro que conforma un universo interior, que sirve para definirse a uno mismo en relación y quizá en contraste con él <sup>196</sup>.

---

<sup>194</sup> Lukács, György. *Teoría de la novela*. Barcelona: Penguin Random House, 2016. 84. Impreso.

<sup>195</sup> Gadamer, Hans-Georg. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos, 2011. 208. Impreso.

<sup>196</sup> Calvino, Italo. *Por qué leer los clásicos*. Barcelona: Tusquets, 1995. 15-17. Impreso.

En el siglo XIX no sólo se valoraban los aspectos artísticos, eran fundamentales los elementos estructurales y de contenido de la novela, su trama. Posteriormente, Proust es un buen ejemplo, destaca el discurso, más que la historia. Los procesos estilísticos poéticos, el estilo del escritor, viene a ser la estructura narrativa de los estructuralistas, y es lo que da cuenta del significado. Esta característica estilística de la novela moderna nos acostumbra a una lectura que no se corresponde con los textos mitológicos, que pueden resultar pesados, obvios, extraños a nuestras costumbres.<sup>197</sup> Se agradece un Neil Gaiman que reconstruya los mitos con un nuevo estilo. O un London que nos devuelve al mito con su estilo, con su cruda poética.

### 3.5.3.MITO Y HERMENÉUTICA EN *LA LLAMADA DE LO SALVAJE*

Aristóteles entendía la tradición como vínculo que permite que nos reconozcamos y reconozcamos a los otros, y esta era parte de la función del mito. La hermenéutica busca ese conocerse, es actitud de diálogo y encuentro de lo mítico de un texto como el del que hablamos. Busca la hermenéutica lo multívoco<sup>198</sup>, lo sugerente de los textos, tan rico como en el mito, todo un mundo de símbolos que son reinterpretados más allá de un símbolo de origen que, por ambiguo, siempre crece. En este sentido, poética y pensar mítico poseen naturalezas similares y, por lo tanto, ambas son campo abierto para la hermenéutica. El propio Aristóteles dejó el camino abierto a diversas formas de racionalidad; del mito al logos, es cierto, pero el mito es un pensar de gran potencia que debe ser recuperado de forma consciente. Desde luego, y como Vattimo destaca, Nietzsche creó su propio mito tras desmitificar filosofías pasadas; no es sólo el

---

<sup>197</sup> García Peinado, Miguel A. *Hacia una teoría general de la novela*. Madrid: ARCO/LIBROS, 1998. 64-66. Impreso.

<sup>198</sup> Gadamer, Hans-Georg. *Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos, 2011. 76-89. Impreso.

aspecto racional el que comprende y descubre, la prédica de Zaratustra comparte ese pensar mítico y poético que muestra al espíritu realidades que no se perciben a simple vista. Y continúa Vattimo aludiendo al mito de hoy, aquel que para las masas se presenta en televisión, novela, prensa o radio<sup>199</sup>. Como este mito que leemos en London. Una manera de vivir y comprender natural, instintiva, que acerca a esta historia a las raíces instintivas de la moral nietzscheana, "...la mayor parte del pensar consciente de un filósofo está guiada de modo secreto por sus instintos y es forzada por estos a discurrir por determinados carriles<sup>200</sup>". El Nietzsche nihilista, se aleja de la lógica para reconstruir el sentido y el mundo. Puro mito.

#### 3.5.4.SÍMBOLON

El símbolo está en el centro de la idea hermenéutica de arte. Hegel afirma que existe una relación necesaria entre contenido y forma, siendo el signo ambiguo porque más allá de esta relación que consideramos evidente o expresada por consenso, las interpretaciones se suceden debido a la libertad del espíritu. Que una obra merezca la pena depende de "*su capacidad de simbolizar*<sup>201</sup>". London ha buscado dar sentido a su perro, a su devenir, debemos captar su aura; sin embargo, desde nuestro ahora ese símbolo, lo acontecido en la historia, permite que el símbolo crezca, se transforme o adecúe a nuestro tiempo y perspectiva. Ya lo decía Heinrich Zimmer, no hay un sistema seguro de interpretación de las formas, pues los símbolos verdaderos tienen por

---

<sup>199</sup> Vattimo, Gianni. Diálogo con Nietzsche. Ensayos 1961-2000. Barcelona: Paidós, 2002. 75 y 110. Impreso.

<sup>200</sup> Nietzsche, Friedrich. *Más allá del bien y del mal. Aforismo 3*. Madrid: Alianza Editorial, 2012. 30. Impreso.

<sup>201</sup> Oñate y Zubía, Teresa. García Santos, Cristina. Quintana Paz, Miguel Ángel. José Vidal Calatayud, *Símbolon. Hans-Georg Gadamer: Ontología estética y hermenéutica*. Madrid: Dykinson, 2005. José Vidal Calatayud, *Símbolon*. 495. Impreso.

naturaleza algo de inimitable, “hay que releer perpetuamente los significados”, lo que Zimmer considera una aventura.<sup>202</sup>

Como decía Goethe, todo es símbolo, todo hace referencia a algo, algo que se nos aparece. Todos los símbolos que aparecen en la obra que estamos tratando remiten a una imagen y un sentido en cierta medida común a todos. Podría decirse que opera una reducción eidética de una idea universal que va más allá del animal, llegamos a la idea de ser humano libre<sup>203</sup>. El hombre es ente abierto a la metáfora, y en el proceso dionisiaco el hombre sufre una regresión al nivel del tigre y del mono, lo dionisiaco regresa a lo bárbaro; el ditirambo dionisiaco es un mundo simbólico, una regresión a lo animal<sup>204</sup>. Siendo así, creo sinceramente que el mundo de London encaja a la perfección con las actitudes e intenciones nietzscheanas. Como metáfora, el mito es el “caso extremo de metáfora”, a decir de Munz<sup>205</sup>. Es más, existe una equivalencia simbólica entre el elemento narrativo y lo que se pretende expresar, algo que supone una serie de reglas internas que nos permiten entrar en la narración y vivenciarla.

En este punto presento la simbología más extendida del perro o el lobo, después veremos como a partir de la propuesta de Jack London sí podemos ubicarla dentro de la filosofía de Nietzsche. En primer lugar, el perro ha sido amigo y aliado, símbolo de fidelidad, pero no solo se queda ahí su sentido. El perro es un guía hacia el mundo espiritual, herencia de su esencia o pasado lobuno. Junto a él caminamos de lo conocido a lo desconocido, de la mente consciente al mundo del inconsciente. Pero también ha

---

<sup>202</sup> Zimmer, Heinrich. *El rey y el cadáver. Cuentos, mitos y leyendas sobre la recuperación de la integridad humana*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999. 14. Impreso.

<sup>203</sup> Ni London ni Nietzsche parecían incluir a la mujer en todo esto. Por eso mismo empleo en todo momento el genérico masculino “hombre”, por respetar los textos de Nietzsche, lo que usualmente se ha hecho desde siempre. El tema de género lo trataremos más adelante.

<sup>204</sup> Vattimo, Gianni. *Diálogo con Nietzsche. Ensayos 1961-2000*. Barcelona: Paidós, 2002. 171-172. Impreso.

<sup>205</sup> Munz, Peter. *Cuando se quiebra la rama dorada. ¿Estructuralismo o tipología?* México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1986. 109.

sido vinculado a la muerte, siendo incluso guardián de las puertas infernales, como Cerbero o Garm. Como guía de almas, como psicopompo, puede herir o sanar, pero siempre va ligado al hecho de que estamos perdidos, extraviados, con necesidad de encontrar un camino. Podemos encontrar similitudes con Buck, no parece complicado. Es cierto que es el propio Buck quien está perdido y busca un camino hasta encontrarse con su ser espiritual, convertido en lobo. La muerte está cerca de él y él mismo mata a su oponente, el brutal perro Spitz. Por supuesto, su fidelidad al hombre está presente, aunque sea fiel únicamente a aquel que lo merece. John Thornton le trata como a un igual, con libertad, con amor. Sí, el resto de perros de la novela, y Buck en las primeras páginas, podrían representar al ser dominado, excesivamente dócil e incapaz de liberarse, sumiso; por supuesto como símbolo opuesto al lobo.

Me atreveré a aventurar que Buck, fonéticamente, se asemeja de forma evidente a *back*, regreso. En alusión a su vuelta a una naturaleza de orden superior, el lobo, y a su lugar de origen, la montaña, lejos de la ciudad artificiosa. También es traducible como dólar, aquí referido al hecho de que Buck fue vendido por un puñado de dólares con el único fin de encontrar oro en el Yukon. Oro que también podría ser un símbolo a estudiar en la historia. Sin embargo, sí vemos otros detalles que quizá sea pertinente comentar, como por ejemplo el perro Spitz. Aunque refiere a una raza fuerte, de pelo abundante resistente en climas fríos, *spit* es una palabra sencillamente desagradable, traducible como escupir, bufar o ensartar.

Más delicado es el tema de John Thornton, intento moderarme, pero prefiero jugar con todas las posibilidades. John es el auténtico nombre de Jack London, siendo Jack un diminutivo cariñoso (y Buck nos recuerda a Jack), pero no resulta divertido interpretarlo de modo tan sencillo. John es Juan, el bautista, y que guarde parecidos con la figura bíblica sí puede resultar plausible. Buck lo conoce al lado de un

lago, John lo libera de la trailla de perros, sabiendo de los peligros que entraña cruzar el lago helado. El trineo finalmente se hunde, Buck ha sido salvado por el amor de un hombre; ha sido liberado del bautismo. Sin embargo, John morirá, sabemos que acaba en el fondo de una laguna. Imagino que London no podía regalarnos un *happy end* al estilo Disney, sino que debía aniquilar cualquier atisbo de piedad. *Thorn*, además, se traduce como espina, lo que puede no significar absolutamente nada o quizá nos inspire a pensar en una corona de espinas, quien sabe. Sacrificios, rituales y trascendencia.

Y, por supuesto, hablamos de lobos. Su simbología es diferente de la del perro; terror, pero también una comunión mística con la naturaleza, aparición que solo vemos cuando él lo desea, cuando llega para decirnos algo, pues el lobo sólo es visto en contadas ocasiones ante Buck. Nuestra proyección en este animal muestra el deseo de recuperar nuestra alma primigenia (lo cual nos provoca cierto temor, qué duda cabe). Sí coinciden con el perro en que pueden aparecer ligados a la muerte. Acompañan al dios de la guerra en la mitología helena, a Ares; o a Odín, que tiene como mascotas a dos lobos, Gere y Freke. Para London, podríamos decir, aunque lo veremos un poco más adelante, el lobo representa al *übermensch*, viviendo en manada, un grupo de iguales. Nietzsche también se servía del símbolo animal. Zaratustra era acompañado por el águila y la serpiente, además de presentar una de sus metáforas más conocidas y comentadas (o prédicas del sabio Zoroastro) en forma de camello, león y niño, como ya hemos visto. Heidegger consideraba al águila símbolo del eterno retorno, volando en círculos sobre Zaratustra; enroscada en su cuello, la serpiente, el animal más inteligente, dando más fuerza a la imagen y a su significado. El águila, el animal más orgulloso, ayuda al *übermensch* a elevarse, a trascender.



### 3.5.5.NIETZSCHE EN EL YUKON

Una de mis principales motivaciones y alguno de mis proyectos laborales están enfocados a encontrar herramientas que permitan el acercarse a gente joven o con escaso o nulo interés en la filosofía a la lectura, comprensión o disfrute de la misma, aprovechando el pensamiento mitológico, las narraciones, la creatividad. Es la intención. De ahí a centrarnos ahora en los aspectos que considero pueden ser relevantes en este relato. La esencia de nuestra naturaleza, la sencillez de la vida salvaje, el descubrimiento de nuestra verdad abandonando un mundo artificioso. Un duro y largo ritual de tránsito.

#### 3.5.5.1.NIHILISMO

De forma breve, citando a Vattimo<sup>206</sup>, el nihilismo es reconocer la falta de significado y orden de la razón en el devenir, pues se ha perdido el sentido y valor del mundo. La razón busca un nuevo paso encaminada a una consecución, pero la historia nos obliga a pensar que no hay orden ni fin, por lo que nada tiene sentido ni valor. Redefine la psicología individual del hombre y la mujer modernos. En Nietzsche se desarrolla ese espíritu de venganza ante el pasado que no puede, podemos, cambiar ni corregir. Su voluntad de poder será el siguiente paso de cara a su redención y liberación. Buck lucha contra un pasado sin sentido que, a través del mundo del hombre, le enseña a perder todo valor positivo que ha encontrado. Lo bueno se pierde, el amor de unos pocos no es suficiente, le han tratado en ocasiones como a un humano, pero no lo es, es más, algo surge en su interior como venganza frente a ese pasado. Pero no tiene por qué

---

<sup>206</sup> Vattimo, Gianni. *Diálogo con Nietzsche. Ensayos 1961-2000*. Barcelona: Paidós, 2002. 47-52. Impreso.

ser venganza sangrienta, aunque en principio lo sea, sino venganza de liberación, de enfrentar el futuro sin más sentido o razón que aquella individual guiada por su instinto.

De nuevo recorro a Vattimo a la hora de diferenciar las tres fases históricas del nihilismo<sup>207</sup>, un recorrido entre un proceso psicológico y otro histórico de la verdad. La primera fase responde a la búsqueda metafísica y moral del devenir, que no se encuentra porque, sencillamente, no la hay. Se resume en vergüenza y desilusión. La segunda fase trata de sistematizar la situación en una unidad o “totalidad” a un mundo que hemos simplificado. Se sacrifica lo individual, y tal orden se revela como de origen no divino, sino que es nuestro engañoso artificio. La tercera y última fase se produce tras estos dos desencantos. Ver toda realidad como falsa y construir un “más allá” ordenado demuestra que teníamos unas necesidades psicológicas que, llegados a este punto, demuestran que nada tiene sentido, no hay verdad ni valor. Vivir en este mundo se hace insoportable.

Todo este entramado de realidades y desilusiones podemos sentirlo en *La llamada de lo salvaje*, aunque eso sí, con matices diferentes. En primer lugar, podríamos casi invertir el orden. Buck vive en la plenitud desde que es un cachorro, la verdad de un mundo creado por los humanos (recordemos, la familia de un juez), la finalidad no es otra que cumplir determinadas funciones en una estructura ordenada y jerarquizada. Una burguesía tranquilizadora y cómoda, en un mundo limitado por las cercas de una finca donde todo tiene sentido. Eso sí, juez, perros, amos y criados.

El mundo se hace insoportable cuando lo roban, siendo el perro engañado, confía en dos hombres y los sigue. Descubre la ley del garrote y el colmillo (*The Law of Club and Fang*, capítulo segundo) dejando atrás esta primera fase de desencantamiento.

---

<sup>207</sup> Oñate y Zubía, Teresa y Royo Hernández, Simón. *Ética de las verdades hoy. Homenaje a Gianni Vattimo*. Madrid: UNED Ediciones, 2006. 124-125. Impreso.

En la segunda fase, como hemos visto, se pierde la individualidad en favor del grupo, en un todo ordenado de manera artificiosa; un todo que es, en realidad, falso, a pesar de parecer tener sentido. Buck, en este mundo, tras su primera desilusión, se siente obligado, en un perverso juego psicológico, a formar parte de la trailla de perros de trineo de la que ahora forma parte. Las leyes, las normas, son impuestas, aunque no le queda más remedio que acatarlas e incluso aprender a disfrutarlas mientras el entorno helado se va manifestando, poco a poco, como una verdad escondida.

La tercera fase, en realidad la primera de Vattimo antes de invertir el orden, muestra el porqué de la inversión. La desilusión y la vergüenza que manifestaba Vattimo no es tal en Buck, pues la búsqueda metafísica y moral del animal tiene éxito. Ha encontrado su verdadera naturaleza. Ha trascendido su esencia perruna para recordar lo que fue, lo que debe ser: un lobo. Un ser libre con su propia moral, que ha mostrado como superior a la de los hombres con los que se ha encontrado. A propósito de Zaratustra, deberíamos recordar que el asceta de la montaña comprende que no puede amar la verdad sin amar al mundo como es. Desde luego eso implica una limpieza de ciertos elementos, una criba que acerca al hombre sabio a la naturaleza.

#### 3.5.5.2. VOLUNTAD DE PODER

¿Por qué Buck, o Jack, invierte el orden de las fases del nihilismo? Pues porque es un *übermensch*, no hay otra respuesta. No hay tragedia final, no hay desesperación ni vergüenza. Libertad, amor, la lucha que deriva en el descubrimiento de sí y del mundo. No sólo se transforma, sino que transforma su entorno, haciéndose líder de la manada de lobos, lo cual tendrá una gran repercusión no solo en el comportamiento de la

manada en la relación entre sus miembros y su caza, sino con el hombre que se acerca al bosque.

La voluntad de poder, para Nietzsche, en el campo del arte, implica una deconstrucción del sujeto, una suerte de liberación que no planifica ni organiza<sup>208</sup>. Es un enfrentamiento contra uno mismo, la valentía de enfrentarse al abismo, quizá. En el aforismo 6 de *Más allá del bien y del mal* Nietzsche se pregunta si es el *instinto de conocimiento* el que guía al filósofo, pero todos los instintos pugnan por dominar. En el filósofo, es el instinto moral el que desea, debe y, finalmente, se impone. Ser independiente es privilegio de los fuertes, una actitud peligrosa, con consecuencias, como por ejemplo el aislamiento (por supuesto aislamiento que sufre Buck hasta que se encuentra en un grupo de iguales). En caso de perecer, este solitario no será llorado o compadecido, no podrá tampoco volver atrás. Todas estas ideas de Nietzsche son perfecta descripción de la situación de nuestro héroe<sup>209</sup>. Así, el instinto de conocimiento del filósofo pugna con el instinto moral, y se suma o confunde con la lucha por el bien común y la elección recta del mito. Esta voluntad de poder supone un *pathos agresivo*<sup>210</sup> propio de toda naturaleza fuerte, que se enfrenta al enemigo, a la moral y a sí mismo: “*El llegar a ser lo que se es presupone el no barruntar ni de lejos lo que se es.*”<sup>211</sup> Como el poeta trágico, esa voluntad de vida que impulsa al sacrificio, el sí ante los problemas más extraños y duros<sup>212</sup>. Se podría decir que esta lucha de fuerzas desiguales en el mundo, luchando por dominar o ser dominadas, al igual que las luchas personales que cobija nuestro interior, es la voluntad de poder. Pero decir que el hombre es voluntad de poder nada tiene que ver con la codicia, el dominio, la superioridad. En

---

<sup>208</sup> Vattimo, Gianni. *Diálogo con Nietzsche. Ensayos 1961-2000*. Barcelona: Paidós, 200. 131. Impreso.

<sup>209</sup> Nietzsche, Friedrich. *Más allá del bien y del mal*. Madrid: Alianza Editorial, 2012. Impreso.

<sup>210</sup> Cursivas del propio autor. Nietzsche, Friedrich. *Ecce homo*. Madrid: Alianza Editorial, 2011. 42. Impreso.

<sup>211</sup> *Ibid.*, 66.

<sup>212</sup> *Ibid.*, 89.

todo caso es el poder el que quiere sobre la voluntad. Es un deseo de crear que implica a la moral o al arte, todo aquello que da sentido. En el hombre esta lucha interna impulsa a la creación, a la creación de nuevos valores, sin ir más lejos. Normas del mundo occidental, el cristianismo, el idealismo... han matado la voluntad de poder.

Sí, figuras que de alguna manera representan la voluntad de poder bien podrían ser el artista o el aventurero, de ahí que se proponga a Jack London como hombre que, en vida, trató de encarnar esta voluntad de poder. El *canis familiaris* Buck es una metáfora válida, pues, aunque no podemos ser capaces de visualizar nuestra propia trascendencia, sí podemos sentir la envidiable energía de la transformación de Buck a *canis lupus*. Veremos más figuras que se acercan a esta representación de la voluntad de poder, algunos personajes contemporáneos que responden a nuevas necesidades. Otros, antiguos mitos, claro que el mito pertenecía a una sociedad que no cambiaba tan rápido como la actual, y más que tratar de proponer nuevas morales, intentaba mantener el orden. Del caos al orden, de la aventura a la calma. Buck, como mito, no devuelve el orden establecido reparándolo, sino que destruye su viejo universo para reencontrarse con el lobo. Aquí, el mito de lo ancestral se convierte en nuevo orden.

### 3.5.5.3. *DER ÜBERMENSCH*

Es cierto que se ha traducido como transhombre, ultrahombre e incluso hombre-que-trasciende. Así ha sido fácil llegar a confundir el superhombre con actitudes fascistas o darwinistas (el propio London tenía cierta confusión de la posible relación entre Nietzsche, Darwin o Spencer). Lo más sencillo es reconocer al *übermensch* como el hombre capaz de crear sus propios valores en virtud de su propia voluntad. El llamado espíritu libre por Nietzsche, un *espíritu devenido libre, que ha vuelto a tomar*

*posesión de sí*<sup>213</sup>. Aquel que lucha frente a la cultura de la culpa y la moral impuesta no cuestionada, ante la obediencia que nos lleva a actuar como esclavos. Buck acepta la llamada –una de las características básicas del mito y que ya se da en el título de la novela-, la responsabilidad de darse a su propia moral. Buck ha vivido entre esclavos, y estos, sin la capacidad de asumir el riesgo, ni siquiera deben intentar dejar de serlo. La autosuperación es para Buck y otros como él. Para el resto, puede ser nefasto<sup>214</sup>.

#### 3.5.5.4. ETERNO RETORNO

En un primer momento resulta complicado aprehender este concepto a partir de *La llamada de lo salvaje*. Es un concepto complejo que Nietzsche no dejó especialmente bien configurado. Sin embargo es clave en su filosofía, teniendo un significado moral y otro cosmológico<sup>215</sup>. Dejemos la segunda de lado, no por menos importante, sino por la imposibilidad de asumirla en relación al relato que estamos estudiando. Desde luego Heidegger sabía que no podía entenderse desde un aspecto ni físico -celeste, terrestre o planetario- ni cosmológico, no se remite al tiempo físico y sus movimientos ni procesos cronológicos. Heidegger remite a otra temporalidad ontológica: el *ser-posible* del retorno o vuelta, característico de la memoria y la imaginación recreativa del tiempo histórico-hermenéutico. El que se da en el lenguaje de las ciencias del espíritu, en una experiencia espiritual del lenguaje<sup>216</sup>. Podríamos entender el eterno retorno como el deseo obligatorio de querer repetir indefinidamente

---

<sup>213</sup> *Ibíd.*, 100.

<sup>214</sup> Campioni, Giuliano. *Nietzsche: Crítica de la moral heroica*. Madrid: Avarigani Editores, 2011. 16-17. Impreso.

<sup>215</sup> Vattimo, Gianni. *Diálogo con Nietzsche. Ensayos 1961-2000*. Barcelona: Paidós, 2002. 32-59. Impreso.

<sup>216</sup> Oñate, Teresa; Cubo, Óscar y Núñez, Amanda (Eds). *Estudio preliminar, El segundo Heidegger: Ecología. Arte. Teología*. Madrid: Dykinson, 2012. Impreso.

cada instante. Es un hecho ineludible, y nos obliga a tomar la decisión correcta en cada momento. El pasado y el futuro se unen, es el instante del presente y en este círculo del eterno retorno pasado y futuro ya existen. Volverá a ser lobo, es cíclico, cosmológicamente el momento se repetirá, pero hay algo especial en Buck. Irrumpe en el movimiento del tiempo y escoge el instante en que, de nuevo, deviene lobo, pero en una forma suprema; como Heracles, que ni es hombre ni es dios, hasta que se produce su última transformación, catasterismo.

Esta visión del tiempo en el relato que estamos estudiando recuerda mucho al tiempo mítico, entre otras cosas porque el tiempo de este perro-lobo podría ser el de cualquier ejemplar excepcional de su especie. De alguna manera, es un arquetipo, un modelo atemporal que bien podría desarrollar su mito en el tiempo que le corresponde, ucrónico y eterno al mismo tiempo. Podría referirse al tiempo griego denominado *aidíon*, no-generado, al que pertenece aquello que no perece. Pero la majestad de Buck viene de su mortalidad, de su finitud valiente y sincera. Quizá su esencia mítica o heroica nos lleve al *aión*, tiempo intermedio entre nuestra efímera temporalidad y el tiempo divino<sup>217</sup>. Quizá, como Buck, la sangre que corre por nuestras venas todavía hierve ante la luna llena. Y quizá sea éste el sentido del eterno retorno, la sangre que fluye viva y caliente, el *amor fati* nietzscheano, el amor al destino, a enfrentarlo y hacerlo nuestro. Luc Ferry refiere a este amor como la lucha por recuperar el orden a partir del caos, aceptando la esencia de lo que somos; Odiseo huyó de la muerte, pero únicamente para aceptar su mortalidad y regresar a su pequeño mundo, Ítaca, junto a Penélope<sup>218</sup>. Buck abandona el supuesto orden humano, que no es sino caos de

---

<sup>217</sup> Antonio Fernández Balsells. *Reflexiones en torno a Aristóteles y a Heidegger: paisaje, comunidad y tecnología. El segundo Heidegger. Ecología. Arte. Teología*. Madrid: Dykinson, 2012. Impreso.

<sup>218</sup> Ferry, Luc. *La sabiduría de los mitos. Aprender a vivir II*. Madrid: Taurus, 2009. 44-45. Impreso.

violencia, leyes que ocultan la realidad de lo que somos y regresa a su gran mundo, la montaña, que no es caos sino orden natural.

Por supuesto lo aquí presentado es una descripción resumida del taller y de las teorías de Nietzsche que pudimos trabajar a partir de una novela. Relato que puede ser entendido y sentido como mito, lo que le otorga una fuerza asombrosa para motivar al lector y, en consecuencia, ser comprendido de forma significativa. De aquí en adelante intentaré analizar otros “mitos” que pueden convertirse en herramientas educativas. Además, todos ellos tienen un poder asombroso para hacernos pensar acerca de qué somos. Ya no hay magia ni encuentros alrededor de la hoguera, pero han surgido nuevas narraciones que nos devuelven a lo primigenio, al mito, a la búsqueda de esa pasión espiritual difícil de nombrar.

En los análisis de estos nuevos mitos tendré en cuenta lo expuesto hasta ahora, es decir, me preocupa considerar que los mitos evolucionan a partir de unas necesidades psíquicas, sociales y culturales, pero permanecen lo esencial. También, como decía Gilbert Durand, no podemos dejar de tener en cuenta la “cuenca semántica” en la que navegan, el contexto que redefine ciertos parámetros de los mitos, su estética, personajes etc. Y, siguiendo con Durand, considerar el *carácter optimal* del mito, su capacidad expresivo-simbólica evocando lo imposible de transmitir de otro modo. Otro detalle fundamental es cómo el arquetipo evoluciona, ajustándose a nuevas necesidades y sociedades. Enfoco este estudio en la línea de los talleres que he desarrollado de forma práctica, más cercano al trabajo creativo y emocional. Es también fundamental, insisto, a mí persona y propuestas didácticas, tratar de dar sentido a los mitos en relación a nuestras vidas.



#### 4. CARACTERÍSTICAS DEL HÉROE. FORTALEZAS Y DEBILIDADES

Tras lo visto hasta este punto, y antes de continuar analizando los mitos de hoy, será interesante dejar claras las características de héroes (y heroínas), ya que esta figura es probablemente el rasgo mitológico que más se reproduce en las narraciones contemporáneas, el más reconocible. Héroe a primera vista; es imposible no reconocerlo cuando la película comienza, cuando presentan al personaje con dos trazos. Todos sabemos a qué se refiere el creador de la historia cuando la mirada triste pero firme de un solitario confirma que hará lo que debe hacerse. Quizá enfrentarse a las huestes troyanas; o como John Wayne derrocar a los cuatros locales; como Mickey en *Los Goonies*, asumir el terrible riesgo de enfrentarse al mapa del tesoro de Willy el Tuerto para salvar a su familia y las de sus amigos del desahucio.

##### 4.1. EL CAMINO DEL HÉROE: JOSEPH CAMPBELL

Existe un lenguaje (o diversos lenguajes según estemos leyendo un libro o un cómic, disfrutando una película o una serie de televisión) que certifica que el código del héroe permanece casi inalterable y se perpetúa bajo cambios más o menos superficiales. Existe un lenguaje mítico. Existe un arquetipo de héroe, una serie de características que se han dado por supuestas y que, como ya hemos visto, de forma inconsciente reconocemos. Lo inconsciente revela una serie de elementos impresos en nuestra psique relativos a los héroes, a su comportamiento, vicisitudes o a una moral que, al final de la deriva de significados, nos habla de nosotros mismos sublimados en forma individual como héroes de nuestra propia vida. De nuevo, reconocer el valor de la obra de Joseph Campbell y otros autores que permiten enumerar las pistas que nos ayudarán a catalogar como héroes a personajes muy dispares. Sí, se ha mentado su nombre una y mil veces,

pero ha recogido el canon de un modo que en el propio Georges Lucas le ha dado buen uso.

Así que indagemos en la estructura y genética del héroe, en el llamado *camino del héroe*. Es probable que, siendo occidentales, será más sencillo remitir a la mitología griega, además de la germánica o celta como refrendo de las múltiples circunstancias heroicas. Obviemos, por otra parte, el hecho de que los héroes griegos puedan ser sagrados en su calidad de sacerdotes; hieráticos o divinos recibiendo culto; figuras profanas que por algún motivo alcanzan la divinización; héroes históricos; héroes epónimos, refiriendo a un lugar de origen a partir de una genealogía presuntamente ficticia; héroes locales o héroes que fueron simples mortales que, tras su muerte, fueron ascendidos en su categoría divina como atletas o púgiles. Por lo tanto, tipos de héroes hay unos cuantos y no todos comparten los mismos matices<sup>219</sup>. Ahora sí, enumeremos dichas características:

Una inteligencia superior que les permite solucionar una serie de problemas; una especie de intuición, presciencia, una capacidad para dilucidar lo subyacente a una circunstancia aciaga. Mickey, un *Goonie*, la tiene, y Neo en *The Matrix*, además de Odiseo y otros héroes de la antigüedad.

El *phónos akoúsios*, una muerte accidental de la que de alguna manera son culpables o se culpabilizan, lo que les lleva al exilio. El caso mítico evidente es Heracles, quien mató a Lino, su maestro de lira, en un ataque de furia tras sus continuas reprimendas, aunque no es precisamente casual. Sin embargo, también se dice que mató a su primera mujer, a sus hijos e incluso a dos de sus sobrinos; parece ser que estas

---

<sup>219</sup> Bauzá, Hugo. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007. Este primer listado se basa en la lectura de esta obra, clara y precisa, que trata de forma casi exclusiva al héroe griego más clásico.

muertes fueron inducidas por la celosa (con razón) Hera, no es algo accidental, pero desde luego él no ha sido el culpable. Hay otros como Spider-man responsabilizándose de la muerte de su tío Ben por omisión de ayuda, el Deckard de *Blade Runner* fulminando replicantes, o aquellos que, al nacer, causan la muerte a sus madres, como los gemelos Leia y Luke en *Star Wars*. Si se incluye a Harrison Ford es porque él pensaba que los androides eran solo eso, androides, vidas sin valor, hasta que la duda y la conciencia ejercieron su peso.<sup>220</sup>

Exilio, que siempre conduce a una iniciación que deviene en autoconocimiento y superación. Heracles, Edipo, Jesús, Eneas o el Cid. Luke Skywalker en Dagobah matando a su padre en una visión; Neo que no es nadie en el mundo en el que supuestamente nació, perseguido y en constante huida a caballo entre dos mundos; Peter Parker que no es capaz de revelar su doble identidad mientras es perseguido por la sociedad, siempre oculto. Exilio, en ocasiones, no significa que te echen de tu patria, sino que no te quieran o entiendan en ninguna parte, convertirte en un marginado.

La morfología de un héroe no suele ser común, pueden mostrar señales reconocibles como cicatrices, como Odiseo, o malformaciones, tamaños desmedidos, fuerza sin igual. Heracles o Spider-man son especialmente fuertes, Hulk es fuerte y verde, Lábdaco es cojo, Odín tuerto y Daredevil ciego. Sí, son singulares, y sus hazañas, proezas o meteduras de pata, también.

Todos ellos suelen verse amenazados por algún ser que desea acabar con su existencia. Una némesis mítica o humana. Digamos, un contrario, en una lucha ontológica que permita un análisis de lo que el mito debe o desea explicar.

---

<sup>220</sup> Que Deckard era replicante lo demuestran los dos unicornios, el papirofléxico y el onírico, pero no entraré en el debate.

El héroe debe superar una serie de pruebas o competencias de cualquier tipo, siendo además uno de los más reconocibles signos de cualquier tipo de héroe en cualquier tipo de historia.

Por predicción de algún oráculo de vez en cuando fundan una ciudad, lo que no suele ser característica habitual hoy en día. Sin embargo, sí estamos habituados a disfrutar películas sobre los tiempos de origen de una determinada ciudad, como *Gangs of New York* de Martin Scorsese, o conocemos al héroe como máximo representante o emblema de una ciudad fantástica, héroes locales como Batman en Gotham City. Asunto también frecuente, aunque sea de forma indirecta, en las películas del oeste; *La leyenda de la ciudad sin nombre*, de Joshua Logan, muestra cómo se origina una ciudad siempre que podamos establecer tres elementos básicos: un banco, una taberna y un prostíbulo. En tantas ocasiones: un *sheriff*, un pistolero, una ciudad. Camelot. Neo-Tokio. Cicely, Alaska (a Fellini le hubiese emocionado el homenaje de *Doctor en Alaska*).

Y las armas, apartado que algunos adoran, arma inseparable y reconocible de muchos héroes. La maza de Heracles, más la espada de Arturo, Aragorn o Luke, o el látigo de Indiana Jones, el martillo de Thor (sea el dios o el superhéroe), el escudo del Capitán América, la mágnam 44 de Harry el Sucio, y un larguísimo etcétera.

Un nacimiento o gestación singulares también se dan frecuentemente en muchos de los protagonistas de los mitos. Cuanto más “mitológica” o fantasiosa es la historia, más aparece este pequeño detalle de la vida del héroe. Acerca de Heracles, decir que Zeus alargó la duración de la noche para disfrutar de la que sería su madre, Alcmena, y Hera alargó su estancia en el vientre para que naciera antes su hermano mellizo y se convirtiese en sucesor al trono antes que él. Blade es un medio vampiro cuya madre,

embarazada de él, fue mordida por un bebedor de sangre, así nació ya maldito. Luke y Leia ven morir a su madre al nacer mientras Anakin se convierte en Darth Vader. Cuando Neo “despierta” de la realidad de Matrix lo hace en una especie de útero artificial controlado por las máquinas, conectado a decenas de cables; nadie sabe nada de sus padres humanos.

Normalmente, el héroe ya muestra actitudes de serlo siendo infante, realizando ciertas proezas, como Superman levantando una camioneta nada más aterrizar en este planeta, Heracles matando a dos serpientes con sus manos todavía en la cuna. Harry Potter sobreviviendo, aún bebé, al malvado Voldemort. Además, pertenecen a un linaje muy particular, aristocrático en ocasiones; muchos héroes descendientes de Zeus, Bruce de la familia Wayne o Aragorn como heredero de Isildur; y sí, Harry hijo de Lily y James Potter, los alumnos más conocidos de Hogwarts. Lo que García Peinado, en relación a la novela, considera acerca de la naturaleza de la historia y del héroe, su origen, por lo que es importante estudiar en la novela la función del héroe. Cita Peinado a Durand, citado por Storey, que la literatura es un devenir (como las citas), por lo que la imagen se convierte en símbolo de destino, envuelto en una “atmósfera motivadora”. “Hay un destino heroico en cada novela”. Magnificación, origen divino, hijo de la aristocracia, el sobrenombre divino, como Heracles, gloria de Hera, o Skywalker, el que camina por el cielo. Abandonado, repudiado por el padre. Futuro rey. La atmósfera debe ser un decorado adecuado al nacimiento. Decorado mítico sumado a “la autobiografía de una conciencia”.<sup>221</sup>

Y ya que nos remitimos a los griegos de forma constante, no es necesario recordar su fin trágico y a menudo violento (esto no es exclusivo de Grecia), seguido de

---

<sup>221</sup> García Peinado, Miguel A. *Hacia una teoría general de la novela*. Madrid: ARCO/LIBROS, 1998. 71, 80, 92. Impreso.

una apoteosis o transfiguración (*apo/théos*, transformación en dios). Orfeo es despedazado, Yocasta se suicida, Neo muere tras una batalla sin igual con Smith, con los brazos en cruz, “iluminado” entre las máquinas. Una de las muertes más grandiosas de un héroe de cómic es la del Capitán Marvel, de la Marvel Comics, que muere, sin poder evitarlo, de cáncer. Es trágica, es violenta pues en su mente, en su espíritu, se produce una cruenta y terrible lucha contra Thanos y la muerte. En el momento del fallecimiento también puede suceder algo sobrenatural, apariciones divinas, susurros del más allá, invitaciones escatológicas.

Añado, aunque no forma parte del canon, la agnición, tema que destaca Eco. La agnición es el reconocimiento de dos o más personas, que puede ser recíproco, con lo que la idea de destino (o de sincronicidad junguiana) se ve reforzado. Eco ejemplifica a través de Dumas: “¡Mírame! ¡Soy Edmundo Dantés!”. Reconocimiento, o certeza ante declaraciones del tipo “Luke, soy tu padre”, o “Me llamo Íñigo Montoya. Tú mataste a mi padre. Prepárate a morir”.<sup>222</sup>

En cualquier caso, hay algo que es cierto y debe mencionarse, hoy día en la conclusión de una leyenda, de un mito o de una historia, no suele dominar un dramatismo tan definitivo como suele ocurrir en el de la mitología griega, o la mitología en general. En parte porque no se recurre al tiempo mítico donde el dios, héroe o la figura en cuestión renace en cada ritual, tampoco son enseñanzas de una realidad superior, ni se cree en ellos como figuras divinas reales y, la verdad, porque no vende matar al protagonista. No es rentable matar al héroe en el cine. Que Humphrey Bogart muera en *High Sierra*<sup>223</sup> es anecdótico, no una norma. Se enamoró de la mujer fatal,

---

<sup>222</sup> Eco, Umberto. *El superhombre de masas*. Barcelona: Penguin Random House, 2012. 30. Impreso.

<sup>223</sup> Humphrey se rodea de malas influencias, entre ellas la Ida Lupino, siempre una mujer. La casualidad nefasta le lleva a matar a un hombre. Así, se hace necesario que la justicia acabe con la vida de este héroe

cometió un crimen y pagó el precio. Claro que, en ocasiones, recurrimos al final trágico, al mito donde el héroe se sacrifica, como Neo en *Matrix*; lo veremos.

Lo que muchos mitólogos o psicólogos nos transmiten es la necesidad humana de haber encontrado, a través de los mitos y sus personajes, la manera de hacer referencia a múltiples caminos de búsqueda de sentido, búsqueda interior, vital, espiritual, una búsqueda que no remite necesariamente a lo divino, sino a lo más humano. A nuestra vida. Es más que probable que encontremos todos alguna similitud con estos personajes de los que hemos hablado, o con personajes y situaciones de cualquier historia, sin necesidad de que esta pertenezca a un género u otro.

Como escribía Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras*, se descubren ciertas verdades ocultas en las figuras de la religión y la mitología (y no diferenciamos entre las dos, pues como el propio autor recuerda lo que llamamos mitología es en realidad religión para otros). El mito habla a través del símbolo y estos símbolos se repiten a lo largo y ancho de la historia y el globo, originados espontáneamente por la psique. No existe una mitología general efectiva y cada uno genera su propio elenco de mitos, de sueños, privado, personal, a partir de unos parámetros que se han repetido desde hace miles de años. Seguimos necesitando el mito, donde el héroe es aquel hombre o mujer que *supera sus limitaciones históricas personales y locales*. El monomito, según Campbell, es el mito que se repite en todas ocasiones adaptándose a los diferentes momentos y lugares donde aparece, reproduciendo en esencia los puntos que ya hemos comentado. Aunque hablamos ya del monomito, expliquemos un poco más cada una de sus características.

---

de forma trágica. Conocida como *El último refugio*, dirigida en 1941 por Raoul Walsh, con guión de Brunet y John Houston. Warner Bros. Pictures, 100 min.

En primer lugar, la partida, que puede ser subdividida: La llamada de la aventura, las señales de la vocación del héroe. Se puede rechazar la llamada, claro que suele traer desgracias al héroe o su familia. Por supuesto el héroe parte del mundo ordinario, es decir, su entorno habitual y, la llamada, a día de hoy, puede ser un suceso fuera de lo común, como olvidarse al niño en *Solo en casa*, o las últimas palabras de un hombre, como en *Ciudadano Kane*<sup>224</sup>.

También se comenta en algún momento de este trabajo la ayuda sobrenatural, típica de los cuentos de hadas, donde un ser o suceso mágico introduce al personaje en la aventura.

El cruce del primer umbral es otro destacado elemento, donde el mundo reconocido se transforma (los hobbits cuando atraviesan la frontera de la comarca, su hogar, y ven a los elfos por vez primera; la puerta interestelar que cruzan James Spader y Kurt Russell en *Stargate*; o la puerta del armario en *Las crónicas de Narnia*). Normalmente el paso suele estar custodiado por algún ser terrible, al menos en la mitología clásica.

Continúa el viaje a través del llamado vientre de la ballena, es decir, el paso al reino de la noche, una forma de auto aniquilación y renacimiento. Un descenso a los infiernos. Una variante es el *regressus ad uterum*, rito que supone una conversión simbólica en semilla o embrión que se entiende como renacimiento, un nuevo comienzo con nuevas posibilidades; sumergirse en la gran madre cósmica; alcanzar un estado existencial superior; trascender a un modo de existencia superior<sup>225</sup>. Vuelvo al ejemplo de Neo despertando en un útero tecnológico. Posteriormente a este viaje o transición el

---

<sup>224</sup> Voytilla, Stuart. Intr. Christopher Vogler. *Myth and the Movies. Discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Studio City: Michael Wiese productions, 1999. Impreso.

<sup>225</sup> Choza, Jacinto y Choza, Pilar. *Ulises, un arquetipo de la existencia humana*. Barcelona: Editorial Ariel, 1996. 85, 86. Impreso.



héroe vive un proceso de iniciación: una vez en el “nuevo” mundo donde suceden los actos heroicos, el héroe supera una serie de pruebas.

El encuentro con la diosa o “la felicidad de la infancia recobrada”; aunque también la mujer aparece como tentación, ejemplos sobran. Galadriel como diosa en *El señor de los anillos*, madre diosa/elfa y tentación manifiesta, al menos en la versión filmada de Peter Jackson. Indiana Jones sufre culpa de caer en la tentación de una bella mujer en *La última cruzada*. A Harry Potter se le presenta el espíritu de su madre.

La reconciliación con el padre. La de Luke y Darth Vader es la más recordada.

La apoteosis, un nuevo y más alto nivel de conciencia. Luke al convertirse en caballero Jedi; Gandalf reconvertido en Gandalf el Blanco.

La última gracia, o el regreso con el elixir. Que bien puede ser una pócima, o un tesoro, o aún mejor, el Grial. O, lo que es lo mismo, Luke al convertirse en Jedi y sentir la Fuerza, lo veremos más adelante. O Mickey con las joyas de Willy el Tuerto, con las que salva las casas de su familia y las de sus amigos.

La tercera y última parte del periplo del héroe es el regreso y la reintegración a la sociedad, al mundo ordinario. Normalmente se alcanza la libertad para vivir, tanto el héroe o heroína como su pueblo, de estos hay cientos de ejemplos. También es posible que deba cruzar la puerta, el umbral de regreso, en ocasiones necesitando ayuda desde este mundo. Y el hecho de ser maestro, una vez superadas las pruebas, de ambos mundos. El héroe lucha, y esto es fundamental, por el bien común, se entrega, adquiriendo un valor simbólico más allá de lo humano individual. Como apunta Lukács, el héroe de la epopeya no posee un destino personal, sino el de su comunidad, en un cosmos épico definido por la omnipotencia de la ética. Una ética que, en la novela

actual, aparece como principio unificador de todos los elementos abstractos o simbólicos<sup>226</sup>.

Parece casi obligado dedicar este apartado en particular al prolífico Campbell, pero sin olvidar que estamos en un proceso de cambio, reestructurando los mitos, en un proceso de deconstrucción del héroe que, de una u otra manera, ya comenzó hace tiempo. Lo iremos viendo, poco a poco, en lo que sigue. Si bien lo aquí recogido es conocido por casi todos, creo que era necesario su inclusión, aunque sea como prólogo a lo que sigue.

#### 4.2. *EL CAMINO DEL ESCRITOR*: CHRISTOPHER VOGLER

He tratado de destacar, respecto a esta idea de monomito, su valor como herramienta pedagógica, además de entender que *el camino del héroe* ha sido reconocido no solo por eruditos mitólogos, también por expertos que trabajan como consultor en la Warner o la Fox. Es decir, Hollywood, creadores de videojuegos o incluso parques temáticos son conscientes de todo lo enumerado en estas líneas, y hacen uso de ello. Es lo que nos comenta Christopher Vogler en *El viaje del escritor*<sup>227</sup>, donde narra este viaje del héroe, así como establece una analogía con el viaje del escritor, el carácter mítico de nuestro paso por la vida y como herramienta para la industria del *entertainment*. Vogler es consciente del poder del imperio cultural que estados Unidos puede suponer sobre el resto del mundo a través de Hollywood. Pero también sabe que no todo llega a todas partes, ese trato agresivo con las “mitologías locales” no siempre funciona y el resto de países tratan de generar sus propias historias, de ahí que se trate

---

<sup>226</sup> Lukács, György. *Teoría de la novela*. Barcelona: Penguin Random House, 2016. 95, 113. Impreso.

<sup>227</sup> Vogler, Christopher. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Ma non troppo, 2002. Impreso.

de proponer mitos universalistas que convengan a un mayor número de personas o culturas. Y es que el héroe no cae bien en todas partes. En Australia o Alemania parecen tener cierta fobia a esta figura, en el primer caso lo asocian al soldado llamado a filas en tiempos de las guerras británicas, además de resultar indecoroso el afán de notoriedad. Vogler ve este arquetipo de héroe esquivo en *Mad Max*. En el caso alemán existe una gran tradición heroica, pero las guerras mundiales, especialmente la segunda, envilecen el concepto, lo distorsionan. Aparece un héroe desapasionado, no guerrero, más romántico y fantasioso. Vogler no especifica ejemplos. Mientras, en Europa del este no quieren héroes, les parece cínico que alguien se crea capaz de cambiar las cosas.

Lo importante es que el mito ha llegado a la industria. Vogler, un auténtico *best-seller* para guionistas y autores, reconoce la influencia de Campbell y Propp y su *Morfología del cuento*. Es decir, y entendiendo que Vogler ha trabajado mucho en torno al cine infantil –*La sirenita*, *La bella y la bestia* y otras-, reúne los aspectos clásicos del mito y los del cuento popular e infantil, reduciendo el abanico amplísimo de rasgos o características de los mismos. Así, reduce los elementos estructurales de su propuesta a doce, y trabajando con ellos, “cualquiera” puede combinar los distintos elementos como desee para crear nuevas historias que a todos nos resultarán fascinantes pues, inconscientemente, la reconocemos como la misma vieja historia. Ya avancé que no es Propp a quien más iba a citar en estas páginas, su análisis es vasto en cuanto a detalles de los cuentos, pero mi idea es buscar estructuras en relatos que supongan enseñanzas más profundas, adultas o morales; más ontológicas. Y no es que el cuento infantil no lo sea en ocasiones, pero he buscado más la relación con el mito clásico; García Gual siente al mito como “serio y veraz, con un halo de solemnidad variable”<sup>228</sup>. Vladimir

---

<sup>228</sup> García Gual, Carlos. *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos, 1997. 18. Impreso.

Propp parece demasiado exhaustivo incluso para Vogler. Con precisión de cirujano establece diferencias entre el cuento mitológico, biológico, fábulas puras de animales, cuentos sobre “el origen”, humorísticos y fabulas morales. Encuentra patrones en cuentos sobre inocentes perseguidos, héroes simples de espíritu, la búsqueda de una novia, el combate contra un dragón, objetos encantados, mujeres infieles, destinos y encantamientos. Distingue como fundamental la función de los personajes, y entre ellas el alejamiento de la casa de uno de los familiares, la prohibición y su transgresión, agresor que busca información, agresor que engaña, deseo de posesión de un objeto, búsqueda de algo deseado... algunas de estas funciones encajan con la llamada de la aventura, rechazo y traspaso del umbral, además del enfrentamiento al guardián o a las pruebas. Además, presenta una gran multiplicidad de elementos auxiliares y personajes con muchas y diferentes funciones y atributos. También establece patrones gráficos (como hará Vogler) sobre las distintas secuencias del cuento y cómo se suceden. Propp, finalmente, presenta un cuadro para poder agrupar o diseccionar un cuento. Dividido en 151 ítems<sup>229</sup>.

Volvamos con Vogler y sus doce elementos estructurales del camino del héroe, los cuales son similares a los del monomito de Campbell: El mundo ordinario; la llamada de la aventura; rechazo de la llamada; el encuentro con el mentor; travesía del primer umbral; las pruebas, aliados y enemigos; aproximación a la caverna más profunda; la odisea o calvario; recompensa, apoderamiento de la espada u otro objeto; camino de regreso; resurrección; retorno con el elixir o poder, cualidad o enseñanza. Además, también enumera arquetipos que, si bien centra en el cine, son extrapolables a la novela o el mito. Este último establece roles muy definidos, sin embargo, en los

---

<sup>229</sup> Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1987. Impreso. Este último cuadro que se menciona, entre las páginas 135-141.

cuentos tradicionales (vuelve a Propp) los roles pueden ser temporales, y un mismo personaje puede evolucionar o por momentos jugar con más de un arquetipo o saltar de uno a otro. Como máscaras que nos permiten contar nuevas historias, facetas de la personalidad que enriquecen a los personajes o, sencillamente, imita a otros, aprendiendo de ellos. El arquetipo puede ser la personificación de una determinada cualidad humana.

El Héroe sufre y sirve, y en su función psicológica es el ego freudiano, separándose de la madre, diferenciándose del resto de humanos. Se separa de la familia o tribu y trasciende sus propios límites e ilusiones en una búsqueda de integridad e identidad. Tiene cualidades de carácter universal y se enfrenta a la muerte. Su sacrificio implica sacralización, como indica la etimología de la palabra. Existen héroes híbridos, mixturados con otros arquetipos. Existen héroes activos y resueltos o los vacilantes pasivos. Antihéroes, con su cinismo y heridas, trágicos o deplorables, proscritos, imperfectos. Tenemos también a los héroes catalizadores, aquellos que provocan cambios en otros.

El Mentor representa al yo, al dios que nos habita, aspecto de la personalidad que está en contacto con el todo. Puede ser un padre sustitutorio, un anciano, un niño, un chamán y siempre, o casi, la conciencia del héroe. Pepito Grillo, Obi Wan Kenobi, Merlín.

El Heraldo viene a plantear desafíos, ansía la llegada de un cambio. Puede ser una persona, un ser extraño, un objeto, una fuerza de la naturaleza o un suceso. Positivo, negativo o neutro, viene a llamar a la aventura. El conejo de Alicia, Morfeo en *Matrix*.

La Figura Cambiante, normalmente del sexo opuesto, un *ánimus* si es masculino, un *ánima* si es femenina. Se encarga de generar dudas sobre la búsqueda del héroe, muy

a menudo en temas de amor. Típica figura del cine negro, la *femme fatale*, Vogler cita a Jezabel, Eva, Dalila o a la Kim Novak de *Vértigo*.

La Sombra es la energía del lado oscuro, lo no expresado, aspectos rechazados de alguna cosa. Lo que no nos gusta de nosotros mismos o el inconsciente. El lado oscuro de la Fuerza, Darth Vader, la ira de Aquiles, los celos de Arturo, el anillo que porta Frodo.

El Embaucador, un bufón, secuaz cómico que también aparece en los cuentos de hadas o recuerda, y mucho, al *trickster*. Parando los pies a los grandes egos, provocan la risa sana, los cambios y transformaciones. Traviesos, generan accidentes. Un alivio cómico que da una pausa al drama y reaviva el interés del espectador/lector. Siempre aliados del héroe, o de la sombra. Los conejos de la mitología de Centroamérica, el Coyote de la Warner, Bugs Bunny, o Tapón en *Indiana Jones*.

El elixir, que ya mencionamos con Campbell, lo interpretamos como la enseñanza y el bien común que alcanzamos gracias al héroe. Stuart Voytilla ha entendido como elixir la aceptación del poder y el sentido de destino por parte de Michael Corleone en *El Padrino*. Podemos aceptar que es así, pero la enseñanza moral habrá que matizarla (hablaremos de malhechores más adelante). También comenta que el elixir de Rick en Casablanca es el patriotismo; imagino que eso depende del punto de vista, ya que no es cuestión de patria, sino de bien contra mal, ya que trata de ayudar a la causa contra los nazis, además de elevar el sentimiento patrio americano.<sup>230</sup> Tanto Vogler como Voytilla escriben desde su visión norteamericana, qué duda cabe.

---

<sup>230</sup> Voytilla, Stuart. Intr. Christopher Vogler. *Myth and the Movies. Discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Studio City: Michael Wiese productions, 1999. 172, 192. Impreso.

Mientras leo, enciendo el televisor sintonizando la Paramount. Van a pasar *Teen Wolf*, película de los 80 con Michael J. Fox. Un adolescente, ya lo dice el título, que ha de pasar un extraño ritual a la vida adulta enfrentándose a una serie de pruebas. Todo esto lo dice el título, ya lo esperamos. El primer símbolo es una bola blanca que parece la luna, pero es un foco en un pabellón durante un partido de baloncesto. Primera llamada para el lobo adolescente. Héroe pasivo, de los que rechaza la llamada, pero héroe con cualidades físicas y, por supuesto, diferenciales, es un peludo lobo-adolescente. Más llamadas que llegan cuando comienzan los cambios en su cuerpo y trata de ocultarlos. El heraldo es un niño que, en una ferretería, toca un silbato para perros. El chirriante sonido tiene algo de místico, y el niño una cara entre ingenuidad y “sé que te estoy tocando las narices”. El mentor es el padre, también hombre-lobo, que le guía y no deja de seguirle sin dejarse ver. El embaucador es un amigo, el clásico gracioso, siempre en problemas, pero sin malicia. Lo primero que pregunta el embaucador, cuando ve la transformación, es: ¿y qué eres capaz de hacer? La pregunta del embaucador se dirige al juego, a la transgresión, pero todos entendemos que es una llamada a la misión del héroe, a ponerse en camino. Sus aventuras físicas, sus batallas, se producen en la cancha de baloncesto, y es aquí donde logra su triunfo ya que, para vencer, no se aprovechará de sus cualidades físicas lupinas. La elección correcta ya es una victoria.

Lo primero que me pregunto es si los guionistas lo tenían todo planeado o en parte surgió de forma instintiva. Cuando la visionamos, seamos adolescentes o adultos, de forma consciente o inconsciente, disfrutamos de todos esos detalles, nos vinculan a la historia y al héroe. Por lo tanto, una película entretenida, sin mayores pretensiones, se convierte en un mito acerca de la moral, de la elección expuesta al mundo. Una entrada al ser adulto. Una herramienta útil. Y no me refiero a la película, sino a los doce

elementos escogidos por Vogler, Campbell, Zimmer, Bauzá... Maestros, narradores, tienen una herramienta preciosa para poder trabajar con sus alumnos y lectores. Una herramienta que, conscientemente, usan las grandes compañías o aquellos que quieren transmitir una determinada idea del mundo y la moral.

#### 4.3. EL HÉROE DE GRACIÁN<sup>231</sup>,

Jordi Claramonte se preocupa de tres tipos de héroe, de los cuales hay dos ya conocidos o analizados, más un tercero, que es el que Gracián presenta en su texto “El Héroe”, en el año 1637. El primero refiere a la forma ya conocida de guerrero, dentro, por ejemplo, de la cultura griega homérica. Héroe que se constituye en el *conflicto*. Su contrapartida, este segundo héroe, es el de la cultura semítica, “hombre de Dios”, que alcanza su ser en la *conciliación*, en la comunión con lo divino o, mejor expresado, con la divinidad. Para este héroe semítico existe una paz final, al contrario de lo que sucede al héroe griego.

El “hombre de Dios”, dentro de los parámetros triádicos de Georges Dumézil, corresponde a los dominios de la razón, la ley, magia y religión de la soberanía. Héroes de la coherencia y creadores de sentido, héroes de la necesidad. La función del héroe del conflicto corresponde al vigor físico, a la fuerza. Héroes de lo posible, de lo disposicional, explorando distintas competencias, aunque llevadas al extremo le lleven a su muerte.

El tercer tipo de héroe, que exploraremos en los análisis que vendrán a continuación, es el de la heroicidad efectiva, la que pertenece a este mundo. El héroe moderno, el que ocupa el interés de Gracián, una persona que persigue su “raridad”, su ser específico. Aquel que actúa bajo lo que considera adecuado, y en esa coherencia

---

<sup>231</sup> Este pequeño apartado se presenta a partir de Claramonte, Jordi. *Estética modal. Heroico apéndice*. Madrid: Editorial Tecnos, 2017. 315-333. Impreso.



apreciamos belleza. Héroes que, a todas luces, serían un fracaso al parecer de los cánones de la heroicidad guerrera o teológica. Aquí, el autor considera por igual a Hamlet, Quijote o Spider-man (Claramonte, no Gracián).

Este tercer tipo de héroe lucha con una máscara, lo cual es, en realidad, una novedad. Gracián da valor al ocultamiento, “Todos te conozcan, ninguno te abarque”. Poder ser él mismo exige permanecer oculto. Para Gracián, este héroe presenta una inteligencia laica y práctica, un héroe del entendimiento. Dice Gracián que este entendimiento es su grandeza, que eleva al héroe “del centro del polvo al sol”. Añade Claramonte: “...primero le habíamos colocado la prudencia como antifaz, ahora le correspondería el entendimiento como capa que le permite volar...”

Existe entonces un valor inherente a la empresa que acomete el héroe, imagino que la sensación de grandeza, de épica o mística, viene de su actuación y características heroicas de toda la vida, pero con algo que hoy comprendemos muy bien: la individualidad. No insinúo que sea mejor o peor, o necesario, simplemente en este momento lo individual define nuestra existencia social, por lo que desarrollamos cierta empatía por este tercer héroe, siendo una buena vía de transmisión de roles morales. La grandeza que surge del polvo, en este mundo donde a veces nos sentimos tan pequeños. A partir de lo raro del individuo oculto tras la máscara, la posibilidad de un acto heroico. Lukács presenta a partir de la novela al héroe degradado, en un mundo degradado. Motivaciones, individualismo, carente de valores o en decadencia, este mundo degrada al héroe. Identificados ambos, degradados en relación a los que habían sido sus auténticos valores.<sup>232</sup> Esta particularidad, “raridad”, es exactamente lo que genera similitud entre el héroe y el lector.

---

<sup>232</sup> García Peinado, Miguel A. *Hacia una teoría general de la novela*. Madrid: ARCO/LIBROS, 1998. 100, 101. Impreso.

#### 4.4. OTRAS CONCEPCIONES HEROICAS

Tras pensar en Vogler y en cómo sintetizó como ayuda a guionistas los parámetros básicos del kit heroico, no es difícil creer en la teoría conspiranoica de un grupo de escritores cortando el patrón de novelas que, sin duda, se convertirán en un éxito. Con sarcasmo y muy mala baba, en el episodio 6 de la temporada 26 de *Los Simpsons*, Homer y Bart deciden crear un *bestseller* con ayuda de algunos de los personajes más conocidos de la serie, además de la aparición estelar de Neil Gaiman, nada menos. No sólo ridiculizan estas dinámicas de trabajo, sino que se presenta un complejo capítulo de engaños estilo *Ocean's Eleven*, hasta que descubrimos que todos son engañados por Gaiman, que se queda con los derechos de la novela.

En esta línea parece trabajar Dan Harmon, conocido como creador de series como *Community* o *Rick y Morty*, además de por sus problemas con el alcohol. Harmon reduce a ocho los ítems de Vogler, como ayuda a guionistas de televisión, lo que llama “embrión literario”. Juega con el absurdo y un humor de gusto salvaje, pero funciona, el esquema es conocido.

Hoy existen otros conceptos heroicos, no sólo caminos nuevos o estructuras simplificadas, quizá arquetipos que degeneran en estereotipos, según Román Gubern, o los arquetipos intertextuales que diferenciaba Umberto Eco. El doble. Incluso la resolución de crímenes por el método analítico presentado por Allan Poe en *Los crímenes de la calle Morgue*. Perdedores y héroes accidentales, como Rick en *Casablanca*<sup>233</sup> (con ironía en *Héroe por accidente*, con Dustin Hoffman, Andy García y Geena Davis). O nuevos Edipos, como apuntan Balló y Pérez, centrados en la máxima “conócete a ti mismo”, por lo que muchos héroes contemporáneos se argumentan en función de esta condición edípica. Como Neo, que, en la cocina de Oráculo, en *Matrix*,

---

<sup>233</sup> Gubern, Román. *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2002. 9, 10, 369, 384. Impreso.

no lee las palabras sobre la puerta: *Temet Nosce*. Estos autores reconocen en otras figuras del cine a Edipo, en cuanto deben re-conocerse, como aquellos personajes con amnesia o cuya memoria ha sido borrada, como Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger) en *Desafío Total*, que tiene la posibilidad de redimir sus anteriores pecados.<sup>234</sup> En cualquier caso, es interesante estar atentos a estas degeneraciones, intertextualidades, adaptaciones a la realidad digital o nuevos patrones sociales.

#### 4.5. EL PUENTE ROMÁNTICO

Parece necesario, al menos, comentar la vivencia del mito por parte de los románticos. Si no me paro en este punto en profundidad es por la misma razón por la que no me paro en otras etapas históricas, movimientos o personajes: no forman parte del mito contemporáneo. Es decir, no son conocidos ni vivenciados con la intensidad que lo fueron en su momento.

Este movimiento, tras conocer la divinidad racional, intelecto supremo, de la ilustración, propone formas nuevas que llegan al exagerado espíritu titánico, pagano, del *Prometeo* de Goethe. Héroes, mártires, liberadores y destructores de convenciones. El espíritu romántico pertenece a héroes introvertidos, que se sienten afligidos, en una perenne disensión interior, insatisfechos en contraste con la realidad externa y la ausencia de magia. Héroes muy psicológicos. Herder o Moritz reivindicaron la mitología en la literatura, su estructura poética, y Hegel, Hölderlin o Schelling la propusieron como elemento unificador en sentido político, sea por la alienación del individuo o como germen de nacionalismos, en aquel momento todavía no excluyentes. Artistas como Novalis proponen la poesía como única verdad a través del, por ejemplo, idealismo mágico, que parte del mito clásico para adaptarlo al cristianismo.

---

<sup>234</sup> Balló, Jordi y Pérez, Xavier. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1997. 252. Impreso.

Giambattista Vico, por su parte, entiende el mito como los intentos previos de comprensión del mundo y la expresión del mismo cuando el logos todavía no tenía voz. Schlegel defiende el mito como aquella “superstición” que ayudaba a delimitar y exorcizar los grandes miedos.

Así se crea una nueva mitología, una nueva literatura adaptada a los tiempos, otorgando una nueva mitología al propio pueblo, en el aquí y ahora. Por esta razón no me paro a desglosar los mitos del romanticismo, no es nuestro ahora. Sí me interesa lo que significó en cuanto puente entre el mundo clásico y sus símbolos, ideas y mitos y su época, única y particular, pero muy diferente a la nuestra. Hoy, tendremos que adaptarnos a un mundo positivista, capitalista y culturalmente mediado por las nuevas tecnologías. De ahí el interés en “puentes” como Joseph Campbell o Umberto Eco, que han establecido líneas dialógicas entre pasado y presente, y guionistas o directores como Vogler o Dan Harmon, que viven de producir material comercializable para Hollywood o la televisión.<sup>235</sup>

---

<sup>235</sup> Gimber, Arno, “Mito y mitología en el romanticismo alemán”, en Amaltea. Revista de mitocrítica. N°0 (2008). José Manuel Losada Goya (coord.) Universidad Complutense, Madrid.

## 5. ANÁLISIS MITOLÓGICO CONTEMPORÁNEO (Y POPULAR)

El primer paso ha sido puntualizar las características del mito, incidiendo especialmente en aquellas que nos permiten una identificación evidente con las narraciones actuales que enumeraremos a continuación. Hemos trabajado sobre la naturaleza del pensamiento mítico y la opción consciente de convertir los mitos en enseñanza, en material pedagógico de primerísimo orden. Los ejemplos escogidos son muy ricos en matices, además de conocidos por la mayoría; esta es la justificación para incluir estos personajes y no otros. Cómics, novelas o películas, pero debemos trabajar sobre sucesos que alcanzan categoría de suceso mítico en la historia reciente. O personalidades que suponen modelos, como políticos o deportistas. Sin más preámbulos.

### 5.1. SU AMISTOSO VECINO SPIDER-MAN<sup>236</sup>

El héroe cuyo nombre real aparece en la portada de uno de sus cómics: *Peter Parker. Spectacular Spider-man*. El antihéroe, si entendemos el concepto como el marginado, el chico flacucho con gafas, torpe con las chicas y el cual, como héroe, es tan admirado como perseguido. Acostumbrados a otros apolíneos héroes, Spider-man supone un cambio, no sólo es un chico tímido y marginal, sino que el tótem que lo representa es una araña. Animal no especialmente peligroso, pero con mala fama, en la mitología occidental asociada a elementos negativos: Aracne, un castigo. Sin embargo, en otras culturas la araña no es un ser negativo o, en ocasiones, dual: Inktomi entre los lakotas o Anansi en África (por cierto, entes considerados como tricksters, de ahí su

---

<sup>236</sup> Trato el tema en Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. 13-26, considero resumir las ideas más importantes aquí, con intención de no romper el desarrollo progresivo de las ideas de la tesis.

dualidad o ambigüedad moral). Es obvio que muchos héroes llevan el nombre de algún animal, tomando además características físicas o comportamentales de los mismos. No es algo especialmente original, desde la heráldica a las mascotas de equipos deportivos, o las casas de estudiantes del colegio Hogwarts en Harry Potter tienen su animal representativo. Llamémosle el efecto tótem.

Este cómic, *Spider-man*, ha seguido punto por punto ciertos rituales selváticos. Aquellos donde una persona debe transformarse en el animal sagrado, protagonista de algún mito. Acudo al ejemplo de los yanomamo, en la selva amazónica. En primer lugar, el suceso ritual transporta al tiempo mítico, donde el mito se sucede una y otra vez, en aquel tiempo fuera del tiempo, cada vez que se ejecuta dicha la ceremonia. Cada cómic que abrimos y cerramos nos sitúa en el tiempo del héroe, que parece no envejecer con los años, o lo hace muy despacio, Spider-man sigue siendo un hombre joven. Se ingiere una droga, que induce un estado alterado de conciencia, al igual que Peter fue picado por una araña radioactiva; la magia es sustituida por la ciencia. Además, se disfraza para parecerse al animal, del mismo modo que Peter cubre su rostro con una máscara de hombre araña. En este momento, quien vive el ritual se transforma, si cree realmente en lo que está sucediendo su cuerpo puede sentirse más fuerte, alcanzando capacidades fuera de lo normal. Lo mismo sucede con su comportamiento, asimilando el carácter del animal. Todo esto es lo que sucede con Peter: de repente muestra sus poderes, y no solo eso, sino que su timidez desaparece, transformado en un combatiente seguro de sus capacidades, socarrón, bromista<sup>237</sup>. Un trickster, como Anansi o Inktomi.

---

<sup>237</sup> No es el único. El Dr. Jones, con su pajarita, parece no darse cuenta de la admiración de sus alumnas, paseando por el pasillo de la universidad. Sin embargo, en cuanto se ciñe el sombrero y empuña el látigo, se transforma en el aventurero rompecorazones, seguro y atlético que encuentra el Arca de la Alianza o el Grial. Como Peter, pasa de su realidad académica de intelectual con gafas a su alter ego como héroe de acción.

Pero hay más. Me remito ahora a finales de los sesenta, con Stan Lee y John Romita, en particular a un clásico en que Spider-man combate contra el Lagarto<sup>238</sup>. En este número vemos algunas características más. Spider-man se enfrenta a una némesis, un reptil como es el Lagarto encaja muy bien, monstruos ctónicos, reptilianos, que arrastran al héroe al inframundo. El Lagarto conduce a Spider-man a una lucha en las alcantarillas. Pero Peter, una vez reduce al monstruo, lo devuelve a la normalidad (el Lagarto es en realidad el Dr. Curt Connors) gracias a la magia, es decir, a la ciencia. Como un psicopompo (un guía de almas), o un chamán, aquellos que cuidan de la tribu.

Si seguimos la evolución del personaje, nos encontraremos, muchos años después, con Ezequiel (en la Biblia, personaje que experimenta visiones proféticas), que descubre a Peter su verdadera esencia. La ciencia, la araña radiactiva, catalizó la verdadera razón de sus poderes: Anansi, que otorgó su poder al muchacho, como antes había hecho con otros. Así que, finalmente, Spider-man es un ser mitológico. Ezequiel nos regala una clase de mitología muy interesante: por ejemplo, acerca de las némesis, de cómo un dios combate contra otros dioses, como Thor y Loki; nazis contra héroes de corte patriótico, Cráneo Rojo contra el Capitán América; o el tótem contra falsos tótems, Spider-man frente a Lagarto, Doctor Octopus, Rhino, el Buitre, Escorpión...

Además, Spider-man es un héroe adolescente. Cuestión de peso, Stan Lee ha tratado de definir este momento vital, su complejidad, las dudas, la responsabilidad. Cualquiera puede comprender su importancia, bien porque es adolescente, o porque lo hemos sido. Capta un matiz: el deseo de Peter de comportarse como un adulto, “un gran poder conlleva una gran responsabilidad”, la máxima que lo acompaña desde siempre. Es el momento del ritual a la vida adulta. Como adultos, podemos vivir este momento

---

<sup>238</sup> Stan Lee y John Romita. *The essential Spider-man. Volume 3*. USA: Marvel Comics, 1998. Impreso.

mil veces, sentirlo, emocionarnos. Quizá por esa característica que nos recuerda Kolakowski, la neotenia, esa inmadurez creativa que nos hace niños eternos, siempre con el deseo de jugar<sup>239</sup>. Un cómic con protagonista adolescente es enseñanza moral, pero también un juego donde volvemos al momento mítico del ritual, una y otra vez. Hoy nos encontramos pequeños cambios en este tipo de historias. Generaciones anteriores de lectores se encontraban con historias y personajes que, siendo o no adolescentes, les impulsaban a querer ser adultos o a comportarse como tales; sin embargo, hoy encontramos muchas propuestas donde se plasma la esencia adolescente, se acota, se da el permiso de *ser* adolescente. El asunto se puede articular de forma positiva comprendiendo quienes son, sus dificultades y dudas, pero al mismo tiempo puede estimular ciertos comportamientos irresponsables o frívolos que se justifican por la propia condición adolescente. Pero no es siempre así, claro que no. Como ejemplo positivo, sin duda, dentro de los cómics, la nueva Ms. Marvel: Kamala Khan, adolescente de origen pakistaní en New Jersey, rodeada de etnias y religiones, problemas sociales, personales, familiares. Páginas llenas de detalles, en el contenido y la ilustración, el polo opuesto a la narrativa descomprimida que está en boga, páginas y páginas de tramas lentas, mucha interacción visual con el personaje, pero menos diálogos y ausencia de cajas de texto en una aventura que parece no llegar a su desenlace. Kamala es una chica normal, no una *top model*, cuyos poderes hacen que su cuerpo se deforme, estirando su cuerpo a voluntad. Lo importante, insisto, es su deseo de madurar, de hacer lo correcto, siempre de forma altruista y responsable.<sup>240</sup>

---

<sup>239</sup> Kolakowski, Leszek. *La presencia del mito*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006. 140-141. Impreso.

<sup>240</sup> Wilson, G. Willon y Alphona, Adrian. *100% Marvel: Ms. Marvel #1*. Girona: Panini Comics, 2015. Impreso.



En resumen, la lectura de este tipo de cómics puede cambiar al lector. Me refiero, siempre, a aquellos cómics que sí alcanzan, en mi opinión, cierta cualidad de mito. Pensemos en la estructura de quiasmo de muchas aventuras, como explica Jordi Claramonte aludiendo a Merleau-Ponty, una línea que divide la existencia de un personaje, una historia de ida y vuelta, reversible, de mutua referencia. Y escoge como ejemplo, casualmente, a Peter Parker, a estas alturas ya indisociable de su alter ego Spider-man. El personaje no es borrado para dar lugar al *otro*, sino que se desdobra. Interesa Peter por ser Spider-man, y Spider-man por ser Peter. No se excluyen, y este quiasmo, que distribuye dos realidades, al mismo tiempo establece un *modo de relación* entre ellas. La moderación, *sofrosine*, es necesaria para equilibrar la situación, para sobrevivir al quiasmo, y eso es precisamente ser un héroe. Y no solo eso, sino que este quiasmo interminable del chico que se transforma en ente mitológico no es una ida y vuelta de retorno a la situación original. Se ha cambiado, el Peter que regresa tras ser Spider-man por vez primera ya no es el mismo. Ahora conoce la posibilidad de ser el héroe, de ser *enteramente*, como definió Lukács. Una “vocación”, el deseo que, al cumplirse, nos convierte en hombres y mujeres *enteramente*. Nos desdoblamos, dividimos, pero somos siempre ambas cosas<sup>241</sup>. Lo que ahora me planteo, tras exponer estas ideas acerca de la ética/estética *parkeriana*, es si no se produce un cambio cualitativo, experiencial en lo emocional y moral tras leer el cómic por primera vez. Yo no soy el mismo tras leer este cómic. Dejé de ser quien era cuando, de niño, cerré mi primer tebeo del hombre-araña. Vocación de convertirme *enteramente*. La ética *parkeriana* es la actitud ejemplar, y por ello imposible, de la máxima que se cita al principio de esta tesis: No dañes. Es más, ayuda a todos cuanto puedas. Supererogación.

---

<sup>241</sup> Claramonte, Jordi. *Estética modal*. Madrid: Editorial Tecnos, 2017. 250-256. Impreso.

Esa cualidad ética en la que alguien, por el bien de los demás, pone en riesgo su propia persona, más allá de toda posible obligación moral.

Ya apuntaba Nicolai Hartmann que no podemos dar una explicación certera acerca de qué es el bien, aunque al menos sabemos qué no lo es. Hartmann, dentro de lo que considera Valores morales especiales, va más allá al tener en cuenta el amor al prójimo; algo prodigioso, un “estar en comunión ética los mundos del yo y del no-yo”, normalmente separados. La intención del amor llega donde el conocimiento no puede.<sup>242</sup> Un impulso emocional primitivo que Peter muestra sin pudor, sin pensar. Un modelo de conducta difícil de emular, pero un modelo ético y estético de primer orden, donde ambos conceptos son inseparables. Ese tipo de héroe.

---

<sup>242</sup> Hartmann, Nicolai. *Ética*. Madrid: Ediciones Encuentro, 2011. 492, 493. Impreso.

## 5.2. ¿ES UN PÁJARO, ES UN AVIÓN?<sup>243</sup>

Evidentemente, es Kal-El. Que significa, en una traducción que solo puede ser aproximada, “voz de Dios” o “todo es Dios”<sup>244</sup>. A estas alturas no sorprende reconocer en Superman al Jesús enviado desde el cielo. Resumiendo: Es anunciado por una estrella, una pequeña nave espacial; no es humano; sus padres lo acogen sin hacer preguntas ni sorprenderse demasiado; tiene cualidades y moral divinas; llega a resucitar a Lois Lane en la película protagonizada por Christopher Reeve en 1978; habla con su padre en el desierto de hielo, en su Fortaleza de la Soledad, imagen celestial; Lois Lane bebe, fuma, al menos en la citada película, una pecadora algo egoísta que simula una moderna Magdalena para el público familiar americano. Diálogos de la primera película, de 1978: Martha Kent, deseando tener un hijo, justo antes del aterrizaje de Kal-El: “*He pedido a Dios...*” Jor-El, grabación en los cristales que guardan datos de su pasado kryptoniano: “*El hijo será padre, y el padre, hijo*”. Jonathan Kent: “*Tú estás aquí por una razón*”; “*Necesitan una luz que les muestre el camino*”. Lex Luthor: “*...desde que Dios habló con Moisés*”. Lois Lane: “*...dando la mano a un Dios*”. Y Clark/Superman emplea la palabra “*Divino*” en un par de ocasiones, como comentario a situaciones en principio triviales, por ejemplo, ante la pregunta “*¿Cómo te sientes?*”.

Y no queda aquí la cosa. Superman muere en 1992<sup>245</sup>. Muere a manos del monstruoso Juicio Final, en su Jerusalén particular, Metrópolis, modelo de ciudad

---

<sup>243</sup> Invito a la lectura previa del capítulo *Der übermensch. Kal-El y la propiedad privada*, del libro ya citado Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. Impreso. Resumo aquí las principales ideas del capítulo. Después, intento trabajar el tema en líneas diferentes, en base al mismo personaje y conceptos.

<sup>244</sup> Garrett, Greg. *La fe en los superhéroes*. Bilbao: Sal Terrae, 2009. Impreso.

<sup>245</sup> Jurgens, Dans. *La muerte de Superman*. Barcelona: Planeta, 2008. Impreso. Es curioso como la gente se echó a la calle cuando se anunció la posible muerte del héroe. George Steiner comentaba acerca de la autoridad de un creador para destruir su obra o su responsabilidad ante un mal uso. Es cierto, escribió, que el personaje no deja de ser más que unos “marcadores semánticos en un trozo de papel”, pero personajes de cierto calado se convierten en mito y trascienden tanto a la obra como al creador. Los propios autores

contemporánea. Resucita a los tres días, abierta la losa de piedra del mausoleo que sus conciudadanos erigen en honor a este dios solar (su energía depende del sol). Aparece en tres formas diferentes hasta que descubrimos quién es el verdadero Superman resucitado. Apareció más adelante un cómic como *Kingdom Come*, el *venga (a nosotros) tu reino* del padrenuestro, en 1996; todo héroe o heroína muestra un egoísmo y violencia inusitados en un futuro próximo, por lo que necesitamos al súper-hombre para devolver las cosas a su sitio. Superman reúne a la vieja guardia de superhéroes, esperado como un mesías, cuestión que le resulta difícil de aceptar. Se considera la *segunda venida de Superman*, además de ser la historia narrada por un pastor de la iglesia y citar en numerosas ocasiones el Libro de las Revelaciones. Los héroes se presentan bajo el auspicio del alienígena como guardianes del orden y la moral; aunque eso implique cierta dosis de violencia con los “dioses” que no escuchen el mandato<sup>246</sup>. Toda esta visión crítica de Superman me recuerda a como Émile Durkheim buscaba equivalentes funcionales de las antiguas religiones en las sociedades actuales, laicas (se suponen), que actúen dirigiendo la acción, como guías morales. La aparición de ciertos símbolos sensibles que afirmen la identidad del pueblo. En vista de la influencia tan grande que un personaje de ficción tiene en la realidad, no creo descabellado citar a Durkheim cuando entiende que un sujeto puede llegar a inspirar tanto respeto que “su representación en la conciencia tiene tal fuerza que, automáticamente, suscita o inhibe determinadas actuaciones”, al margen de si estas son o útiles o incluso perjudiciales. La idea que nos hemos hecho de esta persona (real o ficticia) lleva implícita cierta “energía física”, afectando a nuestra voluntad. Puede llegar a producir en nosotros una “emoción espiritual” que, en este caso, es aplicable al héroe de este cómic (y por qué no, a figuras

---

reconocen la “autonomía” de sus propios personajes, como si hubiesen cobrado vida. Steiner, George. *Gramáticas de la creación*. Barcelona: Debolsillo, 2011. 51. Impreso.

<sup>246</sup> Waid, Mark y Alex Ross. *Absolute Kingdom Come*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2007. Impreso.

públicas o estrellas del pop). Y este sentimiento “religioso” es sentimiento de una colectividad, que se objetiva fijándose sobre un objeto, que se convierte en algo sagrado. “...cuando un ser sagrado se subdivide, queda entero e idéntico a sí mismo en cada una de sus partes... la parte vale lo que el todo...”<sup>247</sup> Así, creamos objetos de culto (espero se aprecie la comparativa) de cómics, un autógrafo, discos, camisetas, sean de Superman o de Bruce Springsteen, por remitirnos a aquella América de los 80/90. No es descabellado, a mi parecer, encontrar aquí un paralelismo con la búsqueda de Durkheim. También encontraremos la analogía Superman/Cristo en las películas más actuales, donde le clavan la lanza de Longinos en el costado (con punta de kriptonita), y en numerosas ocasiones aparece con los brazos en cruz, levitando, manteniendo la analogía con Jesucristo, amén de comentarios acerca de su misión etc.

No me extendiendo, lo importante es manifestar la consecuencia, o quizá la causa, de toda esta metáfora divina. Sí, quizá el inconsciente colectivo norteamericano origina personajes de tal índole, comprendiendo que adquirirán un poder especial, una atracción por parte del lector, que reconoce no sólo su poder, sino el valor moral intachable de un personaje así construido. Más en un personaje como Superman, que siempre ha sido visto como un ser inocente, limpio, casi ingenuo, bondadoso. Quizá no el primero, en los años treinta, algo más severo con los ladronzuelos que atrapaba. Ser cuasi-divino, manifiesta un deseo obsesivo por ser humano, por confundirse con la masa, convirtiéndose en el hombre medio, común. Sin embargo, su poder y su deseo de bienestar generalizado le llevan a acometer sus heroicidades y milagros. Lo que quisiéramos ser: héroes, divinidades. Un detalle que apunta Javier Gomá es la misión de Jesús; es decir, destaca su escasa autoconciencia, sin preocuparse por su identidad, o

---

<sup>247</sup> Durkheim, Émile. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Alianza Editorial, 2014. 334-337, 366. Impreso.

revelarla<sup>248</sup>. En esto se parece a Superman, aunque es cierto que Clark, por momentos, apela a su humanidad y su necesidad de compartir su vida con otros. También nos recuerda que su muerte, la de Cristo, y extensible a la de Superman, es modelo ético no imitable, es “obra salvífica actuante”, “arquetipo cósmico-moral...que desborda el ámbito de la teoría de la imitación”. De este modo, la religión cristiana, y el kryptoniano, se presentan como imitación no imitable, como modelo ejemplar único e irrepetible.<sup>249</sup>

Lo importante es que la lectura de sus aventuras se gestiona emocionalmente, en sus lectores americanos, como una versión de Jesús, con la moral divina de su lado. Intachable, irrefutable, incombustible, inmortal. Personajes como éste consiguen potenciar una determinada *weltanschauung*, que no sólo retroalimenta sentimientos patrios norteamericanos, sino que se expande mundo adelante en una invasión de ideologías que supone una colonización cultural del mundo por parte de los yanquis. Más sencillo en países occidentales de tradición cristiana, también en el oriente que desea ponerse al nivel económico y cultural occidental.

No es el *übermensch* nietzscheano, eso ya no. Precisamente porque este superhombre, el de Nietzsche, no depende de creencias morales impuestas, y mucho menos divinas. Debería ser traducido como ultra-hombre o trans-hombre, en referencia a una trascendencia de sí mismo, de su moral, siendo más libre y alcanzando un nivel superior de eticidad, libertad. Superación de valores, libertad. Desde luego, tenemos más mesías, enviados o elegidos, los iremos viendo. Superman se convierte así en icono de los Estados Unidos del siglo XX y XXI. Analogía tramposa de los adoradores de Dios en el billete de dólar: *In god we trust*. Una figura cercana a la divinidad.

---

<sup>248</sup> Gomá Lanzón, Javier. *Necesario pero imposible*. Madrid, Taurus, 2014. 254. Impreso.

<sup>249</sup> Gomá Lanzón, Javier. *Imitación y experiencia*. Madrid: Taurus, 2015. 412, 413. Impreso.

Antes de pasar a otros temas, recordamos la película *Supergirl* de 1984, donde una inocente Kara Zor-El no nos protege de una amenaza planetaria, sino no de una bruja, Selena, que pone en riesgo su pueblo, poco más. Para anular a la joven kryptoniana, una pócima consigue que la chica se enamore del guapo del pueblo, un muchachote corto de miras. Gracias a Rao (dios de Krypton) las cosas cambian. La serie que se emite desde el 2015 presenta un planteamiento muy diferente, donde las mujeres copan los papeles protagonistas, donde importa la acción, el diálogo, los aspectos emocionales y todos los elementos del género, por supuesto. El tema religioso se toca de una manera un tanto matizada respecto de lo que hemos visto de su primo. Supergirl ha salvado a un grupo numeroso de gente, y se forma una secta que la adora. No es la hija de Dios, pero el concepto de divinidad se trabaja con más matices; por ejemplo, cómo se siente ella ante tal situación, cuestionándose a sí misma. También, y esto parece suceder de forma preferente en narraciones con protagonismo femenino, se visualizan temas de género como relaciones lésbicas, de forma normalizada, respetuosa y ejemplar. Hablaremos de esta serie más adelante.

### 5.2.1. ICONOS NORTEAMERICANOS

Otros personajes son de tipo heroico. Por ejemplo, Sylvester Stallone interpretando a Rambo. El soldado que se enfrenta a la muerte por la patria, al que hay que rendir honores, pero el estado envía al exilio del olvido (clásica característica heroica). Desde luego, la primera entrega fue muy crítica con el sistema. Rambo es apartado, atacado, y se defiende como un animal herido y confuso, herido en su alma<sup>250</sup>. El mismo mensaje nos lo envía, por aquel entonces, Bruce Springsteen en *Born in the*

---

<sup>250</sup> Rambo -First Blood-. Dir. Ted Kotcheff. Sylvester Stallone, Richard Crenna, Brian Dennehy, David Caruso. Orion Pictures/Anabasis N.V./Elcajo Productions, 97 min. Estados Unidos, 1982. Fílmico.

USA, muy crítico con su nación, a pesar de amarla, o mejor, por amarla<sup>251</sup>. *The Boss*, otro icono, otro héroe. Rocky Balboa, en una serie de películas escritas por el propio Stallone, como lo fue *Acorralado*, es el clásico héroe del sueño americano. *The italian stallion*, el potro italiano, apodo de Rocky en la saga: los emigrantes que dan origen a la gran nación. El sueño como esa aventura donde, como dirían los Iron Maiden: *Be quick or be dead*. Más te vale pelear duro, justificando ciertas actitudes o formas de violencia.

Me permito abrir párrafo con la épica *Rocky IV*, donde el icono Rocky/Stallone enfrenta al gigante ruso Ivan Drago. Heroicidad norteamericana en estado puro. Muere en un combate de exhibición el amigo negro del italiano Stallone y anterior campeón de mundial de boxeo: Apollo Creed; traducido: Apolo Credo. ¡Maldito ruso cobarde, monstruo que no pronuncia palabra, monstruo construido por la genética y dirigido por la malévola valquiria/teutona/comunista/*femme fatale* Brigitte Nielsen! La revancha, en un momento en que la identidad del héroe sufre de cierta autoestima, se produce en el infierno helado ruso, en Siberia. Ivan Drago es ayudado por la ciencia, magia negra en forma de clenbuterol y otros anabolizantes. Rocky, en un regreso atávico a su esencia heroica entrena corriendo por la nieve, arrastrando carros o cortando troncos, mientras escuchamos en su banda sonora temas como *No Easy Way Out* o *Burning Heart*. Un gigante rubio de dos metros contra el italo-americano, enfrentados en la cueva de la bestia, con el público ruso/comunista desaforado... o vas de Rocky o eres escoria que no merece vivir. Cosas de iconos. Mensajes “subliminales”, colonización cultural, llamémoslo como queramos. Pero Stallone construyó un héroe tan humano, familiar, humilde y poderoso que alude a lo que es reconocible en todas partes.

---

<sup>251</sup> *Got in a little hometown jam/So they put a rifle in my hand/Sent me off to a foreign land/To go and kill the yellow man/ Come back home to the refinery/Hiring man says "Son if it was up to me"/Went down to see my V.A. man/He said "Son, don't you understand"/ Down in the shadow of the penitentiary/Out by the gas fires of the refinery/I'm ten years burning down the road/Nowhere to run ain't got nowhere to go.*



Otro pequeño ejemplo de guionistas con ganas de apretar tuercas: Mark Millar en *Superman. Hijo rojo*<sup>252</sup>. Sencillamente, ¿qué hubiese ocurrido si Kal-El aterrizase en Rusia y no en USA? La intención parece ser la de mantener el espíritu del súper-hombre, esa actitud de moral universalista, pero con el corazón atado a su nueva patria. Si en los Estados Unidos era un ser “libre”, en Rusia no lo fue, convirtiéndose en un arma bajo el mando de Stalin. Incluso, cuando este muere, toma el relevo, convirtiéndose en presidente. La “S” de su pecho se transforma en una hoz y un martillo. Su individualidad característica pasa a ser parte de la masa comunista; ya no es un icono, es un camarada (no sería creíble ver a Superman como “uno más”). También es cierto que su némesis, Lex Luthor, se convierte en presidente de los Estados Unidos; es más, lo adoran, sabe convencer a la masa americana a través del bienestar económico, enfrentados a un mundo que gracias a Superman se convierte al comunismo.

Y es que la máquina del *entertainment* americano ha trabajado en una línea muy dura de mitologizar ciertas palabras y conceptos. En positivo palabras ambiguas como libertad o presidente, América o unas enmiendas que se citan como quien alude a los mandamientos de las tablas de Moisés. En negativo consiguen (al igual que lo consigue la prensa) demonizar palabras como feminismo, China, rojo o comunista. A estas dos últimas se refieren largamente en este cómic al hablar de Superman. Un gran poder que solo se puede desarrollar de forma correcta en el lugar correcto. Las primeras páginas arrancan con unos carteles típicos del aparato armamentístico de la segunda gran guerra, auténticas obras de arte para atraer al combate a millones de hombres y mujeres. Allí, el Superman camarada, militarizado, símbolo político y social como nunca habíamos visto. Sutileza, poca.

---

<sup>252</sup> Millar, Mark y Jhonson, Dave. *Superman. Hijo rojo*. Barcelona: ecc ediciones, 2013. Impreso.

Superman: icono divino americano. Rambo: el soldado americano como héroe, como incomprendido, como víctima desplazada e invisibilizada. Rocky: el héroe, el hombre común del sueño americano.

### 5.2.2.LA HERMENÉUTICA DE LA TORÁ

Si la analogía es interpretar al kryptoniano como el enviado, el hijo de Dios, quizá sea posible continuar esta analogía a partir de la hermenéutica de la Torá. Como explica Alberto Sucasas, la exégesis de la Torá es una *apoteosis de lo textual*<sup>253</sup>. Nos dice que la identidad del judío se construye a partir de una primera lectura heterónoma de la Torá, para permitir, tras un proceso hermenéutico de comprensión, la emergencia de una subjetividad autónoma. Se orienta así la búsqueda de una misión, enfocada a la alteridad del *otro* que es el libro; partimos del *rostro del libro*, nos dirige hacia la responsabilidad moral.<sup>254</sup> Con el cómic sucede algo similar, divertimento que esconde una imagen religiosa, un icono oculto. El rostro de Kal-El se muestra, es ejemplo dirigido a la comprensión y compasión del *otro*. Leídos y releídos los cómics, la enseñanza es clara, y genera el deseo de ser como el icono, como la figura divina. Imposible volar, muy posible ser comprensivo y compasivo con nuestros iguales. Desarrollamos nuestras capacidades éticas y empáticas. Es cierto, como ya hemos visto, Superman obedece (heteronomía) tanto a los valores de su Kriptón natal, personificado en Jor-El, como en su patria adoptiva, los Estados Unidos. Más adelante, tendrá momentos, de forma autónoma, en los que se salte ciertos preceptos, llegando a renunciar a la nacionalidad norteamericana ante las acciones del ejército de su país;

---

<sup>253</sup> Sucasas, Alberto. *El rostro y el texto. La unidad de ética y hermenéutica*. Barcelona: Anthropos, 2001. Impreso.

<sup>254</sup> *Ibíd.*, 13-16.

incluso se salta ciertos protocolos en *Superman IV*<sup>255</sup> al tomar la decisión unilateral de enviar todas las armas atómicas al sol. Incluso, en *Superman III*, la parte humana cae en el pecado, en el mal, de forma egoísta. Desdoblado, Clark lucha contra su propia sombra, un Superman que parece poseído por el diablo; por fortuna, entra en razón y vence su yo benévolo. De alguna manera, el comportamiento de Superman/Clark se ajusta al del judío: obediente, receptivo a las enseñanzas morales, humilde.

La lectura se exige paciente, imponiendo al lector una diacronía si tenemos en cuenta el dinamismo del texto, sin poder anticipar el desenlace y, para captar el sentido, es bueno repasar las lecturas. Me refiero a la Torá, aunque pueda parecer lo contrario. La lectura constante, sesuda y emocional, consigue que el fiel se olvide de sí, surgiendo la *impresión de una transformación*.<sup>256</sup> A quienes han seguido durante años un cómic como el que estamos comentando, imagino que puede sentir estas opiniones adecuadas a sus lecturas. Doy fe. Tampoco está de más reconocer el papel pasivo del hombre en ciertos aspectos. Dios escoge por él la nación donde debe erigir y proteger, sea Israel o Estados Unidos. La decisión divina es enigmática, y la misión del kryptoniano, su esencia divina, le obliga a proteger a la humanidad desde su nación escogida; el hombre, Clark Kent, apenas vive una vida normal que no se inmiscuye, no demasiado, en la misión última del héroe divino. Así, la heteronomía de la lectura de la Torá fundamenta la autonomía de Israel como sujeto colectivo, como identidad comunitaria.<sup>257</sup> Así se articula la identidad humana de Clark con la ciudadanía norteamericana, mientras su esencia divina lo universaliza, otorgando razón irrefutable a sus palabras y hechos.

---

<sup>255</sup> *Superman IV -Superman IV: The Quest for Peace-*. Dir. Sidney J. Furie. Gene Hackman, Christopher Reeve, Jackie Cooper, Mariel Hemingway, Margot Kidder. Warner Bros. Pictures/Cannon Group,inc, 90 min. Reino unido, 1987. Fílmico. Última película con Christopher Reeve. Curiosamente, la película se rodó gracias a la productora de serie B Cannon Group, de los israelíes Menahem Golan y Yoram Globus.

<sup>256</sup> Sucasas, Alberto. *El rostro y el texto. La unidad de ética y hermenéutica*. Barcelona: Anthropos, 2001. Impreso.

<sup>257</sup> *Ibid.*, 46.

Sucasas destaca la permanente apertura del texto, incluso cuando no es entendido, de modo que interpela al lector, siendo libro abierto, *indeterminación semántica*. Tras la sumisión inicial, permite generar un discurso propio. Por lo tanto, no es lectura inmóvil; preserva por una parte el signo escrito, su recuerdo, pero existe un crecimiento orgánico de los signos, en una disposición de *escritura arborescente*.<sup>258</sup> El desarrollo del personaje, volvemos al kryptoniano, parte de un personaje que podríamos considerar hoy, tras tantos años, plano. Moral bien definida, adecuado a un momento y lugar muy específico. Años de aventuras, el diálogo inevitable con los lectores, los muchos guionistas que reinventaron al personaje o los cambios sociales cambiaron el sentido del superhombre. Incluso encontramos en la Torá el relato cosmogónico, el poema épico o la poesía lírica, la crónica histórica, visiones proféticas o apocalípticas<sup>259</sup>; lo hemos visto todo en las páginas del cómic.

Quizá es arriesgar la comparación, pero me parece tristemente real. Christopher Reeve personificó la bondad, la pureza, una lectura primera del texto con una interpretación muy hermosa y diría que universal. El Holocausto provocó el regreso del pueblo escogido a Israel, amparados por la lectura del libro y/o superados por lo historia, desplazando así a los palestinos. El nuevo Superman interpretado por Henry Cavill, el *blockbuster* que llena salas de cine, se muestra ante espectadores que quizá jamás han abierto uno de sus cómics. Se encuentran a un ángel vengador más violento, poco dado al diálogo, un culturista que vuela, con los brazos en cruz, mientras la luz a su espalda crea una silueta tan hermosa como terrible.

Quizá esté perdiendo el sentido, pues Superman, más que una aventura, es símbolo. Es el quiasmo eterno entre el hombre y el Dios, entre el humano y el

---

<sup>258</sup> *Ibíd.*, 73, 134.

<sup>259</sup> *Ibíd.*, 223.

extraterrestre, lo real y el símbolo. Todas sus determinaciones se solapan y configuran un personaje más que icónico. Ese sentido trascendente se pierde desde el momento en que, en las nuevas entregas, muestran de una manera algo obscena e incluso violenta los atributos y características del Dios: su muerte y renacimiento, las poses, sus frases lapidarias.

### 5.2.3. *IN GOD WE TRUST*

Es cierto que los primeros superhéroes tenían un marcado acento yanqui, y con ello queremos insistir en su defensa de la propiedad privada, la democracia entendida como liberalismo capitalista, el sueño americano, la familia etc.

Sí, “*In God we trust*”, la famosa frase que demuestra la fe incondicional del pueblo americano (parte de él, desde luego la más poderosa) en el Dios cristiano... De alguna manera nos convence de la determinación divina que ha llevado a la gloria a esta joven nación. Pero no es la única leyenda de este papel de reducidas proporciones. Si nos fijamos en la parte izquierda del billete, bajo la pirámide leemos esta frase en latín: *Novus Ordo Seclorum*. “El nuevo orden de los siglos”, o de las eras, aparece en el escudo estadounidense desde 1782 y en el billete de dólar desde 1935. Está inspirado en una de las églogas de Virgilio, que dice así: *Ya viene la última era de los cumanos versos:/ya nace de lo profundo de los siglos un gran orden./Ya vuelve la Virgen, vuelven los reinados de Saturno; /ya desciende del alto cielo una nueva progenie*. Los cristianos medievales interpretaron los versos como una nueva venida de Jesucristo, pero ya sabemos que a menudo cada cual lo interpreta según sus necesidades, deseos o inconsciencias. Evidentemente, en el país del que estamos hablando lo reinterpretaron como la llegada de la gran nación que dominaría el mundo. Fíjense también en las

palabras que sobrevuelan la pirámide: *Annuít Coeptis*. Pertenece igualmente tanto al escudo de los Estados Unidos como a su billete de dólar, literalmente se traduce como “justificó las cosas que inició”, de nuevo el dólar ratifica las acciones de la nación.

Y más, en 1782 William Barton fue designado por el Congreso para diseñar el sello nacional. En este diseño se integró una pirámide de trece capas amparadas por el “ojo de la providencia”, ojo del Dios vigilante sobre la humanidad, también relacionado con el ojo de Horus, dios del sol del antiguo Egipto (se sospecha que la fundación de este país se produjo entre influencias ocultas masónicas, mágicas o plutocráticas). El lema que acompaña al sello, también en latín (idioma que parece que identificamos con los grandes imperios), *Deo Favente Perennis*, “eterno por el favor de Dios.”

Por cierto, el trece es un número curioso: eran trece en la última cena, el capítulo trece del Apocalipsis predice la venida del anticristo, cada estación del año está compuesta por trece semanas, número sagrado para los mayas, representando las fases lunares. El número trece es sinónimo de los trece grados de jerarquía de los iluminados de Weishaupt, orden masónica. La masonería tenía como uno de sus grandes símbolos al ojo de Horus, por otra parte. Además, si dibujamos una pirámide invertida sobre la pirámide del billete aparece un hexagrama con cinco letras en cinco de sus puntas, la superior ampara al ojo; jugando con ellas podemos leer la palabra masón. La masonería era y es una organización de orientación filosófica, filantrópica y fraternal, aunque funciona casi como una orden religiosa; de hecho, los grados bajos desconocen los pilares que la sustentan. Defienden la mente y la lógica, por lo que la gracia y la intervención divina tienen un papel secundario en nuestras vidas y destinos, al menos terrenales.

Si posteriormente se sustituyó el *Deo Favente Perennis*, fue por la sencilla razón de que el *Annuity Coeptis* tenía trece letras, como capas la pirámide o las jerarquías de Weishaupt. En cualquier caso, las decisiones estaban encaminadas a hacer patente el origen divino y el destino grandioso de la causa norteamericana.

Si indagamos en la moneda y billetes del mundo es probable que encontremos simbologías y mensajes de cierta importancia, a menudo hechos, personajes o monumentos de relevancia nacional. En Afganistán todavía podemos encontrar referencias griegas de los tiempos de Alejandro Magno y su sucesor en dichas tierras, Efratides. Como herencia de su paso, billetes del 2002 contienen todavía referencias simbólicas acerca del mundo griego.

Sería fácil desviarse del tema, atrapados por los misteriosos orígenes masones u ocultistas del dólar y otras monedas, llenos de ritos, mitos y símbolos, pero de lo que procede hablar es de cómo el símbolo yanqui por excelencia, el dólar, se convierte en el gran símbolo de la modernidad. En esta época es probable (hay opiniones de todo tipo) que se hayan perdido valores, que se desprecie la naturaleza, que la dimensión espiritual del ser humano no se potencie o se use con fines particulares. Es posible que el mundo sea más egoísta y materialista, o más violento. Puede que no estén de acuerdo en este último punto, pues es probable que siempre hayamos sido igual de violentos.

Lo triste es que este planeta esté sustentado por el dinero, el ente conceptual sin base material más extraño de todos los tiempos. Le damos entidad física, lo guardamos en bancos, se juega con él en intrincados y abstractos enredos en la bolsa y domina el mundo. Porque los banqueros dominan el mundo, las bolsas provocan crisis, manifestaciones, hambre o guerras. La banca domina los gobiernos y pronto los monopolios económicos dominarán la política (si es que no estamos todos de acuerdo

en que ya lo hacen). Capital, poder, en eso consiste la finalidad del dinero, en generar *más*. No parece haber mayor interés en las naciones salvo acrecentar su economía. El dinero manda, la economía mueve al mundo, define al ser humano del siglo XX y parece que al del XXI. Nos convertiremos en lo que el dinero decida, en lo que pueda comprar.

El rey Midas rescató a Sileno, el borracho y sátiro compañero de Dionisio, conocida estampa de racimo en mano, cuerno de vino y nariz sonrojada. El dios concedió un deseo al hombre Midas y éste, como hombre, respondió lo que cualquier dios avisado podía haber sospechado. Cabían pocas opciones, volar (demasiado poético), mujeres (demasiado prosaico) u oro. Esta última opción parecía la más práctica: -con oro lo demás puede ser comprado-, pensó Zeus, en lo alto del monte Olimpo. -Aún no existen los aviones-, pensaba Atenea paseando por la Acrópolis, enfadada, cavilando que, si bien una mujer no se compra, el sexo sí tenía precio.

Dionisio accedió, no sabemos si embriagado por el agradecimiento a Midas o por embriaguez ética, pero accedió. De tal suerte que el rey Midas convertía en oro todo lo que tocaba. Como rey capaz de generar riquezas le llovieron amistades en todos los lugares de la Hélade y alrededores, e incluso recibía regalos de emisarios llegados de Egipto, Tebas, Siria o Iberia. Normalmente el emisario besaba la mano, con lo cual al ser devuelto a su tierra su valor superaba al del regalo ofrecido con anterioridad. La plusvalía de Midas, decían. Pero Midas, llegado el momento en que le entró el hambre, no tuvo qué llevarse a la boca pues en cuanto tocaba el alimento se convertía en oro, al igual que el agua, la miel o el vino. Pensó que podían darle de comer directamente de la mano de una hetaira valiente, pero en cuanto su lengua tocaba el alimento, se convertía en oro. Tuvo tanto miedo que ni siquiera se atrevía a tocarse a sí mismo (cuestión divertidísima de debatir), ya que podría convertirse en estatua dorada. Dionisio sintió



lástima del hambriento y sediento Midas. Así que lo bañó en las aguas del río Pactolo, hoy pertenece a Turquía, que quedó infestado de pepitas del dorado metal.

El oro aparece por toda mitología y leyenda a lo largo de este mundo. El oro del Rin era guardado por tres ninfas, aunque un nibelungo, el enano Alberich, lo robó para crear el famoso anillo.

La indómita Atalanta no quería ser poseída por ningún hombre, y sólo podría hacerlo aquel que la venciese en carrera. Hipómenes se enfrentó a ella y en el transcurso de la prueba dejó caer unas manzanas de oro provenientes del jardín de las Hespérides regaladas por Afrodita, que Atalanta paraba a recoger. Atalanta se enamoró de Hipómenes pero al consumir su amor en un santuario de Cibeles, esta diosa los convirtió en leones y los enjaezó como tiro de su carro.

El Leprechaun, pequeño duende irlandés, guarda una olla con monedas de oro, que se pueden encontrar al final del arco iris.

En Namibia, se dice que el cocodrilo tenía la piel lisa y dorada. Causaba tanta admiración en los demás animales que salió del agua para que todos lo viesen y se maravillasen de su belleza áurea. Pero el sol, poco a poco, día tras día, secó la piel del cocodrilo, que se cuarteó y estropeó hasta ser la dura costra que hoy le cubre. Recuerda lo hermoso que era y, humillado, se esconde bajo el agua para que nadie lo vea.

#### 5.2.4.PACTO DE FICCIÓN/PACTO MÍTICO

Por continuar con el tema, y para dejarlo atrás por el momento, recordemos que en la ciencia de ficción existe un pacto tácito, inconsciente a veces, poco sutil en otras ocasiones, que permite que aceptemos las realidades presentes en la narración. Lo que

Coleridge, dentro de la narrativa, denominaba “suspensión de la incredulidad”<sup>260</sup>. En la fantasía se da por hecho, es evidente que has de emocionarte con la presencia de seres fantásticos y aceptar su naturaleza. En el caso de la ciencia ficción más dura, un atisbo de realismo, un mínimo, es necesario; hemos de creer que lo narrado puede ser posible, siempre dentro de los límites impuestos por los autores. Otra ciencia ficción es más flexible, a caballo entre la posibilidad real de láseres, viajes espaciales, seres extraterrestres y una variable dosis de fantasía. Pero existe otro pacto, un pacto con la esencia de lo religioso, un pacto que, en el cine occidental, especialmente el americano de Hollywood, es un pacto de religión cristiana. Veamos dos ejemplos.

En la película llamada *Fallen*<sup>261</sup> (caído, rendido), con Denzel Washington en el papel protagonista, con el nombre de Hobbes, se muestra como un personaje ejemplar, con un carácter amable, bondadoso pero serio, firme y varonil. Valores intachables, cuidando de su hermano pequeño y su sobrino; Denzel policía insobornable de éxito reconocido. Un buen día un asesino se dirige a él en un idioma extraño antes de sucumbir en la cámara de gas (Denzel no se ablanda ante la pena de muerte, debe ser que en el más allá al asesino le toca caldero de azufre, lo ajusticien o no). No es difícil de adivinar, una posesión en toda regla. ¿Qué se esconde tras la posesión? Azazel, el demonio, del cual se dan ciertas explicaciones sobre su comportamiento, motivaciones o limitaciones, reglas de un satánico juego a la hora de enturbiar nuestras vidas y tocarnos las narices. Ahora el tema de la paciencia. Hobbes es llamado por el diminutivo Hob por su compañero de fatigas, lo cual nos recuerda al santo del Antiguo Testamento Job, famoso por su paciencia ante las duras pruebas que le son impuestas. Hobbes sufre una

---

<sup>260</sup> Eco, Umberto. *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Editorial Lumen, 1997. 85. Impreso.

<sup>261</sup> *Fallen*. 1998, 127 min. Dirección: Gregory Hoblit. Guión: Nicholas Kazan. Reparto: Denzel Washington, John Goodman, Donald Sutherland, Embeth Davidtz, Elias Koteas, James Gandolfini. Warner Bros. Pictures/Turner Pictures/Atlas Entertainment.

situación muy similar a la del santo. En primer lugar, se insiste en su condición de hombre insobornable cuando James Gandolfini (conocido por su serie Los Soprano y otras muchas actuaciones como gánster) le pregunta sobre la posibilidad de recibir pequeños sobornos. Es importante la escena, define al personaje, en caso contrario, la escena sería excesiva, insistente y hasta absurda pues no se da caso de soborno alguno en toda la película. A partir de ahí Hobbes se enfrenta a Azazel, obsesionado con destruirle la vida, sin prisa, disfrutando, jugando con Hob, poniéndolo a prueba.

El famoso santo fue castigado por el Diablo, que retó a Dios, seguro de que el amor de Job se debía a la feliz y bendita situación que le había tocado vivir. Dios sabía que no, en caso de penuria y desgracia el hombre continuaría amándole, así que aceptó el reto del Diablo, permitiendo que este pusiese a prueba a Job, siempre y cuando no pusiese en peligro su vida. Es algo cruel, Job no tenía por qué sufrir así, Yahvé no debía permitir que el Diablo matase a su familia, pero lo hizo. De ahí la famosa paciencia del considerado santo, su integridad de espíritu, su fidelidad y amor a Dios. La diferencia es hasta donde llega Hobbes para frenar al demonio Azazel, entregando su propia vida, después de ver morir a su hermano. La muerte le alcanza, mientras que a Job, el santo, se le devuelve todo multiplicado, siendo festejado cada diez de mayo.

La cuestión es si podemos considerar mitológica una reproducción contemporánea en una versión estilo serie negra de un pasaje bíblico. Los mitos refieren a seres divinos o fantásticos, es cierto, pero también a la humanidad que albergan e incluso a humanos, a personas que desarrollan el mito más allá de los designios de un Señor. Es decir, en el mito hay cierta libertad, capacidad de maniobra y elección, en ocasiones los dioses ni aparecen o aparecen evaluando lo sucedido, premiando o castigando al héroe. Si hablamos del Dios cristiano, bíblico, de Yahvé, la cosa cambia. En una película como esta, con un demonio y una referencia a la Biblia, a los ángeles

(mensaje que caracteriza al personaje femenino de la película) y por extensión a este Dios, no hay tales opciones: hay reglas, normas, un verdadero manual de instrucciones. Todo se remite al cielo, al Altísimo, sin opción para el demonio de ser otra cosa salvo el mal, al héroe la necesidad de comportarse de una determinada manera y la seguridad de que todos serán juzgados. Pero, recordemos, se supone que se nos concede el libre albedrío para mostrar nuestra capacidad de obra, de escoger el camino correcto, estableciendo en último término una premisa básica: para disfrutar de la película es necesario, al menos durante su visionado, creer en Dios, en esta religión. En caso contrario, la película no se interioriza, ni se genera empatía o emocionalidad alguna con los personajes. Así que, de alguna manera, el cine de este tipo colabora en cierto adoctrinamiento al estar inserto en una cultura eminentemente cristiana.

Segundo ejemplo, que expongo aun a riesgo de ser tachado de *freak* o *nerd*. En la serie de televisión *The Big Bang Theory*, en su séptima temporada, en el episodio *The raiders minimization*, se plantea la inutilidad de Indiana Jones en la película *En busca del arca perdida* (*Raiders of the Lost Ark*). La cuestión es sencilla, Indiana debe encontrar el Arca de la Alianza, uno de los grandes tesoros judeocristianos, que contiene las Tablas de la Ley, y que Salomón guardó en el Templo de Jerusalén. Como sucede en *Indiana Jones y la última cruzada*, donde busca otro objeto cristiano, el Grial, los nazis también ansían tan preciado objeto y siguen su pista de forma paralela. Sin embargo, los nazis atrapan a Indy y el tesoro, sin que el héroe pueda hacer nada. Abren el Arca y se desata un pequeño infierno donde los nazis, o sus almas si es que las tienen, son arrastrados por horrendos espíritus vengativos. Indy no sufre mal alguno. ¿Por qué? Es evidente, su búsqueda no obedece a ningún deseo egoísta de gloria o enriquecimiento personal, forma parte del pacto. Sabemos que él no puede sufrir, es bueno. Así, en *The Big Bang Theory* nos dice uno de los personajes, Amy, que la presencia de Indiana es

absurda, el final sería el mismo, los espíritus se llevarían a los malvados alemanes nazis. No estoy de acuerdo. La presencia de Indiana refuerza de forma positiva el mensaje del bien espiritual, de respetar los mandamientos que contiene el Arca de la Alianza, y que Indiana, a pesar de matar a alguna que otra persona en sus aventuras, cumple a rajatabla la ley. O casi.

Es más, y creo que tiene aún mayor relevancia, Indiana Jones es testigo. Cuando Jesús obró sus milagros, tuvo testigos que dieron fe de haberlos presenciado. Por eso se pudo escribir la Biblia. ¿Hace ruido un árbol cuando cae en un bosque vacío de oídos humanos? Necesita testigos. Indiana Jones es testigo del milagro, estuvo ahí para presenciarlo y regresa de la aventura para contárnoslo. No solo es necesaria su presencia en la escena en que se abre el Arca, sino que es necesaria su aventura, donde se le pone a prueba y demuestra que es digno, que cumple la ley. Finalmente, su pureza de espíritu se ve recompensada, siendo además testigo y ratificando su presencia en la famosa parábola, quiero decir, película. Ratifica también la emoción cristiana del espectador, que siente que se ha cumplido justicia con un héroe impolutamente americano.

#### 5.2.5. NI PACTO NI DIOS ÚNICO NI SUPERHÉROES

Cierro esta parte con un argumento sencillo: tu pacto de ficción superheroico o de ciencia ficción en general, ligado al pacto mítico/religioso, solamente funciona en tu área geográfica/cultural/religiosa. Si existe algún superhéroe del hinduismo o similares, aquí no funcionaría, probablemente contigo tampoco. Y existen.

La India ha tomado ejemplo de la Marvel y D.C., generando su propia compañía dedicada a combinar superhéroes basados de manera fundamental en la mitología hindú, además del resto de Asia e incluso celta, cosa que no extrañaría demasiado a Dumézil.

Es el caso de Vimanika Comics. En el mundo occidental, sólo tienen una sede en el Reino Unido, asunto colonialmente comprensible. Es cierto que parecía complicado en un principio, las creencias y la cultura de la India parecían rechazar el concepto de superhéroe, lo cual demuestra como el mito americano debe ser destacado por encima de cualquier otro en este momento particular de la historia. Ha conseguido cambiar el arte, la cultura popular e incluso variar formas de expresión de la mitología clásica, normativa, de casi cualquier región del globo<sup>262</sup>. Karan Vir Arora, director creativo de Vimanika Comics, ha entendido que no se trata solo de una cuestión de raíces, sino de la adaptación a una nueva cultura popular global, por lo que el primer paso fue un avance estético, una calidad gráfica que se acercase a lo que los Estados Unidos produce. Se basa así en diseños universales, globales si hablamos de arte visual contemporáneo, y en cuanto a la estructura narrativa de los cómics clásicos de superhéroes en torno a las veinticuatro páginas. Tampoco se olvida de las estructuras narrativas épicas, de grandes volúmenes, como la de Tolkien, para generar un producto para la India, pero sin apartarse de la historia original, como reconoce Arora; es decir, los mismos viejos mitos, con la máscara renovada. De hecho, está mostrando por primera vez el mito a gran parte de la juventud de su país, entendiéndolos más que como religión, como cultura, por lo que nos acerca más a la idea de este trabajo, el mito como expresión cultural de ideología, moral, una forma de preguntarnos por lo que somos. Como dice Arora: “todas las respuestas se encuentran en nuestro pasado”. Eso sí, es consciente de que deben adaptar estas historias al arte popular del siglo XXI.<sup>263</sup>

---

<sup>262</sup> Interesante entrevista al respecto en CÑÑ, <https://cnnespanol.cnn.com/2012/05/07/el-comic-en-la-india-un-territorio-de-fantasia-multicultural/>

<sup>263</sup> *Los tesoros del Indo. Treasures of the Indus 3: Of Gods and Men*. Dir. Spike Geilinger. BBC, 50 min. Reino Unido, 2017. Fílmico. [https://www.documaniatv.com/viajes/los-tesoros-del-indo-1-de-dioses-y-hombres-video\\_114797879.html](https://www.documaniatv.com/viajes/los-tesoros-del-indo-1-de-dioses-y-hombres-video_114797879.html)

### 5.3. *YES WE CAN*. PAZ Y RELIGIÓN EN LOS DISCURSOS PRESIDENCIALES

Cuando Barack Obama apareció en el panorama internacional algo cambió, algo sonaba diferente. Los aspectos emocionales afloraban. La posibilidad de un cambio a mejor. ¿Realmente los argumentos de sus discursos tenían solidez lógica, eran expresión de ideologías revisadas? Quizá las premisas del discurso no son lógicas. Son retóricas, míticas y, como premisas (tanto para los USA como para el resto del mundo), se manejaban aspectos que no aportaban veracidad alguna a ciertas promesas y palabras. Entiendo como “premisas” del discurso las citas a otros personajes históricos o religiosos; inconscientemente las incorporamos al mensaje como premisa de credibilidad y sentido. Sus citas a la religión, sus guiños, amparan a una ética espiritual “intachable” que hace irrefutable lo expresado. Sea una bajada de impuestos o una declaración de guerra. El mito Obama apropiándose del discurso religioso.

Por supuesto, he considerado de especial relevancia aspectos retóricos que aparecen en estos discursos disfrazando argumentos, o argumentos capciosos que se nos muestran como válidos. Las consecuencias de actos y palabras de personajes de esta envergadura tienen gran influencia en los cambios que se producen en el pensamiento y hechos de una época determinada. Tienen consecuencias ideológicas e históricas, ya veremos con el paso del tiempo de qué envergadura. Barack Obama se convirtió, durante un instante de la historia, en mito. “Nunca filósofo alguno ha demostrado algo”, palabras de Friedrich Waismann<sup>264</sup>; los héroes demuestran con sus actos.

Ya Gilbert Ryle nos decía que los argumentos muestran eficacia si son convincentes lógicamente<sup>265</sup>. Suponemos que si la lógica no demuestra por sí misma la

---

<sup>264</sup> Friedrich Waismann, *Mi perspectiva de la filosofía*, en Ayer, A. J. (Comp.), *El positivismo lógico*. México, FCE, 1965. 369. Impreso.

<sup>265</sup> *Ibid.*, 333.

validez de un argumento este se invalida, sin embargo, muchas veces nos dejamos llevar, aun cuando una lógica interna nos dice que algo va mal. Más allá de la lógica hay otros procesos de aceptación o comprensión: lo emocional, cierta poética no directamente comprensible. En resumidas cuentas: ¿qué sentido tiene la palabra de un político si no se lleva a la práctica?

El discurso político se mantiene así entre aguas, demasiado dúctil entre lo que se debe transmitir, lo que realmente se debería hacer, el sentido de las palabras y los actos y el discurso de conveniencia, electoralista. El discurso que, en tantas ocasiones, apenas trata de mantener una imagen pública y salvaguardar sus propios intereses. Las consecuencias de todo esto es lo que verdaderamente nos importa, de ahí que “leer” y descifrar los mensajes de la política se convierta en algo realmente importante. Desde luego supone un conocimiento previo de lo que buscamos comprender. Así como quien emite un discurso necesita conocer el grupo receptor del mensaje. Dentro del giro lingüístico o paradigma hermenéutico se ha explorado una nueva retórica, que dentro de la demostración y la argumentación reconoce la importancia, de nuevo, de lo no evidente como susceptible de argumentación. Así encontramos estas similitudes entre hermenéutica, retórica y lógica, ampliando, o sumando, el concepto de teoría de la argumentación al de una teoría general del discurso persuasivo. Surge, dice Gadamer, una “nueva hermenéutica” dirigida hacia una argumentación persuasiva y tentativa<sup>266</sup>.

Desde luego la hermenéutica nos ayudará a descifrar mejor el mensaje teniendo en cuenta factores pasionales y sentimientos que atañen a la vida social. El esquema aristotélico aludía al intelecto y al afecto, y en los discursos del presidente Obama la carga emocional nunca se evita, en ocasiones domina el peso absoluto del mensaje. Es

---

<sup>266</sup> Vega Reñón, Luis y Olmos Gómez, Paula. *Compendio de Lógica, argumentación y retórica*. Madrid, Editorial Trotta, 2011. 271-275. Impreso.



más, Gadamer no reconstruye la historia de la hermenéutica como subordinada a la historia de la lógica, sino a la historia de la retórica como parte importante de la filosofía práctica. Por ello es necesario articular retórica y hermenéutica, como un saber práctico, concretamente como ética y política<sup>267</sup>.

*Yes we can.* Discurso que puede proporcionar claves acerca de la oratoria de este nuevo presidente, un personaje inesperado que, con una gran sonrisa y confianza, parecía dispuesto a enfrentarse a la tarea más dura que se nos pueda ocurrir: salvar el mundo. *Yes we can* fue el lema que lo acompañó en toda su campaña presidencial, que llegaba como un soplo de aire fresco y que saltó a la luz pública el 8 de enero del 2008. Una *nueva América*, el mensaje de un héroe a los jóvenes y a las minorías, a los desencantados. Se comunicó incluso de manera directa, bidireccional, con sus simpatizantes vía SMS. Su oratoria, su energía, su historia personal lo convierten rápidamente en un héroe a la americana, la figura perfecta, lo cual es clave para que sea él, y no otro, quien pueda dar sentido y credibilidad a estas palabras. Enfatiza elementos simbólicos de gran importancia en Estados Unidos. Son importantes entonces los actos del habla, los códigos de conducta entre interlocutores racionales.

Premisas emocionales: la nación. En este tipo de discursos observamos ciertas cuestiones que a nosotros nos resultan chocantes. Nosotros como españoles. Aquí, si en un discurso mentamos a España el resultado nunca es claro, tema complejo que hiere sensibilidades; no es momento de comentar por qué, los gallegos somos como los suizos. Sin embargo, y a nivel retórico es crucial, en Estados Unidos basta mencionar la palabra América para enaltecer, arengar y lo que es más interesante, llevar a un estado

---

<sup>267</sup> Beuchot, Mauricio. Arenas-Dolz, Francisco. *Hermenéutica de la encrucijada. Analogía, retórica y filosofía*. Rubí (Barcelona): Anthropos Editorial, 2008. 129-156. Impreso.

alterado de conciencia a las personas que escuchan. Un poco exagerado, pero se produce un extraño cambio que consigue que todas las palabras que vengan después se transformen en algo importante. Tan importante que resulta imposible imaginar que el orador esté mintiendo. No sólo habla de América, sino que misteriosamente se alude a algo que está sucediendo. Genera expectativas sobre los deseos de quienes escuchan, una expectativa de que algo llegará para superar un mal momento. *Algo está pasando en América*, dice, lo cual es una humilde reflexión acerca de un cambio que parece surgido de la propia América, no de él mismo. No un argumento político que proviene de su persona y su partido, sino de la propia nación. En las siete primeras frases se alude a América y a ese suceso intangible: *...there is something happening in America./There is something happening when men and women.../There is something happening when americans.../There is something happening when people.../That is what's happening in America right now./Change is what's happening in America.*

*Cambio*, como si de una conclusión lógica se tratara, una conclusión inapelable. Sumamos *cambio* y *América*, y la ecuación es casi una fórmula mágica; a partir de aquí comienza el verdadero discurso, el argumento que se estructura, la idea, cuenta ya con un aforo entregado. Escuchando a Obama sentimos el recitar como un mantra.

La nación es sentimiento patriótico frente a otras naciones, símbolo de orgullo e identidad. Sistema de gobierno, leyes, normas, responsabilidades, derechos. Pero nación, en el sentido que le da Obama, es además algo anímico, emocional y, como ya hemos visto, algo mítico/religioso. Es el uso del signo, del cual los psicólogos resaltan su gran importancia por su función simbólica junto a la actitud intencional como soportes del lenguaje. Representa algo ausente, evocado, un concepto de nación que, de manera intencionada, surge en la mente de los oyentes. De este modo, toda la idea del discurso discurrirá por este camino, más allá de que las propuestas de cambio se

especificuen posteriormente<sup>268</sup>. No podemos decir que no sean veraces las que Obama plantea, pero están presentadas en tres tiempos diferentes. En un primer momento, que ya hemos visto, atrapa emocionalmente al oyente. Después propone lo que son mínimas consideraciones obvias de la realidad social de su país: impuestos, ejército, trabajadores, maestros. Deberíamos esperar (de ser un argumento razonado, un silogismo más o menos convencional) una conclusión. Sin embargo, la arenga surge más fuerte que antes.

Antes de comenzar la tercera y última parte, se refiere de nuevo a *América y los americanos*, y a dos ideas que parecen subyugarlos, *espíritu y esperanza*. Es entonces cuando pronuncia *Yes we can*. Tras cada ocasión en que pronuncia estas tres palabras nos sumerge en la épica más simbólica norteamericana: Destino de una nación; esclavos y abolicionistas, libertad; inmigrantes y pioneros; el presidente que escogió la luna como nueva frontera; un rey, Martin Luther King, que señaló el camino a la tierra prometida; justicia. Llega a decir que pueden arreglar el mundo. Incluso que entrarán en la historia con sólo tres palabras: *Yes we can*.<sup>269</sup>

Estas aserciones hacen suponer que todo lo dicho es verdadero. En este caso, a riesgo de equivocarme, toda aserción es en realidad una suposición que forma parte de la cultura de todo un pueblo, reconociéndose todos en conceptos como nación, libertad o esperanza. Todo este discurso, si quisiéramos proponerlo como una argumentación racional, a modo de silogismo, sería algo así como: Algo está cambiando en América (implica que algo estaba mal); Nosotros podemos; Por lo tanto, el cambio tendrá lugar (y su hueco en la historia).

---

<sup>268</sup> Vega Reñón, Luis y Olmos Gómez, Paula. *Compendio de Lógica, argumentación y retórica*. Madrid: Editorial Trotta, 2011. 550. Impreso.

<sup>269</sup> Que mencione tres ciudades, pero la primera sea Spartanburg, es curioso. 40.000 habitantes y la fábrica de BMW. Esparta... La película *300* apareció en el cine menos de un año antes, y en esta búsqueda de patriotismo épico Leónidas puede ser todo un ejemplo.

Sí, es cierto, es posible que sea un silogismo *ad hoc* que me conviene, pero no creo que esté del todo desencaminado y ayuda a darnos cuenta de detalles especialmente importantes o útiles a la hora de descifrar la retórica de estos discursos. *Algo está cambiando en América* no significa que algo estuviese mal; no significa tampoco que el cambio sea a mejor. Como decía Aristóteles el entimema supone un fondo compartido públicamente de conocimientos, creencias, tradiciones. Se apoya en signos, indicios, en proposiciones que suelen ser verdaderas; intenta ser convincente. Podríamos considerar estas proposiciones como de cobertura, en una forma similar a un tópico, que provoca una conclusión casi instantánea; como un esquema tácito de inferencia.<sup>270</sup> Evidentemente el *slogan Yes we can* es otro entimema, pero va más allá de los límites estructurales de un discurso, texto o argumento. Tiene valor en sí mismo, ha dado nombre al discurso y a toda la campaña presidencial de Barack Obama. *Sí, nosotros podemos* no necesita más explicación, una ambigüedad sugerente y motivadora.

Ya en la tercera parte del discurso nos encontramos con la “conclusión lógica” de lo anterior: vamos a cambiar la situación (y, por si no bastase, entraremos en la historia). Ya hemos visto cómo enaltece los ánimos, cómo salvarán el mundo y recuerdan al reverendo King. Entre frase y frase, realmente intensas, el mantra, el rezo: *Yes we can*. Lo que importa ahora es notar la forma religiosa de estructurar el discurso. Y no es el único, hay más ejemplos. Es importante, y se reseñará después, el hecho de que en sus discursos hay muchas alusiones a Dios o a elementos religiosos. Normalmente en las despedidas y agradecimientos. Sin embargo, no lo ha hecho en este discurso. Quizá por estar dirigido a todos, de cualquier religión, así como a los ateos. Solo un par de referencias indirectas. Una, la guerra a al Qaeda como terrorismo, no se

---

<sup>270</sup> Vega Reñón, Luis y Olmos Gómez, Paula. *Compendio de Lógica, argumentación y retórica*. Madrid: Editorial Trotta, 2011. 170-179. Impreso.

mencionan términos como islam o musulmán. Dos, la única mención no explícita a su propia religión, a la de su nación, es a través de King. *Rey* (ni siquiera se pronuncia el nombre, Martin Luther), como metáfora, refiriéndose a la altura moral de este hombre y a la consecución del “reino” que deseaba. Recordemos *Kingdom Come*.

Tras el discurso, no precisamente largo, la retórica adopta la forma de una plegaria. Cada frase grandilocuente es seguida del mantra y, repetidamente, suena como una respuesta. Como un amén, como sucede en una plegaria en la iglesia. Tras la palabra del predicador la congregación responde: amén. A poco que nos esforcemos incluso sentimos la rima: *we-can/amen*. Quizás sea casualidad, pero la forma es la misma. El discurso, acertadamente breve, fue escuchado en la radio, visto en la televisión y repetido en toda red social los días y meses posteriores. El mensaje se memoriza, se repite, y el *Yes we can* se transforma no sólo en *slogan* o promesa, es además un rezo. Adquiere una categoría espiritual que fortifica su mensaje y la certeza providencial de que se cumplirá.

Se asemeja a los predicadores americanos, a las iglesias negras, donde la misa da paso al góspel. No es el único discurso donde encontramos estas repeticiones finales de frases cortas que se repiten, como un *blues*. Es más, en otros momentos se sirve de lo religioso negro para introducir ciertos comentarios. Por ejemplo, se refiere a compañeros cercanos en la lucha política a pie de calle como *hermanos y hermanas*<sup>271</sup>, o critica a algún que otro político, político blanco republicano, que se acerca a barrios pobres, donde escucha góspel y “aplaude (sin seguir bien el ritmo) cuando canta el coro o salpica unas pocas citas de la Biblia para sazonar un discurso político absolutamente

---

<sup>271</sup> Obama, Barack. *La audacia de la esperanza*. Barcelona: Ediciones Península, 2017. 185. Impreso.

seco<sup>272</sup>. Aquí es donde menta a Dios, no al comienzo de los discursos, sino como despedida. De nuevo, logra un extraño efecto. No es signo que otorgue veracidad al argumento en construcción, al desenlace, funciona más bien como una conclusión que no tiene más finalidad que ratificar lo expuesto. Como expresar un juramento, una fórmula que implica que lo dicho no puede no ser verdad. *Gracias a Dios, Dios os bendiga, Dios bendiga América...*

Pero no siempre se despide de esta manera; precisamente en el discurso del que estamos hablando se despide, como no, con *Yes. We can*. El velado contenido, o forma (aunque aquí la forma implica el contenido), hace innecesaria la despedida. En el discurso de entrega del premio Nobel de la Paz la despedida es escueta tras un discurso de varias páginas: *Thank you very much*. Imagino que la aseveración tajante de que la guerra siempre existirá y será necesario entrar en conflictos bélicos no cuadraba con el premio, y mucho menos con el primer mandamiento. Salvo en el país del rifle, pero claro, este era un discurso con pretensión “universal”. El único guiño al asunto religioso en este discurso del Nobel se percibe en la frase anterior al agradecimiento: *...and at this moment of challenge, that must be our work here on earth*.

Normalmente los discursos que se apoyan en bendiciones varias resuelven problemas internos o que atañen a los asuntos más “americanos”, aquellos que cohesionan la idea y el sentimiento patrio. También en ocasiones especialmente peliagudas o en temas de difícil comprensión.

Obama resulta enormemente retórico, y precisamente el lenguaje religioso destaca por ser retórico en sí mismo. La finalidad, como decía Aristóteles, es la de

---

<sup>272</sup> *Ibid.*, 230.

persuadir, buscando los medios necesarios. La religión trata de persuadir tanto como la política. Pero los intereses religiosos no admiten otra forma de argumentación que la retórica. No puede basarse en la lógica, cuando es la fe la que sustenta sin temor a ser rebatida la verdad de su contenido. La política americana, patriótica, y podríamos citar otros nacionalismos, presentan una fe inquebrantable en una serie de principios que resulta análoga a la fe religiosa. Así, supone un elemento retórico de una fuerza aplastante. Por esto gran parte del discurso religioso resulta confuso, lo que Perelman denominó “noción confusa”<sup>273</sup>. Esta forma retórica de apoyarse en la fe puede usarse en estos discursos y tiene importantes implicaciones, ya que genera una sensación de moral irrefutable en las propuestas o creencias de tipo patriótico; como veremos, es justificable la guerra, a pesar del primer mandamiento. Es incluso posible que los Estados Unidos sean capaces de justificar moralmente, incluso de considerar necesario, el haber lanzado las bombas sobre Hiroshima y Nagasaki. Se demuestra que estaba justificado, ya que Barack Obama expresa su miedo a las naciones que amenazan con energía atómica, naciones que deben ser controladas por organismos internacionales y por los propios USA.

En los discursos políticos podemos encontrar recursos de tipo religioso. Como citar la Biblia; aprovechar la proximidad o coincidencia con fechas religiosas; emplear términos como misericordia, perdón, fraternidad e incluso discutir sobre ellos; unir Dios y nación; citar mártires o héroes patriótico/religiosos; mostrar una actitud y sentimientos parejos a los de Jesús etc. Héroe social, racial, patriótico, religioso. Vemos el mito muy vivo y efectivo en los presidentes americanos, pero está presente, de otra forma, en las monarquías. Gomá Lanzón expone la idea de que la monarquía cumple las que

---

<sup>273</sup> García González, José Manuel: *Aproximación retórica al lenguaje religioso cristiano. Teología y cultura*, año 9, vol. 14 (noviembre 2012) ISSN 1668-6233. PDF.

considera tres funciones del mito político. Para empezar como “idea simple”, en la que se hace inteligible el estado. Es una idea digna y elevada, representada en una familia, siendo majestuosa mientras genera empatía y cercanía doméstica. Es además un símbolo, que debe ser la personificación de una idea trascendente, de la moral pública. Además, son la imagen de una mortalidad emancipada, a la luz pública, mientras viven al servicio de su misión política que, básicamente, es ser fiel a su significado simbólico.<sup>274</sup>

---

<sup>274</sup> Gomá Lanzón, Javier. *Ejemplaridad pública*. Madrid: Taurus, 2014. 357, 358. Impreso.



#### 5.4. WÉSTERN: ORIGEN Y FRONTERA

No hay mucho más que decir. Advertí en la introducción de este trabajo acerca de la importancia como generador de mitos que los Estados Unidos suponen desde el pasado siglo. Nación que crece colonizando vastos territorios al amparo cristiano, aderezado de un *patchwork* mitológico/cultural llegado de todas partes, especialmente de Europa. Pero es un país nuevo, una nueva cultura que se construye sobre la marcha, y muy rápido, por cierto. La cultura nativa es desprestigiada y enviada a reservas, borrada. La nueva se basa en el rifle y el derecho a prosperar en un mundo a menudo violento. Es mito de origen, y como tal, debe ratificar el uso de las armas, el derecho a expropiar tierras a los nativos, tener sus propios héroes. Salvo casos excepcionales; Balló y Pérez tratan el tema del desencanto como motivo al analizar la bíblica *La puerta del cielo* de Michael Cimino, donde los colonos, multirraciales, deben enfrentarse al llegar a su destino a otros colonos anteriores, en este caso americanos blancos<sup>275</sup>.

Trato el tema en la bibliografía citada, especialmente lo que atañe a una nueva revisión o comprensión de la cultura nativa, sea *Pequeño gran hombre*, *Bailando con lobos* o *Avatar*, a la que dedico más atención, al ser un batiburrillo de marines espaciales colonizando nuevas tierras en busca de petróleo cósmico, la Confederación iroquesa de las cinco naciones o la estrepitosa debacle de Custer en *Little Bighorn*<sup>276</sup>. Dentro de la literatura norteamericana dedicada al tema, encontramos alabanzas a estas obras, pero también una mirada crítica a otras como *Un hombre llamado Caballo*, en la que se percibe a un noble blanco demostrando su superioridad entre los salvajes<sup>277</sup>. Para

---

<sup>275</sup> Balló, Jordi y Pérez, Xavier. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1997. 50. Impreso.

<sup>276</sup> Xan Eguía. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. 43-52. Impreso.

<sup>277</sup> Tuska, Jon. *The American West in Film. Critical Approaches to the Western*. Westport: University of Nebraska Press/Lincoln and London, 1988. 238. Impreso.

lo bueno y para lo malo, el indio es un estereotipo, un arquetipo diferente al mito del buen salvaje. Es más, incluso en aquellos tiempos se tenía una imagen poco realista y distorsionada acerca de quiénes eran; se llegaron a buscar ciudades que no existían y fuentes de la juventud sólo por las imágenes icónicas de los ancianos guerreros a caballo<sup>278</sup>.

Los héroes son de sobra conocidos: *cowboys*, *sheriffs*, el séptimo de caballería, el jinete solitario rumbo a la puesta de sol. Son incluso sorprendentes los análisis que se han propuesto de los diferentes tipos de liderazgo en función de los tipos protagonistas de este género<sup>279</sup>. Y no sólo eso, sino una morbosa atracción hacia los *outlaws*, forajidos como Jesse James o Billy the Kid, tema no alejado de lo propuesto más adelante, en el capítulo dedicado al trickster; por cierto, André Bazin encontraba en Billy a un nuevo Aquiles y en el oeste una nueva odisea<sup>280</sup>. Pero lo que aquí me importa más es el concepto de frontera, algo que Frederick Jackson Turner, “*a midwestern academic*”, entendía como algo desconocido en Europa, una frontera en constante movimiento, como solución a un importante número de problemas sociales y económicos, “*the line of most rapid and effective Americanization*”. Por supuesto, esta frontera es más que una maleable realidad física, es la adaptación a un nuevo mundo, el choque entre naturaleza y civilización, entre un pasado que queda atrás y un futuro por ordenar. Así surge el espíritu americano, “*independent, indomitable*”, mejor conocido como “*homo Americanus*”.<sup>281</sup> El *cowboy* se convierte en el “*man in the middle*”, entre la emergente ciudad y una frontera que se desvanece, obligado a mantenerse alerta ante peligros de todo tipo, lo que alimenta su actitud agresiva, combativa, individualista; el western

---

<sup>278</sup> *Ibid.*, 252.

<sup>279</sup> Turner, Ralph Lamar y Higgs, Robert J. *The Cowboy Way. The Western Leader in Film, 1945-1995*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 1999. Impreso.

<sup>280</sup> Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp, 2012. Impreso.

<sup>281</sup> *Ibid.*, xix.

suele resolver los problemas a través de la violencia, es extraño encontrar una respuesta pacífica<sup>282</sup>. Turner y Higgs, en lo que parece una idea muy extendida en USA, consideran a este “*homo Americanus*”, al *cowboy*, una figura simbólica que permanece en una época donde se cierran, aparentemente, las fronteras, en un mundo ya explorado. Sin embargo, encuentran una nueva frontera en la “global village”<sup>283</sup>, algo que podremos ver en el apartado *Cowboys from Hell*.

Nos dice Clélia Cohen que el wéstern remite a la frontera, al mundo extraordinario, donde el horizonte es símbolo. La *road movie*, entiende Cohen, es la versión moderna del wéstern, que se aprecia también en Cormac McCarthy. Sí, estoy de acuerdo, el camino, la montura maquina de hierro, el viaje sin meta clara, abiertos al mundo y al peligro. Incluso encuentra al *cowboy* en su vejez, cercano a la muerte, en el filme *Una historia verdadera*, de David Lynch, donde un anciano con aspecto de vaquero, desaliñado y tosco, poco dado a mostrar emociones emprende un viaje montado en su cortacésped para ver a su hermano enfermo.<sup>284</sup> No imagino un *cowboy* más crepuscular. En cualquier caso, nos encontramos ante películas que André Bazin denominaba *súper wéstern*: todas aquellas películas que, tras la segunda guerra mundial, se hicieron autoconscientes del género que narraban, tratando de darle un contenido más serio o artístico, trascendiendo de lo que tradicionalmente aportaba el género<sup>285</sup>. Por supuesto, podemos encontrar muchas variaciones del *súper wéstern*, pero aquí me centro en la frontera y en el final de un mundo, de un género, de la emoción mítica norteamericana.

---

<sup>282</sup> *Ibid.*, 225.

<sup>283</sup> *Ibid.*, 229.

<sup>284</sup> Cohen, Clélia. *Los pequeños cuadernos de “Cahiers du Cinéma”. El western*. Barcelona: Paidós, 2006. 26, 51. Impreso.

<sup>285</sup> Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp, 2012. Impreso.

De este modo podemos entender la frontera como límite en muchos sentidos, como expresión de elementos duales que se enfrentan *ad infinitum* (al menos en la idea mítica que tenemos de este género). Jordi Claramonte, en *Desacoplados*, refiere a la frontera entre colonos y nómadas, indios y blancos, estadounidenses y mexicanos. Choca el paisaje, la ontología, la legalidad, las fronteras “separan y encabalgan, disocian y reacoplan”. El propio wéstern, como en el caso de *High Noon*, puede hablar de la caza de brujas que sufrió su guionista en pleno macarthysmo. El wéstern es melancólico y, por momentos, elegíaco. Hombres dispuestos a la revolución, bravos, pero incapaces de articular una lucha política en grupo.<sup>286</sup> También se produce un desacoplamiento, como indica Claramonte, en películas ya citadas, como *Avatar*, *Bailando con lobos* o *Un hombre llamado Caballo*, ante el malestar ante la cultura hegemónica, expresada, en el caso de *Avatar*, a través de un marine discapacitado o, en el de *Bailando con lobos*, con un Kevin Costner que necesita conocer la frontera entre dos mundos antes de que desaparezca.<sup>287</sup>

#### 5.4.1. EL MITO PRESIDENCIAL: *THE COWBOY AND THE FRONTIER MYTH*

Ya hemos hablado de Obama y de la importancia del mito del presidente norteamericano. Y no sorprende encontrarlo ligado a la idea del *cowboy*. Hablaré más adelante del tema, pero es importante delimitar la actuación de un determinado mito sobre otro, en este caso el del *cowboy* y el mito de la frontera potenciando la imagen del presidente. De hecho, es curioso como el *Frontier Myth* supone un modo de actuación por parte de la política americana más allá de la aventura en líneas fronterizas. Más allá

---

<sup>286</sup> Claramonte, Jordi. *Desacoplados*. Madrid: Universidad nacional de Educación a Distancia, 2015. 20. Impreso.

<sup>287</sup> *Ibíd.*, 81.

de adentrarse en espacios nuevos, el mito fronterizo es analogía de nuevas fronteras conceptuales que atañen a la política internacional, derechos civiles, educación, la Guerra Fría, el control de armas o la Guerra del Terror; mito imprescindible tras la gran depresión o la Segunda Guerra Mundial. Implica la imagen que los norteamericanos tienen de sí mismos y la imagen que ofrecen al resto del mundo<sup>288</sup>.

Theodore Roosevelt es considerado el primer presidente *cowboy*. Su vida, su pasión por el oeste, su imagen y actitudes, reflejadas en novelas como *El virginiano* de Owen Wister, considerada la primera del género. Preocupado por el auge de las ciudades en detrimento de la vida rural, el excesivo flujo de inmigrante de diferentes etnias, el feroz auge de la industrialización, además de encarnar la imagen dura y dominante del *cowboy* en la política internacional, la conocida como “*Cowboy diplomacy*”.<sup>289</sup> Su obsesión por el icono es evidente, es objetivo declarado, algo que sabía el estamento político, la sociedad civil y el cuarto poder:

*Theodore Roosevelt... said the spirit of the West was still alive. He spoke of progress. 'The West stands for growth, for progress. So must the whole American people stand. A great democracy must be progressive or it will cease to be either great or democratic... It must either go forward or back, and it becomes useless if it goes backward.'* He spoke of pioneers. 'As our civilization grows older and more complex...we need a greater and not less development of the fundamental frontier virtues. These virtues include the power of self-help, together with the power of joining with others for mutual help and, what is especially important, the feeling of comradeship and social good-fellowship. Any man who had the good fortune to live

---

<sup>288</sup> Alexander Smith, David. *Cowboy politics: The Changing Frontier Myth and Presidencies of Theodore Roosevelt, Lyndon Johnson, Ronald Reagan and George W. Bush. A Dissertation Submitted to the College of Graduate Studies and Research in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy in the Interdisciplinary Studies Graduate Program. University of Saskatchewan, Saskatoon, 2016. 10, 20. PDF.*

<sup>289</sup> *Ibid.*, 29-31.

*among the old frontier conditions must, in looking back, realize how vital was this feeling of general comradeship and social fellowship.'*

*"Cheyenne's Big Day," The Washington Post, August 28, 1910<sup>290</sup>*

El mito genera una actitud evidente ante el mundo que sirve de pedagogía a las nuevas generaciones. Durante la Guerra Fría, y gracias al wéstern, sea novela *pulp* o en pantalla grande, incluso clásicos de Disney como *Davy Crockett, King of The Wild Frontier*, generan un código (sintetizado por Gene Autry, cantante y actor asociado al wéstern) que expresa el ideal del arquetipo:

1. A cowboy never takes unfair advantage, even of an enemy.
2. A cowboy never betrays a trust.
3. A cowboy always tells the truth.
4. A cowboy is kind to small children, to old folks, and to animals.
5. A cowboy is free from racial and religious prejudice.
6. A cowboy is always helpful, and when anyone's in trouble, he lends a hand.
7. A cowboy is a good worker.
8. A cowboy is clean about his person, and in thought, word, and deed.
9. A cowboy respects womanhood, his parents, and the laws of his country.
10. A cowboy is a patriot.<sup>291</sup>

El patriotismo entreverado de fronteras libres por democratizar llegó al espacio exterior. La última frontera, la luna y después Marte o el cosmos, supone la meta de la

---

<sup>290</sup> *Ibíd.*, 67.

<sup>291</sup> *Ibíd.*, 134.

URSS y de los USA, que no quieren ver una “luna roja”. Por lo tanto, el arquetipo cowboy se pone el traje de astronauta y toda una nueva serie de *pulp* se lanza a los quioscos, adecuando el mito a la nueva era. Nuevas tierras salvajes e indígenas a colonizar o democratizar, con la frontera presente en muchos de los títulos: *Frontiers in Space*, *Beachheads in Space* o *The Space Frontier*. Además de obras de colonos en Marte como *Farmer in the Sky* de Robert A. Heinlein o pioneros y marginados en el planeta rojo en las *Crónicas marcianas* de Ray Bradbury.<sup>292</sup> El concepto “frontera” es imprescindible: expansivo, de crecimiento irrefrenable, voluntad de poder en un sentido colonial, de prestigio, de ego muscular. Incluso un presidente poco dado a jugar con las formas del arquetipo recurre a él; Kennedy usó como palabra clave de sus discursos como candidato a la presidencia el eslogan “New Frontier”.<sup>293</sup>

Lyndon B. Johnson, el segundo presidente *cowboy*, se declaró admirador de Roosevelt. Texano, mantuvo las formas, con su sombrero y caballo, en su rancho en plena naturaleza, celebrando barbacoas; actos en los que nunca faltaba un fotógrafo o periodista, que apuntaban sin perder una sola palabra de sus discursos:

*Each of us, in our own way, is the product of a frontier, and the builder of a frontier in their time. America is the land of the perpetual frontier. We must carry with us the old virtues that we have needed on every frontier...but we must add a new indispensable: the ability to...give wings to our hopes. I have in mind for this country a Great Society.*

—Johnson’s remarks at a “Salute to President Johnson”

---

<sup>292</sup> *Ibíd.*, 149.

<sup>293</sup> *Ibíd.*, 152.

*Lyndon B. Johnson, "Remarks at a 'Salute to President Johnson' Dinner in Cleveland," October. Dinner in Cleveland, 1964*<sup>294</sup>

Incluso el mismísimo John Wayne escribió al presidente Johnson para pedir ayuda en la financiación de *Green Berets, Boinas verdes*, la película en la que el ejército americano impone moral a base de heroicidades de *cowboy* en Vietnam. Wayne insistió en que no se trataba de ganar la guerra, sino de ganarse la mente y los corazones del público americano. Por si es de interés, *Green Berets* es la única película sobre la guerra de Vietnam rodada durante el conflicto.

*Hell, Vietnam is just like the Alamo....Well, by God, I'm going to go—and I thank the Lord that I've got the men who want to go with me, from McNamara right on down to the littlest private who's carrying a gun.*

—*President Johnson to the National Security Council, 1965*<sup>295</sup>

Y, no podía faltar, Ronald Reagan, actor que apenas participó en seis wésterns, pero mantuvo sus maneras e imagen de *cowboy* hasta el final:

*I've been looking forward to coming home to the Great American West. While Washington, as usual, seems paralyzed by handwringers, the people here are filled with... frontier spirit. You and your forebears tamed a wild frontier....So now load up the musket and help us conquer this wild growth and centralization of power which threatens all that we've created....We share the overriding philosophy that individual freedom, individual integrity, and individual ingenuity made us the greatest country the world has ever known... Together we'll make America great again.*

---

<sup>294</sup> *Public Papers of the Presidents, University of California at Santa Barbara's (UCSB) American Presidency Project*, <http://www.presidency.ucsb.edu/ws/index.php?pid=26579&st=Cleveland&st1=#axzz1fDCBHx1q> (November 30, 2011), en *Ibíd.*, 167.

<sup>295</sup> *Ibíd.*, 230, 254.



—President Ronald Reagan, Cheyenne, Wyoming, 1982<sup>296</sup>

Tampoco es difícil adivinar de quien son estas palabras:

*Question: “Do you want [Osama] Bin Laden dead?”*

*The President: “I want justice. There’s an old poster out West, as I recall, that said, ‘Wanted: Dead or Alive’...”*

*Question: “Are you saying you want him dead or alive, sir? Can I interpret—”*

*The President: “I just remember—all I’m doing is remembering—when I was a kid, I remember that they used to put out there, in the Old West, a wanted poster. It said, ‘Wanted: Dead or Alive.’ All I want—and America wants him brought to justice. That’s what we want.”*

—President George W. Bush in an exchange with reporters about American mobilization for the “War on Terror” in Arlington, Virginia (September 17, 2001)<sup>297</sup>

Podemos imaginar que Donald Trump ha escogido, o emulado de forma quizá consciente, la actitud del *cowboy*, esa diplomacia del abusón, del “héroe” pendenciero, en una imagen degenerada y grotesca del arquetipo. Se ha dirigido con el *Make America Great Again*, frase que acuñó Reagan en los años 80, a la Norteamérica rural, a la población que necesita que el mito nacional los llevé de nuevo a la frontera, a la batalla, a dominar la situación a base de puño y revólver. Lo que ahora me interesa es entender

---

<sup>296</sup> Ronald Reagan, “Remarks at a Rally for Senator Malcolm Wallop of Wyoming in Cheyenne,” March 2, 1982. Online by Gerhard Peters and John T. Woolley, *The American Presidency Project*. <<http://www.reagan.utexas.edu/archives/speeches/1982/30282a.htm>> (accessed 13 July 2011), en *Ibid.*, 294.

<sup>297</sup> George W. Bush: “Remarks to Employees in the Pentagon and an Exchange with Reporters in Arlington, Virginia”, September 17, 2001. Online by Gerhard Peters and John T. Woolley, *The American Presidency Project*. <http://www.presidency.ucsb.edu/ws/?pid=65079> (accessed 8 April 2014), en *Ibid.*, 379.

como el mito se mantiene en la política americana, y como los arquetipos locales pueden dificultar las relaciones internacionales porque suponen maneras de entender el mundo, la moral o la justicia absolutamente incompatibles. De nuevo, el ejemplo de los Estados Unidos destaca, ya que esta joven nación aún vive su mito con pasión a menudo irracional, lo que implica una desbocada emocionalidad a flor de piel. Y con esto es difícil dialogar, es cuestión de fe.

#### 5.4.2. TRILOGÍA DE LA FRONTERA: CORMAC MCCARTHY<sup>298</sup>

Quizá uno de los autores que debería considerarse epítome del wéstern crepuscular, el que despide una época, un universo. McCarthy se sumerge en lo más corporal, más físico del género; desiertos, buitres, caballos, sudor, sangre, colts. Pero también diluye el alma del *cowboy* entre la arena y el fuego, en las fronteras entre un mundo nuevo y lo viejo, el tiempo de origen del mito norteamericano. Como decía en *Todos los hermosos caballos*: "...así es como era entre los habitantes primitivos, ¿verdad?". La frontera en esta trilogía es un espacio vacío, un espacio mítico, es decir, un espacio al que se vuelve una y otra vez, en una regresión *u-topos* del mito de origen. Jóvenes que montan a caballo, que establecen una comunión con su montura y su trabajo, con sus búsquedas. Quizá un mito que muere, donde no hay enseñanza salvo permanecer fiel al lugar y sus formas. En el primer capítulo de *En la frontera*, una loba cruza la cordillera entre México y estados Unidos, un regreso de lo primigenio, una loba preñada, a la que el muchacho rescata de un cepo y trata de devolver a su lugar de nacimiento. Mundo salvaje, mundo onírico donde los sueños tienen su importancia y

---

<sup>298</sup> McCarthy, Cormac. *Ciudades de la llanura*. Barcelona: Mondadori, 2009. Impreso; *En la frontera*. Barcelona: Mondadori, 2009. Impreso; *Todos los hermosos caballos*. Barcelona: Mondadori, 2008. Impreso.

esa sensación premonitoria; ancianos que narran mitos, que hablan de un mundo que en realidad está contenido en el corazón de los hombres, que hablan de cómo explicar a Dios cuando éste envía un terremoto, en clara alusión a la tragedia de Lisboa. El mal llega, el mal siempre estuvo. La loba no puede acabar bien, la loba muere en el mundo de los hombres. El chico huye a la montaña. Incluso, tras perder su Winchester, se hace un arco, en una historia similar a la de Buck, aunque el joven no encuentra un grupo de iguales. Está solo en un mundo que se apaga.

Uno de los ancianos que encuentra por el camino dibuja un mapa al chico y a su hermano. Pero los lugareños advierten, el mapa no es real, es un mapa conceptual, como una historia sin sentido de los peligros que pueden encontrar. El anciano es la voz que los dirige del mundo ordinario a la aventura, al vientre de la ballena. En esta trilogía, es el escenario el que genera el mito, un entorno que devora a los personajes, que simplemente sobreviven. Es un mundo de esencias. Un mundo sin fronteras u horizontes definidos; de alguna manera, lo que sus corazones ansiaban. En este mundo las reminiscencias de la realidad son vagas, fantasmáticas: una furgoneta destartalada a la vera del camino, una vieja fotografía.

En *Ciudades en la llanura*, los jóvenes protagonistas maduran o, al menos, se hacen mayores. El cambio llega por nuevas vías, la ciudad, los coches. Así, se aferran aún más a sus caballos, a esa búsqueda por identificarse con ellos, por comprenderlos. Pueden leer en sus corazones, porque los caballos son justos por naturaleza; “yo lo he visto”, nos dice uno de los protagonistas. Cambios que llegan a pervertir la llanura, pues ya no son coyotes los que atacan las reses, sino perros salvajes; animales que han sido infectados por la cultura humana. No deberían estar allí, pero ya no queda nada que pertenezca al mito de forma pura, limpia. El protagonista parte, la mítica imagen del jinete a caballo hacia el crepúsculo, como escribe McCarthy “...él siguió cabalgando.

Por los días del mundo. Los años del mundo. Hasta que se hizo viejo”. Hombre ya mayor que no le queda más opción que convertirse en simulacro, al aceptar como trabajo el convertirse en extra de cine de *cowboys*. Si su mundo ya era una sombra, una mentira, debe entender que no queda más de aquel mundo donde nació que el espejismo del cine.

Pero si de fronteras hablamos, debemos comprender que seguimos buscándolas, aun cuando en este mundo no quedan ya zonas inexploradas. El horizonte desconocido, la búsqueda de lo diferente, de la aventura, de lo totalmente otro, incluso de la huida, ha sido una constante en narraciones de toda naturaleza: novelas de viajes y aventuras como ya hemos visto en London, que busca además fronteras o quiasmos ontológicos de nuestra naturaleza interior; o Verne, donde la tecnología y el progreso aún no han dominado este mundo por completo. Es más, me atrevería a asegurar que la búsqueda de Verne, esa ansia de llegar más allá, se dirige hoy con leal ánimo hacia el espacio exterior. “Para llegar a donde ningún otro hombre ha llegado jamás”, rezaba la máxima de *Star Trek*. Esta es una de estas nuevas fronteras, como nuevo camino, nuevo mito con su propio mundo más allá del ordinario (el sexto episodio de la tercera temporada de la serie nos llevaba al tiroteo de OK Corral). Series de televisión como *Tierra 2* se basan únicamente en nuestra futura necesidad de abandonar el planeta Tierra, advertencia que ya hace años formuló Stephen Hawking, consciente de nuestra incapacidad para gestionar racionalmente nuestros recursos y de poner freno a la superpoblación humana del planeta. Sería interminable la lista de narraciones que nos llevan al espacio o que lo definen como frontera, como puerta a lo desconocido y a una nueva comprensión de lo que somos a través de la búsqueda y el conflicto con lo *otro*.

Por supuesto, las fronteras también se abren camino hacia dentro, y el mundo subatómico es campo de nuevas historias, sean más literales, como *Viaje alucinante* de Isaac Asimov, de 1966, o la más truculenta *El increíble hombre menguante*, terrible sensación de inmensidad en un viaje hacia la nada de un hombre que se hace cada vez más pequeño, de 1957. Llegamos así a la frontera de la percepción, que, si bien pudo entenderse como visión mística, hoy intuimos a través de posibilidades dimensionales, la apertura cuántica de la red neuronal de nuestro cerebro... La ciencia encuentra fronteras a cada paso que da. Es, citando de nuevo *Star Trek*, la última frontera<sup>299</sup>.

---

<sup>299</sup> *Star Trek V. La última frontera*, película de 1989.

## 5.5. VUELO COMO UNA MARIPOSA, PICO COMO UNA ABEJA

Si nos referimos a las narraciones mentadas hasta este punto, parece más sencillo relacionar mitología con sus violentos desenlaces. Simbólicos, sí, pero violentos. Ante determinados géneros de cine (terror, acción y similares) nuestro cuerpo responde tensándose, acelerando pulsaciones, nos hace pasar miedo, se crispan las manos. Sin embargo, es una sensación física bastante sencilla, emocionalmente muscular. Sin embargo, se puede reconocer el cine que nos estimula de forma épica. Sí, se suceden sudoraciones y latidos, espíritu combativo, pero hay algo más: se hincha el pecho, a veces quedando sin aire, sentimos cierta trascendencia e importancia en lo que sucede, la garganta se cierra y casi llora, se expande una sensación grandiosa, tan muscular como emocional. Así se reconoce la narración mítica.

Tenemos otros personajes míticos musculares: los deportistas. Siendo así, un portugués representaría la *areté* del futbolista, como un bello y airado Aquiles. Hace lo hace de la mejor forma posible, nada más, en eso es “perfecto”. Pero este género de personajes, en su furor físico sin más pretensión que destacar en un deporte, son ídolos de millones, y aparentan representar valores importantes. Decía Bertrand Russell que somos agresivos, y que en periodos de guerra el peligro nos activa, nos da cierto sentido. Decía que nuestro deseo de “pugna” se sustituye hoy por el fútbol o la lucha libre, además de conseguir la cohesión social alrededor de la idea de nación, en forma similar a la religión o teología.<sup>300</sup> Sin embargo, no es sencillo esperar un acto heroico de un deportista. No pueden salvar al mundo, no combatirán monstruos, no son arrastrados a extrañas misiones con las que aportarán algo grandioso al bien común. No parece ser el momento histórico adecuado. ¿O sí? Ha existido un deportista que cumple todos los requisitos del héroe.

---

<sup>300</sup> Russell, Bertrand. *Autoridad e individuo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1973. Impreso.

Y que nadie diga lo contrario, porque "para ser un gran campeón, tienes que creer que eres el mejor. Si no lo eres, haz como si lo fueras". Así de fácil. Cassius Marcellus Clay nació en Louisville en el año 1942. Cassius Marcellus Clay, el nombre al completo, era uno de los abolicionistas, amigo íntimo de Abraham Lincoln, que luchó, aunque fuera en los despachos, por la libertad de los afroamericanos de su emergente nación. Estaba a favor de abolir la esclavitud, aunque creía firmemente que los blancos eran una raza superior. Al joven Cassius le recomendaron parecerse al patriota que antes que él llevó su nombre, pero el joven Cassius leyó sobre su vida y se quejó en la escuela a su maestro. Nunca más le dijeron que ese nombre debía llevarlo con orgullo, jamás le recordaron la figura del abolicionista.

Cassius Clay era negro en un país de blancos, donde los blancos eran superiores y tenían el poder, pues tener el poder es tener acceso a mejores trabajos, educación o información. Pronto descubrió que debía pelear por los derechos de su gente y por los desvalidos, sean o no de color. Sus peleas en el cuadrilátero se convirtieron en un símbolo de lucha social y racial, y él era plenamente consciente de ello. Fue su elección, lo cual otorga un poder especial a su historia. En aquellos tiempos boxear a ese nivel implicaba pelear contra el dominio blanco. Los campeones eran negros, sí, más rápidos y fuertes, pero negros que se tomaban fotos con niños blancos, que hacían lo que les ordenaban los promotores e inversores, blancos también. La irrefrenable carrera de Cassius lo llevó a la cima en muy poco tiempo, pero sus palabras, sus bravatas y su comportamiento lo llevaron al exilio dentro de su propio reino, de su propio país. Y así vemos como algunas de las características de los viejos héroes aparecen en esta leyenda.

Ya sabemos dónde nació, un lugar difícil, peligroso. *Bird*, pájaro, nombre por el que llamaba a su madre, casi lo pierde al nacer, y no porque el pequeño supusiese un parto complicado o fuese débil. Es que sencillamente casi lo pierden, se cambiaron las

etiquetas de las cunas y Cassius podía haber acabado en cualquier otro hogar, lo cual hubiese impedido su eclosión como epopeya. De niño, en bicicleta, escuchó como de la radio de un coche se anunciaba como Floyd Patterson conseguía el título de campeón mundial de los pesos pesados. A partir de ese momento él sabía que debía ser campeón, no tenía dudas, debía serlo. Era su destino y la aventura le llamaba. Sus fieras palabras, cargadas a menudo de humor e ironía, eran las palabras del héroe convencido de su próxima e inevitable victoria. Y este concepto de destino o adivinación no se limita a su gran boca, las diferentes revelaciones se sucedieron de una o u otra manera. En otros tiempos las casualidades podían ser signos de algo mayor, una revelación, una aparición, Dios, sincronicidad manifiesta. Ali reconoció mensajes en las casualidades y contribuyeron indiscutiblemente a la leyenda. Más si él propicia el recordar esos instantes, pues el instante cobra valor y sentido en sí mismo; no permite que nada sea interpretado como casual. Generamos nuestro propio mito, lo construimos. Los sueños rodearon al hombre, sus sueños antes de un combate en el que vencía a Sonny Liston se mostraban como premonitorios. Y lo increíble es que la forma en que se desarrollaba el combate podía tener un significado más allá del cuadrilátero, explicando qué ocurría fuera. El segundo combate contra Liston fue en realidad un combate contra las amenazas por pertenecer a la nación negra del islam; tras su cambio de nombre, tras la muerte de Malcom X, Muhammad Ali era objetivo de muchas amenazas y su propia vida estaba en juego. En el sueño, Liston estaba en el suelo tras ser golpeado por Ali, que repetía una y otra vez: “Levántate y resplandece... Levántate y resplandece”, como palabras dirigidas a sí mismo. Aquel combate se desarrolló rodeado de policía armada mientras el disparo de un fanático racista podría haber acabado con la vida de cualquiera de los púgiles.



También son conocidas las poesías de Ali, siempre alardeando y provocando, cantando, jugando. Todos sus combates venían precedidos de sus versos, vaticinando el número exacto del *round* en que tumbaría al oponente. Lo increíble es que solía acertar o, al menos, se acercaba asombrosamente al resultado de sus vaticinios. En una ocasión, se atrevió a escribir el *round* en el que ganaría por KO en un papel que introdujo en un sobre y entregó a la prensa. Los poemas de Ali han quedado para el recuerdo, como aquel que le pidieron que improvisara en una charla en Harvard en la que habló de su lucha contra la guerra o de la importancia de la educación. Ali era un orador emocionante, divertido, conmovedor; Ali pensó unos segundos y pronunció: “Yo. Nosotros”.

En sus memorias, encontramos a varias mujeres que de forma agorera y odiosa desearon su muerte, su derrota o el castigo divino. Su propia mujer, Belinda, presencié una de sus derrotas. Cayó desmayada y temieron por ella hasta que, incluso recuperada la consciencia no paraba de gritar que su marido estaba muerto. “Nadie puede matarme”, decía él, convencido de que eso jamás ocurriría, ni siquiera cuando le dispararon en su preparación tras regresar de su obligado exilio pugilístico por negarse a ir a Vietnam. Es más, en aquella ocasión los hostigadores le telefonearon amenazándole mientras Muhammad tuvo la sangre fría de escuchar las palabras y el tono de quien llamaba para burlarse de él sabiendo que no se atrevería a intentarlo. Le enviaron un perro muerto y un muñeco negro que se parecía a él con una pequeña soga al cuello. Le gustó y regaló el juguete a una de sus hijas. Las amenazas convertidas en fortalezas.

La épica venía aderezaba por su arte. Rápido, seguro, hermoso, decidido y burlón. Venció a Liston cuando rociaron los guantes de este con alguna sustancia que le cegó. Peleó ciego, y venció. Pero no era un loco como decían, ni era un hombre como los demás. Ali sentía de una manera diferente. Ali decidió ser acompañado por su

séquito, su propia mujer llevó a su entrenador a su habitación en un hotel, mientras Ali estaba agotado y en un extraño estado mental tras un combate. Su mujer cerró la puerta e invitó a cuidar a su marido al entrenador, que vivió una experiencia fuera de lo común. Ali podía llorar, y debía regresar al útero de la madre, como hicieron saber al pobre hombre. Ali dormía desnudo y su entrenador tuvo que tumbarse a su lado mientras el campeón se aferraba a él mientras dormía, como un niño buscando cobijo. El regreso a la madre, el descanso que jamás tenía, una tregua.

Sus memorias han sido escritas junto a Richard Durham; Ali se hacía acompañar por el escritor. El mismísimo Alejandro Magno parece haber animado a los mitógrafos de su séquito a extender su posible paternidad olímpica, de modo que su leyenda le sobrevivió. Hay tantos elementos que lo sitúan en la esfera del mito que pueden perderse de vista con facilidad. Las predicciones, tuyas o de su familia, su segunda mujer que lo ve muerto, el destino, condicionado o ganado a pulso, el exilio. Pero hay tres grandes acontecimientos (intentando otorgar naturaleza mítica a esta persona) que trascienden el mero deporte, uno de ellos es el rechazar su nombre heredado de los blancos; el apellido usualmente hace mención a la familia a la que se ha pertenecido como esclavo, es lógico que se rechace. De ahí la X que tantos negros tomaron como nombre, como Malcom, musulmán negro. Malcom era mucho más agresivo en sus declaraciones, intenciones y en sus propuestas de cambio y lucha racial. Muhammad rechazó un nombre para sentirse libre, para construir su identidad, como la identidad de toda una comunidad. Los negros, muchos, rechazaron la iglesia católica al sentirse abandonados por ella, pues las palabras “todos nacidos iguales” no era más que retórica.

Además, la elección que lo convirtió en enemigo público, la negativa a entrar en el ejército para combatir en Vietnam. Ali fue un firme defensor de la paz y llevó su mensaje por universidades, medios de comunicación o pabellones. Un exiliado en lo

que él era el mejor, el campeón, el héroe. Y como héroe se empeñó en regresar del exilio, en vencer al monstruo blanco que dominaba el mundo, en pelear por los negros, los oprimidos, los que no tenían voz. Estuvo años sin combatir y cuando pudo hacerlo le pusieron todos los impedimentos posibles, pero consiguió subir de nuevo al cuadrilátero cuando nadie apostaba ya por un hombre que se hacía mayor. Y así llegó la gran prueba contra el monstruo. Ali, presionando a la opinión pública, consiguió al fin pelear contra George Foreman, el que era campeón en aquellos primeros años setenta. Estaba destinada a ser la humillación de Ali, sin embargo, sus bravuconadas eran llevadas al extremo, a las más disparatadas y exageradas previsiones para el combate. Hicieron reír a todos los que le escuchaban, se convirtió en la gran atracción, la épica que siempre había soñado, una pelea donde el combate no sólo era contra Foreman, sino contra todas las injusticias que se habían cometido contra él y su comunidad. La pelea se celebró en Kinshasa, Zaire, hoy República del Congo, en plena dictadura de Mobutu Sese Seko.

La represión contra la piel negra (por parte de gente negra) sucedía también en lo que se consideró el regreso a la madre África, regreso apoyado por deportistas, artistas o dirigentes negros como símbolo del origen de los afroamericanos. Ali lucharía en Kinshasa como símbolo de liberación ante un Foreman que representaba al tío Tom, el hombre de color que aceptaba y perdonaba de forma sumisa una realidad que lo limitaba y esclavizaba. Ali era el héroe de la nueva América, blanca y negra. El antihéroe, el que luchaba contra un gigante indestructible, el Odiseo que debía ser más listo que Polifemo. La mariposa y la abeja, ¿qué otro boxeador habría tenido la osadía de haberse comparado con estos “afeminados” insectos? El combate fue incuestionablemente un hecho épico. Foreman tardaba en llegar al cuadrilátero, quería poner nervioso a Muhammad. Ali se paseó por el cuadrilátero respirando el ambiente, a los miles de hombres y mujeres que jaleaban a su favor o en su contra. Se hizo con el

lugar, tomó el control. Midió el espacio, calculó los lugares donde resbalaba la moqueta, comprobó la tensión de las cuerdas, reescribió el destino. Cuando Foreman se acercó a Ali este le hablaba, se mofaba, le hacía hervir la sangre. Se mostró superior, y lo fue porque sencillamente se lo hizo creer a su oponente y a sí mismo. Los golpes de Foreman eran brutales, e intentaba bailar para evitarlos. Pero no podía bailar todo el rato y decidió quedarse en las cuerdas, lo cansó recibiendo golpes. Tan paciente y astuto como el propio Odiseo. Hablaba y hablaba, enredaba la mente de Foreman y aniquilaba el tiempo que pasaba rápido, o lento, o se detenía en los hombros del enemigo y en su mente. Dejó que el terrible Polifemo golpease una y otra vez; Ali no malgastaba su energía. Las cuerdas absorbían parte del impacto de los puñetazos, táctica que agotaría a Foreman. Hasta que Ali, consciente de que el momento había llegado, desencadenó una combinación con la derecha y Foreman se derrumbó en el octavo. Muhammad tenía el brazo de nuevo listo mientras caía el cíclope, pero no lo lanzó, no era necesario. Ali levantó los brazos bajo la lluvia, Ali era un símbolo y lo sería por siempre.

Estamos acostumbrados a sentir a los héroes como jóvenes eternos, hermosos por siempre, ajenos al paso del tiempo. Sí, Marilyn o James Dean son dos ejemplos de mitos que han sido estratificados en el tiempo a causa de una desgraciada y anticipada muerte. Pero tenemos a un héroe que reconoció su humanidad como gloriosa al serle detectado el mal del Parkinson siendo aún muy joven. Su fortaleza, su humor, su tesón mostraron al verdadero héroe, que envejecía casi incapaz de pronunciar palabra, tembloroso y aparentemente frágil, pero un héroe de una fortaleza sin igual, sea cual sea su destino.

Sí, este capítulo no se escribe igual, pero es que estamos hablando de un mito que exige un tono diferente. La llamada del destino desde la radio de un coche, la oscuridad, la lucha contra el monstruo, el regreso a la diosa madre, el conseguir con su

lucha un cambio por el bien común. Y más: la resolución de acertijos, el exilio dentro de su propio país y frente a la opinión pública, sus capacidades físicas inusuales, fundador de ciudades (un centro de entrenamiento en la montaña con rocas con nombres grabados de héroes negros del boxeo), sus hazañas infantiles. Espero haber mostrado de forma correcta la similitud de una figura humana con el arquetipo heroico<sup>301</sup>, desde luego, un ser ejemplar dentro del mundo del deporte. Como ya hemos visto con Freud o Bandura, buscamos modelos y, en ocasiones, estos modelos son inapelables.

#### 5.5.1. *HIS AIRNESS AND KING JAMES*

Quizá el momento era el adecuado. La lucha de los afroamericanos, la guerra de Vietnam, la situación social, la violencia en los barrios, un mundo todavía analógico. No me extenderé en el tema deporte. Sí ha sido importante junto al tema del racismo en Estados Unidos. Los héroes fueron y son deportistas, músicos, actores. Los que podían triunfar, mucho antes de que fuese posible Obama. Estas figuras alcanzaban a los blancos en notoriedad y en un asunto de primera magnitud: el dinero. En un país donde el éxito individual y el estatus económico son sinónimo de éxito, los deportistas negros suponen un ejemplo para su comunidad. No hay mayor lectura de sus logros ni su comportamiento fuera de su actividad. En el fútbol español sucede algo parecido, siendo inexistente el aspecto de lucha racial.

---

<sup>301</sup> Bauzá, Hugo. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007. No he incluido notas en esta apartado conscientemente. Me parecía importante mantener el tono de la prosa. Sin embargo, todo lo narrado se puede encontrar en los siguientes libros y en dos películas documentales:

Ali, Muhammad y Richard Durham. *El más grande. Mi propia historia*. Madrid: T&B Editores, 2014. Impreso.

*Cuando éramos reyes*. Dir. Leon Gast. Gramercy Pictures, 1996. Fílmico.

*I am Ali*. Dir. Clare Lewins. Universal, 2014. Fílmico.

Mailer, Norman. *El combate*. Barcelona: Contra, 2013. Impreso.

El deporte, seguimos en Estados Unidos, se confunde con el mito en cuanto a la batalla física, pero también en cuanto a la belleza implícita de su ejecución. El *arte* de la guerra, dicen. En 1984 España alcanzó la medalla de plata de baloncesto masculino en las olimpiadas, perdiendo ante el equipo norteamericano. Poco después, comenzaban las retransmisiones de partidos de la NBA por televisión. Y aquí nos encontramos con detalles curiosos. Primero, los héroes americanos del baloncesto, más que héroes, son dioses, absolutamente invencibles, bajando a la tierra en forma de *Dream Team* en 1992. Y es curioso como muchos hombres que dicen gustar de las mujeres o admirarlas no tienen heroínas, sino héroes, únicamente. Estos jugadores, negros, maravillaron en dos sentidos en relación a la estética. En primer lugar, su cuerpo. Cuerpos heroicos, atléticos, con capacidades que ni soñábamos. En segundo lugar, la plasticidad con la que se movían. Julius Erving, Magic Johnson y, especialmente, Michael Jordan. *Air Jordan, His Airness*. Volaba, se movía con fiera elegancia; un guerrero moviéndose como Nureyev (para entender el comentario sugiero fijarse en los movimientos y gestos de sus piernas y pies en comparación a los de LeBron James, sin ir más lejos). Era un dios, Jordan, sencillamente, volaba. Un ganador, un ejemplo. Sin embargo, en lo extradeportivo, jamás un comentario con contenido social. Pero sigue siendo un triunfador en USA, lo es al llegar a ser uno de los 1.500 hombres más ricos del planeta.

Suena a fanfarronería de un héroe como Aquiles autodenominarse *The Chosen One* o *The King*, pero LeBron James lo tenía muy claro. El más duro de Troya. No es nuevo, pero cada día se destaca más la cuna de estos héroes. King James es de barrio conflictivo, abandono paterno, etc. Pero salió de ahí, superó barreras y se convirtió en un monstruo del baloncesto. Al contrario que Jordan, al que desea superar (como Zeus asesinando a Cronos), James insiste en sus comentarios políticos por redes sociales día sí día también, en un intercambio frecuente de golpes con Donald Trump. Participa en

campañas educativas, sociales o levanta un colegio y beca a gente joven para que vayan a la universidad. Viste de corbata. No oculta el dinero que tiene, llega a ser ostentoso hasta la obscenidad. El apoyo a su comunidad es primordial. Estos dos factores lo convierten en un hombre de éxito, en héroe (el primero sería suficiente). Y esto es más de lo que es Jordan. LeBron lo ha declarado públicamente: de niño, sus héroes eran actores, músicos o deportistas. Volvamos a los superhéroes.

### 5.5.2. BLACK LIGHTNING, BLACK PANTHER, POWER MAN

Sabemos cómo llegaron los pueblos africanos a América. Sabemos que el siglo xx fue duro para ellos. Con Alí pudimos apreciar el carácter de un héroe, asociado a otros elementos ligados al mito. Primero su renuncia a Cristo, abrazando el islam, una cuestión que respondía más bien a la lucha social, a la rebeldía. Además, hemos visto como su pelea en África rememora los orígenes, y cómo jamás olvidó su vida en el gueto, en los barrios. Por si fuera poco, Alí asume otro de los estereotipos de hombres y mujeres negros: el mito sexual; Alí era fuerte, alto, imbatible y guapo. Por supuesto, la sociedad blanca trató de crear un mito bien diferente, el del primitivo violador negro<sup>302</sup>.

Algunos héroes vuelven al origen. En la Marvel Comics, en 1966, apareció Black Panther. Rey de Wakanda, un país ficticio africano, que hemos visto llevado a la gran pantalla recientemente. Un héroe que recurre al símbolo del tótem, Bast, diosa protectora de Wakanda, inspirada en la egipcia Bast o Bastet. Sin embargo, esta nación no refleja la realidad africana, sus adelantos tecnológicos la igualan a Norteamérica.

---

<sup>302</sup> *Violación, racismo y el mito del violador negro*, en Davis, Angela. *Mujeres, raza y clase*. Madrid: Ediciones Akal, 2005. 175-201. Impreso.

Además, el rey, el Black Panther, siempre es un hombre, rodeado de su séquito de guerreras. En el resto de tribus de Wakanda sucede lo mismo, el jefe es un hombre.

Luke Cage, alias Power Man, llegó en 1972, también de la Marvel, pero manejando estereotipos muy diferentes. Cage venía del barrio y en el barrio se queda. Es un hombre grande y musculoso, vestido al más puro estilo *blaxploitation*, con su camisa abierta hasta el ombligo y enormes solapas. Marvel ha lanzado una batería de series interconectadas de héroes neoyorkinos, como *Daredevil*, *Jessica Jones*, *Iron Fist* y *Luke Cage*. Todas ellas oscuras, más realistas o, por lo menos, ligadas a los problemas de la calle y una estética poca superheroica en cuanto a mallas y colores. Necesitan un “nicho mítico”. *Daredevil* vive en *Hell’s Kitchen*, la cocina del infierno, mientras que Cage vive en Harlem, pelea por Harlem, y nos regalan todos los tópicos necesarios para valorar y disfrutar de la identidad de la comunidad negra. Músicos conocidos se pasean por la serie, lugares emblemáticos como la Plaza de Rosa Parks o el mismísimo Method Man<sup>303</sup> rapeando a Cage. Cage, en los cómics, era un héroe de alquiler junto a su amigo Iron Fist, un rubio karateka, *Heroes for Hire*.

Otro héroe afroamericano es Black Lightning, rayo negro, nacido en 1977 en la competencia, DC Comics. Me ciño a la serie de televisión que apareció en 2018, ya que juegan con la mitología de la comunidad afroamericana de forma evidente. Ya hemos visto que Estados Unidos es una nación creyente, podríamos decir que se sienten “el pueblo elegido”. Sea por burla o como reconocimiento, se refieren al personaje en varios momentos como *el Jesús negro*, o como un hombre que vive una *misión de Dios*. Jefferson Pierce, Black Lightning, es director de un instituto de secundaria, un puesto

---

<sup>303</sup> Clifford Smith, conocido por ser miembro del grupo de rap Wu-Tang Clan.



reconocido por su comunidad, destacando la importancia de la educación y la necesidad de sacar a los jóvenes de las calles. Jefferson, habitualmente, va vestido de LeBron James. Es decir, es un hombre que destaca su estatus de héroe de la comunidad, algo que denota gracias a sus impecables corbatas. Elegante en el vestir y en su trato con todos. Jefferson identifica el camino del héroe comunitario como director con su “trabajo” como superhéroe (manifiesta poderes eléctricos). En ambos casos, lucha por la juventud. Como superhéroe se enfrenta a las mafias de las drogas y a la violencia que generan, arrastrando tras de sí a muchos adolescentes. Fueron drogas experimentales las que le otorgaron el poder, por otra parte. En cualquier caso, el mito está construido en función de estereotipos sobre las comunidades negras que se basan en circunstancias reales. Sí, marginalidad, violencia y droga están ligadas, qué duda cabe. Y, como no podía ser de otro modo, la ciudad habitada por un héroe de DC tiene un nombre especial, en este caso: Freeland.

Estos héroes se apropian de los elementos estéticos que denotan el éxito del hombre blanco. Se visten como ellos, cuando ese atuendo refleja el éxito social y económico, demostrando su capacidad de desarrollarse en un ambiente que les es hostil. La mujer de Jefferson ejerce la medicina, y muestra un impecable gusto en su imagen personal. Además, son amigos del jefe de la policía, por lo que vemos como han llegado alto dentro de la jerarquía local. Sí, como apuntaba Dumézil, la condición trifuncional del mito se cumple: Jefferson Pierce es guía “espiritual” de la comunidad y guerrero de noche; el jefe de policía comanda las fuerzas del orden con ayuda de las armas y la ley; Jennifer Pierce, mujer de Jefferson, es diosa cuidadora y madre, ya que da a luz a las hijas del héroe que, y se agradece, también desarrollan poderes. Vemos que la condición divina se transmite por la parte masculina.

## 5.6.LOS NUEVOS HÉROES, LA NUEVA AUTORIDAD

Ya hemos hablado de algún que otro superhéroe, dos de ellos de los más emblemáticos, ambos iconos de la cultura popular. Pero los tiempos han cambiado, el mundo no ha sido un lugar especialmente luminoso tras el holocausto y las bombas de Hiroshima y Nagasaki, además de no pocos horrores a escala mundial. Sin embargo, la cultura imperante norteamericana, dominando el siglo XX, se dedicó a dibujar unos años 80 luminosos, con su cine familiar optimista, su pop *mainstream*, romanticismo edulcorado. En los 90 el ambiente cambia, la oscuridad y cierto pesimismo, cansancio y desesperación entra en juego, primero a través de películas que no llenan los cines, o músicos nuevos llegados de Seattle que, a través del *grunge*, almas que se sienten frustradas, perdidas, estafadas.

Y entonces derriban las Torres. Decía Susan Sontag que los americanos percibían las imágenes “como una película”; acostumbrados a tener la guerra lejos de casa, al cine de catástrofe y al bélico, aquello era “irreal”, “una pesadilla”. Sontag refiere especialmente al poder de la imagen congelada, que queda grabada en nuestra memoria, *cala más hondo*, la fotografía es un momento que se eterniza, que confiere un sentido dramático y profundo, ¿mítico?, como la imagen del soldado republicano de Robert Capa.<sup>304</sup> El cómic, en ocasiones, nos deja imágenes para el recuerdo, espectaculares acciones de los héroes ya analizados. En otros momentos, ofrecen fogonazos de realidad; incluso los superhéroes, aunque sea de forma metafórica. En otras, fuerzan nuestra capacidad de análisis, nuestro sentido crítico, nuestro humor más oscuro. De todas formas, ya la *Ilíada* era un muestrario muy descriptivo sobre la barbarie de la guerra, y Leonardo, en las instrucciones que daba a los artistas para pintar

---

<sup>304</sup> Sontag, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2003. 39, 40. Impreso.

sus obras, no escatimaba en detalles escabrosos<sup>305</sup>. Hoy, según Alasdair MacIntyre, el lenguaje moral se usa, en gran parte, para expresar desacuerdo. Desacuerdo interminable que no encuentra término. La guerra parece consustancial al ser humano y hasta necesaria, según ciertos premios Nobel, como herramienta preventiva. MacIntyre cita otros argumentos como aquel en que el bien a conseguir es superior al mal a neutralizar o posibles consecuencias, o aquel en que debemos involucrarnos para salvar pueblos oprimidos.<sup>306</sup> La cuestión es si realmente estas guerras se plantean con una base moral tan eficiente e “ideal”.

Los héroes de papel de los cómics, y sus adaptaciones a la pantalla, deben cambiar. Deben reflejar el horrendo poder en manos de los estúpidos, egocéntricos, egoístas y sádicos seres humanos. El cambio se había insinuado en una obra maestra como fue *Watchmen*, publicada entre 1986 y 1987. *Watchmen*, los vigilantes. Hombres y mujeres poderosos, pero humanos al fin y al cabo, que muestran qué podría pasar de existir de verdad gente como ellos. Uno cae en la locura, agresivo, algo sádico. Otro se aprovecha de su fuerza y posición, actuando con impunidad incluso cuando comete una violación. El más poderoso de ellos sufre una especie de trascendencia y abandona el planeta; antes había acabado con varias guerras, entre ellas Vietnam, con victoria americana. Peligrosos, incontrolables. *Who watch de Watchmen?*, nos pregunta el propio cómic, *¿quién vigila al vigilante?*. Alan Moore escribió esta obra, un inglés, alguien que rompe con la estereotipada imagen de los cómics americanos y de sus héroes e historias. Creó un tenebroso precedente. Los héroes se humanizan al precarizar su capacidad moral, mundanizar sus actos “heroicos”. Se convierten en lo que vemos en las calles, en los medios, seres violentos que cometen agresiones, actos egoístas, con

---

<sup>305</sup> *Ibíd.*, 98, 99.

<sup>306</sup> MacIntyre, Alasdair. *Tras la virtud*. Barcelona: Crítica, 1987. 19-20. Impreso.

escasa capacidad crítica y empática. Y los que lo hacen, apenas son capaces de poco más que sobrevivir. El mundo es un lugar hostil.

A partir del año 2000, de la fecha en que las Torres son derribadas, el material que nos llega desde USA cambia. Los héroes no saben cómo explicar lo sucedido, dos aviones acaban con la vida de un par de miles de personas y los superhéroes de la gran manzana no pueden explicar por qué no han sabido impedirlo. Parece una solemne tontería pararse a analizar este hecho, pero pensándolo bien no lo es en absoluto. Los héroes pierden fuerza, su simbólica e inspiradora presencia se desdibuja por un momento, han de pasar meses, años, hasta que la herida se va cerrando y recuperan cierta “normalidad”. Páginas donde estos grandes héroes tan solo ayudaban a los de verdad, los habituales de la épica ciudadana americana: policías, sanitarios, bomberos. Por una parte, surge un nuevo concepto de héroe, que no encaja con la figura del mito, un héroe humanizado, con capacidades lastradas por emociones y necesidades normales, debilidades conocidas por todos. Un ejemplo, la serie de televisión *Heroes*.

Cuatro temporadas entre 2006 y 2010, en el nacimiento de esta nueva era de series de televisión. Personas que sufren alguna mutación, adquiriendo algún tipo de poder o habilidad. Inmersos en el mundo como cualquier otra persona, rodeados por el poder, el dinero, el miedo, emociones mal controladas, con lo que el concepto de héroe se aleja de lo que normalmente esperamos; el gesto épico, sacrificio por la comunidad... ¿Qué es un héroe? Al menos, para quienes escribieron la serie, algo no muy definido. Una madre, un padre. Un hombre que se quiere convertir en presidente de los Estados Unidos, y lo consigue. Un hijo repudiado que trata de madurar. Un policía torpe. Un joven que sueña con heroicidades de cómic, que solo desea hacer el bien. Se reconoce un miedo nuevo, el miedo a las autoridades represivas, a multinacionales que mienten, se esconden y juegan con todos nosotros. Miedo al poder destructivo que está en

nuestras manos, incluso cuando parece estar en buenas manos. Se agradece cierta autocrítica. Egos divididos, la incapacidad de trabajar en grupo frente a amenazas comunes, estos héroes pelean desde la soledad o en asociaciones temporales. La cuestión, quizá, de ser héroe, es el uso del poder. Todos tenemos alguna forma de poder sobre los demás, depende de nosotros cómo lo usamos. La libre elección, este es uno de los grandes nuevos/viejos temas.

Pero al margen de esta serie para todos los públicos, el cómic también presentó nuevas propuestas, mucho más duras. Algunos de los nuevos títulos no se conocen, al menos para el gran público, si hablamos de *mainstream* a escala global. No son Batman ni los X-men; son personajes que difícilmente llegarán a la gran pantalla, pues son poco americanos, imposible crear de ellos una versión familiar, de *entertainment* masivo. *The Authority*, la autoridad, cómic creado por Warren Ellis en 1999, surge a partir de un título anterior, *Stormwatch*, con héroes que anuncian proféticamente esta nueva era más violenta, oscura, más crítica con la capacidad que hemos generado para la destrucción. Por supuesto no pertenece a las grandes editoriales como Marvel Comics o DC, sino a una nueva línea, Wildstorm. Héroes feroces, que acaban tomando la justicia por su mano. Operan desde el sentido común de lo atávico, ese que dice que es mejor matar antes de que te maten. Los primeros episodios de *The Authority* gozan de un macabro sentido del humor y sátira hacia los viejos superhéroes. Se enfrentan a una crisis en el continente asiático y combaten contra mercenarios que no son sino una parodia psicótica y sádica de *Los Vengadores* de la Marvel Comics. Habrá ocasión para ridiculizar también a los personajes de DC. Sus páginas son la hipérbole máxima del poder que el armamento humano está consiguiendo, sumado a nuestra incapacidad para evitar el desastre: *The Authority*, este grupo de “superhéroes”, se encarga de protegernos. Daños colaterales, decisiones salomónicas, violencia, alcohol, un héroe

drogadicto, adictos al sexo... Humanos, humanas. Jack Hawksmoor (volveremos a hablar de él) se autoproclama presidente de Estados Unidos, en una más que interesante versión de lo que debe o no hacer un presidente de “la nación más poderosa de la Tierra”. Jenny Sparks es otro de esos personajes conceptualmente golosos, Jenny representa o personifica al siglo XX, la esencia del pasado siglo. Morirá, reencarnándose en Jenny Quantum, personificando al siglo XXI. Y más parodias, dos de los principales personajes son una bofetada a los medios americanos, donde normalmente no vemos héroes homosexuales. Apollo adquiere sus poderes del sol, como Superman; ojos que emiten rayos, indestructible, fuerte y de musculatura ostentosa, y vuela, como el kryptoniano. Como Superman, un dios clásico, dios solar, masculino. Midnighter es oscuro, una versión letal de Batman, vestido de sarcástico negro cuero. Dios lunar, ¿el aspecto paradójicamente femenino? Ellis ha disfrutado con estos dos personajes. Apollo sería en realidad el más amanerado, con melena rubia de efebo, ademanes educados en el trato; Midnighter es violento, masculino, cuero sadomasoquista. Pero son gays, son pareja, y apadrinan a Jenny Quantum.

Cualquier gobierno es para ellos una amenaza, una serie de poderes a los que combatir para evitar el desastre. Sean gobiernos americanos, asiáticos o de cualquier continente o dimensión. *The Authority* desprecia a los héroes escogidos por los dioses, a los mitos de escuadra y cartabón que ya no encajan en este mundo. No inspiran, dan miedo, recuerdan que el mundo se refleja más en sus páginas que en las de los demás cómics de superhéroes. Los tiempos han cambiado, el mundo es un lugar hostil.

Warren Ellis también creó *Planetary*, cómic aparecido en 1998. Otro grupo de personajes con habilidades especiales adaptadas a estos nuevos tiempos. Uno de ellos es

un joven que es capaz de comunicarse con cualquier ente tecnológico a través de cualquier medio posible; el mundo contemporáneo es información. Elijah Snow es, como Jenny Sparks, uno de los bebés del siglo, de esos pocos humanos que representan una era, como la cuenca semántica de Gilbert Durand. No en el sentido de personajes históricos o literarios que definen un tiempo, sino aquellos que actúan en consecuencia al tiempo que les ha tocado vivir y cómo encaran el futuro próximo. Como dice este personaje “no soy un modelo de comportamiento”, hacen lo que suponen deben hacer para que el mundo sobreviva. Cruel guerra preventiva. Este cómic, menos salvaje que el anterior, comenzó una meta-reflexión acerca del género, destruyendo en sus páginas a una versión ridiculizada deLinterna verde, Wonder Woman o Superman, los clásicos héroes de DC Comics. Ya no encajan en estos tiempos. *Planetary* se remonta más atrás, y estudia los cambios en la novela de ciencia ficción y terror, reinterpretando a Drácula o Frankenstein, incluso a Sherlock Holmes, Verne o Tarzán, adaptados al final del siglo XX, donde los héroes pierden parte de la esencia mítica y exigen humanidad, aunque sea esa humanidad a erradicar, egoísta y violenta. Como no es difícil adivinar, este grupo tiene conciencia planetaria, así como *The Authority* da un paso más y se universaliza a través de espacio, tiempo y dimensiones varias. Cierta mística cuántica. Incluso explican la traslación del martillo Mjölnir de Thor a bastón (como sucede en los cómics de Marvel) amparados por la teoría de las supercuerdas.

Los sacrificios ya no son personales, propios de antiguos héroes. Es más, en ocasiones, se sacrifica a otros. Ni siquiera se autodenominan héroes. Ni nadie los llama superhéroes. Hoy día, dentro de la realidad planteada en estos cómics, son conocidos como meta-humanos, post-humanos; no el *übermensch* de moral trascendente, sino seres con poder físico o mental, esclavos de las mismas limitaciones morales y cognitivas que todos tenemos. Son violentos, deben responder con violencia, culpa de la

situación planetaria a la que hemos llegado. Y así podemos destacar una de esas características imprescindibles de los mitos, el paso del caos al orden. En todo mito el orden del mundo está alterado, el héroe devuelve la situación a la normalidad, a la calma, sin embargo, eso ya no es posible. La situación política mundial, la información inmediata y parcial, de escasa fiabilidad, las diferencias entre riqueza y pobreza, acceso a la salud o al poder hacen que este mundo se haya re-convertido al caos. Recuperar un orden, una situación de relativa paz, de suma cero, parece una broma de mal gusto. Estos nuevos héroes no se parecen al arquetipo del héroe que busca o encuentra la sabiduría, sino todo lo contrario, son héroes que se dejan llevar por la *hybris*, por los instintos, actúan sin medida. Así, la esencia del mito se pervierte, tanto que llega a perderse, o quizá debemos entender que se transforma. No hay regreso al orden, sería ridículo, pues vivimos en un mundo caótico, y los viejos mitos, las historias, sean en la gran pantalla o en papel, resultan infantiles, por poco creíbles. Nos quedan esas películas que pretenden hacernos olvidar el caos por un rato; pero eso es todo lo contrario a un mito, ¿o no? Necesitamos héroes y heroínas que inspiren cierta bondad; no podemos evitar que otros y otras reflejen la brutalidad humana. Ambos son necesarios: propuesta de orden vs. manifestación del caos.

A pesar de todo, el caos siempre subyace a la existencia, siempre preparado para romper el *statu quo*, pues el orden absoluto sería estático, no permitiría la evolución de nada. Ni de los dioses, ni de la humanidad. Este es tiempo de caos, se refleja en nuestros mitos, mientras buscamos un nuevo orden. Es algo palpable en la prensa, en la vida de las personas, en las guerras, los crímenes, en el arte, en los nuevos mitos. Un último comentario: *Planetary* y, especialmente, *The Authority* muestran una ideología muy particular. Obscena, diría yo. Tan evidente y atroz, humor negro y salvaje, que parece escupir en la cara de quien lo lee, como *cowboys* con superpoderes reclamando la



estrella de *sheriff*. Difícil, por momentos, asimilar si son terroristas convencidos para, por el bien de la humanidad, hacerse con el poder en un vaivén entre tiranía esquizoide y dictadura benévola. Por el bien común, ese es su deseo. Es cierto, no debemos olvidarlo, el mito es símbolo tanto de lo más grande como de lo más oscuro de nuestra alma. Pero siempre hay una ideología, una muestra de lo que era, es, o debe ser la sociedad humana. Comportamientos. Gobiernos. Jerarquías. Actitudes. Morales. Leyes. Todo eso. Pero volveremos más adelante con este tema. Mientras, y ya que hablábamos de Apolo, o de Apollo...

#### 5.6.1. DIONISO, *THANATOS* Y LA INCONSCIENCIA ADOLESCENTE

Tras esta sorprendente aparición del dios solar en los cómics, tampoco está de más recordar a Dioniso, el más nietzscheano, salvaje y aficionado al vino de los dioses. Walter F. Otto dedica todo un volumen a este dios, en el que nos recuerda que el mito es poesía, que ningún hombre venera conceptos y que “solo el culto es testigo de la creencia religiosa”<sup>307</sup>. Culto salvaje, el de Dioniso. No necesariamente utilitario, parece responder más a la sombra, a una respuesta emocional ante lo sublime de esa sombra, de la sangre, del sacrificio. Una atracción por la sangre como fuente de vida y la contemplación de la muerte extática.

Dioniso, aliado y compañero del espíritu de los muertos, el dispensador de vino, el frenético. El perseguido, el amante concupiscente. Irrumpe lo monstruoso, como expresa Otto, rodeado de un “enjambre humano tocado por su espíritu”; exaltación, estruendo, algarabía, libertad sin medida, no acaba en la piel del otro. Es la moral del *überschensch* cuando queremos entenderla de la forma egocéntrica y salvaje, no como se

---

<sup>307</sup> Otto, Walter F. *Dioniso*. Barcelona: Herder, 2017. 21, 25. Impreso.

recondujo en los talleres descritos páginas atrás (una versión benevolente e interesada). Muerte y amor, *eros* y *thanatos*. Dioniso se expresa en una plétora de música, locura y danza rehogada en alcohol.

Si reducimos a Dioniso a esta expresión de salvajismo, sombra, muerte y sexo podemos encontrar multitud de referentes en el cine contemporáneo que parecen responder a esta necesidad del inconsciente. Quizá al deseo de no reprimir pulsiones, de romper las normas, de ignorar a los demás y... bailar. Beber toda la noche. Despertar con alguien al lado y no recordar su nombre. Es tan básico, es tan sencillo dejarse arrastrar por el instinto primario que determinadas películas son un éxito desde que son planteadas en esta línea. Un ejemplo: *Triple x*<sup>308</sup>.

Xander Cage es *xXx*, un deportista extremo que roba coches y se lanza por acantilados para saltar después en parapente. Vive así, con todos los problemas que le genera con la ley. Pero lo reclutan de forma forzada unas fuerzas especiales norteamericanas para aprovecharse de sus contactos y cualidades. Se infiltra en una mafia rusa y comienza el ritual dionisiaco. Robos de coches, persecuciones, mujeres desnudas, prostitutas, peleas, alcohol... Y parece disfrutar. Al menos, James Bond en situaciones similares, parece disimular; un Dioniso con pajarita. El protagonista nos hace dudar, pues esa incursión en el lado oscuro no deja de ser una *macrofiesta* donde abunda el dinero y sus ostentaciones más simples, vulgares y amorales: coches robados, drogas y prostitución. La mafia rusa se presenta como un grupo anarquista que desea destruir toda ley o forma de control. Su idea de libertad es ejercer el poder con impunidad; una extravagante, jocosa e insultante idea de anarquía. El cine americano juega con los conceptos, dándoles valores ridículos y estereotipados. En todo caso, el

---

<sup>308</sup> *Triple x -xXx-*, 2002. Dir.: Rob Cohen. Vin Diesel, Samuel L. Jackson. Columbia Pictures.

anarquismo extremo de los rusos aquí presentados no es tan diferente de la libertad de Xander para robar, destrozarse coches, saltarse las leyes. Es quizá una cuestión de grado y, sí, de no rebasar ciertos límites. Pero Dioniso nos tienta, sabe que muchos sienten el deseo de lanzarse a la sombra. Es frustrante comprobar lo sencillo que resulta vender sombra.

Xander Cage muestra el corazoncito de un héroe entregado al final, enamorado de “la chica”, pero no deja de representar el amor al riesgo, la adrenalina, lo cárnico, la ausencia de normas o el placer de destruirlas. La película remata con el hombre en una poltrona en el mar caribe, mientras “la hembra” le sirve un daikiri o un brebaje similar. Sus películas (existe una secuela) son una catarsis hormonal y agresiva para el espectador, preferentemente masculino, asumo. En la segunda parte, del 2017, el tráiler es más que suficiente. Xander se lanza en esquís desde una torre de electricidad sobre la selva, desciende por carreteras estrechas en una tabla de *skate* sorteando autobuses. Dispara, golpea, se siente la tensión sexual violenta con la chica de esta segunda película. De hecho, una de las protagonistas, en el tráiler, exclama: “Coches, armas, mujeres... Xander Cage está de vuelta”. Sangre, muerte, riesgo, sexo... éxtasis dionisiaco.

Es solo un ejemplo, podríamos buscar otros mil. Demasiado sencillo, decenas de títulos que buscan la acción desmedida, el riesgo, la sangre y las chicas hipersexualizadas. Con el mismo actor tenemos toda la saga *The Fast and The Furious*, sin ir más lejos. Más sutil *Le llaman bodi*, donde un gurú del surf californiano, Patrick Swayze, organiza sus bacanales en la playa, para robar bancos la mañana siguiente. Un iluminado del surf y la libertad, del dionisiaco deseo de romper las normas, aunque en este caso tenemos a un apolíneo Keanu Reeves para tratar de poner orden. Pero incluso él, por un momento, cae en la catarsis del ritual. Es cierto, Patrick era demasiado

hermoso para ser Dioniso, nos rompe el molde. Desde luego, la ideología que presentan estos mitos es reduccionista, alcanzando un grado ridículo de infantilismo. Ideologías egoístas, facilonas, de recompensa inmediata no meditada. Lo quiero, y lo quiero ya. Cuando se insinúa que estas narraciones son muestra de una sociedad “adolescente”, creo que es un insulto a la adolescencia.

Veremos más adelante como el cine, quizá más que la novela u otros medios, explotan la presencia de *eros* y *thanatos*, que suponen un atractor infalible que mantiene al espectador en vilo. Mientras, y a pesar de que el culto a Dioniso se desdibuja, tratemos de abordar temas juveniles, ya que he mencionado la adolescencia, como los que aparecen en *Misfits*. Serie de la MTV británica, resulta un sobresaturado cúmulo de humor, drama, emociones desbordadas, sin pausa alguna para digerir, comprender o aceptar qué demonios está sucediendo. Un acierto, una serie adolescente muy bien planteada. Dionisiaca. Un grupo de adolescentes marginales han cometido algún tipo de acto vandálico, son por lo tanto obligados a realizar servicios sociales en un centro, vestidos con un mono naranja. Rompen las normas, beben, se drogan, practican sexo, actúan en grupo o separados según las circunstancias. Una tormenta eléctrica les otorga ciertos poderes. Pero aquí llega lo divertido, no se transforman en superhéroes, sino que, de alguna manera, la tormenta exagera sus problemáticas adolescentes en forma de cualidades extraordinarias. Vestidos de naranja como único uniforme superheroico son todos iguales. Han cometido un error y son marginados, como todo héroe clásico que se precie. Reciben un don, son llamados a la aventura...

Pero lo que nos interesa no es ninguna característica tomada del camino del héroe, sino el convertirse en mito actual de la adolescencia. El frenesí, el ritmo agotador responde a la edad de los protagonistas, lo mismo que sus poderes. Los diferencia, define sus personalidades y sus miedos. El traje naranja es ahora el símbolo de lo que

les une, pero desarrollan su individualidad. Uno de ellos llega al centro tras vender droga, su poder es volver atrás en el tiempo y arreglar cualquier desaguisado cometido; un deseo muy adolescente. Otra de las chicas necesita sentirse deseada; en cuanto la rozan, todos desean su cuerpo, normalmente de formas agresivas y violentas, incontenidas. El tercero en discordia es un chico que ha sufrido *bullying*, por lo que puede desaparecer, se hace invisible. La cuarta viene de un barrio bajo, ha llegado al centro por agredir a una amiga; su poder es leer mentes, lo cual le desagrada muchísimo, ya que su empatía no es precisamente su mayor virtud. Por último, un poder muy curioso: uno de los chicos no puede morir. Volvemos a la atracción por el riesgo, por la cercanía de la muerte sin ser conscientes del peligro, que los adolescentes parecen tantear, explorar. Y este es el acierto de la serie, el ritmo adolescente, la muerte, el sexo y las normas. Las dos primeras temporadas son excelentes en este sentido, pero pierde la esencia en cuando el ritmo decrece. Un mito perfectamente diseñado para la edad de los rituales de tránsito salvaje.

## 5.7.CUESTIONES DE GÉNERO

Espero que estemos todos de acuerdo en la necesidad de trabajar este tema. Lo que aquí está expuesto nace del proceso de investigación que comenzó con mis trabajos de fin de máster, que se convirtieron en un libro<sup>309</sup>, tamizado por la puesta en práctica de estas búsquedas. He realizado talleres e impartido charlas/taller con personas de todas las edades. El cine, la novela o cómic estimulan la curiosidad y el interés, lo que facilita que participen de forma activa, estimulando la creatividad de los participantes. El recurso de cierto humor es además herramienta pedagógica de primer orden, algo que trato de poner en práctica, del mismo modo que el libro citado juega con el humor en ciertos momentos, siendo una obra breve que ha podido ser usada como material académico, como un estímulo para desarrollar búsquedas posteriores.

### 5.7.1.ALIEN. UNA TEORÍA SEXUAL

Creo que es una obra maravillosa, que esconde sorpresas oscuras. *El octavo pasajero* nos va a permitir comprender algunas de las pulsiones básicas que dan fuerza al cine de terror, de aventuras, de acción o el thriller. No voy a repetir lo que expongo en el libro<sup>310</sup>, resumiré por qué considero esta obra maestra una obra sexualmente violenta.

Doy por conocida la narración. El resumen extremo del *plot* sería nave-monstruo-se-cuela-y-devora-a-la-tripulación. Ahora, los detalles que nos importan. Siete tripulantes son despertados por el ordenador central, llamado madre, en el silencio de

---

<sup>309</sup> Eguía, Xan. *Alien. Una teoría sexual. Género, monstruos y ciencia ficción*. A Coruña: ediciones ablú, 2016. Impreso.

<sup>310</sup> *Ibíd.*, 11-33.

algo que podría pasar por quirófano o sala de partos (tan solo visten pañales). Caminan con torpeza, se frotan los ojos. Deben descender a un planeta desde donde llega una señal. Una nave con forma de falo espera. Aberturas en el casco, extrañas, metal derretido en forma de vulva (así lo percibieron los actores en el *set* de rodaje). Dentro, huevos de algún ser abarcan una gran sala. De perfil, babosos, tienen vaga forma fálica. Su vista cenital simula una vagina, la boca del huevo era en origen una línea, pero era tan obvio que lo cambiaron por dos líneas cruzadas, simulando una cruz. Decisión meditada por H. R. Giger, sabiendo que la cruz sacude emocionalmente a un cristiano. El alienígena que sale del huevo se pega a la cara de uno de los tripulantes, introduciendo un apéndice en su boca. Los guionistas querían una violación oral, sabían que a los espectadores hombres les aterrará ver a otro hombre sufrir este ataque. Ripley, Sigourney Weaver, quiere dejar al grupo en cuarentena, a lo que madre, el ordenador, se niega y abre las puertas. Enfrentamiento madre-hija, planteado el mito de Electra. Finalmente, Ripley matará a madre.

Basta ver la imagen del bicho cuando se desprende de la cara del tripulante para tener una precisa imagen de una vagina. Y el alien que sale de la tripa del mismo personaje en un parto sangriento parece un pene. Decisión esta vez del director, Ridley Scott. El alien, al crecer, presenta una cabeza sin ojos con forma fálica, enorme y de aspecto metálico, duro. Al igual que la lengua que, erecta, es un arma contra los tripulantes que hace saltar la sangre en varias ocasiones. Su cola, fálica, sube hacia el sexo de la otra mujer de la película, en una escena lenta, recorriendo el interior de la pierna. Son actos de violación constantes, escondidos en escenas propias de una película de terror. Incluso un androide trata de matarla, no de forma rápida y eficaz, sino tratando de ahogarla con un periódico enrollado; de nuevo, una violación oral. Si paran

la imagen, encontrarán en la pared de la enfermería, que es zona de trabajo del androide, fotos de chicas desnudas.

En la última parte de la película, tras matar Ripley a madre, el alien y la teniente comparten una pequeña nave de salvamento. Ripley ha dejado de ser una niña y ve como se eleva la cabeza del monstruo. Se quita la cadena del cuello, se desnuda, ofrece un primer plano a cámara lenta de su sexo y se introduce en un traje espacial. Después penetra al monstruo con un arpón; de nuevo el falo.

Si conocen la película, si la repasan, espero que estén de acuerdo. Mantengo mi opinión basándome en los comentarios de los creadores. Pero en cuanto se ve la primera violación, lo demás llega solo. La cuestión importante es cómo nos engañan. En el buen sentido. Es decir, nos encanta sufrir en el cine o el sofá, el arte tiene sus trucos. Y queda demostrado cómo la muerte y el sexo nos dominan de tal modo que no somos conscientes de cómo pueden manejarnos guionista y director. Sí, es evidente, *eros* y *thanatos*, las pulsiones básicas freudianas, que Scott, Giger, O'Bannon y Shusett conjugaron a la perfección.

En multitud de películas vemos cómo es la mujer quien sale mal parada de todo esto. La muerte acecha, y suele ser el héroe masculino el que vence al monstruo y sobrevive. La mujer despierta extraños instintos de deseo en nosotros, mientras la vemos moverse, tantas veces sexualizada, cayendo bajo las sangrientas manos del hombre. Sumar muerte y sexo, *eros* y *thanatos* suele funcionar, no apartamos los ojos de la pantalla (o el cojín de la cara). Una excusa, en muchos casos, para cosificar a la mujer, para mostrar al hombre como inteligente, valiente, fuerte y resolutivo. Hasta que llegó la teniente Ellen Ripley. Suma fortalezas o virtudes que asumimos masculinas,



como las ya citadas. Además de paciencia, empatía, virtudes tradicionalmente femeninas. Pero triunfa, la primera gran heroína de la ciencia ficción.

No hay una referencia evidente al mito. Si se quiere ver al Minotauro y a Ariadna en una nave laberíntica, usted mismo. Lo bueno es que Teseo no es necesario. Lo que hay que resaltar es que los aspectos sexuales, el enfrentarse a la muerte, sí forman parte del pensamiento mítico, sí son parte de nuestra psique creando historias y personajes. En el caso de la mujer, más allá del mito y su contenido religioso y social, los arquetipos varían con los tiempos, se someten a cambios que a veces nada tienen que ver con el sentido trascendente, sino con una idea social de qué es la mujer, qué no es, y cuál es su posición en el mundo y respecto al hombre. De tal modo considero fundamental tratar de diferenciar arquetipos/estereotipos de mujer que se suceden sin cesar en una adaptación estética y funcional que supone sometimiento y una definición construida de la mujer. Advierto, ni en el mito ni en la ciencia ficción abunda nada más allá de la oposición hombre-mujer. Poco a poco aparecen personajes LGTB, pero es asunto reciente, lo trataré más adelante.

#### 5.7.1.1.DE LAS VANGUARDIAS DE LA NEGATIVIDAD AL HORROR SUBLIME

Merece la pena hablar del terror, del suspense en el cine. El arte bello se quedó por el camino. Freud cambió nuestra idea de la mente y de lo que considerábamos dominio de nuestro yo, Darwin nos habló de evolución, Nietzsche mató a Dios o algo parecido. Los cañones disparan más lejos. Las personas trabajan más y se alienan más todavía. Kafka se convirtió en un insecto. Marcuse nos definió como seres de una sola dimensión. El arte bello se quedó por el camino.

Del romanticismo y el esteticismo de fin de siglo XIX hasta las vanguardias históricas la carga de negatividad irá en aumento. La autonomía moderna introduce lo anormal, lo diferente, mientras los ideales se han congelado. Como una decadencia, o como una llamada de auxilio a la libertad, o al enfado, o a alguna pulsión latente. Se regresa al primitivismo, a lo infantil, hacen arte los dementes, se crea desde lo irracional<sup>311</sup>. Se desea polemizar, escandalizar, la obra de arte se busca más allá de la propia obra. Hay revolución, pero ¿contra qué? ¿Desde dónde y hacia dónde? Son muchos revolucionarios repartidos en innumerables campos de batalla. Como Novalis, se trabaja desde el campo de lo onírico, se huye de lo real. La negatividad moderna impulsa a crear desde la ausencia de la belleza, Novalis escribía acerca de mineros, la belleza resulta estéril y no se adecúa a la visión global del mundo. Ya Rimbaud, Hugo, Verlaine habían construido sus mundos alrededor de lo feo, y más allá de la negación de un mundo que se había creído hermoso dijeron sí a la vida desde el barro. Y eso es creíble, real, lastima y por eso sabemos que tiene sentido. Se busca la excepción y se huye de la normalidad, es más interesante el malvado, y si el gran arte comenzaba a sumergirse en estas aguas, otros lo habían hecho antes, otros que quizá vengan más a colación si hablamos de monstruos: Poe y sus relatos, Shelley y Frankenstein, Stevenson y Hyde.

Recordemos que el siglo pasado, el de la posmodernidad, trajo cierto descrédito del pensamiento racional e incluso de la propia ciencia. Los grandes relatos cansan, tratan de homogeneizar cuando lo que se desea es Babel, lo individual, mil formas de expresión. Aparece la novela distópica precisamente como reacción a la utopía, más crítica y feroz, “realista”. Se deconstruye arte y filosofía en busca de lo real, llegamos al

---

<sup>311</sup> Claramonte, Jordi. *La república de los fines. Contribución a una crítica de la autonomía del arte y la sensibilidad*. Murcia: Cendeac, 2010. 28. Impreso.

microrrelato que nos habla de realidades muy delimitadas, visiones muy particulares. En una postura muy hermenéutica del asunto, Vattimo habla del pensamiento postmoderno como asunto de interpretaciones, más que de hechos. No hay posibilidad a una visión totalitaria. Así todo va surgiendo de una forma simultánea, en un pluralismo de individualidades en un entorno más permisivo y dado a los placeres. Cada pequeño relato pretende ser verosímil dentro de su pequeño mundo<sup>312</sup>.

La ciencia ficción ha creado su propio código, juega con distopías futuras que podemos imaginar como reales, situaciones como la del carguero *Nostromo*, la nave de la película *Alien* como referencia a Conrad, en busca de materiales como haría cualquier buque en el siglo XVIII. Es verosímil porque tras el monstruo se esconde ese atroz darwinismo social, la ley del más fuerte, un ser que bien podría existir a años luz de distancia. Es verosímil porque ataca a la psique primitiva, al deseo o pulsión de *eros* y *thanatos*. Al miedo a la muerte.

Todo este devenir del arte y la posmodernidad nos lleva a esta situación creativa donde se ha explorado hasta lo indecible la posibilidad expresiva, subjetividad absoluta, al individuo creador y al individuo consumidor de arte. Y *entertainment*, por supuesto. Comprender la necesidad de poder generar un producto en el cual confíen unos inversores y se lleve a buen puerto. Terror, eso vende. Sin embargo, en aquel momento, era innecesario y un riesgo hablar explícitamente de sexo a la hora de vender el guion de *Alien*. Una suposición, lo admito. Y sí, el éxito estuvo en encubrir de forma tan sucinta y sádica el elemento sexual.

Pero ahora que ya hemos citado el terror en unas cuantas ocasiones, deberíamos cuestionarnos que alcance estético posee el asunto. Eso sí, entendiendo que se podría

---

<sup>312</sup> Vásquez Rocca, Adolfo: *La posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia metafísica y fin de los metarrelatos*. Nómadas, Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas 29 (2011.1)

convertir en asunto de psicólogos, pero no es la idea el exagerar ese punto, aunque es evidente que la psicología humana está en todo lo que abarca nuestra existencia. Sí debemos tenerla en cuenta en el cine, pero sin que polarice por completo la explicación. Adorno ya nos dijo que “es plausible determinar qué es el arte mediante una teoría de la vida anímica”. Como una sublimación, una proyección del inconsciente que hace que la teoría psicoanalítica del arte, al permitir salir a la luz al inconsciente, sea más útil que la teoría idealista.<sup>313</sup>

Edmund Burke en su tratado sobre estética de 1757, *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*, trató las emociones más intensas y menos racionales<sup>314</sup>. Burke descubre el gozo en las sensaciones que todos entendemos como positivas y placenteras, al mismo tiempo que percibe en el sufrimiento o en el peligro el goce de superar el mal trago, el alivio de sentirnos vivos y a salvo. Son emociones que tienen que ver con la supervivencia, y son sublimes, poderosas. También entiende como sublimes la idea de privación, de vacío, la oscuridad. Recordemos que en el tráiler de *Alien, el octavo pasajero*, bastaron estas palabras: “En el espacio, nadie puede oír tus gritos”.

Y es que, desde luego, el miedo a la muerte es un hecho que nos hace humanos. Vemos como la muerte se convierte en un paradójico escenario de la vida, en uno de los ámbitos de creación cultural, definiendo nuestro concepto de lo que somos desde el dejar de ser. Casi sin darnos cuenta, podemos comprender como los mitos de la novela o el cine recurren una y otra vez al más allá, a evitar la muerte e incluso a engañarla. La muerte tiene una representación mitológica en todas las culturas. Hades, Tánatos y

---

<sup>313</sup> Adorno, Th. W. *Teoría estética*. Madrid: Ediciones Akal, 2004. 30-31. Impreso.

<sup>314</sup> Eguía, Xan. *Alien. Una teoría sexual. Género, monstruos y ciencia ficción*. A Coruña: ediciones ablu, 2016. 75-80. Impreso.

Perséfone, las Valquirias y Hel, la celta Mórrigan, Shinigami, personificación de la muerte recolectora de almas, Izanami, también japonesa, diosa de la creación y la muerte. De esta forma, no es difícil adivinar que las historias de terror modernas actúan en un nivel parecido al de las viejas leyendas o las historias alrededor del fuego. La narración se convierte en medio, en proceso para dominar ese miedo. Se siente en una situación controlada y lo enfrentamos, lo vemos cara a cara y aprendemos a vivir con él. Porque el objetivo básico de cualquier película de terror es salir vivos del entuerto y se me viene a la cabeza una saga donde precisamente engañar a la muerte es el nudo gordiano de la trama. *Destino Final* (si no me equivoco son cinco entregas a día de hoy) es de esa estirpe de películas donde cada entrega es exactamente idéntica, al menos en lo esencial, a las demás. Un chico va a subir a un avión y por un extraño azar clarividente se asusta con la visión de la aeronave estrellada; él y sus amigos salen del aparato antes de que este despegue, con lo cual la muerte ha sido evitada. Las cinco entregas siguen este esquema: se evita a la parca, pero esta los persigue para darles muerte de la forma más atroz y enrevesada, mostrando ese morbo por las vísceras y la truculencia. De hecho, necesitamos enfrentarnos a estas visiones y perder el miedo a la vida, que de por sí es bastante cruel, demasiado a menudo. El cine consigue que olvidemos nuestra corporeidad, como lo conseguían los relatos orales. De repente, somos otros y establecemos una cierta empatía con el personaje, así que, de algún modo, esperamos que exista algo creíble en la historia que nos cuentan. *Destino Final* consigue que veamos como posible saber que la muerte acecha, pero es factible retrasar su encuentro. Lógicamente nos acecha a todos y todos podemos comprender ese miedo a su llegada, así que el porqué de su visita queda en segundo plano ante el horror de su inminencia. Esta es una visión de la muerte sencilla, obvia, que ataca directamente a los instintos más irracionales, al entretenimiento de bebida carbonatada y *snack*. Y no es

una crítica, no está nada mal enfrentarnos a estos miedos, en ocasiones nos hace pensar en por qué puede asustarnos tanto (y divertirnos) una imagen irreal de algo que jamás ocurrirá.

#### 5.7.1.2.LA TÍSICA SUBLIME<sup>315</sup>

Como podíamos esperar, estas ideas erótico-mortuorias calaron en la literatura gótica y cualquier género posterior ligado al terror o el suspense. El horror sublime encaja a la perfección con las pulsiones freudianas de *eros* y *thanatos*. Sin embargo, en el siglo XIX nos encontramos con una mujer que avanza en su lucha por ser libre, por expresarse y dirigir su destino. En este momento se genera un nuevo arquetipo puramente estético que devuelve a la mujer a la soledad de su habitación en penumbra, enfermiza. La tísica sublime, la amada postrada aparece en la literatura y la pintura como una mujer sensual, atractiva, aunque sea en su espera lánguida por ser rescatada. Débil, pálida, una figura que cala en el imaginario social y convence a ellos y a ellas de ser una imagen romántica, atractiva, deseable. Llegamos a encontrar el modelo de la mujer de espalda quebrada, en posturas imposibles, que confunden nuestros sentidos ante una mujer que aparenta tanta sensualidad como sufrimiento. Llegaron a pintar a mujeres yaciendo con bestias como serpientes, tentadas por centauros o gorilas, en un intento de bestializar y cosificar su cuerpo y su alma. El intento cuajó, las mujeres se convencieron de ello y, como no podía ser de otro modo, la histeria su enclaustramiento físico y emocional se convirtió en una enfermedad femenina. Ciertos médicos civilizados, europeos, científicos, llegaron a aconsejar la violación terapéutica doméstica como un modo legítimo de cura ante los ataques de las histéricas. De nuevo,

---

<sup>315</sup> *Ibid.*, 49-52.

*eros* y *thanatos*, llegando al extremo de aquellas mujeres tenebrosas de las que Poe nos hizo enamorarnos, aunque que también provocaron pesadillas, todo hay que decirlo; Berenice, Ligeia, Morella. Este estado cercano a la muerte nos lleva de nuevo a la emoción de lo sublime, emparejado a lo sexual. Casi estoy tentado de encontrar a este arquetipo pálido en la desnuda Ripley de la última escena, sino fuese por sus poderosos 183 cm. que envían al monstruo al infierno espacial.

Nos dice Pierre Bourdieu, algo ya sabido, que la naturaleza masculina es activa y pasiva la femenina, al menos entendemos que, culturalmente, se ha exagerado este rasgo hasta asumirlo como natural, biológico. Esto implica un deseo de dominación por parte del hombre, normalmente a través de la penetración, la *libido dominandi*. Muchos ritos tribales de paso a la madurez consisten en la penetración anal de un adulto a un muchacho en la pubertad, en ocasiones un miembro de su familia. Ser penetrado feminiza al hombre, lo cual es una forma de ser dominado. La masculinidad se ha entendido como nobleza, y ello implica una virilidad agresiva entendida como *virtus*, honorable. Al hombre le atrae la mujer como símbolo de su propio poder en la dominación; la mujer escapa del demonio refugiándose en el mito del amor romántico<sup>316</sup>.

Insisto en la posibilidad y necesidad de trabajar con los mitos. En el aula, hemos insistido en buscar patrones que se repiten, buscar la inspiración para lo bueno y estar atentos a los aspectos negativos. En cuanto a la postura de la amada postrada, trabajando en el aula, hemos descubierto que esa mujer inane, débil, donde se confunde sensualidad y muerte, aparece en muchos lugares. Hemos comprendido de dónde viene. Y ha aparecido en carteles de cine, desde luego en la publicidad, sea de perfumes, moda,

---

<sup>316</sup> Bourdieu, Pierre. *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama, 2010. 35, 67-68, 86. Impreso.

coches y un largo etcétera. Es más, y aquí regresamos al tema que nos ocupa, la mujer postrada es la protagonista de sus propios cómics. Lo sangrante es descubrir, ya que hemos hablado de diversos superhéroes, cómo las cubiertas de los cómics protagonizados por superheroínas presentan el mismo patrón. Una mezcla en ocasiones entre la *pin-up* (hablaremos de ella más adelante) y la tísica sublime, la amada postrada o la mujer de espalda quebrada. Los chicos en sus portadas aparecen gallardos, erguidos, conscientes, aun cuando están en peligro. Ellas, en cambio, aparecen a menudo postradas, maniatadas, inconscientes, con la boca entreabierta en una extraña imagen donde goce y dolor se funden. Algunas de las portadas clásicas de *Wonder Woman* son especialmente “obscenas”. En una la encontramos encadenada a un misil (forma fálica), que sobresale entre sus piernas. En otra de las cubiertas aparece, como el resto de sus compañeros héroes, encerrada en una pequeña pirámide de cristal; ellos en pie, sin embargo, ella está presa en una pirámide más baja, por lo que está arrodillada, con las piernas abiertas, el pecho proyectado hacia adelante y la boca entreabierta. Lo peor de todo es por qué han sido encerrados. La villana, vestida con minifalda y sujetador, no pretende destruir el mundo o salvarnos de una invasión alienígena como haría Superman, simplemente quería robarle el novio a Wonder Woman. Algo todavía más cruel se vive en la cubierta de otro ejemplar, en la cual, atada una silla, está a punto de ver como la Doctora Cyber, desfigurada, se dispone a arrancarle su hermosa cara para quedarse con ella. Haremos justicia a la princesa Diana un poco más adelante, lo merece.



### 5.7.2.EL MITO RENOVADO

En una tesis como esta también busco la influencia del mito a través del tiempo, los modelos estéticos o conductuales que nos ha legado. Pensando en Grecia, muy rica en dioses y diosas, en héroes, pero mucho menos en heroínas, las referencias no son pocas. Me interesa de forma especial la compleja relación de los griegos con sus mitos: religión, comedias y tragedias en sus “cines al aire libre”, el mito como elemento pedagógico y aleccionador. Esta riqueza y complejidad me estimula. No me interesa, no es mi objetivo, generar aquí un compendio de diosas clásicas o personajes contemporáneos. Busco ciertos conceptos que refieran al pensamiento mítico, que revelen una idea acerca de la mujer y su relación con el hombre, el mito, y consigo mismas. Mitos que muestren lo que pervive en el tiempo. Sin profundizar demasiado, es bien sabido que el mito muestra a un Zeus mujeriego, abusando de su poder, un dios violador. Y a Apolo, Poseidón, Boreas, los centauros Híleo y Reco, Agamenón, Pronomo, Teseo, Pan, Hefesto... violaciones o intentos, abusos, asesinatos o sencillamente abandonos o humillaciones. La mujer en muchas ocasiones resuelve problemas desde la femenina empatía del hogar, o, como Lisístrata, maneja a los hombres manipulándolos a través del sexo (o de su ausencia, en este caso). En las *Virtudes de mujeres* de Plutarco, dentro de sus *Obras morales y de costumbres*, aparecen heroínas que resuelven complejas situaciones gracias a su influencia en un varón. Se exagera el carácter de madre de la mujer; en afán reduccionista se convierte en un ser dedicado a la reproducción y cuidado de los vástagos, con lo que solamente se aprecian ciertas cualidades no violentas, de comprensión del otro, de búsqueda de soluciones caseras y de diálogo.

Sin embargo, y es importante, la diosa primigenia aparece en los primeros mitos con una influencia considerable. Hablaré más sobre ella, pero no está mal recordar el

caos que existía antes de dioses y hombres, y aunque la primera idea personificada de la muerte fue Tánatos, un hombre, cobraron gran relevancia las kêres, o la posterior Ker, que entendemos como destino o suerte. Llegaron después las tres Moiras: Átropo, Cloto y Láquesis, tejedoras de destinos; Némesis, la venganza divina; y Eris, la discordia. Estas terribles primeras diosas encajan con la primera gran diosa, que en la muerte apunta hacia el ciclo de resurrección cíclica, como diosa oscura de fertilidad y de vida. Ker, Némesis o Moiras estaban más allá de los dioses, no eran como ellos; encontramos cierta forma de exclusión implícita, sin embargo, actuaban al margen de los dioses masculinos, que debían pactar con ellas los asuntos referentes a la muerte y el destino.<sup>317</sup> Otto nos recuerda que el ser femenino dominaba la religión primitiva, como “suprema categoría divina”, pero esta visión femenina de la muerte pierde poder de forma paulatina, hasta que las Erinias se limitan a defender el orden fraternal, la familia, deudas de sangre<sup>318</sup>. Las Bacantes son simples adoradoras de Dioniso; las diosas pertenecen ahora a la vida.<sup>319</sup> La Ker, las Keres, acaban convertidas en fantasmas o espectros que vagan por la ciudad durante las Anesterias, fiesta ateniense en honor a Dioniso; apariciones en la fiesta del vino.<sup>320</sup>

#### 5.7.2.1. TRAGEDIA Y MUERTE

Un par de detalles sobre la tragedia. Y es que la muerte de hombres (héroes) y mujeres (sus esposas o hijas) es diferente. Muerte épica y heroica la del hombre,

---

<sup>317</sup> Souvirón, Bernardo. *El rayo y la espada I. Una nueva mirada sobre los mitos griegos*. Madrid: Alianza Editorial, 2008. 61, 67, 74, 82, 88. Impreso.

<sup>318</sup> No deseo extenderme en este tema, pero no deja de ser interesante la lectura que hace Bachofen de las Erinias, cuya función judicial, muy sangrienta, remite al origen del derecho materno en la prehistoria ática. Bachofen, Johann Jakob. *El matriarcado. Una investigación sobre la ginococracia en el mundo antiguo según su naturaleza religiosa y jurídica*. Madrid: Ediciones Akal, 1987. 145-147. Impreso.

<sup>319</sup> Otto, Walter F. *Los dioses de Grecia*. Madrid: Ediciones Siruela, 2003. 18-22, 86. Impreso.

<sup>320</sup> Burkert, Walter. *Homo Necans. Interpretaciones de ritos sacrificiales y mitos de la antigua Grecia*. Barcelona: Acantilado, 2013. 328, 347, 348. Impreso.

normalmente en la guerra, cumpliendo el ideal de civismo. La mujer muere con frecuencia en la cama, cumpliendo su destino, el de una buena esposa. El hombre será elogiado y recordado, de la mujer solo se espera que no dé que hablar, sea para mal o para bien. Su gloria es carecer de gloria. La muerte de las mujeres es brutal, impuesta como suicidio o en el sacrificio de las vírgenes. La *andreia*, la valentía, pertenece al hombre, no hay honor en el suicidio ni valor alguno. Que Áyax se suicide es la excepción, y no se trata del suicidio en sí, sino del cómo. La muerte del guerrero no se busca, como hace la mujer, sino que, simplemente, es aceptada; el suicidio, como decía Platón en las *Leyes*, es la falta absoluta de virilidad. Vemos, por otra parte, lo que debía suponer la virilidad en esta época, sensación bastante similar a la de hoy en día, por lo que parece; una diferencia entre lo masculino y lo femenino que exige por una parte lo violento y lo valiente, por el otro la sumisión y la falta de gloria, la palabra y no la acción.

Y es la anulación de la palabra una de las muertes de las mujeres en la tragedia: el ahorcamiento o *sphagê*. Es el nombre de la degollación en el sacrificio, y así se animaliza a la mujer, además de arrancar sus posibilidades de *andreia*. Ahogamiento, ocultación de la voz que también puede suceder cuando la hija de Edipo es condenada a ser enterrada viva, ella se adelanta anudando su velo al cuello. Es cierto que hay excepciones, Eurípides mata a Hipólito ahorcado en las riendas de su caballo, pero no es una muerte deseada. Sí lo es, en cambio, la de Deyanira o Eurídice, aunque sea por la espada, en una muerte que podría parecer más viril. Los hombres solo acarician en ocasiones la idea del suicidio, pero no lo cometen, salvo el caso extremo de Áyax; en cambio las mujeres deciden su muerte o bien de una forma más femenina con la soga, o bien por la espada, lo que supone robar la muerte del hombre, algo deshonesto. Y en relación a esto, a la mujer ahorcada, mencionamos el *aiôrêma*, el balanceo al pender de

la soga. También refiere al lanzarse al aire, como el vuelo de Evadne en *Las suplicantes* de Eurípides. El vuelo como muerte, Fedra como ave que escapa de Teseo, Hermíone que desea ser pájaro deseando la muerte. La mujer se evade, desaparece, lo mismo que sucede en la representación de la tragedia. Mientras el héroe muere ante todos, ellas salen de escena, el coro canta la muerte, pero nadie la ve. La feminidad se gana en un segundo plano, sin molestar, siendo olvidadas. Las mujeres se animalizan, como ya hemos resaltado, en el sacrificio de las vírgenes, cortando el cuello a la joven como si ésta fuese un animal. Es más, Esquilo, en *Agamenón*, nos dice que Ifigenia se debate “como una cabra”, y su padre la envía a morir “como una res entresacada de un rebaño de ovejas”.

Otros apelativos para las jóvenes: ternera o potranca. El cuello es la parte del cuerpo por donde muere el animal, la virgen, pero nunca el hombre. El hombre muere atacado en sus partes más nobles, como el hígado, el bajo vientre, la frente o la sien, costado, tetilla derecha, pecho, ombligo, pulmones o ingle. El cuello no es lo normal, ni siquiera en batalla. Eso sí, distinguimos la tragedia, donde esto no sucede, en comparación con algunos mitos, donde encontramos muertes por tajo al cuello, como la de Héctor. Y, en caso de que alguna mujer decida darse muerte por cuchillo, clavado en costado e hígado como decidió Deyanira, la vergüenza caerá sobre ella. Al tratar de darse muerte viril, de glorificarse, comente un acto terrible: ha demostrado ser una esposa nefasta. Esposa es otro de los “mitos” de lo que se supone es o debe ser una mujer<sup>321</sup>. Por supuesto, la “bella muerte”, que decía Vernant, está reservada a los hombres, como Héctor, que representa este ideal heroico, a veces desmedido, víctima de

---

<sup>321</sup> Estos párrafos, dedicados a la tragedia, íntegramente de Loraux, Nicole. *Maneras trágicas de matar a una mujer*. Madrid: Visor Distribuciones, 1989. Impreso. Además, lecturas de Sófocles y Esquilo, en bibliografía consultada.

la *hybris*, que parece que en los hombres no siempre es algo negativo. Eso sí, dejando un bonito cadáver para el recuerdo.<sup>322</sup>

Pequeña digresión: incluso Ian Fleming, en *Casino Royale*, induce a la agente enemiga a suicidarse. Una suerte de pudor moral, o recurso *ex machina*, que evita que James Bond tenga que asesinarla por su propia mano, tras descubrir que había sido engañado. “¡La muy zorra ha muerto!”, dice Bond. Ya que entramos en materia, las chicas malas de Bond siguen un patrón bien definido: La muchacha es buena y bonita; pasa una difícil adolescencia que la vuelve frígida y desdichada; a causa de lo anterior acaba al servicio del malo; Bond la conduce a su plenitud, en todos los sentidos; Bond la posee. Comenta Eco, en *El superhombre de masas*, que Fleming “no supera nunca el chovinismo descafeinado del individuo corriente y moliente”; pura necesidad retórica, demos a la gente lo que desea.<sup>323</sup>

#### 5.7.2.2.SACRIFICIOS Y DIOSAS: LAS MUJERES-X DE CHRIS CLAREMONT

Como vemos, hay formas muy diferentes de morir. Y de renacer, ya que surge el tema. Remito de nuevo a los talleres que he tenido la suerte de desarrollar con personas que disfrutaban de la cultura popular, en los que encontramos dos aspectos del mito que suelen relacionarse. El elegido y el sacrificio. La inmolación escogida, se entiende, la entrega. No es difícil pensar en el sacrificio de Jesús y que se nos venga a la mente Superman, o Neo en *Matrix*. Como dios solar, como icono intocable, Superman renace. Neo es más coherente y permanece muerto. ¿Quizá no? Recordemos que vive en la sexta versión de *Matrix*, probablemente en la séptima nos sorprendiese. John Connor, en

---

<sup>322</sup> García Gual, Carlos. *La muerte de los dioses*. Madrid: Turner, 2016. 17, 18. Impreso.

<sup>323</sup> Eco, Umberto. *El superhombre de masas*. Barcelona: Penguin Random House, 2012. 171, 188, 200. Impreso.

*Terminator*, es otro mesías, un mesías proyectivo y distópico, o algo parecido. Antes de nacer ya es un objetivo a eliminar. Ser un mesías o entregarse en sacrificio es cosa de hombres. El sacrificio femenino suele suceder en la sombra, a menudo asumimos el sacrificio por un hijo, o quizá para ayudar al hombre desde el anonimato. Antes de las religiones mesiánicas, o de culturas y mitologías patriarcales guerreras, existió una diosa como primera concepción mitológica del mundo más cercana a la tierra, diosas de la fertilidad. Diosas ligadas a la vida, como diosas de culturas agrícolas; los pueblos nómadas y ganaderos, cazadores, se asocian a la muerte y a la masculinidad.<sup>324</sup> En cualquier caso no deberíamos pensar en una sociedad matriarcal, o a la idealización de *La Diosa Blanca* de Robert Graves. Pero existió, así como tenemos que ver a Frigga y a Freya como diosas de la fertilidad en aquel triunvirato de dioses que definió Dumézil. Esta primera diosa fue emparejada con los dioses varones de las culturas que se imponían por la fuerza, de ahí que Zeus tuviese tantas aventuras con diosas locales que conocemos hoy en forma de sus muy variadas aventuras en forma de mitos. La otra opción era la anulación completa de las diosas; trato frecuente por parte de las culturas semíticas<sup>325</sup>.

Decía Campbell que las diosas, primitivas o de mitologías más avanzadas, son personificaciones de las fuerzas de la naturaleza. Energías primarias, ante las cuales las diosas aparecen como supeditadas, secundarias. Esa energía es externa, sin embargo, remite a nuestro yo psíquico, que desea estar en consonancia con la naturaleza, por lo que hace también referencia a energías espirituales.<sup>326</sup> Esta diosa hemos querido personificarla, dentro de la ciencia ficción, en cuerpos como el de Mila Jovovich. Ella es el quinto elemento de la película que lleva el mismo título, *El quinto elemento*.

---

<sup>324</sup> Campbell, Joseph. *Diosas*. Girona: Ediciones Atalanta, 2017. 14, 41-42. Impreso.

<sup>325</sup> *Ibid.*, 30, 31.

<sup>326</sup> *Ibí.*, 55, 56.

Leeloo, una hermosa joven, inocente, ingenua aunque poderosa, que acrecienta nuestro paternalismo a pesar de ser el elemento que aglutina a los cuatro restantes (agua, aire, fuego, tierra) en una “luz divina” para detener el mal (así, en genérico universal). Afortunadamente, el destino la conduce a Bruce Willis.

#### 5.7.2.2.1. ORORO, DIOSA DE LA VIDA

En 1975 Chris Claremont se hace cargo del hoy exitoso cómic *X-Men*; mérito suyo, sin duda. Mantiene dos personajes del grupo original de héroes e incorpora, escribiendo en un principio junto a Lein Wein, a nuevos personajes. La mitología y la literatura son inspiración constante en Claremont. Secundarios como Proteo, Legión o Calibán. Protagonistas como Coloso, un gigantón ruso acorazado de alma noble y sensible; Rondador Nocturno, alemán de firmes convicciones religiosas, pero con forma demoníaca; el japonés Fuego Solar; y, por supuesto, Tormenta. Ororo, que significa belleza, es una diosa primitiva que desconoce la nueva mitología. Es decir, vive en África, ayudando a su pueblo con las cosechas, ya que su poder es controlar el clima, especialmente las tormentas, la lluvia. Pero desconoce a los mutantes y otros superhéroes que habitan el mundo, más específicamente los Estados Unidos. Acepta la petición de ayudar a los X-Men, por lo que es asimilada por la mitología patriarcal del superhéroe, donde siempre un hombre lidera los grupos. Es una diosa primitiva, no es casual que venga de África y que su poder remita a una fuerza elemental de la naturaleza. Es más, su condición moral es intachable, su poder parece tener un componente espiritual sorprendente; Ororo se debe a la vida y, como diosa de la agricultura, vive rodeada de plantas a las que cuida.

La evolución del personaje conduce a la masculinización de Ororo. La mitología imperante es agresiva, masculina e implica, en ocasiones, matar. En su particular viaje a través del vientre de la ballena, o descenso a los infiernos, Ororo, que no recurre a sus poderes de diosa de la vida, clava un cuchillo en el corazón de otra mujer, Calisto, que gobierna a los horribles Morlocks en las alcantarillas. Calisto no muere, consiguen mantenerla con vida, pero cede su trono a Ororo, que liderará a los Morlocks, mutantes poco agradecidos que habitan el mundo del subsuelo, monstruos ctónicos que son olvidados bajo la tierra (homenaje a *La máquina del tiempo* de Wells). Ororo ya pertenece al mundo de los hombres: pierde su inocencia, es capaz de matar, en este caso a otra oscura “diosa” de la tierra, y pasará a liderar también a los propios X-Men. Eso sí, implica un cambio en su aspecto: su antiguo uniforme, muy sexualizado, marcando caderas y pechos, pasa a ser un traje punk de cuero, más andrógino y oscuro; además, corta su larga cabellera para dejarse una cresta, también de estilo punk.

El personaje, en estos primeros años de vida, se corresponde perfectamente con la primera gran diosa de la vida; tras el ritual bajo tierra, como cualquier ritual que simboliza muerte y resurrección, se da su transición al mundo masculino, guerrero, ligado a la muerte. Y, si de redundar en torno a lo subterráneo se trata, Tormenta fue enterrada viva de niña en un accidente donde murieron sus padres, por lo que su mayor miedo es precisamente ser enterrada, desatando su poder de forma incontrolada.

#### 5.7.2.2.2.SACRIFICIO Y RESURRECCIÓN DE JEAN GREY

Las diosas ctónicas, las diosas de la tierra, podían ser terribles. Es decir, estaban ligadas a la muerte en la misma medida que esa muerte estaba directamente ligada con la resurrección. Ciclos estacionales de renacimiento. Una gran amiga de Ororo es Jean



Grey, uno de los miembros originales de los X-Men. En un principio, allá por el año 1963, la única chica del grupo de adolescentes liderados por un hombre, Charles Xavier, telépata. Jean fue una *pin-up*: sus caderas, sus poses, su “femenina” reacción ante situaciones de peligro, su melena pelirroja. También tiene poderes psíquicos, pero de menor capacidad que su mentor, Xavier. Claremont la transformó. Como suele ocurrir en mitos ligados a las metamorfosis, las mujeres suelen convertirse en ave: Jean se transformó en Fénix. El animal mitológico del eterno retorno, vida y renacimiento. La miscelánea de Claremont nos devuelve a otra diosa primigenia, en forma de animal... y de catasterismo. Jean Grey, junto a sus compañeros, se encuentra en peligro en una nave en la órbita terrestre. Una tormenta solar va a acabar con ellos en cuestión de minutos. Jean, mujer, se sacrifica por todos ellos. Mientras sus compañeros están a salvo en un compartimento inmune a los rayos, ella dirige la nave, esperando que su poder telequinético la mantenga a salvo, pero no es así. Era apenas una posibilidad, y lo sabía. Jean muere, pero una entidad cósmica de nombre Fénix la escucha, acude, se produce una simbiosis física, mental, espiritual. Jean renace tras caer como una estrella muerta del espacio sobre la tierra. Renace como una estrella de fuego, como un Fénix, como la mutante más poderosa de la historia de los X-Men, y eso no es cuestión baladí.

Así, en esta ocasión, Claremont otorga a una mujer el honor del sacrificio máximo, regresar a la diosa primigenia, adoptar la forma de un animal mitológico. Además, como hemos insinuado, diosas ctónicas, terráqueas, vida y muerte. Fénix, el ente espiritual, domina a la diosa Jean, es superior a ella, que no es más que la personificación del ser cósmico, retomando con las aportaciones de Campbell. Con el tiempo, Jean no dominará el poder, se dejará seducir por el lado oscuro, su sexualidad aflorará de forma desmesurada, con ayuda de algún villano interesado, todo hay que

decirlo<sup>327</sup>. Fénix nace y muere, por siempre. La diosa renace cada primavera. Jean Grey debe morir. En un momento de lucidez, de sacrificio espiritual, en una batalla que sucede en la luna, Jean acepta que la maten, permite que un disparo acabe con su vida. La diosa acepta la muerte. Por segunda vez.

El sol era en principio femenino, y según Heródoto, Plinio el Viejo y Epifanio de Salamina, el ave viajaba a Egipto cada quinientos años hasta la ciudad de Heliópolis, ciudad del sol, llevando sobre sus hombros el cadáver de su padre, a dónde éste iba a morir, para depositarlo en la puerta del templo del sol. Nuestra Fénix muere en la luna, en un principio, asunto masculino. Recordemos las astas del toro, la cultura belicosa masculina irrumpiendo, arrasando con la mitología anterior. Sinceramente, cuánto de todo esto es consciente por parte de Claremont, no lo sé. Pero me atrevo a pensar que el inconsciente colectivo junguiano tiene algo que ver. En cualquier caso, si quieres crear diosas, buscar referencias, es lógico que este sea el resultado; diosas primigenias de la fertilidad, ctónicas, madres, luz y oscuridad, hermosas y terribles. Marie Delcourt asume al Fénix como andrógino<sup>328</sup>, lo que alejaría a Jean de su primera versión femenina, entendida como hermosa muchacha dependiente de la fuerza y liderazgo de sus compañeros. De hecho, el Fénix posee los dos sexos, y es más una leyenda, una idea o concepto que un mito, un símbolo de perennidad. Jean Grey pierde también feminidad al mostrar más poder que cualquier otro mutante y al resucitar; como ya hemos dicho, asuntos eminentemente masculinos. Delcourt nos recuerda, además, que Hermafrodito, la imagen griega andrógina, se mueve entre los extremos del ser sagrado: por una parte, desarrolla los más altos valores, por el otro se convierte en una monstruosidad<sup>329</sup>. El

---

<sup>327</sup> Quizá sea excesivo narrar aquí la famosa saga de Fénix Oscura, donde es controlada por el Club Fuego Infernal, con su estética sado-maso decimonónica. Lo dejamos en que puede asimilarse en el orden de comparativas buscadas en esta tesis a una verdadera bacanal estilo dionisiaco.

<sup>328</sup> Libis, Jean. *El mito del andrógino*. Madrid: Ediciones Siruela, 2001. 126. Impreso.

<sup>329</sup> Delcourt, Marie. *Hermafrodita*. Barcelona: Seix Barral, 1969. 55, 62, 66. Impreso.

ejemplo de Jean es evidente, pasando de su dulzura natural a su destructiva versión como Fénix Oscura. Por si fuera poco, la primera portada en la que reaparece, lo hace con los brazos en cruz, ascendiendo al cielo.

Y ya que se transforma en ave, en este caso un ave de gran relevancia y poder, no puedo olvidarme de algo ya comentado: los abusos que las mujeres sufrieron en la mitología. En algunas ocasiones son transformadas en ave (o en otros seres), incluso cuando es injusto que pierdan su humanidad. Ctesila es transformada en paloma (pájaro sagrado de Afrodita) al morir durante el parto de su hijo, culpa de la divinidad, al haber faltado su padre a su juramento de casarla con otro hombre al que no deseaba<sup>330</sup>. Es cierto que el ave representa el aspecto espiritual de la diosa, pero no de las mujeres, que sufren un castigo que no merecen.

#### 5.7.2.2.3.DANIELLE MOONSTAR: EL OSO MÍSTICO

Gracias, señor Claremont, por incorporar la mitología nativa norteamericana en los cómics de superhéroes. Ya había hecho una primera intentona con Ave de Trueno, apache, aunque murió en apenas unos números, pero tuvo oportunidad de resarcirse en la colección *Los nuevos mutantes*, grupo ligado a los X-men, siendo en este caso adolescentes internos en una “escuela superheroica”. Danielle es una joven cheyenne cuyos poderes consisten en manifestar una forma luminosa con los mayores miedos de sus enemigos (nombre de guerra Psique y, posteriormente, Espejismo). Vio, de esta manera, morir a sus padres. Sin embargo, no habían fallecido, sino que habían sido transformados en un oso demoníaco. Oso que casi la mata, que la llevó a las *Malas*

---

<sup>330</sup> Heráclito. *Alegorías de Homero*. Liberal, Antonino. *Metamorfosis*. Madrid: Editorial Gredos, 1989. 183-185. Impreso.

*Tierras*, lugar místico donde se enfrentó a ellos hasta rescatarlos y devolverles su forma humana; eso sí, ayudada por su abuelo Águila Negra, un chamán que, finalmente, muere.

Es más, en su gusto por las diosas y la mitología, Claremont llevó a Danielle a Asgard, donde establece una comunión espiritual con un caballo alado, montura de valquirias. Y más, por un tiempo, Danielle se transformó en valquiria, con lo que, de nuevo, nos encontramos con la divinidad asociada a la vida y la muerte, aunque sean divinidades menores. La valquiria, aunque se asocia por puro sentido común a la muerte, conduce al guerrero al Valhalla, lo que significa una nueva vida rica en comida, bebida y batallas. Dani mantuvo posteriormente el enlace con el caballo alado. Es cheyenne, y estamos acostumbrados a esta comunión entre los nativos norteamericanos y la naturaleza; una idea que en ocasiones infantiliza a dichos pueblos, al equipararlos a los animales, lo cual es absurdo, una visión occidental de nuestra superioridad civilizada enfrentada al mundo animal. En cualquier caso, diosas de la tierra, ctónicas, ligadas a la muerte y resurrección a través del ritual: sea la muerte de Danielle en sus sueños, para traer de nuevo a sus padres, o bien a través de su transformación en valquiria.

Sin duda, la llamada *Saga del oso místico*<sup>331</sup> fue un punto de inflexión para lectores ávidos de mitos. Se le dio una importancia capital en el devenir de la serie de *Los Nuevos Mutantes*, un grupo de escolares, los X-Men adolescentes, la próxima generación a la que pertenecía Danielle Moonstar. Importancia ya que cobraban dimensiones nuevas, sin tanta espectacularidad superheroica, amparados por la nueva estética de dibujantes como Bill Sienkiewicz. Más serios, también, en cuanto a los aspectos psicológicos que tanto gustaba desarrollar Claremont. Y, de nuevo, una mujer

---

<sup>331</sup> Claremont, Chris y Sienkiewicz, Bill. *Los Nuevos Mutantes. Hijos de las sombras*. Barcelona: Panini Comics, 2010. Impreso.

toma el mando de un supergrupo, al demostrar una capacidad asombrosa a nivel psicológico y como líder nata.

En cuanto a la relación con la naturaleza, no es el único caso de aquellos Nuevos Mutantes. Una compañera de Danielle, Rahne Sinclair, escocesa, pasa por su particular infierno. El poder de la chiquilla, transformarse en loba. Lo cual es para ella un pecado, religiosa como es. Hija de una prostituta, la educa su padre, reverendo. El caldo de cultivo promete. Creyente fanática, aterrorizada por la amenaza de Dios y el infierno a través de su padre. Quien quiera jugar con el concepto padre-Dios-pulsiones-freudianas, que se divierta. La pobre niña es rebautizada por el supergrupo como Loba Venenosa. Su mera existencia, su naturaleza mutante, es para ella un pecado, una carga. Es una diosa menor, un resto pagano llegado de la vieja Europa. Su reto, aceptar la religión primitiva, aceptar a la loba, la naturaleza. Danielle mantiene con ella un vínculo psíquico (imagino que había que jugar con el mito del indio/a hablando con los lobos); traducción: la diosa nativa mantiene cuerda a la loba cuando sus instintos toman posesión de su cuerpo. De nuevo, sororidad.

Tratar las superheroínas de Chris Claremont nos llevaría mucho tiempo. Estos son tres buenos ejemplos de cómo trató diversos conceptos en sus personajes, en torno al concepto de diosa y otros matices míticos. Catasterismos los tenemos en Ms. Marvel reconvertida en Binaria, una estrella con una estética decididamente solar. Otra compañera de los Nuevos Mutantes sería Magma, Amara Aquilla, de Nova Roma; otra diosa telúrica, volcánica, llegada desde el mundo grecolatino. Su aparición está sobrecargada de símbolos, pues una bruja, Selene, la lanza como sacrificio a la lava de un volcán. Amara reaparece convertida en Magma, controlando la tierra y el magma del subsuelo. Se considera a sí misma como parte de la naturaleza de la tierra, al mismo tiempo que invoca al dios sol, a Helios, como segunda fuente de poder. Así, regresamos

a la diosa ctónica y la primigenia diosa solar tras haber sido sacrificada ritualmente por una bruja lunar, todo en un mismo cómic de veinticuatro páginas.

Y, no podía faltar, Ilyana Nikolaievitch Rasputin, conocida como Magik o Niña Oscura, raptada por el demonio Belasco con seis años de edad. Regresó de forma inmediata, pero siendo ya adolescente. Su alma había sido corrompida, bajo tierra (de nuevo la diosa ctónica y terrible), y su personaje resulta otra bruja, por momentos bondadosa, por momentos desatada, cruel. Los Nuevos Mutantes, en su origen, estaban formados por dos chicos y tres chicas, que llegaron a ser cinco. Además, como planteó en sus X-Men, personas con diferente piel y nacionalidad. Mensajes de importancia, qué duda cabe.<sup>332</sup>

### 5.7.2.3.LA REINTEGRACIÓN DE LA GRAN DIOSA

Volvamos un momento con Joseph Campbell. Desde luego, destaco de este hombre ciertas lecturas que, en ocasiones, parecen demasiado optimistas y que, él mismo, advierte como lectura personal. En *Diosas*, Campbell tiene a bien considerar como machista la participación de las diosas en la *Iliada*, para pasar a considerar a continuación el feminismo escondido en la *Odisea*, bajo la sospecha de, quien sabe, haber sido escrita por una mujer<sup>333</sup>. Resumiendo la idea, la *Iliada* es una vejación

---

<sup>332</sup> Chris Claremont desarrolló durante años las series de mutantes de la Marvel Comics, pero sería injusto no citar algunos de los ilustradores o co-creadores de algunas etapas o personajes, como John Byrne, Frank Miller, Louise Simonson o Bob McLeod.

Claremont, Miller, McLeod, Buscema. *Los nuevos mutantes. Tercera génesis*. Girona: Panini Comics, 2018. Impreso.

Claremont, Chris y Byrne, John. *La Imposible Patrulla-X 1. ¡Segunda Génesis!* Girona: Panini Comics, 2014. Impreso.

<sup>333</sup> *La Iliada y la Odisea*, en Campbell, Joseph. *Diosas*. Girona: Ediciones Atalanta, 2017. 221-269. Impreso. Uno de los motivos de citar a Campbell con frecuencia es su manera de vivir el mito. Su comprensión de los mismos depende de factores emocionales y psicológicos personales. Es decir, el mito nos ayuda a comprender nuestra vida, nuestro camino, por lo que la manera en que sentimos su sentido es importante. Campbell supone un puente entre la mitología clásica y su reinterpretación en el arte popular

patriarcal hacia la diosa, que aparece aquí en sus tres aspectos: el de virgen pura, espiritual, como inspiración; la esposa, guardiana de las normas y el hogar; y, por supuesto, el eros, la concupiscencia. Es decir: Atenea, Hera y Afrodita. El insulto está en mostrarse ante Paris en un vulgar concurso de belleza, ante un mortal. Le ofrecen convertirse en rey, en héroe (ofertas de Hera y Atenea), pero prefiere quedarse con Helena, auspiciado por Afrodita, a quien declara vencedora. Y así empiezan diez años de asedio y muerte.

La Odisea supone, en cambio, la oportunidad de Odiseo de transitar su particular camino, su prueba, en la que se produce la reintegración de la diosa, la comprensión de su esencia, dividida en estos tres aspectos. Una curiosa forma de pedir perdón; la iniciación del héroe en relación al poder femenino. Tras dejar la costa de Troya, la primera isla que visitan Odiseo y sus hombres es asolada por estos, violando a las mujeres. A partir de aquí será imposible evitar las pruebas, cruzando el umbral al mundo de la aventura, de la magia. Circe, Calipso y Nausícaa representan, como ninfas, a las tres diosas anteriores. Con ellas vivirá Odiseo una estrecha relación. Circe será la relación carnal, además de tejer un tapiz, como Penélope, en paciente construcción del destino. Calipso representará a Hera, en una relación marital con Odiseo que dura siete largos años. Finalmente, Nausícaa es Atenea, la inspiración espiritual, virginal, que despide al héroe de su periplo antes de llegar a Ítaca, una vez ha asumido la complejidad de la divinidad femenina, la *sákti*<sup>334</sup>.

¿Sigue la diosa dividida en nuestros nuevos mitos? ¿Encontramos algún ejemplo?

Quizá tengamos que jugar con los estereotipos, un cine o novela más realista puede

---

contemporáneo. Eso sí, reconozco que, en ocasiones, tiene una visión muy positiva acerca de ciertos mitos y la naturaleza humana, en dichos momentos me recuerda a Kantbell.

<sup>334</sup> A lo largo de esta tesis *sákti* también puede aparecer como *shakti*. He respetado la forma escogida por cada autor según la referencia a la que me remito.

alejarse de conceptos tan espirituales y míticos como una diosa. Sin embargo, hay ejemplos, algunos muy diferentes. *Thelma y Louise* es una historia posible en un entorno dolorosamente real.<sup>335</sup> No pretendo insinuar que apreciemos a las tres diosas en un paralelismo evidente y pretendido, sin embargo, representan ciertos estereotipos que, en cierta medida, encajan. Thelma es la virgen, al menos en un sentido espiritual, ya que está casada. Pero es muy inocente. Louise es camarera, mayor que Thelma, y está hastiada de la vida y de los hombres. Consigue sacar de casa a su amiga, maltratada por su marido, anulada por completo. Thelma bebe en un bar de carretera, tontea, y está a punto de ser violada. Louise empuña un arma, que asociamos a lo masculino, y mata al hombre, que la creía incapaz de algo así. Comienza la odisea.

Y es que este vagar por el desierto convierte a la *road movie* en una odisea donde se produce una reintegración de la diosa, especialmente en la persona de Thelma. Thelma se encontrará con varios hombres, además del violador. Su Circe particular es el personaje encarnado por Brad Pitt, un vulgar ladrón. También se encontrará con la ley, la norma, un policía que las trata con prepotencia y paternalismo. Lo encierran en el maletero de su propio coche. También se cruzan con otros hombres, pero no tienen demasiado peso en la historia. Salvo el marido de Louise, con intención de ayudar; es decir, cumple la función del matrimonio, pero un matrimonio que es un desastre, a pesar de existir amor. El único hombre que sí tiene un cierto sentido de limpieza espiritual, si queremos verlo así al buscar esta última pieza, es el personaje que interpreta Harvey Keitel. Un policía que, al saber que Louise años atrás había sido violada, comprende que son más víctimas que asesinas. Pero la odisea de las mujeres no es un proceso hacia la vida, sino hacia la muerte. Rodeadas por la policía, no encuentran más solución, si

---

<sup>335</sup> *Thelma y Louise*. Dir., Ridley Scott. Susan Sarandon, Geena Davis, Harvey Keitel, Brad Pitt, Michael Madsen, Christopher McDonald. Pathé Entertainment, Percy Main, Star Partners III Ltd., 129 min. Estados Unidos, 1991. Fílmico.



quieren ser libres, que lanzarse al vacío, en el Gran Cañón del Colorado. No hay catasterismo, ni sacrificio, solo un suicidio, como ya hemos visto en las tragedias griegas. Tampoco se convierten en aves, aunque se lanzan al abismo en el Ford Thunderbird de Louise. En las mitologías nativas de Norteamérica, el pájaro de trueno era un ave impresionante, que llegaba a ocultar el sol, provocando tormentas y lluvias; no era recomendable provocar su cólera. Otra mitología asociada a la fertilidad pisoteada.

Si no queremos ver a las diosas en esta película, sí vemos a dos trágicas heroínas que mueren de forma libre y valiente. Ninguna mujer las ve, solo los hombres son testigos, los guardianes de la ley. Pero el mito se ha convertido en un manifiesto feminista, aliento de sororidad, que ha llegado a millones de mujeres. Y hombres, por fortuna.

#### 5.7.2.3.1. ¿QUÉ PINTA HUGH GRANT EN TODO ESTO?

Un caso extraño, pero Odiseo define el camino de Keith Michaels, interpretado por Hugh Grant. La comedia romántica *¿Cómo se escribe amor?*<sup>336</sup> no es nada que en principio llame al mito. Y, por supuesto, película con héroe masculino, a pesar de que la mujer tiene su importancia y se le presta atención y cuidado. Puntito paternalista.

Keith es un guionista de Hollywood venido a menos. Tras ganar en su juventud un Oscar, su carrera decae. Su agente (o su guía en la aventura) le consigue un trabajo de profesor en una pequeña ciudad alejada del meollo del mundo del cine (una isla,

---

<sup>336</sup> *¿Cómo se escribe amor?* -*The Rewrite*-. Dir. Marc Lawrence. Hugh Grant, Marisa Tomei, Allison Janney, J.K. Simmons, Bella Heathcote. Lionsgate, Castle Rock Entertainment, Filmnation Entertainment, Resnick Interactive Development, 106 min. Estados Unidos, 2014. Fílmico.

podríamos asumir), donde transcurre su viaje iniciático. Conoce a tres mujeres, la primera resulta ser una alumna, Karen, relación sexual con una pelirroja de ojos azules que recuerda, puede ser mi inconsciente, a la Venus de Botticelli. Seguidamente, en la fiesta de apertura de curso, se comporta de forma torpe y maleducada con Mary Weldon, profesora de la que depende todo su departamento. Fría, defensora de la norma, de la ley. A Keith le costará mucho encontrar una vía para comunicarse con ella y buscar su perdón, y más cuando Mary descubre su relación con una alumna. Ya nos lo advirtió Zeus, Hera es la diosa más sañuda y de difícil perdón. Por último, una alumna que se convierte en guía, en su maestra: Marisa Tomei en el papel de Holly. ¿Hollywood, como guía para regresar a su ansiada Ítaca? Quizá remite a *holy*, sagrado o sagrada. La diosa que inspira su camino iniciático, la virgen espiritual, noble, inocente. A pesar de todo, Holy es madre separada. Trabajadora pluriempleada, buena madre y alumna de las clases de guion que imparte el héroe. Holy es la voz de la conciencia, pero inocente, alegre, sin juzgar demasiado, una Atenea que permanece virgen hasta el final, pues mientras Keith sea su profesor no mantendrá relaciones con él. Me gusta como Jacinto y Pilar Choza interpretan el momento del encuentro de Odiseo y Penélope como dos seres que han mutado, que se han enriquecido existencialmente. Al principio les resulta complicado reconocerse, pero su experiencia permite que se abran a la nueva persona que tienen enfrente y la reconozcan en su nueva circunstancia, en su nuevo sentido. Es ahora, y no antes, cuando pueden acompañarse y comunicarse.<sup>337</sup>

El personaje ha aprendido a relacionarse con las *diosas*, a comprenderlas, a ser perdonado, a no anteponer sus deseos o prejuicios. Como Odiseo, recupera el amor tras una larga prueba, tras veinte años tras la guerra de Troya y el regreso a Ítaca; un hombre

---

<sup>337</sup> Choza, Jacinto y Choza, Pilar. *Ulises, un arquetipo de la existencia humana*. Barcelona: Editorial Ariel, 1996. 185. Impreso.

maduro, amor sabio. Es cierto, él es el héroe, el triunfador que de alguna manera acepta la realidad y encuentra el amor fuera del *glamour* y éxito de Hollywood. Obviamente, en cuanto su comportamiento es el correcto, vuelve a trabajar como guionista y no solo eso, sino que su hijo, con el que no habla hace tiempo, responde a sus mensajes. Telémaco, finalmente, busca a su padre.

#### 5.7.2.3.2.SUPERGIRL: TV

Ya conocemos la *Supergirl* de TV, serie muy diferente de la película de los ochenta, que fue muy criticada. En este caso, remito a la tercera temporada de la serie protagonizada por Melissa Benoist, que nos permite añadir un pequeño matiz al tema que nos ocupa alrededor de las diosas. Intentaré ser breve.<sup>338</sup>

Primer punto a destacar: el protagonismo absoluto, en esta tercera temporada, de las mujeres. Aplastante, tanto como la entrega VIII de Star Wars; quizá más, mientras Luke tiene su momento triunfal en los últimos minutos del *film*, aquí eliminan a Superman de la trama. Kara, Supergirl, más celestial que nunca, entradas a escena con el cielo azul, nubes brillando tras ella, contrapicados, pose. Además, tras perder a su novio en la anterior temporada, “virgen”. Y una actriz escogida por un rostro hermoso pero muy juvenil, limpio, bondadoso. Mantiene esa bondad espiritual que tan bien expresó Christopher Reeve. Son humanos, fallan, pero en el momento de la verdad dan la talla. Talla celestial, mítica, comportamiento ejemplar.

---

<sup>338</sup> *Supergirl*, tercera temporada. Dir. Kevin Tancharoen. Creadores Greg Berlanti, Allison Adler. Melissa Benoist, Mehcad Brooks, Chyler Leigh, Floriana Lima, Katie McGrath, Odette Annable. Berlanti Productions, Warner Bros. Television, DC entertainment, 2017-2018. 23 episodios, 43 min. Fílmico.

Dejemos a su hermana fuera del recuento, Alex es demasiado humana. Enumeremos a la segunda diosa: Lena Luthor. Lena, nombre griego, puede remitir a Helena o quizá a Magdalena; imagino que necesitaban un nombre femenino similar al de su hermano Lex, no le demos más vueltas. Mujer excepcionalmente inteligente y autónoma. Y hermosa. Actriz irlandesa que ya había actuado como Morgana en la serie *Merlín*. ¿Casualidad? Aquí aparece en su rascacielos, su torre mágica, donde es poderosa, casi inasible y su fuerza se denota en su actitud, su mirada, nadie se atreve a enfrentarse a ella en su guarida. Su poder se desarrolla manejando hilos, a través de una inteligencia sobresaliente. Lena es una bruja. Pero tiene corazón, y las circunstancias la acercan a Kara; desconoce su cualidad de diosa, no la reconoce como Supergirl.

Samantha Arias conoce a las dos anteriores, una tercera amiga, sororidad a prueba de magia o reto mítico de cualquier tipo. Samantha está poseída (asunto complejo, intento resumir) por una entidad kryptoniana que despierta en su edad adulta. Y no es la única, dos mujeres más despiertan al poder, son poseídas. ¿Recordamos la Fortaleza de la Soledad, prístina y celestial? El palacio oscuro de Samantha, rebautizada como Reign, surge de las entrañas de la arena del desierto, volcánico. Salido del infierno, en él se reúnen las tres supervillanas, ante la imagen virtual de una kryptoniana que les da instrucciones. Un aquelarre en toda regla. Brujas. Son la perversión de la idea de orden y justicia, que quieren imponer a base de muerte y desolación, de ser necesario. E implica la muerte de Supergirl, por supuesto.

Brujas, es punto esencial. Cuando se trata de remitir a mitologías o seres sobrenaturales donde se haga mención a la mujer, este es un recurso habitual. No las diosas, pues siempre son menores en la escala jerárquica. ¿Qué son Deméter o Freya ante Zeus u Odín? La mujer retorcida, maquiavélica (veremos pronto a la *femme fatale*), es el prototipo escogido. Las brujas. En este caso: Reign y sus compañeras Pestilencia y

Pureza; por momentos las tres amazonas del apocalipsis, pero nos quedamos con las tres brujas.

Ahora volvamos al tema central, las tres diosas. Pureza y Pestilencia salen pronto de plano, por lo que nos queda el enfrentamiento entre Supergirl, Lena y Reign. Sí, esta vez no parecen bien avenidas ninguna de las tres, nos encontramos en el patrón definido en la *Iliada*, la lucha entre tres diosas. No sé hasta qué punto es criticable o necesario el presentar a los tres personajes como tres chicas de belleza indiscutible; al caso, tiene su lógica. Supergirl como Atenea: inspiración de pureza virginal absoluta. Especialmente siendo la diosa local, como Atenea. Ya sabemos que cada superhéroe importante de DC Comics habita su propio microverso: Gotham, Metropolis, Central City o National City, hogar de Supergirl.

Lena, hija adoptiva de una mujer controladora, Lillian, y representa a Hera como la única de estas tres diosas con poder jerárquico, social, dueña de una gran compañía y el periódico de la ciudad, además de dirigir al grupo en el tratamiento científico que recuperará la psique poseída de Samantha. Por momentos, la “madre” del grupo de mujeres. Adapto su participación como Hera en esta historia siendo realista y justo con el personaje; no deja de ser una bruja maravillosa en proceso de pasarse a la magia blanca.

Samantha, Reign, es la diosa ctónica, salida de la tierra, una diosa mortal enfundada en cuero negro que desea llevarnos a un tiempo renovado, con una idea de justicia arcaica y terrible. Y sí, bien puede ser una Afrodita infernal. Desde luego, han escogido una actriz de origen latino, Odette Juliette Yustman, hermosa, joven, que desata su imagen sexualizada como Reign. De nuevo, los poderes del mundo moderno superan a esta diosa de la tierra. Ciertamente, su origen está en Krypton, pero un Krypton

antiguo, desaparecido; Reign es vencida por los poderes de la modernidad científica de Lena y por el poder celestial de Supergirl. De nuevo, espero haber recogido el testigo optimista de Campbell y su reintegración de la diosa. Este ejemplo me interesa especialmente, ya que la diosa es resolutiva individualmente, cada una cumple su función a la perfección. Además, como diosa coral resulta perfecta, consiguen objetivos mayores de lo que podrían actuando por libre, asunto típico en muchos héroes o dioses masculinos. De nuevo sororidad, y más en cuanto las observamos en su aspecto humano. Al margen de análisis estilísticos o de guion de la serie, considero un acierto el intento de suponer una narración con fuerte intención moral, inspiradora. Es su mayor cualidad mítica.

Y, como todo mito, adecuado a su momento. Otras subtramas de esta tercera temporada de *Supergirl* se centran en tres temas importantes: el lesbianismo de Alex, hermana de Kara Zor-El; el racismo que sufre J'onn J'onzz al ser un marciano verde en su planeta de origen, escogiendo tomar la apariencia de un humano afroamericano en la Tierra; y el alzhéimer que sufre el anciano padre de J'onn J'onzz, entre otros temas.

#### 5.7.2.4.LUCY: ESCOPOFILIA, EVOLUCIÓN, UNA DIOSA EN USB

Luc Besson dirigió a Scarlett Johansson en *Lucy*<sup>339</sup>, en el año de gracia de 2014. No tiene nada de religiosa, pero habla de evolución y trascendencia, y es un gran ejemplo de cómo se puede ver alguien obligado a mostrar “carnaza” si quiere hacer taquilla y, al mismo tiempo, contar algo con chicha. La película es puro divertimento, no es mito, pero permite echar un vistazo a un par de conceptos.

---

<sup>339</sup> *Lucy*. Dir. Luc Besson. Scarlett Johansson, Morgan Freeman, Choi Min-sik, Amr Waked. Europacorp, TF1 Films Production, Canal+, 89 min. Francia, 2014. Fílmico.

En primer lugar, la escopofilia. John Storey destaca la idea en relación a la cultura pop<sup>340</sup>. La escopofilia refiere al acto de contemplación placentera de otra persona, en este caso hablamos de la imagen de películas o cómics. Estamos acostumbrados a dirigir dicha imagen al objeto femenino, lo que convierte en una mirada activa la del hombre que observa, apropiándose de una imagen, imagen que no es una persona real, es objetual. Implica, por parte del hombre, narcisismo: el hombre disfruta de sí mismo, de su propio deseo, del modo en que percibe su acción de observador omnisciente. Por parte de la mujer, la “cualidad de ser mirada”, como indica Storey. Este tipo de imágenes potencian el aprendizaje de la mujer para convertirse en objeto de deseo. Insisto, el hombre es sujeto activo de la acción y, la mujer, pasivo. Si pensamos en momentos de escopofilia donde es un hombre el que es mirado, no es lo mismo. El hombre es activo, muestra poder, dominio, muchas veces amparado por su fuerza física, cada vez más.

En los talleres que podido impartir al respecto de todos estos temas, los propios participantes encuentran dos ejemplos claros. Megan Fox en *Transformers*, donde el personaje apenas tiene más protagonismo que ser la chica popular del instituto y, aquí el momento escopofílico, levantar el capó de un coche, mostrando su cuerpo. Poca gente recuerda otra imagen de la actriz en la película. Su mérito: ser la chica guapa del instituto y la autoconfianza que le da su imagen. Película donde el protagonista masculino, un chico cualquiera, consigue a la popular, conduce un coche robot y salva al mundo. Una de esas películas que se convierten en consuelo de los *losers*, es decir, de cualquier chico normal.

---

<sup>340</sup> Storey, John. *Teoría cultural y teoría popular*. Barcelona: Ediciones Octaedro, 2002. 184-186. Impreso.

Otro ejemplo, Margot Robbie en *Escuadrón Suicida*, grupo de villanos de DC Comics. Siendo quizá la actuación más destacada del filme, su aparición en el mismo responde a la atracción de su imagen. Como consorte del Joker (Jared Leto), Harley Quinn es una psiquiatra que se enamora del villano, personaje absolutamente desquiciado. La vuelve loca, la manipula, la usa para excitar a otros hombres, conduce temerariamente poniendo en riesgo su vida, la domina por completo. Un auténtico manual de maltrato. Pero consiguen que la gente se ponga de parte de la pareja, atractiva, decidida, los Bonnie and Clyde de los superhéroes, o supervillanos. El momento digno de censura escopofílica sucede en un patio, con música de Eminem, mientras los personajes se enfundan sus trajes de batalla. Una multitud de soldados y compañeros la observan: primeros planos de sus tacones, piernas, sujetador... Hasta que ella dice de forma inocente “*What?*”, y todos continúan caminando. Una escena completamente innecesaria.

Lucy es escopofilia desde el momento en que escogen a Scarlett Johanson para el papel. ¿O no? Asumir que sólo la escogen por el físico es un insulto a su valor como actriz. En este caso, tengo la sensación de que tiene algo que ver. Como broma, como engañifa realmente divertida. Una chica, vamos a definirla como choni, cani, de bajo nivel cultural, se ve inmersa en un asunto de mafias y drogas. Dicha droga, que debe trasladar como obligada “mula”, estalla en su estómago. La sustancia consigue que el cerebro humano, limitado normalmente en su potencial a un diez por ciento, vaya aumentando su capacidad. Vemos como, poco a poco, sus capacidades mentales, cognitivas, se disparan hasta la telequinesis o la lectura de ondas de radio o TV. Finalmente, en el momento en que debe enfrentarse a los villanos, Lucy trasciende el tiempo y el espacio. Lucy se encuentra con Lucy, la *australopithecus afarensis*, primer hallazgo de humanoide en buen estado que da fe de la relación entre los primates y la



humanidad. Después, llega la gran trascendencia. Lucy desaparece, su mente supera el estado matérico y su consciencia lo invade todo; su mensaje: “*I am everywhere*”. Toda la información que quiere transmitir a los científicos se aparece en un USB. Curioso, volvemos a la diosa, porque el detonante de todas estas cualidades es la masiva producción de las hormonas que genera el cuerpo de una mujer embarazada, como fuente de energía muy poderosa.

El chiste: la rubia de Hollywood evoluciona cerebralmente hasta ser una con el universo. Su cuerpo no es necesario, desaparece. Contratar a Scarlett Johansson para hacerla desaparecer porque es muy lista. Como anécdota personal, decir que mucha gente en el cine no se creía que la película hubiese acabado. Sin embargo, me acompañaba ese día una persona con discapacidad intelectual límite, de fuerte educación religiosa, cuyo único comentario fue el siguiente: trascendió. Y punto.

#### 5.7.2.5.LAS AMAZONAS Y WONDER WOMAN

Ya hemos visto a la diosa ctónica como precedente de toda etapa patriarcal guerrera posterior. No se trata de una diosa matriarcal que domina la sociedad imponiendo el mandato de la mujer. Pero mientras los pueblos indoeuropeos dominan Europa, incluyendo Grecia, todavía pervive algún mito donde la mujer destaca como ser libre, fuerte, organizando su propia sociedad. Hoy son mitología inspiradora para las mujeres, para movimientos feministas. Para todos. Pero su historia es tan fascinante como cruel.

#### 5.7.2.5.1. GUERRERAS

De hecho, es probable que ya fuese un mito inspirador para la mujer ateniense, una muestra de su malestar, como ese malestar del que se quejó también, siglos después, Betty Friedan. El mito de las Amazonas muestra tanto el deseo de libertad como su derrota. Recordemos que Heracles las venció, las asesinó, las violó. Incluso regalo a Antíope a Teseo; como esclava, se entiende. Como hemos visto, el mundo heleno cambia, y el hombre, como muestran los mitos, pasa de ser *hijo* a ser *dueño*, encarnando Heracles a los dorios patriarcales que llegan a Grecia alrededor del 1200 a. C. Y dentro del propio mito que a veces resulta la Grecia histórica, las espartanas son ejemplo de poder. Madres de guerreros, se formaban como los hombres, sabían pelear e incluso concebían hijos extramatrimonialmente, ya que sus maridos podían pasar largos periodos fuera del hogar.<sup>341</sup>

Pero el mito amazónico nos lleva más lejos. Recordemos que la última Amazona había escapado, llegando a Troya. Allí, Pentesilea muere a manos del más temible de los guerreros patriarcales, Aquiles, atravesada por su lanza. Aquiles, al verla, casi cae enamorado, aunque en otras versiones le arranca los ojos. Otras referencias las encontramos entre los escitas, apareciendo mujeres guerreras de gran consideración social enterradas entre sus armas y, a sus pies, su joven servidor.<sup>342</sup> Ártemis parece estar en el origen del mito. Por una parte, la versión de la diosa más masculina, con su arco, rodeada de animales salvajes. Por otra, la versión más primitiva, a la que se dedicaban ritos extáticos. Las Amazonas, en su relación con Ártemis, remiten a las celebraciones orgiásticas de las mujeres a la diosa primitiva, además de una imagen masculinizada en

---

<sup>341</sup> Webster Wilde, Lyn. *Las Amazonas: Mito e historia*. Madrid: Alianza Editorial, 2017. 26-29, 36, 42-43. Impreso.

<sup>342</sup> *Ibid.*, 66, 80-82.

cuanto a su aspecto y actitudes, una diosa que mantiene relaciones sexuales a su antojo, sin necesidad de casarse.<sup>343</sup> Esta comunión de las mujeres, esta sororidad, consigue que liberen esas energías ctónicas, abandonando la consciencia al baile, al grupo, como las ménades dionisiacas. Así lo manifiesta Lyn Webster en su libro citado, tras investigar acerca de la diosa y las amazonas en los lugares donde se supone que el mito estuvo vivo. Su experiencia sobre el terreno reconoce en el baile y la sexualidad de las mujeres las características amazónicas. Webster, buscando el mito, se encontró con comunidades de mujeres que vivían su *shakti*, su espíritu divino femenino, a través del baile y otros rituales.

Nunca fue un matriarcado donde se sometía al hombre. Las mujeres tenían importantes funciones sociales y religiosas. Estaban conectadas a la tierra, a la naturaleza. La nueva era dejó el recuerdo de mujeres armadas danzando de forma lasciva, algo en contra de la norma, algo degenerado. Heracles las destruyó, Aquiles acabó con la última de las amazonas. Pero el recuerdo del mito pervive, y pervive su poderosa inspiración.

#### 5.7.2.5.2..REBOOT DEL MITO

William Moulton Marston creó uno de los personajes más inverosímiles, teniendo en cuenta las circunstancias de su nacimiento, que hayamos visto en un cómic americano. Especialmente si viajamos a la década de los cuarenta del pasado siglo. Circunstancias que podemos conocer en *Professor Marston and the Wonder Women*<sup>344</sup>,

---

<sup>343</sup> *Ibíd.*, 115-120.

<sup>344</sup> *Professor Marston and the Wonder Women*. Dir. Angela Robinson. Sony Pictures Home Entertainment, 108 min. Estados Unidos, 2017. Fílmico.

película en la que el profesor, su mujer Elizabeth Holloway y la amante de ambos, Olive Byrne, mantienen una relación a tres absolutamente normalizada. Y eso que el profesor y su mujer trabajaban en una teoría psicológica acerca de la sumisión y la dominación, que acaban desarrollando en la intimidad junto a Olive, experimentando con el *bondage* y otras prácticas sexuales que, en ningún momento, resultan insanas, crueles o desviadas (inteligente ritmo de la narración, música y silencios). Son felices en su relación poliamorosa. Las dos mujeres, una vez muere William de forma prematura por cáncer, se mantienen juntas por siempre. Wonder Woman fue el intento del profesor por conseguir un trabajo una vez fue expulsado de la facultad. Eso sí, encubrió sus ideas e investigaciones de forma poco sutil; el cómic fue censurado y su publicación intervenida.

Wonder Woman se convierte en un canto a la libertad de la mujer, al respeto por la propia identidad, referente *drag*, *queer*, lésbico. Las Amazonas son su inspiración, libres, fuertes, sin ataduras. Wonder Woman, en sus aventuras, insta a las mujeres a liberarse, mientras juega con su lazo, ata y es atada, e incluso recibe algún cachete en las nalgas. En realidad, es inspiración para todos. Marston había desarrollado una máquina de la verdad, un polígrafo todavía incipiente, que se traduce en las viñetas en el lazo forjado a partir del cinturón de Gea con la ayuda del fuego de Hestia. Quien es atrapado por él, no puede evitar decir la verdad; *bondage* en forma mítica superheroica. Eran tiempos donde los grupos de mujeres se hacían fuertes, la sociedad se preparaba para estos mensajes y personajes. Elisa McCausland destaca la mística de las Amazonas en esta nueva mujer que se encadena, que desfila a caballo, portando estandartes<sup>345</sup>. Wonder Woman aprovechaba esta dialéctica entre sociedad, sexualidad y mito. Por

---

<sup>345</sup> McCausland, Elisa. *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. Madrid: errata naturae editores, 2017. 57, 58. Impreso.

ejemplo, los brazaletes muestran la sumisión de las guerreras a Afrodita, pero son asimismo símbolo de libertad frente al hombre. De una manera menos literaria, una vez captado al lector, en la mayoría de las cincuenta y siete primeras entregas se incluía un cuadernillo con la biografía de una mujer ejemplar.<sup>346</sup> Además, en su búsqueda de la paz se niega a casarse con Steve Trevor, héroe piloto, hasta que las guerras sean erradicadas. Etta Candy, coprotagonista femenina de gran importancia, es una chica con cierto sobrepeso, asunto normalizado con eficiencia. Todo esto duró lo que la corta vida del autor.

Los superhéroes, los hombres, mantienen su carácter mítico de forma constante. Con variaciones según los cambios sociales o necesidades de venta, pero su esencia permanece. No así las mujeres. Su mito, su esencia, puede variar demasiado, manejado según el interés o la inspiración de editores y guionistas. Wonder Woman no se salvó, y su ya larga vida ha pasado por etapas muy diferentes. A finales de los sesenta y primeros setenta, Mike Sekowsky transforma a la amazona en una humana normal dependiente del patriarcado. Historias donde se feminiza, sexualiza, a la princesa amazona Diana. Ejemplo, el intento de suplantación de su rostro por la Doctora Cyber, ya comentado. Las herramientas de lucha serán sus complementos. Además de sus brazaletes, los pendientes, sin ir más lejos. Sekowsky confunde, no podría decir si con intención, la libertad sexual de la mujer con la sexualización buscada por parte de ésta; la necesidad de gustar a los hombres, de llegar a ellos a través de su belleza.<sup>347</sup> Es una confusión habitual, y diría que interesada, el manejar iconos femeninos como bombas sexuales identificando belleza y sexo con libertad e identidad. John Byrne propuso algo similar más adelante, en los noventa, con Wonder Woman convertida en una soldado

---

<sup>346</sup> *Ibíd.*, 35-37.

<sup>347</sup> *Ibíd.*, 102, 103.

más musculosa y exuberante, integrando feminismo y sexualización femenina. Soldado, alejándose de aquella primera Diana pacifista, mostrando como estos cambios en los personajes responden a momentos sociales<sup>348</sup>. En aquella época, hubo un espectacular *boom* de mujeres soldado en el ejército americano que fue al Golfo, y ya sabemos que el ejército es pura mitología en ese país. Volveremos a tratar el tema.

Sin embargo, una de las grandes versiones que se han escrito sobre Wonder Woman es la de George Pérez<sup>349</sup>. En un momento donde se hizo necesario el relanzamiento de algunos personajes, un *reboot*, donde se mantienen los aspectos esenciales pero definiendo un nuevo origen de los héroes más destacados de la DC Comics. Themyscira, la isla de las Amazonas, es el escenario donde vuelven a la vida mujeres de todas las épocas y lugares anteriores a la Grecia clásica, mujeres que habían muerto a manos de hombres. Estas mujeres, semidivinas, tienen una segunda oportunidad para vivir de forma plena y, no podía ser de otro modo, luchar por el bien de la humanidad. Eso sí, son leales a los dioses griegos, lo que supone someterse a los designios de Zeus. El mensaje positivo es que el mismo Zeus aprende de ellas, admirado. Las Amazonas vuelven al mundo, incluso Diana abandona su isla para enfrentarse al mayor de los peligros: la presencia de Ares incitando a la humanidad a la guerra. Desde luego, esta es la sinopsis breve de la película que protagoniza Gal Gadot y dirige Patty Jenkins en 2017. Por fin una superheroína protagoniza su propia película, mostrando a una casi adolescente Diana enfrentada a la cruel realidad del mundo.

En el terreno mítico, las Amazonas de Pérez se enfrentan a Heracles, que repite el mito clásico, invadiendo su isla, llegando a violar y someter a las guerreras. Finalmente,

---

<sup>348</sup> *Ibíd.*, 150, 151.

<sup>349</sup> Pérez, George. *Wonder Woman. La mujer maravilla*. Barcelona: ECC Ediciones, 2017. Impreso. Pérez, George. *Wonder Woman. Rastros*. Barcelona: ECC Ediciones, 2017. Impreso.

Hércules será vencido, reconocerá su culpa, comprenderá, y pedirá perdón. Tampoco es trivial la presencia de una diosa como Gea, que será protagonista en algún momento. No destaca en su participación en la historia, pero sí su presencia amparando a las guerreras, como guía e inspiración. McCausland destaca, de nuevo, la relación entre mito, cómic y sociedad; tras la paranoia de la Guerra Fría, Chernóbil o el armamento nuclear el cuidado por la Tierra es central dentro del mensaje antinuclear, antibelicista y ecológico. McCausland relaciona a Gea con la controvertida hipótesis Gaia de Lovelock, que entiende el planeta como un organismo vivo. Ares es la metáfora de toda esta locura, Wonder Woman quien pretende mostrar la futilidad de la guerra.<sup>350</sup>

La longevidad del personaje se muestra compleja, pero con principios sólidos. Paz y libertad, feminismo. En forma de mito, o en forma de icono *pin-up*, *bondage* o de bandera americana inserta en un corsé (Pérez retocaría el diseño de su vestimenta, inspirando también la película de Jenkins, para que no pareciese la bandera americana de forma tan evidente). En sus cómics las Amazonas son negras, o lesbianas como Penélope y Melanippe. Y, en el mundo real, Wonder Woman estuvo propuesta como embajadora de la ONU, pues el icono sería reconocible en cualquier parte. Quizá no lo fue porque pertenece a una gran compañía, o por la bandera americana de su vestimenta, o por su sexualidad, con lo que se justifica el *slutshaming* contra el personaje. Sin embargo, nadie se quejó cuando Campanilla fue nombrada Embajadora Verde honorífica de la ONU en el 2009, a pesar de ser una auténtica *pin-up*, manipuladora y celosa.

Wonder Woman es uno de los mejores ejemplos de la compleja y rica situación de la mujer como mito contemporáneo: la inspiración y relectura de mitos; el icono social, intelectual y estético; la inspiración del arte popular en las nuevas generaciones

---

<sup>350</sup> McCausland, Elisa. *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. Madrid: errata naturae editores, 2017. 157, 158. Impreso.

(y no tan nuevas); la reinterpretación constante de su realidad social. Y, lo mejor de todo, la necesidad de imbricar todas estas ideas, darles sentido y disfrutarlas.

### 5.7.3. ESTEREOTIPOS: LA VAMP, LA GARÇONNE, LA PIN-UP

¿Tras lo visto hasta ahora, como ejemplo nos sirve la física sublime, cabe pensar en alguna teoría conspiranoica? Una mitología de la mujer como madre, esposa, mujer poseída, sexualizada, inutilizada... Mitos estéticos que permanecen. Lo comento en algún otro punto de este trabajo, la mitología no presenta grandes heroínas, diosas o mujeres libres; en todo caso, son las menos. Así, el estereotipo, en el caso de hablar de géneros que no sean el masculino heterosexual, toma el lugar del mito. Por ejemplo, tras hablar de asuntos góticos más arriba, Mary Shelley refiere al *moderno Prometeo* en una historia sobre la hybris masculina, la ambición, la soledad... existen referentes míticos si el protagonista es hombre, reconocemos el patrón, lo disfrutamos. Sin embargo, su novela Falkner ha pasado sin pena ni gloria a la historia, siendo, según su autora, su mejor obra. Quizá no en cuestiones de estilo puramente técnico, pero sí en cuanto intención e imagen que propone de mujer fuerte, libre, que soluciona situaciones complejas y traumáticas sin necesidad de violencia (protagonista con el mismo nombre que la novia de Frankenstein). No existen referentes, no reconocemos ningún patrón. No es lo que el lector medio esperaba, no es socialmente admisible. No es mito, no forma parte de ningún estereotipo aceptado acerca de la mujer. Es subversiva. Por lo tanto, hay cierto alarde de épica y mito, sino en su literatura, si en la vida de Mary Shelley y, por supuesto, en la de su madre, Mary Wollstonecraft.<sup>351</sup>

---

<sup>351</sup> Gordon, Charlotte. *Mary Wollstonecraft. Mary Shelley. Proscritas románticas*. Barcelona: Circe, 2018. 472, 473. Impreso.



Repasemos algunos de estos arquetipos o imágenes icónicas que durante el siglo XX han definido la imagen y, por lo tanto, las actitudes e idea que de sí mismas han elaborado las mujeres. Desde luego, en los medios que estamos analizando, están muy presentes. La feminidad se volvía sumisa por culpa de estas enseñanzas. Aunque, todo hay que decirlo, el cine no comenzó anulando o dejando en segundo plano a la mujer. El cine mudo generó una serie de personajes icónicos, tipos femeninos de gran poder. La *vamp*, la vampiresa, la devoradora de hombres, defendida por la gran Theda Bara, que como ella misma decía: “por cada mujer vampiro hay diez hombres del mismo tipo, hombres que cogen todo de las mujeres: amor, devoción, belleza, juventud, y no dan nada a cambio”. La V de *vamp* es también, para Theda Bara, V de venganza. Un ataque al dominio del hombre, a la monogamia impuesta a la mujer mientras él es polígamo fuera del hogar, un enfrentamiento entre *glamour*, terror y exotismo (Theda Bara juega de forma maliciosa con *Arab Death*)<sup>352</sup>. La liberación de la mujer puede comenzar desde la libertad sexual, aunque a esto se le dé la vuelta posteriormente y se proponga en el cine la *femme fatale*, erótica y terrible, inteligente pero amoral. Y nunca tan inteligente como el héroe varón. Sin embargo, ahí tenemos a mujeres que toman el papel de los hombres, *La venus de las pieles* de Rachilde, aunque terrible en su situación de dominio sobre un hombre, sadomasoquismo literario inverso a las propuestas actuales como *50 sombras de Grey*. La mujer se muestra perversa, las sufragistas quieren acabar con la lacra de la prostitución y, curiosamente, muchos hombres se sorprenden, asustan, dudan y caen en la homosexualidad al huir del hogar y de los prostíbulos. Sin embargo, tras estos inicios del cine, fundamentalmente europeo, con protagonistas femeninas fuertes y libres, los americanos maquillarán a estas *sex-symbols*, seguirán siendo manipuladoras, deseables, pero bajo control. Así llegó Rita

---

<sup>352</sup> Expósito García, Mercedes. *De la garçonne a la pin-up. Mujeres y hombres en el siglo XX*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2016. 35-39. Impreso.

Hayworth<sup>353</sup>. No sólo cambiaron su imagen, sino que esta mujer libre vería como las nuevas películas americanas cambiaban su destino, de acabar sola y feliz, consciente de sus actos y de lo que quiere, no alcanzará su felicidad hasta que claudique y se case o encuentre un novio que la quiera. Muchas películas antiguas, de los años 20 y 30, sufrieron *remakes* que cambiarían los desenlaces de las historias precisamente así, con enlaces matrimoniales. La mujer, como insiste Molly Haskell, debe permitir que se reconozca el ego del varón, pero no el suyo, que debe permanecer oculto; y esto se entiende tanto para el personaje a interpretar como a la imagen de la actriz que lo interpreta. Es más, se consideraba que un papel en el que una mujer pudiera desarrollar su personalidad debía conseguirse a través de adoptar un rol masculino. De este modo, para los americanos, el cine europeo, y el modo en que presenta a la *vamp* o la *femme fatale*, resulta una creación “mítica”, como expresa Haskell. Una idea lejos del ideal masculino de protagonista enfrentado a la muerte. La idea del mito femenino en el cine de la *femme fatale* se mueve en torno a la idea del ciclo vida-muerte, con la mujer vestida como una prostituta, una peligrosa *sex goddess*, *muse*, *earth mother*<sup>354</sup> (parece que siempre regresamos a la diosa ctónica). El cine trató de mantener el *statu quo*, con la mujer en casa; el cine presentó la imagen de esposa para proteger a la mujer del hombre, pero también para protegerla de las excepciones, que las había. Haskell enumera: Katherine Hepburn, Rosalind Russell, Bette Davis, Marlene Dietrich.<sup>355</sup> Haskell también destaca la diferencia entre las actrices americanas y europeas. Las europeas son mujeres de verdad antes que celebridades; las americanas identifican a la

---

<sup>353</sup> *Ibid.*, 70.

<sup>354</sup> Haskell, Molly. *From Reverence to Rape. The Treatment of Women in the Movies*. New York: Penguin Books Inc, 1975. 5, 57, 103-104. Impreso.

<sup>355</sup> *Ibid.*, 160, 161.

persona real con el arquetipo de la pantalla, creando un perverso mito de la actriz de cine, a la que tantas mujeres deseaban parecerse.<sup>356</sup>

Mientras, las mujeres de alta sociedad se convertían en imagen a imitar (insistimos en esta característica del mito), en modelos para el resto de mortales. Y aquí llegó Coco Chanel, que más que desear convertirse en mito o icono, tan solo deseaba poder dedicarse a lo que quería, diseñar moda. No sospechaba la importancia que alcanzaría en la liberación de la mujer. Su arte era una manifestación artística y política que refleja un momento histórico. Coco Chanel quería vivir libre y disfrutar, no es de extrañar que su moda derivase a una imagen andrógina, cortándose el pelo, evitando las curvas, en un alarde de masculinidad disfrazada, ejerciendo de hombre: fumando y bebiendo en público. De ahí el icono que generó, la *garçonne*, feminización de *garçon*, chico, del francés. Es cierto que se criticó a Chanel porque su creación era solo moda, lo cual es injusto. Es cierto que no se planteó una lucha social, no se posicionó de forma pública, pero a nivel personal es todo un ejemplo, al ser libre, al enfadarse cuando dependía de su pareja y siendo autónoma a todos los niveles. La imagen, la moda, tiene importantes repercusiones en la ideología; el cine, la moda, la política, se inmiscuirían de nuevo tratando, una vez más, de destruir esta imagen que favorecía la autonomía y despertar femenino<sup>357</sup>.

Recordemos el momento en el que estamos, periodo de entreguerras, segunda guerra mundial y la vuelta a casa de los hombres. Durante un tiempo se permitió (se engañó) a la mujer haciéndola sentir necesaria, parte de la maquinaria bélica, trabajando

---

<sup>356</sup> *Ibid.*, 280.

<sup>357</sup> Expósito García, Mercedes. *De la garçonne a la pin-up. Mujeres y hombres en el siglo XX*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2016. 133-135, 156-157. Impreso.

en las fábricas. Además, cuidando de los niños en el hogar y de los soldados como enfermeras. La guerra acaba, los hombres regresan, y la mujer debe abandonar las fábricas tras sentirse realizada como trabajadoras y parte activa y necesaria de la sociedad. Las que continúan trabajando será en trabajos menores, peor remunerados y no cualificados. Pero se había conseguido algo más, Rita Hayworth, Jane Mansfield y otras habían cambiado la imagen de la mujer. Dependiente, sumisa o bobalicona, siempre sexualizada, perfectamente maquillada, peinada y vestida, realzando curvas, inventando el sujetador de copa alta. La mujer comienza a depender de una imagen que no solo exige una estética muy determinada y sexualizada, implica también una actitud de sumisión al hombre, de provocar su deseo. De permanecer en casa y esperarle mientras prepara una tarta. Ha nacido la *pin-up*. Las ilustraciones de Gil Elvgren definen el estereotipo, precediendo a Marilyn Monroe, marcando una imagen que aún pervive. Lo más importante, ha anulado la libertad de *garçons*, *flappers* o *bob-cuts*, de cualquier sufragismo. Han iniciado un camino que hoy día apreciamos en la televisión: ser tonta, ser una *Barbie*, es ser *cool*. Aúna las dos mujeres que el hombre desea poseer: la esposa y la prostituta, en un proceso de mitologización de ambos conceptos.

Un icono de la época, de la segunda guerra mundial, cuando se llamó a las mujeres a las fábricas, vestidas de forma impoluta y *sexy*, es la de Rosie la Remachadora, *Rosie the Riveter*. Una de las imágenes icónicas del empoderamiento de la mujer, vestida con pañoleta de trabajo a topitos, que cada cierto tiempo vuelve a estar de moda, puño en alto marcando bíceps. Desde luego es una imagen poderosa, pero quizá no hizo referencia en un principio a la liberación de la mujer, aunque hoy reproduzcan la imagen con intención de empoderamiento Beyoncé, Pink, Kendall Jenner o Cristina Aguilera. En 1942 se compuso una canción a esta Rosie que sonó en todas las emisoras americanas. ¿Qué quién era Rosie? En principio un cartel,

propaganda, la imagen de una mujer que entraba a trabajar en las fábricas de munición para la guerra. Sin embargo, apareció una Rose Will Monroe que encajaba perfectamente en el papel para las películas promocionales que trataban de animar al trabajo a las mujeres. No fue un mal ejemplo, llegó a ser piloto, aunque tuvo que dejarlo tras un accidente de cierta gravedad. Estas Rosies de las fábricas se presentaban como mujeres preocupadas por servir a sus hombres en el frente, por cuidar su imagen, que en algunos casos llegaba a parecer la de una *pin-up*. Basta buscar en internet y descubrir cómo hoy muchas famosas imitan la imagen, parece que empoderarse implica estar sexy, lo cual no es necesario, es contingente, cada una va como le da la real gana.

En el siglo XIX se supuso la histeria como enfermedad femenina, ya hemos visto como las mujeres, encerradas en el hogar, caían enfermas culpa de esta vida. Lo mismo ocurrió con la *pin-up*, la mujer de clase media americana, viviendo en sus barrios residenciales, llevando a sus niños a clase, participando en algún mercadillo benéfico y adquiriendo tecnología de última generación para sentirse parte del progreso y útil a su marido: hornos, lavadoras, aspiradoras etc. Una serie de televisión, que sin ser mitología le da un buen repaso a este estereotipo, fue *Mujeres Desesperadas*, *Desperate Housewives*, donde un grupo de vecinas/amigas se pelean, enferman, caen en depresión, alcoholismo o peligrosas relaciones extramatrimoniales. El barrio donde viven se llama *Wisteria Lane*. Y cito esta serie ya que da pie para hablar de Betty Friedan, que descubrió el pastel en un libro feminista imprescindible aparecido en 1963: *La mística de la feminidad*<sup>358</sup>. Friedan alude a la nueva ama de casa empeñada en hacer un gran trabajo, un ejemplo es la serie *Embrujada*. Una imagen dulce, amable, *sexy* sin molestar, entre cuatro paredes. La política había conseguido, como ya hemos visto en páginas

---

<sup>358</sup> Friedan, Betty. *La mística de la feminidad*. Madrid: Ediciones Cátedra/Universitat de Valencia, 2016. Impreso.

anteriores, acabar con los rojos en el cine, pero también expandía como un virus esta nueva imagen de la mujer. La publicidad, fuese de electrodomésticos, ropa o cigarrillos insistía en el icono. Las mujeres se acostumbraron a ir al *High school* o al *College*, pero con el único fin de conseguir marido, a partir de ahí su vida social se reducía, su vida laboral desaparecía. Las mujeres se culpaban de su exceso de apetencia sexual, de sentirse tristes o vacías, las mujeres caían en el alcoholismo o intentaban estudiar en casa, pasando de una idea peregrina a otra. Las mujeres tenían aventuras y se culpaban. Las mujeres se sentían mal. Y eso es lo que descubrió Friedan en las conversaciones con sus amigas, “el malestar sin nombre”. Una imagen, el icono impreciso, una idea mística, un mito acerca de lo que debe ser una buena mujer. La han convencido de que es lo correcto y de que así es feliz, o debe serlo. No hay mejor esclavo, esclava, que aquel que no reconoce que lo es. La imagen perdura, el mito contribuyó a una perniciosa idea, la liberación de la mujer es sexual. Únicamente. Y de forma dirigida al disfrute del hombre. A ser observada. A ser consumida. En la vida real, en el cine, los cómics, las series, las novelas. Un nuevo arquetipo. Antes de ser plena como mujer, hay que ser plena ante el espejo, las necesidades impuestas a nivel estético hacen perder tanto tiempo, energías y desgastes emocionales que acaban horadando su autoestima y opciones laborales. ¿Es cuantificable el tiempo y cansancio emocional de estar siempre atractiva? Una técnica de anulación perfecta.

Alrededor de los años 50, había cómics para chicos de todo tipo de géneros: deportes, bélicos, *cowboys*, héroes selváticos, fantasía, capa y espada... para chicas muchos menos. Fundamentalmente dos: secretarias y enfermeras. No directoras y doctoras, evidentemente. Solo en tema de enfermería, en un rápido vistazo en internet, se puede encontrar: *Nurse Betsy Crane*, *Registered Nurse*, *Nellie the Nurse*, *Cynthia Doyle Nurse in Love*, *Linda Carter Student Nurse*, *Night Nurse*, *Girls in White*, *Girls*

*Love, Modern Love* etc. Las portadas son *pin-ups* de cinturas imposibles y labios delineados vestidas con cofia y minifalda blanca. Llorando por el amor de un doctor, siendo objeto de miradas desencajadas de pacientes que reviven al verlas.

Pero no es este un mensaje encapsulado en sus cómics de chicas, sino que se abre a todo tipo de imagen pública. Sí, a lo largo de todo este trabajo se comentan las obras que nos llegan de Estados Unidos, como ya se ha explicado porque definen en este momento las ideas a transmitir, modelos e iconos, pero en otros países también se producen imágenes que, no es casual, imitan el modelo americano. En España la imagen de la *pin-up* perfecta, la ama de casa monógama, de cintura de avispa, también existía en revistas y cómics. Como *Mis chicas*, donde se dirigía a las niñas mayores de siete años hacia la feminidad deseada, abriendo camino a *Lupita, Mariló, Gran Hotel* o la conocida *Florita* a finales de los años cuarenta y principios de los cincuenta, o más adelante *Lilian, azafata del aire*. Como dice Moix, un *apartheid* educativo entre chicos y chicas, donde, incluso cuando se trataba de dar cierto heroísmo (muy patrio) a las niñas, estas acababan siendo rescatadas siempre por un chico, como sucedía en *Antoñita la Fantástica* o *La Pequeña Patriota*. De nuevo, enfermeras, no heroínas, la mística de la feminidad aplicada a nuestras cerradas fronteras, en una suerte de realismo que no era más que un burdo idealismo burgués. Imagen estudiada de elegante feminidad, superficial y estúpida. El cruce de piernas, la forma de coger una taza, de reclinarsse; en el interior de las revistas, patrones de modelitos<sup>359</sup>.

Y, antes de dar paso al siguiente punto, en torno a la imagen pornográfica, recordar una perversión sobre la ya perversa *pin-up*. La imagen de ama de casa, cada vez más neumática, inspira a Hugh Hefner para desarrollar dos conceptos: la Mansión

---

<sup>359</sup> Moix, Terenci. *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera, 2007. 183-198. Impreso.

*Playboy* y a la *Playmate* o Conejita. Una performación curiosa, donde el ama de casa pierde el poder que se le “otorgaba” como organizadora del hogar, pasando a manos del hombre masculinizar el entorno, dando muestras de dominio absoluto del entorno habitable, interior; una utopía, una isla encerrada en una casa. El soltero poderoso, libre, sexual, que reduce a prostituta a la que antes jugaba también el papel de esposa. La *Playmate* vive en la mansión, aprende una serie de conductas y rutinas, una geisha hipersexualizada. Hefner parecía consciente del proceso de mistificación de la imagen del hombre, por un lado, y de la *Playmate* por otro. Epítome de una *pin-up* absolutamente indefensa. De hecho, a partir de los años ochenta, Hefner hizo fortuna simplemente con las boutiques donde las adolescentes compraban productos para imitar la imagen de las portadas de sus revistas.<sup>360</sup>

#### 5.7.4. EL *PORNOMITO* COMO EXCUSA. MESALINA(S)

Hay quien explica eso de “consumir” prostitución con aberrantes argumentos. No tiene cabida aquí, nada que ver con el tema de esta tesis, a pesar de que la cultura reproduce unos patrones e imagen de la mujer que llevan a rebajarla, a potenciar la violencia y la dominación de *lo otro*, cualquier ente que sea ese *otro*. En torno al 39% de los hombres españoles ha consumido o consume prostitución<sup>361</sup>. Llamarlo consumidor duele; la propia estadística, tal cual es presentada en según qué medios, deshumaniza.

---

<sup>360</sup> Preciado, Beatriz. *Pornotopía. Arquitectura y sexualidad en “Playboy” durante la guerra fría*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2010. Impreso.

<sup>361</sup> Cifra aproximada según las fuentes consultadas. En cualquier caso, no varía demasiado, lo que no es muy alentador.



La actriz porno dificulta la visión del problema. Muchos, y muchas, asumen que la actriz porno lo es por decisión propia, que disfruta y expresa su deseo y su libertad a través del sexo, en ocasiones extremo y ninfomaniaco. El porno está dirigido casi de forma exclusiva para hombres, en un alto porcentaje dominando la situación, siendo la mujer deseo del hombre, sin voz ni voto. En un porcentaje tampoco precisamente bajo sufre humillaciones y es tratada con violencia, simulación de violaciones y malos tratos. La imagen de la actriz porno es un mito contemporáneo perverso, deseo sexual de muchos hombres que pueden expresar su deseo más atávico de posesión con libertad, pues *esa mujer* se dejaría hacer, de forma pasiva, disfrutaría mientras él exige y goza. Chuck Palahniuk describió el mundo de una actriz porno sin perderse matices en *Snuff*<sup>362</sup>.

En la novela, Cassie Wright es una actriz porno de cierta edad, y ante su inminente retirada, decide batir el récord: una película donde realiza el coito con seiscientos hombres, uno tras otro. Todos ellos aguardan su oportunidad, algunos fanáticos, hombres que no esperan hacer nada más importante en su vida. Actores que desean relanzar su carrera, los que se enamoran de una imagen idealizada, el que cree ser el hijo que la actriz dio en adopción. Primer mito en estudio, la madre. Mito acerca de la mujer, pues nadie ve a una actriz porno como madre, pues anula su sexualidad libre, salvaje y sin compromiso, además de estropear su figura. Son como diosas, intocables en ese sentido, ajenas a la mundanidad de una mujer normal. La puta fuera del hogar, la que se disfruta en esa hornacina mística de la pantalla. Cassie fue violada con diecinueve años, drogada por un actor porno, uno que espera a la cola con el número seiscientos. Muchas de estas actrices empiezan así, sin trabajo, se dejan engatusar, muchas son tratadas como prostitutas y traídas de otros países, o deben

---

<sup>362</sup> Palahniuk, Chuck. *Snuff*. Barcelona: Mondadori, 2010. Impreso.

dinero o son chantajeadas de mil formas. Una vez dentro, no pueden salir. El hombre en cambio domina la situación, su virilidad es recompensada, es admirado por la calle, se muestra como triunfante. Domina.

El asunto del récord no es nuevo, el tema de liberarse a través de la sexualidad tampoco, la única vía, quizá, de hacerse fuertes. Al menos en determinadas ocasiones; en un mundo de hombres, un mundo que sexualiza, la sensación de controlar esa sexualidad puede dar una falsa sensación de dominio. Mesalina fue entregada por Calígula al viejo y “corto de luces” Claudio quien, cuando nadie podía esperarlo, llega a ser emperador. Así lo cuenta Palahniuk en la novela, cómo Mesalina, humillada en su matrimonio se dedicaba a consumir amantes sin medida. Como juego, hasta al más feo que encontrase. Como demostración de poder y libertad, compitió con Escila (sí, llevaba el nombre del monstruo que casi acaba con Ulises), la más famosa prostituta romana, a ver quién se acostaba con más hombres en una sola noche. Mesalina, una joven obligada a casarse con un viejo como broma pesada. Annabel Chong, ya en el siglo xx, fue una hermosa e inteligente joven que, en sus años en la universidad, fue violada en grupo. Su carrera intelectual se truncó, Annabel decidió embarcarse en el porno como liberación de su persona, de sus deseos sexuales, como empoderamiento. Batió el récord: doscientos cincuenta hombres en una sola grabación.

Cassie no importa, es una llave a la fama inmortal de pertenecer a la película de los seiscientos, no importa hasta el punto de que nadie se preocupa de un peligro real, la muerte por embolia vaginal. Una burbuja de aire podría entrar en el torrente sanguíneo y matarla. Quizá estropee la película, pero en el ámbito mítico es un acontecimiento, ¿quién matará a la diosa? No es una mujer, es una actriz porno. Un ser dependiente de una imagen que exige perfección física, aunque se ha transformado en una compleja y perniciosa deconstrucción de la anatomía femenina. Algunas de estas actrices son

monstruos que exageran los rasgos sexuales hasta la caricatura, hasta el monstruo. Cassie, como muchas otras, sufre. Una vez grabada y reproducida miles de veces, no escapa de su condición. Cassie finalmente muere en una alegoría frankensteiniana, él dado a la vida por el rayo, ella a la muerte. El número seiscientos muere de infarto mientras la penetra; los enfermeros aplican las palas para reanimarlo antes de separarla del todo del hombre. Han muerto. Como espectadora, tenemos a una joven que es la verdadera hija de Cassie Wright, una chica que odia a su madre por darla en adopción. Y no sólo por eso, sino por haberle dado un nombre horrendo: Zelda Zonk. Marilyn Monroe, la *pin-up*, el deseo de tantos, el trofeo de Kennedy, el mito sexual, se ponía unas gafas oscuras, una pañoleta y se limpiaba el maquillaje. Se escapaba, huía, se perdía en las páginas de un libro como el *Ulises* de Joyce; o eso dicen. Marilyn, cuando le preguntaba el recepcionista del hotel por su nombre, respondía: Zelda Zonk.

#### 5.7.5.POSTDATA OPTIMISTA

Prefiero entenderlo como optimista tras exponer este largo capítulo. En primer lugar, deseo justificar su extensión. El tema permite extrapolar conceptos tanto negativos como positivos (incluidas posibles interpretaciones) de la presencia de lo femenino en la mitología clásica, así como su traducción a las narraciones contemporáneas. Además, no es sólo una adaptación de nuestro “inconsciente colectivo”, sino los posibles intentos de proponer o procesar una imagen determinada de la mujer en la sociedad, por lo que también entramos en el ámbito ideológico, ético, en relación a las sociedades actuales. Además, el tema de *la mujer* permite trabajar mito, arquetipo o narración ligado a conceptos como icono, imagen, publicidad, género. Entre el arquetipo mítico y el icono estético que se genera con una determinada intención hay

una relación evidente. Intento mostrar cómo ha existido y existe una intención de romper los moldes y generar un nuevo mito.

De nuevo, necesito remitir a los talleres y charlas impartidas. Valoro especialmente los hallazgos compartidos y espero que tengan cabida en una tesis. Sin complicar el argumento, comentar aquellas narraciones que nos parecen poco míticas. Esperamos acción, y resolución de problemas a través de la fuerza, a pesar de los contenidos morales o espirituales que haya detrás. *La llegada*<sup>363</sup>, de 2016, supone una invasión extraterrestre peculiar. Miedo, incertidumbre ante enormes naves espaciales flotando a unos metros del suelo. No agreden, no se comunican, pero esperamos lo peor. Cuando conseguimos entrar, nadie pone impedimentos, encontramos una sala enorme, un espacio vacío, libre de objetos que confundan nuestro pensamiento. Una pared translúcida, enormes criaturas tentaculares. Cualquiera podría asustarse si rememora a Cthulhu y a Lovecraft, pero no es esa sensación. Se expresan con extraños símbolos dibujados en la pared, como tinta de calamar estilo Rorschach. Es una mujer la que calma la situación al comprender el modo en que se expresan estos alienígenas. Un ejercicio tanto de empatía (estereotipo femenino) como de genio intelectual (masculino). No es necesario en este momento avanzar el final del filme, quizá comentar que la maternidad también es un tema que entra en juego. En cualquier caso, puede ser una más que interesante propuesta de mito: aquel donde no es necesaria la violencia o la acción física para llegar a un desenlace óptimo, transmitir una moraleja, presentar una metáfora de lo que somos.

---

<sup>363</sup> *La llegada -Arrival-*. Dir. Denis Villeneuve. Amy Adams, Jeremy Renner, Forest Whitaker. FilmNation Entertainment, 21 Laps Entertainment, Lava Bear Films, 116 min. Estados Unidos, 2016. Fílmico.

Dentro de la búsqueda de la deconstrucción del mito clásico, tenemos varios ejemplos, algunos ya los hemos visto, y veremos más al hablar de *Star Wars*, donde se propone de nuevo el tema del género. He preferido no incluirlo aquí ya que debía comentar la saga en varios aspectos que siempre están relacionados. He comentado la presencia en los cómics de Hulka, *She-Hulk*, prima de Hulk, con cierto tono de crítica, lo cual tiene sentido, a pesar de la enorme calidad y cierta crítica implícita dentro de sus propios cómics<sup>364</sup>. En un primer momento, al crear al personaje, se pretendía patentar la versión femenina de Hulk, nada más. Grande, guapa y verde, pero salvaje. Si el título de su primo era conocido como *The Incredible Hulk*, ella era *The Savage She-Hulk*, consciente, sin perder la cabeza como el gigante esmeralda, pero muy atractiva físicamente. Pasó, gracias a John Byrne, en los ochenta, a convertirse en una ingeniosa y humorística *sex-symbol* conocida como *The Sensational She-Hulk*. Y, tras diversas reinversiones estéticas y de trama, llegamos a la última versión: *Deconstruida*<sup>365</sup>. Nos encontramos con una Hulka que ha pasado por muchas cosas, en momento de crisis. El poder se muestra, como en el caso de su primo, agresivo visualmente, mostrando un interior dolido, acosado. Como el primer Hulk, se vuelve gris, no verde, la ropa hecha jirones, ya no vemos sus impolutas y sensuales mallas. Los guionistas lo tenían claro, debían deconstruir al personaje. Entendamos, así me gusta hacerlo, deconstrucción como análisis, búsqueda de las partículas elementales, decodificación de mitemas para decidir si es necesaria una reconversión de las mismas. Aunque, todo hay que decirlo, vuelve a ser verde.

Algún otro detalle que comprobamos puede ayudar a predecir las características de una determinada historia y personajes de la misma. Es cuestión de estadísticas. En

---

<sup>364</sup> *Carta de amor a Jennifer Walters*, en Eguía, Xan. *Alien. Una teoría sexual. Género, monstruos y ciencia ficción*. A Coruña: ediciones ablu, 2016. 55-60. Impreso.

<sup>365</sup> Tamaki, Mariko; León, Niko y Talajić, Dalibor. *Deconstruida*. Girona: Panini Comics, 2018. Impreso.

España la comparativa entre lectores y lectoras es directamente proporcional a la edad: cuanto más jóvenes, más chicas leen. De hecho, en la adolescencia ellas leen más que ellos. Dentro de la novela juvenil, trilogías que han sido llevadas con éxito al cine definen patrones muy claros, basta prestar atención. Comencemos con la excepción: la saga de *Crepúsculo*. Una mujer, Stephenie Meyer, convierte en *best-seller* una saga con protagonista femenina y llena de hombres lobo y vampiros. Los guiones de las películas fueron escritos por otra mujer, Melissa Rosenberg. Meyer pertenece a la Iglesia de Jesucristo de los Santos de los Últimos Días, por lo que al casarse decidió quedarse en casa a escribir y cuidar niños. Su personaje, Bella en *Crepúsculo*, es una chica que encaja en el patrón de tísica sublime, dependiente de que los chicos la ayuden, salven y dirijan su vida a la consecución del amor romántico.<sup>366</sup>

Más ejemplos: *La quinta ola*, invasión extraterrestre en una película con protagonista femenina. Ella tiene que cuidar a su hermano y lo pierde a las primeras de cambio. Dos chicos para un triángulo amoroso, dudas, amor romántico. Ella no resuelve situaciones, son ellos. Escrita por un hombre, Rick Yancey.

Saga *Divergente*. Escrita por una mujer, Veronica Roth, género distópico con protagonismo femenino. Ella sabe quién le gusta, aunque tiene más de un pretendiente. Decidida, sabe escoger su camino y es resolutiva.

---

<sup>366</sup> Es cierto que toda esta nueva mitología/literatura protagonizada por chicas asume la “necesidad” de insistir en el romanticismo. Tomemos en cuenta dos factores. En primer lugar, si a las chicas se las educa en esta línea desde pequeñas, su gusto ha sido educado, dirigido, en esta línea. Es complicado cambiar el gusto de la gente, depende de sus hábitos, educación, ideología... En segundo lugar, las estadísticas. Es decir, las escritoras apenas suponen un porcentaje relevante dentro la literatura clásica que se publica hoy en día. Y son un porcentaje muy pequeño en cuanto a lo que se denomina literatura contemporánea, un 22.7% de las autoras se dedica a dicha literatura, frente al 50% de autores masculinos. Destacan en cuanto a las publicaciones de literatura romántica, casi un 60% de todas las autoras frente al 3% masculino. (Recordemos, y es importante, que en este país las mujeres leen y compran más, además de visitar más habitualmente las bibliotecas.) Hábitos lectores, ideológicos, objetivos de venta. Estos datos recogidos en Lozano Mijares, Pilar. Pról. Belén Gopegui. *El papel de las mujeres en la literatura*. Madrid: Santillana, 2017. 77-81. Impreso.

En *Los juegos del hambre* sucede algo similar. En esta versión distópica de Diana cazadora, portando un arco, Katniss Everdeen es la protagonista indiscutible. Escrita por Suzanne Collins. Escapando del mito del amor romántico.

No me atrevo a criticar la calidad literaria de estas novelas. Son mejorables, sin duda. Pero queda demostrado que las nuevas lectoras están transformando el mercado, reclamando su lugar como consumidoras, escritoras, guionistas o directoras en géneros que antes no consumían. Si comento estos ejemplos en particular es porque son los mitos de moda, los que llegan a una mayor masa de gente, tanto chicas como chicos. Novelas y cómics, no sólo Hulka, también hemos mencionado anteriormente a Ms. Marvel. Y, desde luego, recordar que sí, ha habido grandísimas escritoras de ciencia ficción o fantasía, como Ursula K. Leguin. Y muchas en España, en este mismo momento.

Hay otros curiosos datos respecto al mito y a la figura femenina. La religión, incluso la iglesia cristiana o la islámica, se está encontrando con voces críticas tanto de sus fieles como por parte de miembros de las iglesias. La lectura e interpretación de la Biblia, por ejemplo, está llevando a las mujeres a reclamar su participación en los actos litúrgicos, por lo que nos encontramos con mujeres párrocos, curas o rabinos, con la consiguiente necesidad de apertura en la nomenclatura religiosa. O la nueva lectura de María de Magdala, la primera “apóstola”. Y todo esto tras la presencia de Papas como Juan Pablo II, que publicó la *Ordinatio Sacerdotalis*, en la que deja claro que la iglesia no tiene la facultad de otorgar a las mujeres el orden sacerdotal, de forma definitiva. Benedicto XVI, además, bloquea el nombramiento de la teóloga alemana Teresa Berger para la cátedra de liturgia en Bochum, Alemania, por demasiado feminista; también destruyó obras escritas por teólogas como Lavinia Byrne, que defienden el derecho al sacerdocio de las mujeres; excomulgó al obispo Rómulo Antonio Braschi por haber

ordenado para el sacerdocio a siete mujeres, que, obviamente, también fueron excomulgadas.<sup>367</sup>

Todo esto tiene cabida aquí ya que es una muestra más de la necesidad de búsquedas más allá de lo conocido aquí y ahora. Lo trascendente, la explicación última. Otras personas lo encuentran en el arte. Y otras, si las iglesias se niegan a abrirse a un mundo más justo con la mujer (y LGTB, no lo olvido), buscan nuevos mitos en otras partes. Sin ir más lejos, en España hay una iglesia del culto llamado neopaganismo germánico<sup>368</sup>, u *odinismo*, o se regresa incluso al culto celta de las brujas, las *wiccas*<sup>369</sup>, sacerdotisas brujas paganas. Rehúso todo intento de hacer un listado acerca de todo posible culto que implique una búsqueda de espiritualidad ajena a las iglesias “oficiales”. Por extenso y, en este trabajo, innecesario. Pero están, y son otra forma de mito.

---

<sup>367</sup> Referencio aquí un curioso libro, que de alguna manera pone el foco de atención en este tipo de temas. No me planteo el rigor del mismo, sí la puntería afinada en la búsqueda de datos muy útiles en torno a las mujeres y las religiones. “Apóstola”, así en el texto citado. Alba, Yolanda. *Sacerdotas. La mujer en las diferentes liturgias y religiones*. Córdoba: Editorial Almuzara, 2018. 170, 205, 206. Impreso.

<sup>368</sup> <http://asatru.es/>

<sup>369</sup> Alba, Yolanda. *Sacerdotas. La mujer en las diferentes liturgias y religiones*. Córdoba: Editorial Almuzara, 2018. 284. Impreso.



## 5.8. DE EXCÁLIBUR AL SABLE LÁSER

No podía faltar en este trabajo *Star Wars*. De toda la ciencia ficción, de todos los mitos contemporáneos contextualizados en viajes espaciales y rayos láser, ninguno ha sido creado con mayor ánimo de forjar, precisamente, un mito. Tiempo mítico, un futuro de prodigios tecnológicos en lo que anuncia como un pasado lejano en el tiempo y el espacio. Es difícil aportar algo sobre el asunto cuando el propio George Lucas ha reconocido la enorme influencia de la obra de Joseph Campbell; además de géneros que entendemos como mitos americanos, como el wéstern, o el cine de Akira Kurosawa<sup>370</sup>. Se ha repetido hasta la saciedad el camino de Luke Skywalker a través del monomito de Campbell, paso por paso, además de posibles relaciones con los templarios, el medievo o culturas orientales.

He intentado aportar algo diferente al tratar el tema enfocándolo desde el Grial y el ciclo artúrico<sup>371</sup>. Quizá afán de buscar una alternativa menos explotada. O quizá porque el propio Lucas ha reconocido su pretensión de crear mitología (objetivo cumplido, si se me permite) en tiempos necesitados de nuevos héroes, épica o de emociones y actitudes más espirituales por el mundo que nos rodea. De ahí mi interés en el Grial y Arturo. He relacionado superhéroes con conceptos míticos centrados en la naturaleza o la religión, ahora toca el turno al universo *Star Wars* con el ciclo legendario del rey Arturo, lo que implica una miscelánea de historia, literatura, suplantación de creencias. Y es que sí hubo una superposición o imposición del cristianismo en la

---

<sup>370</sup> Sí existe una evidente influencia estética del samurái, de Japón. El honor, sociedades aristocráticas guerreras, obediencia a un líder, pero no es más que una cuestión de pasión por parte de Lucas que no remite a una esencia mítica. Para eso deberíamos estudiar los *47 ronin* o “los siete samuráis que tomaron Tebas”, o algo así. La referencia tendría más contenido mítico, aquí es, fundamentalmente, estético. Incluso, digresión absurda, me da que pensar ese sable láser sencillo, sin guarda, que por grosor y tamaño parece una espigada katana; nada que ver con la templaria tizona láser de Kylo Ren, con guarda en forma de cruz.

<sup>371</sup> Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. 83-95. Impreso.

mitología europea. Por momentos enfrentada, por momentos mixtificándose o suplantando elementos paganos por cristianos<sup>372</sup>. Pero también es interesante recordar cómo el rey Hákon Hákonarson, el Viejo, quiso traducir las sagas artúricas de Chrétien de Troyes al noruego en su deseo de acercarse al mundo cortesano medieval<sup>373</sup>. Otra evolución diferente de un Arturo más vikingo. Y este es otro de los puntos que deseo destacar: la mitología no tiene un punto de inflexión o corte donde se convierta en objeto de estudio de culturas pasadas. Permanece viva. En evolución constante. Prometeo se transformó en Frankenstein, en Banner, en Jekyll. Arturo ha pasado por las páginas de Hellboy, se ha transformado en Luke y en Aragorn, ha dado origen a mil versiones que nos traen a un elegido, un soldado, un rey, un portador de la espada. Incluso el Thor de la Marvel tiene un punto en común: sólo él podrá empuñar el martillo, al igual que sólo Arturo arrancará a Excalibur de la piedra. Como ya está explicado en las páginas citadas, cito las evidentes similitudes entre las dos narraciones de forma breve:

Arturo es cuidado por una atenta familia, mientras cree ser huérfano (lo es sólo de madre). Nuestro Arturo será Luke Skywalker. Un mago (druida, con lo que podía ser también una especie de monje guerrero) le abre los ojos y le entrega una espada que sólo él puede empuñar, además, se convierte en su guía; y aquí aparece Obi-Wan Kenobi. Arturo ocupará el lugar de su padre, el hombre más poderoso de la galaxia, o del reino, Darth Vader como Uther Pendragón (la presencia como personaje de Vader es muy superior a la del emperador, como mal abstracto). Tiene una hermana, Morgana, con la que mantiene una relación incestuosa que en la versión de Lucas se insinúa de forma inocente. En la versión galáctica Lanzarote bien podría ser el guapo Han Solo,

---

<sup>372</sup> Bernárdez, Enrique. *Los mitos germánicos*. Madrid: Alianza Editorial, 2010. Impreso.

<sup>373</sup> *Sagas artúricas. Versiones nórdicas medievales*. Ed. Y Trad. Mariano González Campo. Madrid: Alianza Editorial, 2011. Impreso.

que va por libre y es quien se queda con la chica<sup>374</sup>. Sí, Ginebra, la cual, en una economía pasmosa en la primera trilogía de personajes femeninos, fusiona con Morgana. Nos referimos a la princesa Leia. Y si tenemos dudas, remitimos al apellido de Leia: Organa.<sup>375</sup>

La búsqueda del Grial da a la leyenda su base espiritual, su base moral en busca de un bien superior. Aquí, la Fuerza. Lo interesante es que la Fuerza no responde al mito cristiano, a pesar del nacimiento maravilloso de Anakin Skywalker<sup>376</sup>. Más bien está relacionada con tradiciones orientales, por ejemplo, con conceptos como el *qi* o *chi*, la energía vital que está en todo. Bien conocido es hoy en día el *qigong* o *ch'i-kung*, y de ahí el nombre de Qui-Gon Jinn. Desde luego, no son pocas las referencias orientales a las que podríamos dar sentido, desde Padmé Amidala, *om mani padme hum*, la verdad está en el loto, famoso mantra tibetano que me chivó Salman Rushdie en los *Los versos satánicos*. O Dagobah y su relación con la forma de pagoda de la choza de Yoda y el sentido etimológico del término, “seno de los objetos”, es decir, depósito de las reliquias de Buda. Y Dooku, de *dukkha*, en el budismo “sufrimiento”. Pero no considero importante explorar ahora estas referencias de forma exhaustiva<sup>377</sup>. Como en otras ocasiones, podemos rebuscar entre las decenas de personajes y situaciones en busca de similitudes con una u otra religión o mito. Algunas parecen casuales, aunque muchos

---

<sup>374</sup> Sí, sabemos que, más que a Lanzarote, Han se parece a un *cowboy* buscando su destino en el *Far West*. Dejamos el tema para otro capítulo y no comentaremos el *spin-off* de *Solo* ya que únicamente es mito como “hagiografía” de un par de personajes de la saga, pero poco más puede aportar a esta tesis.

<sup>375</sup> No todos parecen estar de acuerdo. Martínez Rico mantiene una conversación con Luis Alberto de Cuenca, recogida en *Martínez Rico, Eduardo. La guerra de las galaxias. El mito renovado*. Madrid: Alberto Santos Editor, 2008. 263-281. Impreso, en la que el segundo sólo establece un paralelismo entre Vader/Luke y Arturo/Mordred. Eso sí, invertida, es el hijo, hombre cortés y puro, el que ataca a un padre traicionero caído en el lado de la sombra. En primer lugar, no se matan mutuamente, y tampoco veo en Luke al hijo del incesto entre Morgana y Arturo.

<sup>376</sup> Aunque Lucas en alguna entrevista se justifica comparando lo que dicen sentir algunas personas al relacionarse con potras personas o con la naturaleza, “algunos llaman a eso Dios”, Martínez Rico, Eduardo. *La guerra de las galaxias. El mito renovado*. Madrid: Alberto Santos Editor, 2008. 23. Impreso.

<sup>377</sup> Silvio, Carl y Vinci, Tony M. (Eds.). *Star Wars. Filosofía rebelde para una saga de culto*. Madrid: errata naturae editores, 2015. 229-238. Impreso.

quieren ver a Buda en Yoda, ¿mera similitud fonética? Quizá, por ser uno de los personajes icónicos, debamos mencionar el caso de Darth Vader, conocido, antes de transformarse en el Pendragón de casco samurái, como Anakin Skywalker. Los *anakim* pudieron ser griegos, colonos que provocaron graves conflictos en el Egipto del siglo XIV a.C. Ánax fue uno de sus reyes, y aseguraba Apolodoro que uno de sus descendientes, Asterio, medía diez codos. El plural de *ánax* es *ánakes*, epíteto de los dioses en general. Según los comentaristas talmúdicos, los *anakim* medían tres mil codos, nada menos<sup>378</sup>. Dudo que el concepto griego de *ananké*, como destino fatal, tenga algo que ver en la elección del nombre, pero parece tan apropiado que me cuesta no mencionarlo.

Algunos de los rasgos heroicos los entendemos de forma automática, algunas de las características de los héroes son esperadas e incluso forman parte de un lenguaje que no nos es extraño. Una de las características es el entrar en la dimensión de la aventura y por lo tanto en el camino del conocimiento a través de una situación o personaje fuera de lo normal, mágico o imposible. No están de más, al respecto del concepto de aventura, los comentarios de Victoria Cirlot al respecto del término *aventure*. Así aparece en el *Erec y Enic*, de Chrétien de Troyes, aislado en una rima, destacado, definiendo la nueva situación existencial de Erec. Ir “a la aventura”, es un “no saber adónde”, una identificación con la posibilidad extrema, a la trascendencia, en un principio asociada al sentimiento religioso cristiano. En definitiva, espiritual. Aventura que fue después asociada a la búsqueda, al destino o al azar. Finalmente, cuando el Grial entra en escena en el ciclo artúrico, se identifica al mismo con la búsqueda, la aventura, el destino; camino que conduce, por otra parte, al peligro, la soledad e incluso la muerte,

---

<sup>378</sup> Graves, Robert y Patai, Raphael. *Los mitos hebreos*. Madrid: Editorial Gredos, 2012. 126. Impreso.

tenemos ejemplo en todos y cada uno de los Jedis de la saga.<sup>379</sup> Y, como se comenta en otro apartado de esta tesis, búsqueda aventurera con mismo objetivo por parte del profesor Jones en *La última cruzada*; el Grial, sin más premio que el recto camino. La aventura mágica/mitológica/religiosa de Frodo es por el bien común y exento de recompensa alguna. La *Enterprise* de Kirk y Spock no es más que el vehículo de la aventura cuyo fin es la paz y el conocimiento; de nuevo, en esta nueva era, la ciencia sustituye a la magia o a la espiritualidad. La emoción generada en el espectador es similar.

#### 5.8.1. DE JAKKU A LA MATRIARCAL CRETA, EL CANON ROTO

Y ahora los problemas. El canon roto, la deconstrucción del héroe. Las críticas al intocable Joseph Campbell. Siempre consideré el patrón artúrico del episodio IV. Tras relacionar a Spider-man con la jungla yanomamo o a Clark Kent con Jesucristo, *Star Wars* me parecía un modelo que me esperaba paciente para tratar un ciclo legendario donde leyendas locales crecen y se fusionan, evolucionan, a partir de la llegada del cristianismo. No considero la búsqueda del grial como algo pretendido por Lucas, simplemente constato un parecido, una similitud espiritual, que ratifica determinados hechos del guion. Arturo continúa su devenir, en forma de cómics, novelas u odiseas espaciales. Pero hay más donde rascar, aunque no voy a buscar ahora similitudes con el budismo, el wéstern u otras comparaciones ni recurrir al monomito como única vía de exégesis. Lo que sí es posible es tratar las diferentes trilogías desde su ideología.

---

<sup>379</sup> Cirlot, Victoria. *Figuras del destino. Mitos y símbolos de la Europa medieval*. Madrid: Ediciones Siruela, 2005. 40, 50. Impreso.

Fernando Ángel Moreno<sup>380</sup> propone su lectura del siguiente modo: la trilogía clásica como la trilogía del héroe, siendo la lectura que el propio George Lucas propuso, la del camino del héroe de Campbell. La primera trilogía en orden cronológico narrativo (episodios I, II y III) sería la del sabio, para finalizar con el Star Wars crepuscular, en la terminología conocida del wéstern, (VII, VIII y *Rogue One*), donde se produce la deconstrucción del héroe.

Quizá, en mi opinión, la primera de las trilogías en rodarse (IV, V, VI) es demasiado familiar, casi infantil, lo que no es malo, no critico. Sí se ha hablado de lo mal rodada que está o el nulo trabajo de actores, algo que a mí me resulta imposible de ver, ya que es parte de mi infancia, mi mitología, es cuestión de fe. Es algo definitivo en mi vivencia de estos films, y creo que en el de mucha gente: hemos crecido con ellos, no son mitos del pasado, sino de nuestro pasado (reflexionaré más adelante acerca de las mitologías personales). Nos han acompañado, hemos atravesado los 80 como el Halcón Milenario saltando a través del hiperespacio hasta los 90, esa etapa extraña, oscura, de neoliberalismo, de políticas egoístas y beligerantes. Nuestra (mi) infancia se mide por un camino del héroe muy clásico y evidente, para encontrarse con una segunda tanda de películas que nos habla de repúblicas, imperios y comercio. Nos sentimos ofendidos, estafados, pero la saga nos acompañaba en nuestro crecimiento personal, en un mundo que se arrancaba el ridículo velo optimista de los 80. Cuando lanzo este comentario me refiero al cine taquillero imperante de esa década, así como a los *Billboard* musicales de la MTV, etc. Es decir, lo que vendía, lo que movía a las masas, lo que transmitía mensajes (ideologías) de forma global mientras hacía caja. Sin embargo, el propio Lucas comenta la situación de los USA en los años 90, el atroz paralelismo entre

---

<sup>380</sup> Moreno, Fernando Ángel. *La ideología en Star Wars*. Madrid: Guillermo Escolar Editor, 2017. Impreso.

Vietnam y el interés americano en Irán/Irak, el comercio sangriento por el petróleo, la financiación de Saddam Hussein<sup>381</sup>. Igual que Kylo Ren destroza su máscara, el capitalismo hace lo mismo en los 90. Ideología del Imperio. Por cierto, también se inspira Lucas, según declaraciones, en las relaciones de las repúblicas italianas del Renacimiento; planetas entendidos como estados en constante tira y afloja de tratados, negocios y conspiraciones<sup>382</sup>. El momento importa. A finales de los setenta se valoraba el individualismo, los valores en contra de lo establecido, por lo que la primera trilogía tenía un tono tan revolucionario, mientras que en la trilogía que aparece en el cambio de milenio, “es la institución la que otorga al individuo su poder”, la vida occidental es tratada como un producto y el clima cultural (especialmente en los USA) es conservador, aceptando el *statu quo*. La trilogía original se encuentra en un momento de transición histórica que se mueve entre una idea un tanto optimista de progreso de la sociedad (que se había entregado a la ciencia y el capital) y la incertidumbre ideológica del tardocapitalismo<sup>383</sup>. La segunda, para algunos, es demasiado conservadora. Coruscant, en las precuelas, se convierte en un escenario primordial que muestra el motor de nuestro mundo, la Manhattan que ocupa un planeta entero, la oficina que gestiona destinos. Eso sí, ineficaz en cuanto a la gestión de nuestras vidas, de la moral que domina el mundo. La interpretación de qué falla, si el capitalismo, el tardocapitalismo, la moral de quienes pueden dominar un sistema en un momento dado es lo que quizá nos importe ahora. Es decir, los norteamericanos pueden no dudar del valor del capitalismo global, quizá dudan de Vader, Palpatine y otros por el estilo (sea Nixon,

---

<sup>381</sup> Martínez Rico, Eduardo. *La guerra de las galaxias. El mito renovado*. Madrid: Alberto Santos Editor, 2008. 108. Impreso. Martínez Rico nos remite a [http://e.wikiquote.org/wiki/George\\_Lucas](http://e.wikiquote.org/wiki/George_Lucas), consulta en enero de 2008.

<sup>382</sup> *Ibid.*, 213.

<sup>383</sup> Vinci, Tony M. *La caída de la rebelión*, en Silvio, Carl y Vinci, Tony M. (Eds.). *Star Wars. Filosofía rebelde para una saga de culto*. Madrid: errata nature editores, 2015. 35-36, 44. Impreso.

Trump, Procter&Gamble), pero no de una lícita base moral, o ejecutiva, de dicha ideología.<sup>384</sup>

La nueva trilogía (pendientes del último episodio), más *Rogue One*, una suerte de precuela, destruye todo lo anterior. Volvemos a la aventura, a descubrir nuevos personajes, a volar en el Halcón Milenario. Incluso se repiten ciertas estructuras, desarrollo de algún personaje o situación... pero de un modo totalmente diferente. El caso más obvio es la nueva protagonista, Rey, vestida como Luke, habitante de un mundo de arena, un desierto. Pero ella ni tiene familia ni amigos. Ni un mentor, aunque finalmente le llegue una espada a las manos y se enfrente al malvado vestido de negro. Y debe robar el Halcón, no está Han para llevarla al espacio.

No es hija de reyes ni nadie ha medido su nivel de midiclorianos. Es chatarrera, y sobrevive. Y es una chica. El mismo Kylo Ren le dice a Rey que sus padres la vendieron para poder comprar bebida. Veremos si dice la verdad. Y repasando los paralelismos (entre Rey y Luke) en el episodio IV y las nuevas películas, ambos descienden a una caverna, un lugar donde enfrentarse a la sombra, para encontrar respuestas. Luke ve y se enfrenta a su padre como la tradición establece; Rey sólo se ve a sí misma, multiplicada *ad infinitum* en una serie de espejos enfrentados.

Los soldados del imperio ahora tienen voz, se les escucha hablar, a veces incluso interactúan con el resto de la acción. Uno de ellos se quita el casco, escapa, cambia de bando.

---

<sup>384</sup> *Ibíd.*, 65-69. Desarrolla algunas ideas sobre el tema que no he tratado de forma exhaustiva, simplemente me interesa el punto de vista de USA en contraste u oposición a ideologías no capitalistas. No tanto.



Esta vez el caballero Jedi/Sith sí se enfrenta a su padre; Luke había preferido redimir a su padre Vader, pero Kylo Ren decide matar a Han Solo. (Su decisión conduce al lado oscuro, pero aún no sabemos si será posible la redención).

Los héroes de *Rogue One* mueren. De forma trágica, pero humana. No son héroes griegos, no exactamente, quizá porque nadie lo espera de una saga familiar, quizá porque no hay catasterismo que valga en estas muertes. Tampoco esperamos de un líder de la resistencia que acabe con una vida a cuchilladas.

Los héroes que resuelven situaciones complicadas y de riesgo son mujeres (excepto Luke, al final). De hecho, por primera vez las mujeres están al mando en la jerarquía militar, contradicen y corrigen a los hombres, los salvan, muestran mayor sentido común, pero pelean tanto o más que ellos. Incluso Holdo, Laura Dern, se sacrifica por el bien común, y esta sí es una muerte a tener en cuenta. Una muerte esperada, que no supone una sorpresa a esta heroína griega, estoica ante su final. Quien critique esta muerte como innecesaria, argumentando que se podía pilotar la nave con piloto automático o control remoto, quizá se equivoque. No es que dicha persona no acepte el pacto de ficción, es que no acepta el pacto mitológico o ideológico. Es una bofetada al canon del mito, ya que es ella (no él) quien muere por propia decisión, sacrificándose, con esa túnica de raso, delicada, pero de caída pesada como el mármol de una estatua, con sus pliegues perfectamente definidos. Aceptando su destino. La nave explota como una estrella, catasterismo de la heroína en lo más profundo de la galaxia. El sacrificio femenino siempre ha sido una cuestión personal, una cuestión que se resuelve en la intimidad que permite el lucimiento del héroe varón. No es frecuente un sacrificio épico, bélico, espiritual o de honor a este punto. Por cierto, si no me equivoco, única explosión en lo profundo del vacío espacial en la saga donde no hay sonido alguno, además de una explosión blanca, luminosa, en un fotograma casi congelado.

Y Leia le canta las cuarenta a Poe, avezado y locuaz piloto, un héroe a caballo entre Luke y Han (sin ser, por supuesto, el gran héroe de esta nueva trilogía). Tras la descabellada batalla para destruir un Destructor Imperial al comienzo del episodio VIII, él defiende el riesgo que supuso liderar semejante ataque, sin valorar todas las muertes del ejército rebelde. La respuesta de Leia es tajante: “Hay héroes muertos, no líderes”. Más adelante Leia tiene que dormir por la fuerza a Poe con ayuda de su “pistola de fuerza”. En tono paternalista, o maternalista quizá, Holdo lo observa inconsciente y dice a Leia “*that one is a troublemaker, I like him*”. “*Me too*”, responde la princesa. Poe, por momentos, no respeta las órdenes, empuja una silla con violencia e incluso consigue que una compañera, en segundo plano, se aparte temerosa cuando éste se encara a Holdo. Y, por cierto, nos regala un par de momentos perfectos para explicar lo que significa el *mansplaining* (que Holdo esquivaba estoica y elegante).

Incluso un personaje femenino como Rose, una chica que ni es alta, especialmente hermosa ni estilosa, desinfla el acto sacrificial de Finn. Éste se lanza con un destartado *speeder*, un cacharro, en un acto suicida contra un cañón gigante. Rose lo aparta de su camino chocando contra él. La épica banda sonora se corta de golpe. Cuando él pregunta por qué lo ha hecho, Rose responde que ganarán la guerra “no luchando contra lo que odias, sino salvando lo que amas”. Como vemos, algunas de las mejores líneas de diálogo son para ellas.

Por cierto, en este nuevo mito que es el episodio VIII, los rebeldes con más de una línea de diálogo son mujeres o no caucásicos. A excepción de Luke, por supuesto. No es difícil imaginar qué sucede con los personajes del imperio. Sí, exactamente lo contrario<sup>385</sup>; detalles. Y, si volvemos a la primera trilogía, es menester recordar que

---

<sup>385</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=jI0HCHnU4Lc>

Vader, malvado caucásico, es doblado por el actor afroamericano James Earl Jones, en España, la profunda y añorada voz de Constantino Romero. El Imperio de negro riguroso, de riguroso negro Vader, paradigma del mal, frente a Luke, de pupila azul y rubio caucásico. Lo curioso es que Vader fue objeto de críticas en este sentido, tantas críticas como aplausos al convertirse en el “malote” negro, el “negrata”, figura que se potenció a finales de los setenta<sup>386</sup>. Creo que en algún lugar comento algo sobre la performación de términos en principio negativos e insultantes, algo que leí de Judith Butler; es decir, que Vader “mola”. Lenguaje, imagen, actitud, mito.

Por cierto, antes de dejar de hablar de Vader, y recordando el consejo de Campbell “la tecnología no nos salvará”, Anakin depende para su supervivencia de la máquina que sostiene su vida, máscara tenebrosa, metáfora del terrible progreso al que nos hemos encadenado.<sup>387</sup>

Y así sigue la cosa. Campbell ha quedado atrás, anclado en un pasado que quería traer de vuelta, esa espiritualidad heroica definida paso a paso, donde el héroe patriarcal se convertía en ejemplo, en modelo. Un héroe inmerso en la violencia, con papeles femeninos secundarios, eróticos o maternales, mientras trata de devolvernos a una “edad dorada perdida”<sup>388</sup>. En cualquier caso, Campbell merece el respeto de ser un vínculo fundamental entre la mitología clásica de cualquier cultura y la comprensión de nuestros

---

<sup>386</sup> Deis, Christopher. *Que la Fuerza (a ti) no te acompañe*, en Carl y Vinci, Tony M. (Eds.). *Star Wars. Filosofía rebelde para una saga de culto*. Madrid: errata naturae editores, 2015. 35-36, 44. Impreso. Trataremos al *badman* negro al hablar de los tricksters.

<sup>387</sup> *Ibid.*, 156.

<sup>388</sup> Thompson, John. «Érase una vez...» en *una galaxia muy, muy lejana: comprensión y apropiación de la épica mítica en Star Wars*, en Irwin, William, Eberl, Jason T. y Decker, Kevin S. *Star Wars y la filosofía*. Barcelona: Roca Editorial, 2016. 320. Impreso.

nuevos mitos, además de reinterpretar, por momentos a su antojo, el concepto de diosa o lo divino femenino.

Es cierto que Luke había cometido una extraña ofensa al héroe clásico al no matar al padre, rechazando la pelea, permitiendo así a Vader (*Vater*, padre en alemán, por si viene al caso) sentir su amor por el hijo, por la familia, asunto más poderoso en su interior que dominar la galaxia o manifestar una determinada ideología. Victoria a través de la paz, la no acción, *wu wei*... aunque reconozcamos que destruye la Estrella de la Muerte<sup>389</sup>. Esto es algo casi infantil, esa ocultación de los soldados y los muertos, imagino que esos cascos los deshumanizan tanto como el hecho de no hablar ni parecer pensar demasiado. Cine familiar, por paradójico que resulte. Y lo vuelve a hacer en la última entrega (VIII), al manifestarse a través de la fuerza a gran distancia, para combatir con Kylo Ren sin matarlo ni herirlo, dando tiempo a sus amigos, aliados y hermana a escapar. Luke, como enumera Ángel Moreno, rompe el mito del héroe, rompe con la tradición literaria, con el cine comercial hollywoodiense y con la tradición freudiana<sup>390</sup>. Toma ya.

Ya la anterior trilogía, la primera cronológicamente, supone un cambio respecto a cualquier estructura mítica más tradicional (una película de ciencia ficción fantástica no tiene por qué serlo, por otra parte). Sí es extraño el mensaje de que Anakin, un niño, nace de mujer inmaculada, sin intervención masculina, siendo tomado por el elegido de una profecía. El elegido que logrará el equilibrio de la fuerza. Veremos que no es así, a

---

<sup>389</sup> Si nos referimos a la ideología implícita en estos sucesos, no deja de ser un acto terrorista, aunque consideremos ¿ingenuamente? que tiene un fin justificado. No se me va de la cabeza una alegoría visual extraña: un grupo de rebeldes rojos volando por los aires el Valle de los Caídos con todos los “trabajadores” en plena faena. Por supuesto, la reflexión ya la lanzó hace tiempo Kevin Smith en su película *Clerks*, refiriéndose en particular a la Segunda estrella de la Muerte, aún en construcción y, por lo tanto, llena de trabajadores inocentes.

<sup>390</sup> Moreno, Fernando Ángel. *La ideología en Star Wars*. Madrid: Guillermo Escolar Editor, 2017. 202. Impreso.

no ser que nos acaben explicando en qué consiste dicho equilibrio. Otro mesías que resulta no ser tal (al menos es lo que le dice Oráculo película tras película) es Neo, lo veremos más adelante. Incluso las reflexiones finales en Harry Potter insinúan que no era un mesías de la magia. Así que la cuestión de los destinos es algo que también se rompe o desdibuja. No se alcanza jamás el equilibrio, no se logra un bien por la sociedad. Sí en la primera entrega, la saga del héroe, pero no en la segunda, en *Rogue One* todavía no se hace efectiva y mueren los héroes... y ya veremos en el episodio IX.

Toda esta meta-reflexión (Ángel Moreno destaca como en VII los propios personajes citan el pasado como una mitología olvidada) convierte la extensa saga en un nuevo modelo de mito. Cambiante, mutante, adaptándose a los tiempos que hemos visto cambiar tanto en pocas décadas. Es parte de nuestra mitología y, como tal, expresa unas ideas éticas sobre el mundo. Así nos lo dice el propio Lucas<sup>391</sup>.

En cuanto a la ideología de la saga, Ángel Moreno encuentra similitudes entre la orden Jedi y los estoicos, por ejemplo, en su unión entre razón, ética y universo<sup>392</sup>, explicando la fusión entre el misticismo de los midiclorianos con la idea de un universo más simbiótico, que de alguna manera los Jedis estudian también a través de la ciencia. No sólo sienten la fuerza, la miden con su tecnología. Sin embargo, el salto de sentido de la primera trilogía a la segunda (episodios I, II y III), pasa de una mitología clásica (o el ciclo artúrico, como propongo) tamizados por el Hollywood familiar a una serie de películas que sí, son decididamente “ideológicas”. Por una parte, vemos a la orden Jedi actuando de una forma que se ha llegado a tildar de fascista, promoviendo el bien universal, pero llevándose por delante a quien se oponga a ellos. Es cierto, aunque tengo mis reparos. En I y II lo que vemos es a dos Jedis, Obi Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn, los

---

<sup>391</sup> *Ibid.*, 20-21.

<sup>392</sup> *Ibid.*, 97.

actores Liam Nesson y Ewan McGregor, tratando de resolver una serie de misiones, sin deseos de acabar con nadie, hasta que los atacan, los apresan o deben salvar a alguien. En el episodio III la cosa cambia; es cierto, ante el peligro de que el lado oscuro se haga con el poder y corrompa a Anakin, hay quien no duda en acabar con una vida. O más, si es necesario. Una orden religiosa, militar, que sirve a la república y trata de poner límites a la federación de comercio<sup>393</sup>. Los familiares 80 han quedado atrás. Sin embargo, se hace hincapié en la escena en la que Mace Windu, Samuel L. Jackson, acude a matar a Palpatine como ejemplo de las actitudes fascistas de los Jedi. Repasando la escena, quizá es desmesurado; Windu, en principio, trata de detenerlo, así se le trasmite al propio Palpatine. Sin embargo, las cosas acaban mal, entre las triquiñuelas de Palpatine y la llegada de Anakin, a punto de caramelo para convertirse en Darth Vader. Palpatine acaba con todos los Jedi excepto con Windu, que se ve abocado por la situación a acabar con el monstruoso Canciller (yo mismo genero ideología al calificarlo como monstruoso, pero es imposible no posicionarse o manipular la emocionalidad del lector, en este caso).

Anakin es probablemente el personaje que más sufre en toda la saga, y se enfrenta a reflexiones que vemos le cuesta asimilar o dar respuesta tanto racional como emocional. Palpatine le habla de un Sith del pasado, Darth Plagueis, enormemente poderoso, que asumía que la humanidad era demasiado estúpida para entender que no podía gobernarse a sí misma. Como Platón, tal y como apunta MacMullan<sup>394</sup>. Tiránías necesarias.

---

<sup>393</sup> No son pocas las páginas que dedica Fernando Ángel Moreno a estos temas, pero no quisiera extenderme más en este punto.

<sup>394</sup> MacMullan, Terrance. *La paradoja platónica de Darth Plagueis: ¿cómo es posible que un señor de los Sith sea sabio?*, en Irwin, William, Eberl, Jason T. y Decker, Kevin S. *Star Wars y la filosofía*. Barcelona: Roca Editorial, 2016. 24. Impreso.

También tengo mis dudas respecto a Anakin en su descenso al lado oscuro. De ser un firme defensor de la orden, pasa a criticarla y a caer en el autoritarismo, en la propuesta de soluciones tiránicas o dictatoriales para mantener el orden. Sin embargo, es su miedo y su deseo por Padme, su ira ante la ausencia y posterior muerte de su madre, su vulnerable ego, “maltratado” por su maestro, lo que lo lleva al genocidio de una tribu entera o al asesinato de los niños *padawan* de la orden. Si entendemos esto desde su aspecto ideológico, Anakin es un monstruo, un fanático, un genocida, un tirano despiadado, y nos quedamos cortos. Me quedo con otra lectura más psicológica<sup>395</sup>, más literaria incluso, que nos permite seguir manteniendo con él un mínimo de empatía, ¡ha matado un aula llena de niños y una tribu! Aquí es donde encuentro una descompensación entre una saga más ideológica, política y adulta y la anterior, la primera, más inocente y familiar, más simbólica. Lucas mantiene por momentos este simbolismo más propio de un relato mitológico<sup>396</sup>, donde sabemos que hay muertes terribles, aunque no nos permite verlas, insistiendo más en el contenido psicológico y simbólico del hecho.

Insisto en la idea de que tenemos nuestras propias mitologías, de que la infancia y la adolescencia suponen en nosotros un momento único e irrepetible de creación y descubrimiento del mundo, lo que implica que tenemos nuestro propio canon del mito. Canon que supone una serie de características de héroes, de comportamientos, de actos desinteresados, sacrificios... y de una ideología, por supuesto, porque todo mito está acompañado de una determinada idea sobre el mundo, sobre cómo es o debería ser. I, II

---

<sup>395</sup> ¡Inevitable no pensar en las teorías del apego al tratar a este personaje!

<sup>396</sup> En el libro citado aquí arriba, Adams, Don. *Anakin y Aquiles: las cicatrices del nihilismo*, encuentra similitudes entre el joven Vader y Aquiles, jóvenes separados de sus familias a causa de la guerra, jóvenes que abrazan la ira ante la muerte de seres muy queridos: Shmi y Patroclo.

y III rompieron no solo el canon del mito tradicional, sino el de todos los amantes de *Star Wars*. Otra manera de entender el mito, nuestro propio tiempo mítico personal.

El tiempo pone en su sitio a estas trilogías y a su sentido, especialmente con el *Star Wars* crepuscular, donde encontramos un paso más, como hemos visto, en la deconstrucción del héroe, además de profundizar en la ideología de la saga. Ya dejamos atrás un sentimiento mítico de lo que es una república, peleando contra el comercio (capitalismo) y el imperio. Ahora vemos como los rebeldes se convierten en terroristas, si no lo eran ya. Por una idea, matan, por mucho que traten de convencernos de que lo hacen por la causa justa y necesaria. En *Rogue One* los héroes asesinan de un modo que duele al verlo en la gran pantalla, y mueren desolados, de una forma que sentimos triste y real. Algo ha cambiado. La propuesta no es aprender a través de la poética del mito, sino del debate ético y político. Ángel Moreno establece esa diferencia, que nos propone *Rogue One*, gracias al dudoso concepto de guerra justa, a través del *jus ad bellum*, el derecho de la guerra, donde se admite la guerra cuando no encontramos otro modo de asegurar la paz, siempre que sea una causa justa, bajo una autoridad legítima, sea la intención lícita y la acción bélica y sus consecuencias sean proporcionales<sup>397</sup>. Qué difícil posicionarnos, qué difícil establecer límites, convencer, diferenciar matices. La maniquea moralina del bien contra el mal queda fuera de esta nueva *Star Wars*. Sin embargo, ya se nos había dicho de forma bastante clara: el mesías, el nacido de mujer inmaculada, no sólo no trae la paz, sino que resulta ser todo un Anticristo. No era un héroe ni un mesías. Los humanos somos capaces de lo mejor y de lo peor. Incluso somos capaces de alcanzar la redención.

---

<sup>397</sup> Moreno, Fernando Ángel. *La ideología en Star Wars*. Madrid: Guillermo Escolar Editor, 2017. 281. Impreso.



### 5.8.2. DE LA PAZ FEMENINA A LA BELIGERANTE TROYA

Sí, tener en cuenta la ideología de todo mito es necesario. Ya hemos visto como reflejan la estructura de sociedades, como mostraba Dumézil a través de las agrupaciones triádicas de dioses. Grecia es muestra de cómo la mitología supone una relación estrecha entre realidad social y la imagen simbólica del mito. Bernardo Souvirón estudia el caso de una sociedad matriarcal y pacífica, la cultura minoica, sustituida por otra más beligerante y, por supuesto, patriarcal, llegada a través de los indoeuropeos aqueos o micénicos, sumados a preindoeuropeos como los egeos o pelasgos<sup>398</sup> (ya hemos hablado de esto). No parece que la antigua Creta fuese un lugar violento, más bien los restos arquitectónicos nos hacen suponer lo contrario: espacios abiertos, ausencia de murallas, palacios, no fortalezas. Es con la llegada de los pueblos continentales, ya establecidos en otras islas, cuando se descubre el potencial de la guerra y la violencia. La mujer se verá convertida en posibilidad de salvaguardar la posición de ciertas familias, siendo el matrimonio la fórmula perfecta. El amor desaparece, no es un sentimiento valorado, el matrimonio es una cuestión de necesidad social. La nobleza es masculina, señores de la guerra que, junto a sus *hetaïroi*, acudían tanto a fiestas sociales como a la batalla<sup>399</sup>. Troya, por ejemplo. Es evidente, comenta Souvirón, que la guerra, o este modo bélico de comprender el mundo, también trajo la esclavitud, la mano de obra barata; algo que, también de forma evidente, se hace palpable en la mitología que deviene de esta nueva sociedad. Mujeres y esclavas. Telémaco, en la Odisea, decide matar a las sirvientas que no fueron fieles a Penélope, su madre, durante la ausencia de su padre, Odiseo. No por la “muerte noble” de la espada, sino ahorcadas tras ser

---

<sup>398</sup> Souvirón, Bernardo. *Hijos de Homero*. Madrid: Alianza Editorial, 2017. Impreso.

<sup>399</sup> *Ibíd.*, 122, 123.

obligadas a limpiar primero la sala de palacio donde se había dado muerte a los pretendientes de Penélope<sup>400</sup>.

La mujer ve como el mito refleja una idea limitante de lo que es, un ser hermoso, pero a la vez estúpido. Disfrute para el hombre y necesaria para dar descendencia. Así aparece Pandora, seductora, manipuladora, pero imprudente. O Helena, la concreción del mal, como apunta Souvirón. Excusa del mito que obvia la incursión aquea en Troya, combates con evidentes fines geoestratégicos y económicos. El mito ratifica con su moral belicosa la actitud del guerrero, su *areté*, su virtud; la *timé*, honra y prestigio del guerrero. La mujer es hermosa, estúpida e irracional, como Medea (aunque la de Eurípides prefería pelear con una lanza antes que parir una sola vez). Prototipo de irracionalidad, por lo que difícilmente son vistas como personas, incapaces de asumir responsabilidades de ningún tipo. Es en esta época cuando se asienta el nuevo Estado que describió Homero en sus poemas, acabando para siempre con una sociedad pacífica, tribal no basada en la familia, de propiedades comunales<sup>401</sup>. La situación social de mujeres y esclavos responde al modelo indoeuropeo, que utilizaba la mitología para sustituir o implantar ideas. Troya era el modelo heroico.

Como vemos, la ideología está presente en los mitos, como no podía ser de otra forma. Interdependientes, evolucionando juntas; mito, cultura, sociedad, moral. Todo mito expresa una idea, un posicionamiento, convicción, ley. Y como hemos visto desde que comenzamos a hablar de Star Wars, qué necesidad de llegar a un mito que se base en la paz, en el rechazo firme y claro de la violencia. Luke lo consigue, es un paso interesante que no parece evidente a todo el que disfruta de la saga. No estaría mal tratar de generar nuevas narraciones que se dirijan en esta línea. Volver a Creta, a la cultura

---

<sup>400</sup> *Ibid.*, 130.

<sup>401</sup> *Ibid.*, 82, 157-167, 204, 210.

minoica. Star Wars, de algún modo, invierte ese camino iniciado por los belicosos aqueos; son las mujeres las que toman el relevo, las que dirigen la acción, las que combaten si es necesario o se sacrifican, pero nunca justificando la muerte. Quizá ellas sí consigan abolir la esclavitud en el imperio, cosa que no consiguieron los jedes de *La amenaza fantasma*. Quizá el equilibrio de la fuerza llegue con la paz matriarcal. En cualquier caso, respeto la definición de matriarcal que propone según qué autor, sin embargo, ya hemos comentado lo poco realista que parece una sociedad completamente matriarcal. En este punto es interesante el término *gilanía*. Término que Marija Gimbutas toma de Riane Eisler para hablar de sociedades matrilocales, matrísticas o *gilánicas*.<sup>402</sup> es decir, la mujer tiene destacadas funciones sociales y religiosas, en igualdad de condiciones que el hombre.

### 5.8.3.ASPECTOS MUNDANOS DEL MITO GALÁCTICO

Deberíamos pararnos, aunque sea brevemente, en alguna reflexión acerca del fenómeno mediático y cultural de esta mitología galáctica. Reflexiones que gozan de cierta importancia. Por ejemplo, tras haber trasteado con la idea de capitalismo que se presenta en la precuela, con sus posibles críticas, o su posible aceptación o connivencia como sistema adecuado, ¿cómo encajamos el mercado generado por la creación de Lucas? ¿Es moral? Sí, lo es, según su planteamiento. Es libre el comerciante, es libre el que compra, debemos tener en cuenta que la legislación y las oportunidades sean de base las mismas para todos. De no serlo, intentar que lo sean. Así de sencillo. Qui-Gon Jinn no libera a la esclava Shmi, pero de poder hacerlo, llevaría a buen fin dicha

---

<sup>402</sup> Se compone de *gy* (de *gyne*, mujer), *an* (de *andros*, hombre), con la *l* (de *lyos*, liberar, resolver). En Pérez Miranda, Iván. *Mito y género en la Grecia Antigua. Tantálidas, Labdácidas y Dardánidas*. Universidad de Salamanca. Facultad de Geografía e Historia, 2011. Tesis doctoral. Directora de Tesis, Profª. Drª. María José Hidalgo de la Vega.

empresa. No es un revolucionario terrorista (como llegaron a serlo después los héroes de *Rogue One*), se adapta al medio esperando la oportunidad de hacer lo correcto, de cambiar el sistema, que presenta una importante laguna en el tema de la esclavitud.

El *merchandising* de la saga ha generado tanto oro que el mismísimo Midas moriría de envidia. La cuestión es que no está reñido el hecho de vender el mito con el propio mito. La república no se peleaba con el capitalismo en sí, sino con el uso que del mismo hacía la Federación de Comercio, el Senado, Dooku o quien fuese. Vender figuritas de acción, posters, camisetas o cómics (que no forman parte del canon oficial) no es problema. Es USA, y el capitalismo es tan válido como el *In God We Trust* del billete de dólar o la Segunda Enmienda. Nadie se queja de que Luke vaya destruyendo Estrellas de la Muerte, blandiendo espadas o disparando un Bláster. Sí, el mito es ideología. Y el mito en ocasiones es tan religioso en su funcionalidad que nadie se plantea cuestionar al rapsoda y su mito. Cada cómic, postal, libro, figura, maqueta, disfraz, sello, sable láser, colección de películas con material extra, camiseta, Lego, pin, chapa, tostadora, pijama, linterna... Son todos ellos, y sabemos que es así, objetos hierofánticos. Esto es aplicable a cualquier otra fe o credo.

El sable láser es uno de los más preciados objetos sagrados de la saga. Un fetiche. Una forma fálica que lleva a Luke a enfrentarse, asunto muy freudiano, con su padre. El padre le corta la mano derecha. El hijo construye su propio falo. Después vence a Cronos. A Vader, quiero decir. La precuela explotará el deseo por la espada láser introduciendo modelos nuevos como el de Darth Maul, y colores diferentes, y mucho más minutaje con el sable desenvainado<sup>403</sup>. Las ventas de sables solucionarían problemas económicos en más de un planeta de la Federación de Comercio. Detalle a

---

<sup>403</sup> Carl y Vinci, Tony M. (Eds.). *Star Wars. Filosofía rebelde para una saga de culto*. Madrid: errata nature editores, 2015. 181-185. Impreso.

tener en cuenta: sólo se generan estos objetos fetiches a partir de películas en las que el sentimiento mítico está muy presente. Nadie compra el látigo de Indy, ni un Rosebud, ni el colgante de Rose en *Titanic*. Sí una camiseta de Superman o las Ray-Ban de Neo.

#### 5.8.4.OBJETOS HIEROFÁNTICOS

Y es que así puede ser entendido el sable láser. Un símbolo en manos de niños y no tan niños; la fuerza recorre el cuerpo, la emoción de recordar a los jedi y sus heroicidades alegra nuestra alma.

Es el dólar un objeto hierofántico, un signo de la “divinidad” del capitalismo norteamericano (me remito al pequeño apartado *In god we trust*). Un signo de su libertad por pelear y crecer. Podríamos decir que sentimientos espirituales son sustituidos por sentimientos basados en el dinero como poder abstracto, una idea de nación originada en la conquista, en la fuerza. En no pocas historias el héroe guarda celosamente su dólar de plata. Otro objeto de estas características podría ser el anillo único de *El Hobbit* y la trilogía *El señor de los anillos* de Tolkien. El anillo nos recuerda el mal absoluto, que nos atrae, sea por temor o poder. El anillo es una carga, y quien lo porta debe ser muy fuerte para no ceder en el empeño de destruirlo. Representado por un símbolo hecho de oro.

No es el único objeto o entidad conceptual de este tipo. Conocemos los mitos del dios del trueno, del airado Thor. Conocemos sus comics. Conocemos su martillo, el Mjölfnir, creado en las fraguas los enanos. Imbuido de la magia de Odín, solo quien sea digno de él podrá levantarlo. Digno supone en este caso nobleza sin igual. Nadie, excepto Thor, puede empuñarlo. ¿Ridículo? Volvemos a dar importancia a la capacidad pedagógica del asunto. ¿Qué es ser digno? ¿Qué es ser noble? Para muchos niños, la

descripción de dignidad o nobleza es complicada. Es el ejemplo, la acción noble, donde los niños la asimilan, la viven. Mejor ejemplo si entendemos que en los cómics no es solo digno el dios, también un humano. En la primera etapa de la serie Thor no es el dios, en realidad un médico tullido encuentra un bastón que, al ser golpeado contra el suelo, se convierte en Thor y el bastón en el martillo Mjölfnir. Para los niños, es la muestra de que un hombre excepcional es digno del martillo, es noble. Esto se comprende en las elecciones, actos y sentimientos de estos personajes. El martillo, su imagen en una viñeta, es un objeto hierofántico, simbólico, poderoso. Para un niño, la imagen es tan poderosa y llena de sentido como una cruz para un adulto cristiano. Por cierto, recordemos que en 2014 fue una mujer quien pasó a empuñar el Mjölfnir en los cómics.

Hartmann relacionaba lo noble con lo bueno. Lo noble se dirige a un ideal, a lo más alto. Sin embargo, tan compleja es la definición de lo bueno, que incluso en lo malo podemos encontrar cierta nobleza. Hartmann cita la posible nobleza que encontramos en la ira, la venganza o el desprecio. Es curioso que Thor, precisamente él, por momentos dirige su acción a actos “nobles” de este tipo, vengando a su padre, o desatando su ira contra gigantes o supervillanos. Es cierto que Hartmann diferencia esta venganza de una venganza innoble, imagino que la del dios del trueno entrará en la del primer tipo, aunque es deseable que los ejemplos que escojan los guionistas sean lo suficientemente claro, amparados por el “valor de la excelencia”.<sup>404</sup> Es interesante comentar la idea que también Hartmann nos presenta de la humildad, ya que, al igual que la nobleza tiende a lo alto, la humildad tiende a la perfección. No tiene el hombre que sentir humildad ante otro hombre, sino frente a la divinidad. Cualquier otra muestra de humildad es falsa, una vergüenza. La auténtica humildad no se contradice con el orgullo, pues el verdadero

---

<sup>404</sup> Hartmann, Nicolai. *Ética*. Madrid: Ediciones Encuentro, 2011. 428, 429. Impreso.

orgullo es medirse frente a lo absoluto, lo más alto.<sup>405</sup> En el caso de este dios nórdico, el de los cómics, se da una curiosa bidireccionalidad. Él ya es un dios, y no precisamente bajo de autoestima. Su humildad se presenta con frecuencia ante su padre, Odín, pero resulta especialmente notoria cuando muestra reconocimiento ante los humanos. Reconoce el valor del sacrificio de las personas, sin capacidades divinas, ante situaciones de riesgo, ante decisiones que ponen a prueba su condición moral y su valentía. Según Hartmann, quizá sea una muestra de falsa humildad, pero no considero que sea así. Lo que se consigue es que Thor reconozca y valore las grandes acciones de las personas cuando se comportan dentro de la excelencia, de lo que podríamos considerar la más alta nobleza, cercana a lo divino. Sí, estábamos hablando de hierofanías, pero alguien comentó algo acerca de Thor.

---

<sup>405</sup> *Ibid.*, 513.

## 5.9.LA CIUDAD

Pequeña digresión sin demasiada trascendencia, pero relevante si queremos descubrir nuevas mitologías. O, al menos, elementos que se conforman como fundamentales en la manera en que entendemos la humanidad desde hace ya siglos. En este caso, la ciudad. Podríamos remontarnos al principio de los tiempos, a Ur y otras ciudades que sentimos como míticas. La torre de Babel, Jerusalén, Sion, Troya. La ciudad, sus orígenes legendarios, representación del carácter e historia de un pueblo, su mitología cercada en un microverso lleno de sentidos. Camelot, la Atlántida, Utopía... La propia ciudad llega a sustituir a los dioses en la tragedia griega<sup>406</sup>; la idea conceptual y anímica de la ciudad, con sus leyes y funcionamiento interno, su personalidad propia. Decía Walter Nestle, como citan Vernant y Vidal-Naquet, que “la tragedia nace cuando se empieza a ver el mito con la mirada del ciudadano<sup>407</sup>”. En los primeros mitos se entendía la ciudad como reflejo del universo, el momento de su fundación es la reconstrucción del mismo e incluso, como nos recuerda Jung, un símbolo de la madre que acoge a sus hijos<sup>408</sup>. Un terreno divino que sirve de sede a los dioses. Y no pocas son las ciudades míticas donde habitan los dioses, desde el Valhalla al Olimpo. Plutarco en la *Vida de Rómulo* nos habla de la fundación de Roma, un círculo trazado con un arado. A la ciudad la llamaban *urbs*, de *urvo*, trazada en un surco y de aquí *orbis*, el círculo. Círculo, tierra, mundo. La ciudad puede ser un arquetipo celeste, creada como un doble cósmico, como Assur, Nínive o Jerusalén, así como las ciudades en la India se creaban igualmente bajo esta idea de prototipo divino o arquetipo celeste. Cuando se invadía un territorio, y esto es algo universal, la fundación de la ciudad implicaba el

---

<sup>406</sup> Vernat, Jean-Pierre y Vidal-Naquet, Pierre. *Mito y tragedia en la Grecia antigua I*. Madrid: Taurus, 1987. 82. Impreso.

<sup>407</sup> Vernat, Jean-Pierre y Vidal-Naquet, Pierre. *Mito y tragedia en la Grecia antigua II*. Madrid: Taurus, 1989. 164. Impreso.

<sup>408</sup> Jung, Carl Gustav. *Símbolos de transformación (Edición revisada y aumentada de Transformaciones y símbolos de la libido)*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1990. 221. Impreso.



auspicio de poder celestial. Todo comenzaba por un ritual, como el arado; la construcción de la ciudad es en sí mismo un proceso ritual de sacralización<sup>409</sup>. Añade Javier Gomá Lanzón que una polis bien organizada cumple una función pedagógica en el desarrollo moral y metafísico de sus ciudadanos. Como un “teatro de la finitud” que nos hace caminar del estadio estético al ético, encontrando en la ciudad nuestra contingencia, asumiendo nuestra mortalidad, lo que nos permite construirnos como sujeto moral<sup>410</sup>. Apuntaba Kirk que el mito, además de presentar elementos estructurales que remiten al orden social, puede, como los mitos mesopotámicos llevados a examen, sugerir una evolución de los dioses de la naturaleza a dioses de la ciudad<sup>411</sup>.

Como citaba Calvino, Balzac convierte la ciudad en una novela. Barrios y calles como personajes, el monstruo-París, que le dice Calvino. Para Balzac, es “su Musa”<sup>412</sup>. Sin embargo, ¿cuál es esa ciudad en las nuevas mitologías que estamos creando? Desde luego hemos de pensar en la ciudad de la era postindustrial, tras la revolución técnica del siglo XIX, la ciudad de la máquina, la electricidad, el humo y el asfalto. Un nuevo orden mundial, el nacimiento de la unidimensionalidad de Marcuse y Marx, la opresiva oscuridad del trabajo en fábricas y oficinas. El hombre y mujer modernos. Los coches. La televisión. Los rascacielos. Los anuncios publicitarios. Los centros neurálgicos de la moda y la movida, del arte, del nacimiento del *rock*, el *punk*, el *rap* o el *grunge*. El cine. Los kioscos con sus revistas, periódicos y comics. La frontera irreal/difusa/mutante con el suburbio, la naturaleza intangible que re-conocemos a través de una pantalla. Lugares donde cambia el mundo, la ciudad se convierte en mito, con sentido propio. Con carácter propio, con personalidad, como apuntaba Paul Veyne acerca de la polis griega.

---

<sup>409</sup> Ries, Julien. *El mito y su significado*. Barcelona: Azul, 2011. 209, 210, 308-310. Impreso.

<sup>410</sup> Gomá Lanzón, Javier. *Ejemplaridad pública*. Madrid: Taurus, 2014. 116. Impreso.

<sup>411</sup> Kirk, G. S. El mito. *Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006. 307. Impreso.

<sup>412</sup> Calvino, Italo. *Por qué leer los clásicos*. Barcelona: Tusquets, 1995.146-151. Impreso.

Hay, desde luego, una ciudad diferente a la Utopía de Moro, aquellas que presentan distopías futuras terribles y oscuras, opresivas y crueles. *1984* es un buen ejemplo, aunque es probable que consideremos antes esas ciudades que el cine muestra de forma más impactante. Ciudades como Los Angeles de *Blade runner*, llenas de modernidades *cyber-punk* en el vestir, masificación. Publicidad brillando en enormes carteles en las alturas (la Coca-Cola siempre presente, ¿otro mito?). Además, esta Los Angeles representa a la ciudad prometeica, la que alberga nuevos seres dotados de inteligencia artificial, donde se reta a los dioses; como también sucede en *Metrópolis* de Fritz Lang<sup>413</sup>. Una enorme pirámide donde el hombre-dios que creó a los replicantes reside, el hombre que creó una inteligencia artificial que aniquila a Dios, nihilismo retador. Cielo negro, oscuro, entre las llamas de unas torres que queman algún combustible maloliente (sería de esperar). El cielo es el infierno, cambian las tornas. A nivel de calle luces, etnias y lenguas diferentes, la babilonia *cyber-punk*, el caos que no descansa, la imposibilidad de ver el cielo. La sensación de ahogo, de falta de movimiento mientras son otros los que deciden cómo funcionan las cosas.

Podríamos entender este escenario como la *technopoly*<sup>414</sup>. Neil Postman cita tres tipos de cultura: las *tool-using cultures*, las *technocracies* y las actuales *technopolies*. Existen actualmente las tres, aunque las primeras están desapareciendo. La *technopoly* es aquella, según este autor, que elimina la alternativa del individuo, el crear un camino propio, que nos hace irrelevantes e invisibles al estilo que vaticinaba Aldous Huxley. Se redefinen todos los ámbitos fundamentales para la vida: religión, arte, familia, política. La propia inteligencia cambia mientras nuevos modos de relacionarnos con el mundo y

---

<sup>413</sup> Balló, Jordi y Pérez, Xavier. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1997. 285. Impreso.

<sup>414</sup> Postman, Neil. *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*. New York: Vintage Books, 1993. PDF.

entre nosotros sustituyen lo anterior. Marca el inicio en Ford, como hacía Huxley: AF, BF; *after Ford, before Ford*. Se reduce poco a poco el sentido humano a la máquina y la técnica, además de la sumisión de toda vida cultural, produciéndose una deificación de la tecnología mientras la religión y el estado crean sus propios nuevos mitos.<sup>415</sup>

La Gotham de Batman, ciudad irreal, es otro escenario mítico creado para las fábulas del hombre murciélago. Una ciudad oscura y flexible, correosa, que muestra caras muy diferentes, que muta del día a la noche en exceso, una ciudad de pesadilla. Gótica, simbólica, mítica en el sentido de que su esencia no es racional, sino que es el sentimiento de fuerzas oscuras que surgen de lugares peligrosos. Lo oculto, sea bueno o malo, que nace de psiques dañadas y violentas. Batman, tan fuera de la ley y tan agresivo como el Joker o cualquiera de sus enemigos. Muy diferente al pulcro Superman.

Y es que los comics de la DC crean sus propias ciudades a la medida de sus héroes. Batman y Gotham, Supergirl y National City, Flash y su Central City. Superman abandona su pueblo, Smallville, para mostrarse al mundo en Metropolis, como Alejandro abandonando Macedonia y fundando la cosmópolis. De nuevo podríamos hablar de la cuenca semántica de estas ciudades conceptuales. Metropolis es la ciudad de Superman, por lo que imaginamos sin darle demasiadas vueltas un arquetipo de ciudad estadounidense del sueño americano, la del si quiero, puedo. Es la ciudad donde apenas se ve pobreza, sí los adelantos de la tecnología, conceptualmente la ciudad libre y blanca, la del *in god we trust*. Las oportunidades. Clark y Lois trabajando en un periódico valiente y de intachable reputación. Es una ciudad mítica, simbólica, irreal,

---

<sup>415</sup> Postman, Neil. *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*. New York: Vintage Books, 1993. 35, 61, 84, 90. PDF.

adecuada para el mito del alienígena Kal-El. Sí, algunos autores han explorado esta ciudad con aires más realistas, pero se pierde la esencia del mito y, como ya he comentado, me ciño al mito globalizado, a la idea que llega a la mayoría.

Marvel Comics no funcionan de la misma manera. La mayor parte de los héroes de esta compañía viven en ciudades reales. Los 4 fantásticos, Los Vengadores o Spider-man viven en New York. Ciudad real, reconocible, mostrando sus lugares emblemáticos, como sucede en el cine, generando una empatía más estrecha entre el personaje y el lector, máxime si es neoyorkino. Es más, la cultura norteamericana ha tratado de generar una idea mítica de esta ciudad, de modo que resulta ser capital universal, *la ciudad* por antonomasia. Los Vengadores y Los 4 cuatro fantásticos no viven la Nueva York de los barrios marginales, ese es terreno de Spider-man, personaje que vuelve una y otra vez a pie de calle, ayudando a personas reales, en la oscuridad de los callejones. Del mismo modo Daredevil pelea en la cocina del infierno, un superhéroe con apenas un poder, tener sus sentidos muy desarrollados y un sistema de ecolocalización como un murciélago, eso sí, es ciego; abogado, pelea por los débiles. Power Man, de quien ya hemos hablado, se mueve en ambientes similares. Esta New York es más real cuando trata estos ambientes, cuando Spider-man ayuda a chicos con problemas de drogas. El propio Stan Lee, ante la petición de asociaciones contra la droga, trató directamente el tema en algún número de la serie, a pesar de que no pudo poner en la portada el logo del *Comics Code*. El *Code* es la censura que pasan todos estos comics según rango de edades, y el tema de la droga, tratado de forma explícita, no estaba permitido. Más adelante, ya a finales de la década de los ochenta, surgen dos héroes de las sombras, *Capa y Puñal*, un chico negro y una chica blanca, pareja, que adquieren poderes tras haber estado enganchados. No es apología de la droga, muy al contrario, su existencia es trágica, solitaria; hablaré de ellos más adelante. Como

podíamos esperar, aparecen en comics de la Marvel con los héroes de barrio que ya hemos mencionado. Marvel ha sido lista, y junto a Netflix han creado una colección de series, un concepto coral de héroes de barrio, de la suciedad, la noche y ciertas dosis de “realidad” al presentar las series de *Daredevil*, *Jessica Jones*, *Power Man*, *Iron Fist*, *Defenders* y *Punisher*. Personajes que se entrecruzan en las series, con gran instinto comercial y narrativo.

La ciudad, el nuevo cosmos donde todo sucede y todo se resuelve. Recordamos una película de 1979, *The Warriors* (conocida en España como *Los amos de la noche*<sup>416</sup>), donde todas las pandillas de New York, todas sus tribus, se reúnen ante la llamada de uno de los líderes de una de las bandas, que pretende unir las a todas para apoderarse de la ciudad. El guion está basado en la novela de Sol Yurick, a su vez inspirado por Jenofonte, que en el siglo IV a. c. relató en la Anábasis el largo viaje de los mercenarios griegos en la expedición militar de Ciro el joven contra su hermano Artajerjes II, la llamada Expedición de los Diez Mil. Así, en esta película, los Warriors, una de esas pandillas, deben escapar de todas las demás, acusadas de un crimen del que no son culpables, en una vuelta a casa agónica. Las luchas pandilleras, la vida marginal, se convierte en nuevas mitologías locales, con sus héroes de carne y hueso, en luchas contra el sistema, la sociedad, problemas de identidad o la frustración. Bandas que encontraron caminos creativos a través de la música, como el *rap* de Harlem y Bronx, o que se convirtieron en antihéroes deificados en la costa oeste con el *gangsta rap*, donde los cantantes, ya famosos, continúan portando armas, lanzando mensajes de odio y jactándose de su pasado (y, en ocasiones, presente) como traficantes de droga.

---

<sup>416</sup> *Los amos de la noche –The Warriors–*. Dir. Walter Hill. Paramount Pictures, 92 min. Estados Unidos, 1979. Fílmico.

Mitologías muy particulares, que no podía dejar de citar, y que podrían tratarse con más profundidad.

Presentamos anteriormente a *The Authority*, desconocidos a la gran mayoría salvo los aficionados al cómic americano, como ya hemos visto, y quiero destacar en este momento a uno de sus personajes principales, el que llega a erigirse como presidente de los USA. Jack Hawksmoor, el *Dios de las Ciudades*, humano modificado a través de la ciencia para vivir vinculado a todos los niveles con las ciudades, cualquier ciudad del mundo. Difícilmente puede vivir fuera del entorno humano, pero en la ciudad se siente uno con ella, se comunican y adquiere ciertos poderes poco definidos. La ciudad se mueve, cambia, actúa a voluntad de Hawksmoor. Por supuesto, la ciencia genera este vínculo, no podía ser de otro modo en una mitología puramente norteamericana. Sucede algo similar en el anime japonés *Blame*<sup>417</sup>. Por supuesto, futuro post-apocalíptico como todo buen producto japonés, humanos sobreviviendo en pequeños grupos sin contacto entre ellos en el subsuelo de la ciudad, como tribus. La búsqueda de comida y agua es peligrosa, la ciudad ha cobrado entidad propia y cierta forma de pensamiento, y no gusta de los humanos, así que los persigue y aniquila. Y sí, también tenemos humanos modificados por la ciencia, también habitual en el arte japonés, sin embargo, no consiguen conectar con la ciudad como *cyborgs*, sino a un nivel más complejo, poético, místico. La conexión se produce en un campo onírico, una realidad virtual con connotaciones místicas en su puesta en escena. Estados Unidos y Japón coinciden en una cosa: la ciencia. Difieren en dos (en los ejemplos citados) de forma evidente; Estados Unidos vive en ciudades prósperas aun estando en peligro de

---

<sup>417</sup> *Blame*. Tsutomu Nihei y Sadayuki Murai. Polygon Pictures, 106 min. Japón, 2017. Fílmico. Basado en el manga de Tsutomu Nihei.

forma constante, Japón se sume en el desastre tras un apocalipsis del tipo que sea; y la resolución del problema, unos a través de la ciencia (en el caso de Hawksmoor) y otros a través de la fusión mística de diferentes naturalezas, ser humano y máquina-ciudad, un nuevo sintoísmo cibernético. Hablaremos en breve del post-apocalipsis japonés.

Ya hemos comentado el peso de la ciudad de New York como mitología del desastre a nivel norteamericano y mundial. La diferencia vergonzosa entre las bombas de Hiroshima y Nagasaki y los aviones de las Torres Gemelas (cualquier muerte es inexcusable y terrible). Ni siquiera el premiado Nobel Barack Obama, en su visita a Hiroshima, pidió disculpas por el uso de la energía nuclear en la segunda guerra. Hay un antes y un después del *World Trade Center*, y ahora cualquier ataque terrorista se concentra en un golpe cobarde y sangriento en alguna ciudad de occidente. Ciudades símbolo, míticas, como New York, Londres, Barcelona o París. Nadie parece percibir el daño incomparablemente mayor de lo que a diario sucede en el tercer mundo. A diario. Decenas o centenas diarias de muertos. Los ataques de los terroristas no se dirigen a pueblos o aldeas, se dirigen a los puntos visibles, emblemáticos, que dañan emocionalmente a una mayoría occidental.

## 5.10.NIÑOS DIVINOS Y BICICLETAS. EL HÉROE CORAL

Un pequeño ejemplo de un modelo heroico que, a quien escribe, emociona de forma especial. Poco margen deja a la imaginación el título de este apartado, también es cierto. La década de los ochenta es una era mitológica en sí misma. En estos momentos disfrutamos el *revival*. Más que a ninguna otra década, la vuelta a los ochenta es recurrente. *Stranger Things*, la serie de televisión de Netflix, es un ejercicio de estilo impecable a nivel comercial. La emoción desatada al pulsar la fibra de la infancia me impide ser realmente objetivo en su valoración creativa. La música es adecuada, el vestuario, los cortes de pelo, todo es adecuado. Incluso las referencias y guiños de la trama: *Poltergeist*, *E.T.*, *Goonies*, *Alien*, Bon Jovi, Indiana Jones, Stephen King, *Mad Max*, *Los Cazafantasmas*, incluso *The Warriors* o los Morlocks de los *X-men*... Pero, y aquí nadie lo duda, la gran referencia son los niños que, en pandilla y bicicleta de *cross*, definen la trama y el mensaje. Nadie olvida a E.T. ni a los Goonies, ni a los niños de *Cuenta conmigo* (incluso sin bicicleta). Desde luego, un acierto a nivel comercial, lo que no queda tan claro es si sencillamente es la posibilidad de aumentar venta de taquilla o si los guionistas sabían que un adulto también sería abducido por la historia. La pureza de la infancia, el niño divino, el anuncio de la verdad. El mayor héroe de todos es el niño, ingenuo, vulnerable, puro y prístino. Todos sentimos el mensaje, sea de manera más o menos consciente. E.T. es un enviado de los cielos, un científico torpe, un explorador inocente y bondadoso y hasta cierto punto infantil. Aunque sea feo como el demonio. Es diferente y, probablemente, mejor que nosotros. Ridículamente superior en conocimientos científicos, que no demuestra demasiado, a pesar de su viaje intergaláctico, pero evidente en temas morales. No, morales no es el concepto, pues E.T. es ingenuo, es un hada inocente aunque parezca un trol; un ángel feúcho. Elliot, el niño, sí es divino, sí posee esa capacidad empática de apreciar lo sublime, de encontrar



belleza en algo de estética cuestionable (a ojos del humano adulto medio). Elliot siente al extraterrestre de alma angélica, se mimetiza con él a todos los niveles. Si el alienígena enferma, Elliot enferma. Pone su vida en riesgo, se sacrifica. Elliot lidera a un grupo de acólitos (perdón, niños) que lo ayudan a salvar al enviado del cielo. Creo que estoy descubriendo un paralelismo con... Tonterías, sigo con el tema, a Spielberg, como judío, no le gustó la comparación<sup>418</sup>.

Son niños sensibles. No son grandes, ni fuertes, son niños nietzscheanos, tienen capacidades en ocasiones místicas, como Elliot, en ocasiones de héroe local, un héroe epónimo. Mikey, de los Goonies, es un chico soñador, atento a las señales de lo misterioso; los Goonies hacen referencia al puerto de Goon, ciudad que finalmente salvan, siendo Mikey el gran héroe. Además, en estas películas encontramos matices heroicos en otros niños. Desde luego, la inteligencia creativa, científica, de Data en *Los Goonies*, así como un prototipo infantil de trickster en Bocazas o la fuerza guerrera del hermano mayor de Mikey, Brand. Y las chicas, pero eso es tema que se podría incluir en el capítulo dedicado al género. La animadora y la *nerd*, dos estereotipos básicos del cine norteamericano.

*Stranger Things* juega con todo esto en una serie de experimentación con niños, monstruos de otra dimensión, y todo sucede en un pueblo, su microverso. Will es un niño sensible, que alcanza un nivel de conexión con lo dimensional oscuro que lo condena. Conecta, en este caso, con el mal, recordemos que es más bien una “peli de terror”. Sin embargo, su amigo Mike conecta con Once, la niña de los poderes. En esta serie son más corales que nunca, tenemos un niño divino “poseído”, otro que conecta con la chica de los poderes que, en sí misma, es otra niña divina. Entrando en materia de forma más específica, entendamos como este grupo de niños como un *héroe coral*.

---

<sup>418</sup> Pero no olvidemos que el nombre Elliot deriva de Elías, la forma griega del nombre hebreo Elijah, que viene del hebreo Eliyahu, que significa "mi Dios es Yahvé".

Juntos reúnen todas las características heroicas, sea siguiendo a Campbell, sea incorporando elementos de cuentos o leyendas, formas híbridas. Por ejemplo, más típico de las leyendas es el comprender, cuidar y encontrar algo luminoso y bueno en un monstruo o gigante, como puede ser Sloth en *Los Goonies*, o una cría de demogorgon en *Stranger Things*. Incluso el mismo E.T. Desde luego la llamada de la aventura, de lo mágico, es algo presente en todas estas historias, aunque los niños divinos en raras ocasiones rechazan la llamada. Desde luego el descenso a los infiernos, al vientre de la ballena es indudable que existe, siendo el clímax de la historia. Los Goonies descienden por túneles de roca hasta enfrentarse a los mafiosos en el barco pirata de Willy el tuerto; Elliot escapa del FBI y enferma mientras E.T. está cerca de la muerte; Will en *Stranger Things* también enferma y visita la tenebrosa realidad paralela del monstruo. Los túneles que recorren recuerdan tanto a los de *Los Goonies* como a los de *Aliens: El regreso*. Homenajes.

Sin embargo, otros personajes cumplen funciones típicas del héroe. La visión prístina del problema, la resolución del enigma, como la madre de Will (Winona Ryder, su presencia misma es otro *revival*). También en *Stranger Things* encontramos al héroe grande y fuerte, siendo un exiliado sin amigos, viviendo en soledad, como penitencia por un error del pasado; en este caso el jefe de policía Hopper. Tenemos a los héroes adolescentes, apolíneos, los guerreros que cumplen al dedillo su función, siempre a expensas de lo que otros organicen o necesiten; en ocasiones adolescentes que comenten el pecado de la *hybris* o la soberbia. Pero lo realmente importante es comprender, sentir, que todo parte de los niños. Son historias donde el niño divino descubre el problema, lo siente, lo expone al mundo y recibe la ayuda, en un primer momento, de los adolescentes. Finalmente involucran a los adultos; en algunos casos los adultos simplemente son salvados por los niños, como en el caso de *Los Goonies*, cuando los

niños recuperan el pueblo por el bien de todos. Siempre, siempre en estas narraciones, niños y niñas devuelven la magia al mundo adulto, a una visión mágica, poética e implicada de su realidad. La más alta épica familiar.

*Stranger Things*, que todavía no ha concluido su ciclo y se esperan más entregas, ha sido el ejercicio más certero a la hora de recordar este héroe coral de los ochenta, a la pandilla de niños divinos en bicicleta. Un ejercicio perfecto de estilo, comercialmente más que acertado y que enciende todas las alarmas emocionales en el telespectador. Hubo otros intentos, como *Super 8*, que ya ha sido relegada al ostracismo, a pesar de estar escrita y dirigida por J. J. Abrams y producida por Steven Spielberg en el año 2011. Demasiado evidente el trasunto ochentero con tintes de un cine contemporáneo más agresivo y oscuro. Hay otros ejemplos o, maticemos, adaptaciones más acertadas a los nuevos tiempos. El ejemplo: *Attack The Block*, de Joe Cornish, también del 2011.

Aciertos: preadolescentes creíbles del suburbio de Londres, pandilleros en bici o *skate*, traficando con marihuana, saltándose clases o asaltando gente por la calle. Estética del siglo XXI, tanto en los escenarios como vestuario. Acierto en la creación de los alienígenas, violentos en este caso, completamente idiotas y funcionando como una masa de machos en pos de una hembra en plena descarga hormonal (tal cual describo); además, su imagen es la de un videojuego. Y, por supuesto, los adultos no les hacen mucho caso, más bien dejan a su suerte a estos adolescentes problemáticos. Y una escena final extraña que no parece haber calado, quizá por sutil, aunque es un llamado a la *religiosidad* del héroe un tanto impostada, aunque, a mi entender, poderosa y acertada. Un muchacho negro de familia desestructurada, con problemas de conducta, se erige en héroe salvador de su bloque y del barrio (John Boyega). En esta película el cosmos se reduce más, no es un pueblo o ciudad como en las películas anteriores o ejemplos ya mencionados en otros capítulos, sino un barrio, un bloque. Vivimos

encerrados en barrios y parece imposible salir, trasladando nuestro nicho social, estatus o profesiones asociadas. Este muchacho, ya predestinado al infierno suburbano y familiar, se llama Moses. Salva a su pueblo, a sus vecinos, pero para ello escapa de la policía, hace explotar unas cuantas cosas y quema otras tantas, así que la policía se lo lleva esposado. Mientras, como un mantra místico, sus amigos y vecinos recitan su nombre: Moses, Moses, Moses, Moses....

Niños en bicicleta. Todos recordamos una imagen que ya forma parte del imaginario popular, un icono de lo mejor que puede dar la humanidad: un niño volando en bicicleta con su amigo celestial y una enorme luna de fondo. El niño divino jungiano nace del inconsciente, es prodigio e intuición<sup>419</sup>. No es humano, es símbolo. Los niños ya no son cosas de cuentos populares o infantiles, no son tampoco un símbolo dentro del mito, ni quien llama a la aventura: es el héroe. Pero un héroe que resulta ser símbolo para todos. Niños y adultos.

Niños divinos. Por citar alguna característica que ubique el paradigma o arquetipo recurro al trabajo de Jung y Kerényi. Niños encontrados, huérfanos o abandonados, amenazados por peligros extraordinarios. La madre no siempre existe o su presencia es secundaria. En las películas citadas encontramos muchos y variados casos; desde padres divorciados, violentos o ausentes a niños que nadie sabe de dónde han salido siquiera. Encontramos al niño divino como alegoría solar, e incluso, como Afrodito, como andrógino o bisexual; Will, en *Stranger Things*, por fisonomía, actitudes de tísica sublime o corte de pelo encaja en el perfil. También el nacimiento maravilloso, ligado a una infancia desvalida a pesar de su invencibilidad. Jung se encarga de tratar al arquetipo en sus análisis oníricos, junto al conflicto inherente al niño divino que se

---

<sup>419</sup> Kirk, G. S. *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006. 336, 337. Impreso.

traduce en la lucha de contrarios como luz y oscuridad, simbolizando la toma de consciencia frente a lo inconsciente, la sombra; algo que veremos en el apartado dedicado a Capa Puñal, Jung y Kerényi engloban la adolescencia dentro del arquetipo.<sup>420</sup>

#### 5.10.1.DECONSTRUCCIÓN DESDE LA SOMBRA

Al mencionar a Stephen King es probable que todos esperemos una explicación psicológica de nuestra atracción por *thanatos*. El morbo, la sangre, el monstruo. Sin embargo, King ofrece mucho más. Y sí, este apartado debe seguir al de los niños ciclistas. Pensemos en algunas obras de este autor, como *It*, *Corazones en la Atlántida* o *Cuenta conmigo*<sup>421</sup>. Héroe corales, niños (en menor porcentaje, niñas) que, en momentos puntuales, pedalean. Las bicicletas incluso suponen elementos clave de la acción, además de agentes liberadores; es decir, cuando de niños por fin tenemos una bicicleta nos sentimos libres, recorriendo espacios enormes hacia la aventura. Pensemos también en la reflexión de Star Wars al entender como mito nuestro pasado como niños de los 80, al menos, el mío. Un mito nuestra infancia, al igual que las narraciones que digeríamos sin medida; mito la fusión de ambos conceptos en nuestra mente; nuestros mitos de la infancia, nuestra niñez real. En estas novelas de King los protagonistas son adultos que recuerdan, y los hechos acaecidos en su infancia son determinantes en su destino. Los llevan a ser como son, con todos sus defectos y memorias dolientes, con heridas que cerrar. Su pasado es su propio mito, y solo juntándose de nuevo

---

<sup>420</sup> Jung, Carl Gustav y Kerényi, Karl. Introducción a la esencia de la mitología. El mito del niño divino y los misterios eleusinos. Madrid: ediciones Siruela, 2004. 46, 67, 69, 80, 110, 112, 115, 116. Impreso.

<sup>421</sup> *Cuenta conmigo -Stand By Me-*, la película, está basada en *The Body*, novela de King, donde la búsqueda del grupo de niños es el cadáver de otro chico que ha sido visto en el bosque, al lado de un río. Por cuestiones de optimizar recursos no comento la novela, aunque el contenido “mítico” da la misma es tentador: el viaje iniciático al mundo adulto y la muerte, la idea de destino...

comprenderán el sentido de su vida, solo juntos se enfrentarán al monstruo, a la sombra. Stephen conoce muy bien cómo funciona nuestra cabecita.

El mayor mérito de King, a mi humilde entender, es que el monstruo de sus historias es el *macguffin* hitchcockiano. El mal verdadero, el que nos aterroriza, viene siempre de otros humanos, de las crueldades y barrabasadas que nos regalamos unos a otros. Incluso los momentos de tensión vienen dados por circunstancias ridículamente reales: un coche que no arranca, unas llaves olvidadas... La cercanía desarrolla en nosotros una tensión, dolor o miedo mucho mayores que el monstruo atacándonos. Es diferente, es cierto, pero el verdadero terror, y el éxito de las novelas, llegan a través de lo conocido. Stephen King se sumerge en la sombra del ser humano, describiendo de forma certera emociones, tipos, comportamientos, lo más hediondo de nuestras almas. No se complica, no lo hace con una literatura demasiado compleja. Es directo, abre en canal estos modelos terribles al igual que a las víctimas de sus pesadillas. Sentimos cercanos e inmediatos a los monstruos, al igual que comprendemos a los protagonistas, su dolor y por qué son tan imperfectos. King desea ser obvio, darnos mascada la reflexión; no permite la pausa, consiguiendo por otra parte una lectura insaciable y obsesiva. Se posiciona, de forma tanto moral como emocional.

Los protagonistas de estas novelas, y de muchas otras, necesitan al grupo, en solitario jamás vencerían al monstruo (sus monstruos personales). Aparecen como adultos, pero las novelas revelan el pasado, en un flashback complejo y tramposo, ya que perdemos (pienso especialmente en la genial *It*) el verdadero momento de desarrollo de la trama. Partimos del ahora, pero constantemente el narrador nos devuelve a la infancia terrible de los protagonistas. Nos confunde, emocionalmente viajamos al pasado, a la infancia. Qué sencillo resulta que nos devuelva hasta allí, a lo remoto, a la creación, al pasado mítico. Funciona. Nos tiene atrapados, nos devuelve a la

emocionalidad infantil, donde todo es descubrimiento mítico, donde todo se magnifica, donde se forja al héroe o se le destruye. El camino es de regresión, un camino de vuelta para acabar con el monstruo infantil; eso sí, a través de la sombra. King se empeña, una y otra vez, en hacernos descender a los infiernos, al pescado que se traga al soldadito de plomo, a la cloaca junto al payaso Pennywise.

Pero este no es el camino del héroe, ¿verdad? El héroe no sale fortalecido, no siempre, a veces incluso sale peor de lo que estaba o sale con los pies por delante. King deconstruye el camino y a los héroes. No es brillante luz solar, es la sombra interior que nos atormenta. No debemos proteger a la humanidad, debemos protegernos de ella. No hay una llamada a la aventura ni un ente protector que nos ayude a dar el primer paso; más bien los héroes encuentran que el mundo ordinario, su mundo, ya es el vientre de la ballena. Viven en la sombra.

Y sí, Stephen King, nos habla de la sociedad en prácticamente toda su obra (por lo que he podido investigar, que no he leído su obra al completo, ya que es vastísima). Nos habla del alma humana. Nos habla de ciudades, como ya hemos tratado más arriba. Porque *It* (eso) hace referencia a un mal intangible, que está ahí, ese mal que sentimos en el espinazo al doblar cada esquina. *Eso*, en la novela, es la horrenda sensación de que en Derry, la ciudad donde se desarrolla la historia, todo va mal. Es un lugar maldito, una ciudad, como tantas que describe King, donde las peores bajezas del ser humano empapan la realidad.

Eso sí, este es el terreno, el caldo de cultivo donde un mal ambiguo y conceptual puede hacer de las suyas. Como Sauron en *El señor de los anillos*, un ente sin realidad física que conduce a muchos al *lado oscuro*, en *It* subyace un ente místico, maligno, contrapuesto a una tortuga que se les aparece a los niños como guía espiritual para

combatir a *eso*. Así, les propone un ritual, y entramos en el tránsito de la infancia a la vida adulta. Es más, los niños de la novela encuentran un ser maligno similar en diferentes mitologías: el gaélico *glamour*; *manitú*, que se puede transformar en diferentes animales o llega a entrar en personas; *tallus taelus* de los himalayos, que lee los pensamientos; el *eylak* de Europa central, similar al *vurdelark*, un tipo de vampiro; o el *loup-garou* francés, que cambia de piel<sup>422</sup>. King consigue que *eso* demuestre en diversos momentos todas estas capacidades. King introduce la mitología, juega con la idea de destino, que implica a siete niños, unidos para el ritual. Visiones oníricas, oraculares, y un ritual que se repite cuando adultos. Este es un momento especialmente interesante para analizar. Por una parte, se repite el ritual, es decir, aparece la bestia, en un momento mítico que se repite, que se reproduce *ad infinitum* como siempre ha sucedido. Lo muestra de manera magistral al aumentar el número de *flashbacks*, con textos breves, de modo que de una página a otra pasado y presente se entremezclan, solapándose, mostrando la similitud de ambos momentos en las vidas de los personajes. Eso sí, y esto es fundamental, mostrando de qué manera la infancia define nuestro futuro, toda nuestra vida. Por lo tanto, siempre regresamos, emocionalmente, a ella.

#### 5.10.2. ARTICULACIÓN DEL TIEMPO MÍTICO

Tras leer a Stephen King, recordar *La Guerra de las Galaxias* de nuestra infancia (al menos la de quien escribe) y comunicar emocionalmente mi pasado y mi presente con *Stranger Things*, no puedo más que tratar de exponer los diferentes modos en que percibimos el mito desde mi personal punto de vista. Al menos, en su ubicación temporal respecto de las personas que somos; en el ahora, mi/nuestro ahora.

Digamos que supone una tercera articulación del tiempo mítico.

---

<sup>422</sup> King, Stephen. *It*. Barcelona: DeBolsillo, 2017. 884. Impreso.



Por una parte, el mito es atemporal, conlleva una serie de enseñanzas o moralinas, ideologías más o menos claras, personajes arquetípicos reconocibles en cualquier momento de la historia y en casi cualquier lugar. Pocas obras, mitos, superan el paso del tiempo como para convertirse en mitos atemporales. Sí, remiten de alguna manera a ese momento de origen, al menos mientras tengan sentido para nosotros. Podemos englobar aquí, principalmente, la mitología clásica, o héroes que, aun siendo creados después, responden a emociones y patrones decididamente clásicos o cuyas experiencias suceden en un entorno histórico ya pasado. Entiendo ésta como primera articulación temporal. Una referencia originaria plena de poder y emocionalidad, sea el mito, la religión, idea de patria, figuras históricas o literarias. A día de hoy, no es Zeus lo que fue, nadie teme que el olímpico le lance un rayo, pero la religión, en otras formas, permanece. De igual modo, el mito del soldado, del militar, sigue siendo en muchos países un mito belicista que se mantiene vivo, con toda la carga emocional e ideológica que influye sobre la vida de muchas sociedades. Otras entidades más abstractas como democracia, libertad, comunismo, pueden funcionar de forma mítica, como símbolo ontológico de una determinada sociedad e idea que remite a una supuesta idealización de nuestra esencia, moldeada de la forma correcta. Por decirlo de alguna manera, toda arquitectura ontológica, arquetípica y, en buena medida, inconsciente.

Además, debemos tener en cuenta la mitología presente como una segunda articulación del tiempo mítico. Mitos y arquetipos renovados en versiones variopintas, adaptados a los nuevos tiempo, tecnologías y valores. En no pocas ocasiones, a las exigencias del público. Los mitos que consumimos hoy, que vivimos, sentimos, los que transmiten ideas o mensajes hoy, y solo hoy. De forma global, a gran escala, intentando delimitar el producto de consumo de lo que realmente transmite un valor, idea,

posicionamiento ante la realidad. Aunque no siempre sea positivo y llegue a disgustarnos; como ciertas ideas acerca del género o sobre el éxito en la sociedad capitalista. También de forma personal; necesaria reflexión en una sociedad que alienta al ser individual, no siempre de forma sana, mientras se diseñan productos globales para una masa globalizada en cuanto a conocimientos e intereses. El primer mundo está poblado de consumidores. El tercer mundo está en camino.

Sin embargo, y esta sería esa tercera articulación del tiempo mítico, la infancia personal representa nuestro momento mítico particular. Al igual que la mitología supone el momento de la creación, el modelo o la norma, la infancia es nuestro momento de despertar al mundo, de creación emocional, intelectual, de desarrollo de nuestra persona y percepción de mí y de los otros. Es nuestro mito. Por lo tanto, mi mitología va a diferir de la de otras personas. Esto implica un salto generacional enorme, y ciertos mitos resultan inútiles a las nuevas generaciones, sea por cuestiones de forma o fondo. Encuentro, eso sí, mitos que actúan como puente entre niños, adolescentes y adultos, *Star Wars* es un ejemplo, al dilatarse en el tiempo, mostrando diferentes lecturas a partir del mito original. Evoluciona, y ante las acusaciones de hacer caja, demuestra un sentido nuevo, que puede compartirse entre generaciones. *Stranger Things*, con su éxito tanto entre el público de la nostalgia como el *fandom* adolescente, es otro puente bidireccional. Tener en cuenta las cualidades de cada uno de estos tiempos míticos permite potenciar el aspecto educativo propuesto en otros momentos de esta tesis. Hemos tratado mucho el cómic, y es sencillo encontrar constantes readaptaciones para las nuevas generaciones, en forma de *reboot* de los superhéroes más conocidos; o una evolución constante, adecuada a las circunstancias sociales, de las principales colecciones. Hay casos muy evidentes: Hulk es ahora chino, como Ms.

Marvel pakistaní o, como ya hemos visto, Thor es una mujer y Superman entra en confrontación con su gobierno y un largo etcétera. Desde luego, este puente es bidireccional, y no se trata de buscar cauces para que las nuevas generaciones se adecúen a la moral y maneras del mundo adulto, es también la posibilidad de comprender las nuevas circunstancias en las que se desarrollan los jóvenes, lo que puede darnos a pie a generar materiales educativos muy útiles. Sea a través de sus intereses, de las producciones que los adultos crean para ellos y, esto sería lo mejor, lo que los jóvenes crean para ellos mismos y para el mundo. Debo ser consciente de mi propia mitología para reconocer y respetar la de otros. Por ejemplo, he podido trabajar con la *Wonder Woman* de George Pérez con mujeres jubiladas y alumnado universitario para tratar temas de género como ya he expuesto en otro apartado, resultando un punto de encuentro para personas entre los dieciocho y los setenta años. Sí, puede llegar a ser muy personal, y permite la emoción e interpretación libre de un determinado mito; no puedo evitar sentir a Arturo en Luke Skywalker, por eso lo he defendido así en su apartado. La mera identificación emocional de ambos mitos, como un paso evolutivo del primero, es suficiente justificación para describirlo aquí; al margen de tener grabadas en la retina imágenes de Star Wars, al igual que muchas de la *Excalibur* de John Boorman. De igual modo, cuando alguien defiende a un deportista determinado como una figura fundamental de la sociedad, puedo estar de acuerdo o no, pero debo tratar de comprender por qué funciona así para dicha persona. Nunca negar el efecto del mito en otros. Puedo sentir un rechazo absoluto ante la tauromaquia, pero desde esta investigación debo intentar comprender. Al margen de los que, sencillamente, aman la sangre y la violencia, los toreros dicen amar al toro. Quizá se identifiquen con él a través de un ritual ancestral; tenían dos opciones, identificarse amando y

transformándose simbólicamente al animal o matándolo, poseyendo así su fuerza. Prefería la primera, mientras tanto, trato de dialogar y comprender posturas.

Intentamos servirnos del mensaje del mito para conocernos mejor y ser mejores, para lanzarnos hacia el futuro con mejores propuestas de lo que somos como individuos y sociedades. De ahí quizá una cuarta articulación del tiempo mítico, la que considero *mitología futura*, el mito presente en busca no de modelos pasados o presentes sino de alternativas de cambio. Esta previsión de lo por venir supone un análisis desde la pedagogía y la teoría, sin olvidar el aspecto mítico, su poética y su puro disfrute. Nuevas narraciones que analicen, critiquen y neutralicen errores del pasado y propongan nuevas y más sanas opciones. Nuevos modelos, nuevos arquetipos.

La llamada al pánico distópico lleva desde 1984 con nosotros, y mucho antes. Prometeo es el gran mito, hacernos con el poder de los dioses, la capacidad de destruirnos. Ya lo advertía Stephen Hawking, no seremos capaz de frenar nuestra superpoblación, el único recurso será viajar a otros planetas. No somos capaces de dar de comer a toda la humanidad, ni de frenar las guerras. Con toda nuestra ciencia y una capacidad de comunicación gracias a internet con la que podemos conocer todo nuestro saber con un clic: ¿dónde está el logos? El *mytho*, ya lo hemos visto, jamás nos ha abandonado, debemos, con ayuda de la razón, hacerlo consciente y proyectarlo hacia el futuro. La ciencia ficción lleva años en ello. Sin embargo, como apunte personal, no creo que todo se limite a la ecuación binaria *mytho/logos*, sinceramente, creo que en la ecuación falta una incógnita: la *hybris*.

Aunque la ciencia ficción ha tratado esta estructura, que podemos considerar trifuncional, en unas cuantas ocasiones. Proyectada hacia una búsqueda futura de saber, tenemos al racional Spock de *Star Trek*, ajeno a la *hybris* o al mito, aunque se llegue a

percibir que esto es imposible y las emociones hacen mella en este híbrido vulcaniano/humano. La familia Skywalker, en *Star Wars*, es más proclive al mito, a la gesta y la búsqueda del bien, con cierto misticismo de fondo. Sin embargo, no están libres del pecado de la desmesura, la irracionalidad o la ira de la *hybris*. Superman ya es otro asunto. Racional, con capacidades que le permiten escuchar a miles de personas al mismo tiempo, un nivel intelectual más allá del genio o memoria eidética, entre otras cualidades. Y sin volverse loco. Superman es logos, y es mito, es un estado ideal de perfección, una singularidad cósmica que llega con esencia de mito divino. Quizá demasiado. En cualquier caso, hemos articulado la dimensión del tiempo mítico hacia el futuro; lo que puede ser, la advertencia, la necesidad de dirigir el destino. Ya no creemos en los dioses, los estamos diseñando desde la ciencia.

### 5.10.3.SUPERPOSICIÓN DE MITOS

Parece obvio que determinados mitos contemporáneos resultan de una superposición de distintas referencias míticas, simbólicas o arquetípicas. En algunos casos la base mítica de un personaje como Spider-man resulta un elemento atractivo, el arquetipo totémico, sumando además el rito de transición del joven a la vida adulta y la lucha moral. Y, por supuesto, la ciencia, base de toda una moderna mitología, que resulta ser el mito que envuelve este *pack*, ya que Peter es científico, una araña radiactiva le otorga sus poderes y su habilidad crea el dispensador de telaraña. Y sí, podemos estudiar las diferentes articulaciones del tiempo mítico del personaje. La primera articulación refiere a algo muy básico y atemporal: la búsqueda constante del personaje/héroe de la elección correcta; la soledad y el exilio social, la muerte de su tío Ben de la que se siente culpable... La segunda articulación es la adecuación de este concepto de perfección y combate moral al momento de los lectores del cómic,

intentando, en la medida de lo posible, que sea aceptado por gran parte de la cultura global a nivel mundial; la cuenca semántica de Gilbert Durand. La tercera articulación es la constante revisión del mito, con un Peter Parker que sufre los problemas que aquejan a los jóvenes y adultos de las décadas que transcurren irremisiblemente. Incluso, como ya hemos visto, los constantes *reboots*, *cartoons* para niños, con lo que el personaje es posibilidad de diálogo intergeneracional. Y sí, podríamos considerar la cuarta articulación a través de realidades paralelas, cómics que plantean nuevas opciones, como aquel que nos trae a Miles Morales, un Spider-man no caucásico. Algo que vemos en la última película de animación sobre el personaje.

*Black Lightning* juega con mitologías que se superponen creando un mito sólido y fácilmente reconocible. A estas alturas, el superhéroe es un arquetipo evidente dentro de la ciencia ficción. Además, el mito del barrio negro, del sentimiento de comunidad que resulta tan importante en los afroamericanos. Y, por supuesto, el hecho de que Jefferson Pierce es director de un instituto, un miembro respetable e importante de la sociedad. Un guía moral y espiritual. De nuevo, el superhéroe es el mito que sustenta la narración, pero este personaje, al menos el de la serie, tiene un sustento mítico extra y evidente, un hombre de paz como Martin Luther King Jr. No es muy diferente de Barack Obama, que construye su mito personal a raíz de trabajar en los barrios de Chicago, citar a Luther King, la Biblia como sutil referencia mesiánica y, por qué no, simular ser un atractivo Kennedy, pero sin líos de faldas. Es decir, el mito del intocable y heroico presidente americano. En la segunda temporada, Jefferson muestra una foto donde se saluda con Obama. La posible articulación del tiempo mítico se enfoca en la comunidad afroamericana, que se fortalece a nivel social, político y cultural a lo largo del pasado siglo, base que no atenta con la posible e intergeneracional tercera articulación. El salto entre diferentes edades se suple actualizando los problemas de las

calles y la vida en el instituto, además de proponer dos nuevas heroínas, las hijas de Jefferson, todavía adolescentes. Más mitos: el guiño en la segunda temporada a la *Blaxploitation*. Funky y el recurso de la sexualidad sin complejos, peleas de mujeres sexys, donde una de ellas, en el primer episodio, mata a otra clavando un zapato de tacón en la yugular. Y sí, de agradecer, personajes del colectivo LGTBI.

Del mismo modo, la cuarta temporada de Supergirl presenta a una mujer transexual, además de criticar las políticas antiinmigración de Trump. Como hilo temático la ignorancia, el miedo y el racismo en contra de los alienígenas bajo el eslogan *Earth first*, en burla/crítica directa al *America first* de Donald Trump. El mito afroamericano, el cuarto poder (Supergirl es periodista), los superhéroes, el concepto celestial de los kryptonianos, el presidente... mitos y arquetipos se superponen para potenciar luchas ideológicas contemporáneas y necesarias.

#### 5.10.3.1. *DOUBLE CODING*

Curioso el caso de Superman. Un extraterrestre que resulta ser el más perfecto y moral de nosotros, humanos. El primer superhéroe, la medida a partir de la cual se ha asentado el arquetipo, no sería nada si no fuese por ser una figura mesiánica, un nuevo Cristo. No hay superposición jerárquica, en este caso se solapan el extraterrestre divino, el mesías y el héroe contemporáneo con el caucásico norteamericano. Héroe fornido, mesías y blanco norteamericano, la fusión mítica perfecta. Con Wonder Woman, y sus sucesivas reconversiones, encontramos más que una heroína en mallas y una amazona, tenemos la personificación de la lucha feminista, un concepto más abstracto dentro de lo mítico, pero que cobra nuevas y cada vez más poderosas formas. Si volvemos a Superman, encontramos una lectura fácil, apta para todos los públicos, un personaje mesiánico que nos atrae, en una referencia más o menos evidente. Sin embargo, tras su

muerte y resurrección, y por supuesto *Kingdom Come*, el mensaje se aparece de forma tan evidente que resulta casi grotesco. Sí, con posibles segundas lecturas, como meta-análisis del propio concepto superheroico.

El *double coding* fue propuesto por Charles Jenks dentro del ámbito de la arquitectura, refiriendo a dos niveles de apreciación de una obra arquitectónica: por una parte, los aspectos más técnicos o específicos, para una minoría conocedora del tema, y otro nivel cercano a una mayoría que puede encontrar atractores en la comodidad o funcionalidad del edificio. Umberto Eco adapta el concepto a todas las artes<sup>423</sup>. Podríamos decir que, en muchos cómics, nos quedamos en una lectura más superficial, para todos los públicos; incluyo aquí una lectura obvia del tema cristiano. Quizá, y por eso lo incluyo dentro de esta superposición de mitos, el *double coding* se da de una manera menos evidente en los ejemplos ya explicados de Chris Claremont, donde la reflexión sobre las diosas es más sutil, e implica un cierto conocimiento en mitología o religión. En general, Claremont aporta muchas referencias desde la mitología, religión, literatura o historia, e incluso desde la cultura contemporánea, lo que convierte sus cómics en multirreferenciales. Desde luego, en cualquier obra, enriquece el sentido último de la narración; las diosas de Claremont elevan su espíritu, mientras que otros personajes, como la hermosa Dazzler, son presentados en una discoteca setentera, bajo una bola de luces, cantando. Más que una diosa, una musa que genera luz a partir del sonido. Su peso será mucho menor en el desarrollo de las historias, es evidente.

#### 5.10.3.2.CAPA Y PUÑAL

Esta superposición de elementos es lo que Gérard Genette, dentro de la teoría literaria, consideraba como hipertexto. El hipotexto refiere a un texto que da origen a

---

<sup>423</sup> Eco, Umberto. *Sobre literatura*. Barcelona: RqueR, 2002. 225, 226. Impreso.



otro texto, como *La Odisea* da origen a *La Eneida*. El hipertexto funcionaría a modo de bricolaje<sup>424</sup>, según Genette, y es lo que veremos a continuación como analogía a su nomenclatura y análisis respecto a la literatura. Aquí, respecto al proceso de bricolaje entre cómic, mito y adolescencia. Los ejemplos anteriores refieren a procesos hipertextuales que podríamos considerar simbióticos, como el caso de Superman, donde el arquetipo de superhéroe nacido en la era de la ciencia ficción confluye con el mesías y con el protector de la sociedad norteamericana capitalista. Otras opciones hipertextuales funcionan por capas; podemos diseccionar a Spider-man desglosando al tótem, no necesario para que el héroe de los barrios de New York siga manteniendo su sentido. De hecho, el personaje ha pasado por diferentes épocas donde una u otra de sus facetas dominaba: más superheroico; centrado en problemas sociales como las drogas; más totémico. Sin embargo, las capas, o manifestaciones de posibles “bases hipertextuales” deben conciliarse de forma orgánica, estilosa y sin chirridos. Podríamos considerar tantas referencias o niveles de expresión y comprensión como figuras modales dentro de la cuenca semántica de la obra y del lector: el aquí y ahora, las referencias mitológicas, sociales, estéticas...

En el caso propuesto a continuación nos encontramos con una cantidad de posibilidades de análisis que podrían dificultar el disfrute de la obra, por cacofónica. No es el caso, pues un arquetipo, o estereotipo, domina al resto de “hipotextos” o marcos referenciales: la adolescencia. La mitología primera se centraba en la naturaleza, la muerte y la vida, los astros. La complejidad creciente de las sociedades nos llevó a mitologías cada vez más psicológicas y sociales. Ahora, un nuevo estereotipo o momento vital como es la adolescencia tiene una importante presencia en los mitos. Es el momento de tránsito, de crecimiento, de formación del lóbulo frontal, de emociones y

---

<sup>424</sup> Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989. 495. Impreso.

conciencia social. No prestarle atención sería un error; el adolescente ya no tiene suficiente con el modelo parental mientras crea patrones emocionales y de conducta.

Antes de nada, situémonos: Capa y Puñal *-Cloak and Dagger-*. Una pareja adolescente de la Marvel Comics, creados en el 82 por Bill Mantlo, en una época donde se disparó el problema que los adolescentes tenían con las drogas. Precisamente experimentan con ellos y otros niños de la calle, desarrollando sus poderes. Ella, Tandy (Puñal), es de clase alta, rubia, bailarina y desarrolla poder lumínico. Es capaz de lanzar dagas de luz, incluso de sentir las esperanzas y deseos de aquellos a quienes toca. Él, Ty (Capa), es negro, de clase media baja, y desarrolla poderes oscuros. Oculto en una capa puede desaparecer, además de atrapar a los villanos dentro de ella, aterrorizándolos con sus peores miedos. La serie de televisión del 2016 respeta la base de la narración, apenas pequeños cambios *políticamente correctos*: ella ve como su madre ha perdido su fortuna y viven en la pobreza y no duda en robar, él pertenece a una familia bien situada y asiste a una escuela de cierto nivel.

#### 5.10.3.2.1. ESTRUCTURAS BINARIAS

En primer lugar, destacar la presencia de las estructuras duales a lo largo de la serie de televisión, que seguiré en mayor medida que los cómics<sup>425</sup>. Por una razón muy sencilla, la serie está llegando a muchos más adolescentes y está adecuada a esta generación, no a la de los ochenta. Ya lo hemos visto, una chica rubia y un chico afroamericano, con los que jugaron, en un principio, con las diferencias

---

<sup>425</sup> *Capa y Puñal -Cloak and Dagger-*. Guion: Joe Pokaski. Olivia Holt, Aubrey Joseph, Gloria Reuben, Andrea Roth. Wandering Rocks Productions/ABC Signature Studios/Marvel Television. 10 episodios, 45 min. Estados Unidos, 2018. Fílmico.  
Mantlo, Bill; Hannigan, Ed y Leonardi, Rick. *Capa y Puñal. Sombras y luz*. Girona: Panini Comics, 2018. Impreso.

socioeconómicas. Sin embargo, el azar los une, la llamada a la aventura. Y más, todo es una cuestión de equilibrio. El origen de los poderes en esta serie se origina en el subsuelo de New Orleans, lo cual nos conduce a la magia, al vudú. Sin embargo, el contrapeso lo pone la ciencia, con la que se manejan los chicos para avanzar en sus pesquisas contra, precisamente, una industria química. Magia vs. ciencia.

No hay supervillanos. El mal procede de científicos y policías. Así, se establece una ruptura entre los conceptos de ley y justicia y la posibilidad de saltar las normas para hacer el bien. Autonomía vs. heteronormatividad. Orden vs. caos.

Ty mantiene un diálogo constante con el párroco que trata de ayudarlo, una confrontación directa entre la idea de la iglesia como consuelo y el ateísmo orgulloso de Ty, que se siente solo y sin ayuda de ningún tipo. En un capítulo alguien le pregunta acerca del poder y la tentación que supone: “¿Poder? ¿Quieres ser un Dios?”. Fe vs. laicidad.

La sensación de necesidad entre ambos, de apoyo, se materializa especialmente en la manifestación de sus capacidades. Tandy percibe la esperanza en la gente, pero el dolor y el odio la corroen, cayendo con facilidad en comportamientos agresivos y poco empáticos. Ty percibe los miedos de los demás, pero trata de no aprovecharse de ello para dañar, es más, se convierte en la figura que trata de estimular de forma positiva a Tandy. Miedo vs. esperanza.

En cuanto a la luz y la oscuridad podemos decir que es la gran metáfora del cómic y de la serie. Bien y mal, esperanza y desesperación, redención y castigo. A la sombra le hemos dedicado bastantes líneas; en cuanto a la luz, parece que el “inconsciente colectivo” genera imágenes universales. Qaumanek, el relámpago de los esquimales, recorre como fuego al chamán, que conocerá los secretos de los demás; similar al rayo/daga de Tandy, así como su capacidad de percibir las esperanzas de

otros. De igual forma, los hombres medicina australianos encuentran la iluminación a través de la luz sólida, cuarzo licuado, de nuevo similar a las dagas que genera Puñal en la serie, como punzantes cristales de luz. También es interesante la idea de los mitos tibetanos acerca de la luz ya que, en un principio, todo era una pluralidad luminosa. Solo cuando aparece el instinto sexual la luz se extinguió en nosotros<sup>426</sup>; Capa y Puñal deben rechazar cualquier instinto sexual entre ellos para mantener sus poderes y usarlos de la manera correcta. Como vemos, la metáfora lumínica aparece en todas las culturas.

#### 5.10.3.2.2. ANDROGINIA Y *COINCIDENTIA OPPOSITORUM*

La *coincidentia oppositorum* era, para Nicolás de Cusa, la más cercana definición de Dios, al menos, la menos imperfecta<sup>427</sup>. Esta narración presenta a dos personajes en esencia opuestos, pero como el yin y el yang se complementan, se equilibran, se apoyan o frenan, llegado el caso. Suma de contrarios. En el caso de Capa y Puñal hay una analogía evidente entre la angelical Tandy y la oscuridad demoníaca de Ty (aunque muy matizada en la serie). Además, han sufrido un trauma terrible en el momento en que adquieren sus poderes, perdiendo Tandy a su padre y Ty a su hermano; conectan, la magia entra en juego, cierta idea de destino que una bruja vudú nos desvela en uno de los capítulos: Nueva Orleans ha sufrido crisis “místicas” cada cierto tiempo a lo largo de la historia, y siempre una pareja ha llegado para salvar a la ciudad.

Además, y ya que la idea de *coincidentia oppositorum* se presenta en el concepto del andrógino, destacamos esta figura. Y es que es novedad que en una serie de adolescentes obviemos por completo la tensión sexual. No son pareja, llegan a estar enfadados, no se atraen. Es una idea de amor o amistad más profunda, basada en la

---

<sup>426</sup> Eliade, Mircea. *Mefistófeles y el andrógino*. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1969. 25-29, 52, 56. Impreso.

<sup>427</sup> Eliade, Mircea. *Mefistófeles y el andrógino*. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1969. 101. Impreso.

compasión, la aceptación, la empatía y la admiración mutua. Juntos, son perfectos. Nos dice Jean Libis que el andrógino puede presentarse de dos formas, o bien bajo un aspecto hipersexual, con exageradas manifestaciones físicas de ambos sexos o bien de forma asexuada<sup>428</sup>, que viene a ser el caso. Es decir, Ty y Tandy no se ven como posibles parejas sexuales. Esta *coincidentia oppositorum*, además del mito del andrógino, nos conducen a la nostalgia por el origen, por la unidad perdida, algo que, de un modo u otro, se refleja en estos chicos, que han perdido a seres queridos y la alegría del primer hogar.

#### 5.10.3.2.3.RETORICA ADOLESCENTE

La edad de los personajes define la serie, todavía más que en el cómic. En este momento, disfrutamos de un gran número de obras dirigidas a la adolescencia de forma específica. Como elemento a criticar sin piedad, así, en general, encontramos la búsqueda de la venta fácil a través de acciones rebeldes sin causa, amoríos, belleza o ciertos alardes de frivolidad. Pero hay buen material, y este es uno de ellos, en mi opinión. Toda la base que da forma y enriquece en matices a *Capa y Puñal* se pasa por el tamiz de su adolescencia. Este momento de evolución y desarrollo de la persona exigía su hueco en los mitos de forma manifiesta. Pensemos que la Grecia clásica sí valoraba la presencia de la naturaleza adolescente, pero la teología del medievo planteaba más bien la teoría del homúnculo, ese pequeño hombre contenido en el semen<sup>429</sup>. Hoy, este momento madurativo está muy presente, aunque no siempre bien entendido o planteado.

---

<sup>428</sup> Libis, Jean. *El mito del andrógino*. Madrid: Ediciones Siruela, 2001. 123. Impreso.

<sup>429</sup> Elkind, David. *All Grown Up & No Place to Go. Teenagers in Crisis*. Reading, Massachussettes: Addison-Wesley Publishing Company, 1984. 18. Impreso.

Se agradece en esta serie la calma que por momentos permite al espectador reflexionar, sentir con tiempo a una digestión pausada. Curioso que, en una serie como esta, que suelen ser tan corales, la presencia de estos dos personajes domina el minutaje casi por completo, relevándose en el protagonismo ante la cámara. Se reflexiona acerca de sus problemáticas: relaciones con los padres (la dualidad padre/madre también se desarrolla), el amor en todas sus manifestaciones, la ira, miedo, venganza, responsabilidad como concepto, responsabilidad ante el grupo y ante uno mismo, imagen ante los demás y ante el espejo... Pero tamizado a través del prisma heroico, de la épica emocional de la aventura extraordinaria, de la necesidad de la elección que el héroe/heroína desarrolla en su mito. La psicología del mito y sus símbolos encajan bien con la atmósfera adolescente; quizá, precisamente, por la cualidad de esta etapa. Me explico gracias a David Elkind, y a conceptos como “fábula personal” o “audiencia imaginaria”. Elkind se preocupa de los estados madurativos del cerebro, de la sinaptogénesis, las etapas de desarrollo ya conocidas gracias a Piaget... es decir, nuestro desarrollo mental y psicológico depende de un ritmo adecuado entre madurez neuronal y experiencias y aprendizajes adecuados a la edad. La realidad del niño se construye por aproximación a la realidad adulta, por lo que se convierten en modelos mientras el niño/adolescente experimenta su propia historia. La función simbólica permite todo tipo de descubrimientos intelectuales, de alcanzar el juego simbólico y poner en entredicho a los padres. Incluso demostrando debilidades y limitaciones de los adultos gracias a personajes como Superman, que enseña que los padres no son todopoderosos ni lo saben todo. Incluso, durante la adolescencia, podrán reconfigurar el sentido de memorias pasadas, y la visión que tienen de sus padres, de sí mismos y del mundo.<sup>430</sup>

---

<sup>430</sup> Elkind, David. *The Hurried Child. Growing Up Too Fast Too Soon*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Publishing, 2001. 109, 110, 119, 122, 123. Impreso.

Aquí entra en escena el concepto de audiencia imaginaria. El adolescente cambia por dentro y por fuera y, dominado por estos cambios, confunde sus pensamientos sobre sí mismo con lo que los demás piensan de él. De hecho, cree ser el centro de atención, se siente observado. Pueden, por ejemplo, creer que son foco de atención si sus padres se divorcian, y no sólo por el hecho en sí, sino que la audiencia estará pendiente de los detalles y motivos. Como consecuencia de esta “atención”, el adolescente crea una fábula personal: si todos le observan, es que debe ser alguien muy especial. Incluso llegan a pensar que son intocables, que nada malo les puede pasar, ni accidentes, embarazos no deseados, enfermedades graves...Lo que conlleva exponerse a riesgos innecesarios.<sup>431</sup> Ya habíamos visto algo de esto en *Misfits*, y desde luego, tratado con más cuidado, en *Capa y Puñal*. Entiendo que el guionista no ha pensado en Elkind, pero al tratar con esmero la adolescencia, bajo el prisma del mito, ha creado una “fábula personal” en la que los adolescentes pueden trabajar muchas de las situaciones emocionales que normalmente vivimos. Viven. Sí, el padre ausente de Tandy, idealizado para descubrir, finalmente, quién y cómo era en realidad; riesgos como ladrona, y ambos como héroes; culpabilidad de Ty por la muerte de su hermano; cuestionamiento de la autoridad; falta de anticipación de consecuencias; autoestima cuestionada en casi todo momento.

Lo curioso es que Elkind considera que la fábula personal y la audiencia imaginaria nos acompañan de por vida. Las necesitamos, como un escudo para salir a la calle, algo que nos da esperanza. Por ejemplo, la sensación de un soldado que necesita pensar que va a regresar vivo del frente<sup>432</sup>. Es curioso que tratamos de adelantar pasos y procesos en los niños, convirtiéndolos en adultos miniatura, lo cual es un evidente error;

---

<sup>431</sup> *Ibíd.*, 134-137.

<sup>432</sup> Elkind, David. *All Grown Up & No Place to Go. Teenagers in Crisis*. Reading, Massachussettes: Addison-Wesley Publishing Company, 1984. 36. Impreso.

por otra parte, dilatamos la adolescencia hasta límites insospechados y absurdos. La adolescencia no sólo se estira por deseo de eterna juventud, sino por los estímulos insuficientes e inadecuados en el momento en que son requeridos. Si no se trabaja el lóbulo frontal, el de las emociones, el que nos ayuda a vivir en sociedad, no avanzamos etapas y las características adolescentes perdurarán en el adulto. Hay una afinidad entre la esquizofrenia y la adolescencia, a la que se presta atención desde el siglo XIX. La misma época en la que se empezaron a diagnosticar más casos de esquizofrenia, especialmente en torno a los veinte años, lo habitual hoy en día. Y es que la fábula y la audiencia imaginaria se parecen un poco a los delirios: el adolescente se cree especial, le suceden cosas sólo a él, siente “señales” aquí y allá. Son experiencias cuasi psicóticas. Además, en el siglo XIX se vivía de otra manera, las sociedades cambiaron de conceptos más comunitarios a más individualistas.<sup>433</sup>

Incluso podríamos decir que el paradigma capitalista en el que vivimos es muy adolescente, funcionando por impulsos, consumo rápido, sin medida de consecuencias; paradigma que, en ocasiones, es respaldado por películas y otros medios que dejan al alcance de nuestros monederos.

Podríamos seguir analizando la superposición de referentes míticos, sean clásicos o más actuales, pero lo que importa ahora es comprender como pueden ser herramientas muy útiles como ayuda para desarrollar el atractivo de una determinada narración o personaje, pero también eficaces para generar mensajes con una determinada orientación psicológica, ideológica o moral. Hoy, sin ir más lejos, es un héroe un CEO (*Chief Executive Officer*) como Elon Musk, nuevo mito que remite a un gran mito de la ciencia, Nikola Tesla. Sus excentricidades y misterio ayudan al mito romántico del científico loco. En este apartado, he considerado útil reconocer la

---

<sup>433</sup> Psicothema 2012. Vol. 24, nº 1, pp. 1—9 ISSN 0214 — 9915 CODEN PSOTEG  
www.psicothema.com Copyright © 2012 Psicothema



aparición del mito adolescente con sus particularidades, además de su potencial educativo, que no es poco.

## 5.11.DE LA «SOLUCIÓN FINAL» A *LITTLE BOY*

### 5.11.1.EL PILOTO Y EL FILÓSOFO

El comandante Claude Robert Eatherly trató de comprender, de asimilar el terrible hecho que había vivido, que había desatado al dar una orden. Envío dinero a Japón, contactó con las víctimas, intentó cambiar la imagen del “héroe”, robó, trabajó duro en los campos de petróleo, fue encerrado en un psiquiátrico. Quiso desenmascarar al virtuoso héroe de guerra, a sí mismo<sup>434</sup>. Se enfrentaba a la imagen social que se tenía del soldado, el que cumple órdenes y se sacrifica heroicamente por su nación. Pero él fue visto con rechazo, con lástima, enviado al ostracismo de una institución. Su mensaje de paz no era bienvenido, pues reconocer sus emociones y su negativa a la guerra era reconocer la atroz realidad de lanzar la bomba, *Little Boy*, sobre Hiroshima. Eatherly dio la orden, estaba allí, en el aire, y sintió sobrecogido el poder destructivo del arma. No era consciente de las intenciones reales de aquella maniobra, creía que destrozaría un puente que conectaba la ciudad y el cuartel general del ejército. Los cálculos no fueron exactos, cayó sobre la ciudad. El resultado hubiese sido el mismo, la capacidad de la bomba era terrible. Y, al no rendirse los japoneses de forma inmediata, se lanzó una segunda sobre Nagasaki, la *Fat Man*.

En su correspondencia con el filósofo Günther Anders, polaco de origen judío, Eatherly se muestra, sin pretenderlo, como un antihéroe, confinado bajo llave, exiliado de la vida pública o la razón, fugándose de la cárcel que era el hospital, entregándose después para pasar por un juicio que lo llevaría de nuevo a las salas y batas blancas. Un nuevo tipo de antihéroe, una víctima, en este caso una víctima/verdugo. Anders insiste en la burla del consuelo, ese consuelo que trata de minimizar los daños, de quitar

---

<sup>434</sup> Anders, Günther. *El piloto de Hiroshima. Más allá de los límites de la conciencia. Correspondencia entre Claude Eatherly y Günther Anders*. Barcelona: Paidós, 2010. 19-20. Impreso.

importancia a lo sucedido, ese “no es para tanto”<sup>435</sup>, que decían los médicos a Eatherly. Piloto y filósofo no buscan consuelo, buscan una misión, y la misión de ambos es extraordinaria: buscan el perdón, la reconciliación, el ser conscientes de nuestra culpa y tratar de enmendar el daño. La misión de desenmascarar la mentira de la guerra, su absurdo, su inmoralidad. El desmedido poder de la Bomba. Critican, de forma abierta, a los que no se consideran culpables por cumplir órdenes; Joe Stiborik, operador de radar en el Enola Gay, decía que “se trató simplemente de una bomba, sólo que un poco más grande”. Nuevos héroes, desde la asunción de su conciencia dolida, desde la responsabilidad, la búsqueda de la paz a través de la razón y la empatía. Sacar a la gente de su indolencia. De nuevo la deconstrucción del héroe, peleando a la contra, desde la sombra, pero con esperanza.

Anders no sólo se carteo con Eatherly, también lo intentó con el hijo de Eichmann (parecía tan difícil ser hijo de alguien como Eichmann como ser el hermano de Eatherly, por lo que nos cuenta el filósofo Anders). Adolf Eichmann fue responsable del transporte de judíos a los campos de exterminio. Como un burócrata que acataba órdenes sin ponerlas en tela de juicio. Anders afirma no poder respetar a quien no mostró respeto alguno por cientos de miles, millones, de personas. Anders define lo monstruoso de esta era desde diferentes puntos de vista. Desde la tecnificación que permite la matanza a escala industrial, a la enorme maquinaria institucional que toma semejantes decisiones. Eichmann, y otros, son monstruos al aceptar esto como un trabajo, de lo que se excusan apelando a las órdenes recibidas y a la lealtad. Es un monstruo quien renuncia a la humanidad a cambio de poder. Los cobardes que se amparan en lo prescrito para cometer lo infame. Los que no quieren saber.<sup>436</sup>

---

<sup>435</sup> *Ibid.*, 34.

<sup>436</sup> Anders, Günther. *Nosotros, los hijos de Eichmann. Carta abierta a Klaus Eichmann*. Barcelona: Paidós, 2010. 27-29. Impreso.

Son dos personajes (más allá de la persona) que definen nuevos conceptos que no habían sido tratados de manera tan clara. Podemos entender sucesos de la magnitud y la gravedad absoluta de la Shoá o el ataque nuclear a Japón como hechos sin un referente previo. No somos los mismos desde entonces. Se definen no sólo por su terrible naturaleza, de una crueldad sin precedentes, sino por el poder de la máquina, sea de estado o bien de la industria y la ciencia, que permiten la creación de estas armas. Nuestra ética, nuestra responsabilidad, no están a la altura de la situación. Quizá tampoco nuestra memoria, pues podemos intuir masacres de este calibre en el pasado, con la única diferencia de que no poseíamos tanques, aviones o bombas de fisión de uranio 235. El impacto en la cultura e historia humanas, las terribles narraciones que han quedado, han generado un mito. Y dentro de este mito, tenemos una serie de figuras, casi arquetípicas, que no podemos olvidar, que no tenían anteriormente un peso específico tan pesado y delimitado.

#### 5.11.2.EL VERDUGO, EL SUPERVIVIENTE Y LA BANALIDAD DEL MAL

El verdugo/víctima, Eatherly, es una de estas figuras. El hombre atrapado en la máquina, acatando órdenes, un soldado que cree hacer lo correcto. Su psique es destruida por no querer aceptar la crueldad ilícita de *Little Boy*. Es paradigmática, también, la figura de aquellos que aceptan sin culpabilidad alguna la matanza masiva de militares y civiles. Se supone que forman parte del bando de los “buenos”. Muchos soldados acaban rechazando esta nueva guerra de grandes dimensiones, sea la dimensión de la muerte o el estatuto ontológico de las sociedades o la humanidad, que salen muy mal paradas de estas dos grandes guerras. Muchos civiles también generan nuevos grupos de acción, desde la intelectualidad a los *hippies* y, si bien en un principio el cine bélico post holocausto se convierte en la mitificación del soldado americano, no

ocurre lo mismo tras Corea o Vietnam, apareciendo películas o cómics que muestran una cara totalmente diferente de las emocionantes aventuras de, por ejemplo, *La gran evasión*.

Eichmann es otra de estas figuras, no sólo quien acepta lo sucedido, sino que se ampara en la conciencia de una sociedad, una propuesta de futuro como la del tercer Reich, propuesta del, para Eichmann, paradigma del éxito, Adolf Hitler<sup>437</sup>. Desde luego, no nos deja indiferentes este aplastamiento de la humanidad personal bajo el engranaje de la máquina; K. no estaba equivocado, su mito cobra formas cada vez más atroces. Como explica Hanna Arendt, él mismo se consideraba un idealista, en la medida en que sigue una idea sin pensar en las consecuencias, siguiendo órdenes a rajatabla mientras trata de mantener el orden en su institución<sup>438</sup>. Se jactaba de ello, él, un hombre que parecía no dominar las palabras, expresándose a través de un lenguaje puramente burocrático, frases hechas, especialmente durante el juicio al que fue sometido en Israel, tras ser encontrado en Argentina. Un claro ejemplo de un hombre que acepta con gusto las mentiras y asume que durante el Reich se vivía en armonía. Para Arendt, quizá no fuese un “monstruo” (entrecomillado en el original), sino un zafio estúpido, como parece insinuar más educadamente, un payaso para la opinión general que presenció el juicio<sup>439</sup>. Eichmann no sólo pretende ser un burócrata que cumple órdenes, sino que, como figura del mito, muestra como gran parte de la humanidad carecen de empatía o respeto por los demás. Incluso consideraba que la muerte por monóxido de carbono suponía una muerte sin dolor, humanitaria, antes que el fusilamiento<sup>440</sup>. Humanos que desprecian humanos, que no los consideran humanos.

---

<sup>437</sup> Arendt, Hannah. *Eichmann y el Holocausto*. Penguin Random House, 2016. 88. Impreso.

<sup>438</sup> *Ibid.*, 15, 16.

<sup>439</sup> *Ibid.*, 34.

<sup>440</sup> *Ibid.*, 60.

Itzhak Ben-Zvi, presidente de Israel, hizo caso omiso de la petición de clemencia de Adolf Eichmann, y tampoco prestó atención a las múltiples organizaciones judías de todo el mundo que expresaron la necesidad de perdón. Eichmann fue ahorcado, incinerado y sus cenizas arrojadas en el Mediterráneo, fuera de aguas jurisdiccionales israelíes. Desde luego, la ley del talión, en este caso, parece ensuciar especialmente el mensaje del mito. La posibilidad de perdón, la opción de dar luz al aspecto religioso y espiritual de un pueblo. Es curioso que, como “figura mítica”, Eichmann supo adelantarse al juicio, queriendo ahorcarse públicamente, con el fin de liberar la culpa de los hombros de la juventud alemana. Arendt entiende como vacío ese sacrificio, una puesta en escena, ya que Eichmann en ningún momento consideró culpable ni al Holocausto ni a sí mismo. Martin Buber, que desconocía este hecho, consideró la ejecución nefasta por un único motivo: expiar a la juventud alemana. No sólo se manifestó Buber, otros, como Karl Jaspers, argumentaban de forma pública, que debía ser juzgado por un tribunal internacional. Vacías quedaron las voces de aquellos que siempre lucharon contra la pena de muerte, el caso Eichmann no parecía el más adecuado para conseguir su abolición. Los últimos minutos de Eichmann, su bravuconería, su entereza burocrática, su desprecio a quien quiso leerle las escrituras prefiriendo beber media botella de vino. Su estupidez. Sus frases hechas. Lo absurdo de la venganza. Hanna Arendt asume la más terrible lección de este mito, la “terrible banalidad del mal”<sup>441</sup>.

Hoy mismo, derivamos una figura nueva, muy similar al burócrata que acata la orden: todos nosotros, cuando no reaccionamos ante la desgracia ajena, especialmente en situaciones como los desplazados por las guerras o la pobreza extrema. En la época de la información plena, excesiva, tenemos una capacidad mínima de respuesta como

---

<sup>441</sup> *Ibid.*, 105-108.

individuos. Desasosegante, comenzamos a mirarnos el ombligo para encontrarnos vacíos, muy lejos de cualquier manifestación de lo heroico.

Una tercera figura es, sin duda, la víctima, el superviviente. Es la víctima del mal encarnado en seres difícilmente descriptibles, como Hitler, a quien todos los Eichmann señalarían como único culpable al estar en lo alto de la orden de mando. Un ente conceptual, el Sauron de Tolkien. Mal que acaba dominando sistemas enteros, perpetuándose a sí mismo, imparabile. La víctima de este mal aparece así como sufriente de un destino inevitable; mito extraño, donde no parece haber más mérito, ni más heroicidad que mantenerse con vida. Son narraciones testimoniales, aunque no siempre del superviviente, basta pensar en Ana Frank. El pasado siglo nos ha dejado demasiados elementos míticos basados en la sombra, el mal como algo que domina por momentos nuestra cultura, la sombra que nos cubre, la sombra que sale de nosotros. El héroe es alguien que recibe golpes por todas partes, y pocas veces encontramos héroes como los de la mitología. No se es héroe por sobrevivir, por mucho que se trate de vender esa imagen en los medios o en las películas. Se sobrevive, y punto. Es cierto que hay casos donde, en circunstancias terribles, es decir, cuando se dan las condiciones adecuadas, surgen héroes o heroínas.<sup>442</sup>

Hay gente fuerte, o que tuvo suerte y nos narró lo sucedido, como Primo Lévi en *Si esto es un hombre*<sup>443</sup>, negándose a describir lo morboso y donde sí trata de dar cuenta de la naturaleza humana, al igual que Viktor Frankl, en *El hombre en busca de sentido*, en una visión optimista y esperanzada de la humanidad. De igual forma Robert Antelme narra su experiencia en los campos en *La especie humana*<sup>444</sup>; como vemos, todos estos

---

<sup>442</sup> Pequeño apunte personal; al trabajar desde hace años con personas con diversidad funcional, me encuentro con mucha gente que los trata como luchadores, como héroes. No desean ser héroes, lo que quieren es recibir ayuda, vivir en una sociedad preparada para ellos, que se lo ponga fácil.

<sup>443</sup> Levi, Primo. *Si esto es un hombre*. Barcelona: Muchnik Editores, 1995. Impreso.

<sup>444</sup> Antelme, Robert. *La especie humana*. Madrid: Arena Libros, 2001. Impreso.

títulos muestran cierto carácter ontológico en su propuesta. Es curioso de qué forma Antelme sí comenta en ciertos pasajes la violencia recibida, las muertes, el terror. Pero a la hora de hablar de lo realmente humano, a una escala descriptiva, ontológica, se centra en la mierda. Sí, nos habla de amoríos entre un alemán y una presa de los campos, de los *capos* que se hacían fuertes en los campos sirviendo a los SS, de comer cuero y miedo... Pero se regodea en las sensaciones que más bajo los hacían caer, descripciones muy gráficas y con un lenguaje muy coloquial de los cagaderos o las diarreas. Una manifiesta intención de decir cómo se sentía a nivel humano, a dónde los habían enviado, lo que eran. Incluso cuando se encontraban llenos de chinches y piojos, como perros, como una mierda. Deshumanizados. Imagen de peso, de carácter mítico, que se desborda en el pasado siglo. Quien no es judío sigue percibiendo como algo lejano, casi irreal, el holocausto, ni siquiera cuando un acto terrorista nos parece cercano, por ejemplo en París o Barcelona, pero no en Sudán; el desorbitado mal del holocausto es demasiado. Muchas veces nos alejamos de estas víctimas emocionalmente, las vemos como víctimas inocentes, pero una inocencia infantilizada, lejana, de otro tiempo que no concuerda con nuestro civilizado presente. Susan Sontag habla de los “sitios memorables de la muerte”, es decir, no de los supervivientes, sino de los muertos. Porque sí se pueden mostrar los muertos cuando no son “nosotros”. Sontag acusa: la *exhibición de seres humanos exóticos*; una costumbre colonial que aún vemos en los medios.<sup>445</sup> Para un norteamericano no es lo mismo el cadáver de un judío que el de un palestino; cada uno que identifique su propio nivel de extranjería, identidad o pertenencia.

---

<sup>445</sup> Sontag, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2003. 57, 96. Impreso.



### 5.11.3.ANA FRANK

Un ejemplo, triste ejemplo de niña divina que dejó un legado por escrito. No sabemos reaccionar ante la deshumanización. Ante tanta deshumanización. Igual que una *megadeath* en tiempos de guerra, demasiado que asimilar, demasiado que sentir. No nos enseñan, escapa a nuestra medida y conciencia, es tan grande que anestesia los sentidos. Somos deshumanizados por sistemas terribles que no controlamos. 1984. Ningún mito nos había prevenido sobre esto.

Pero no, no todas las víctimas son héroes, aunque hay excepciones, personas que aceptaron el destino y tomaron la elección no sólo de sobrevivir, sino de ayudar a sobrevivir a otros. Mujeres y hombres que salvaron niños y adultos de los campos de exterminio, que ayudaron a cruzar fronteras o escondieron. No son pocos ejemplos; en cine, *La lista de Schindler*, basada en la novela de ficción de Thomas Keneally.

En la vida real, héroes y heroínas que apenas se recuerdan, como Irena Sendler, que salvó a más de 2.500 niños durante la segunda gran guerra. Irena se une a Zegota, una asociación clandestina, para salvar a los niños judíos, haciéndolos pasar por enfermos en ambulancias o cruzando el gueto ocultos en las alcantarillas. Bajo un manzano entierra los nombres de los niños en tarros de cristal, pues al cruzar fronteras les habían cambiado los nombres judíos por nombres cristianos. Tras la guerra los desenterraría para poder buscarlos. Fue capturada y juzgada y se salvó gracias al soborno del verdugo. Una vida de sacrificio desinteresado, de acción, un mito. Como suelen ser los mitos actuales, los de verdad, invisibles. A no ser que peles desde los despachos como Churchill o Eisenhower. No recibirás el Nobel de la Paz, probablemente se lo lleve Al Gore, como le ocurrió a Irena<sup>446</sup>. *Cada niño salvado con*

---

<sup>446</sup> Muñoz Cruz, Rafael Rodríguez Mármol, María y Martínez Cuevas, Marta María. *Irena Sendler, la enfermera salvadora de los niños del Gueto de Varsovia*. [www.here.abennacional.org.br/here/vol5num1artigo10.pdf](http://www.here.abennacional.org.br/here/vol5num1artigo10.pdf) Los autores de este artículo destacan

*mi ayuda es la justificación de mi existencia en esta tierra, y no un título de gloria.* Mito en estado puro. Sin embargo, qué difícil generar un mito desde lo real, desde personas que no ejercen de símbolo sino de héroes “auténticos”, desde lo puramente humano, con limitaciones muy poco literarias. Por su carácter de símbolo, un actor o actriz de cine son más fácilmente elevados a la categoría de mito.

Algunas películas presentan estas figuras mitológicas, como *Diarios de la calle*, inspirada en una historia real, protagonizada por Hillary Swank. Una profesora de Long Beach, ante los problemas de racismo, propone como lectura el *Diario* de Ana Frank y estudian todo lo que supuso el holocausto, invitando a clase a Miep Gies, que había protegido y escondido a Ana y a su familia y quien más tarde encontró su diario. La propia profesora se enfrenta a sus propios problemas, como poner en peligro su propia integridad física al ayudar a alumnos de barrios marginales o de familias desestructuradas. Incluso trata el tema de género cuando pierde a su pareja, que le abandona al dedicar tanto tiempo a sus chicos. Claro, él es un médico reputado, no entiende la obsesión de su joven esposa. El maestro, la maestra, como un nuevo arquetipo heroico.

Ana Frank sólo era una niña, pero una niña muy especial, inteligente, precoz, que deseaba ser escritora, incluso consciente del interés de un diario una vez acabada la guerra, como manifiesta en sus escritos. El carácter de mito sobreviene en estos tiempos tristes donde nos percatamos del escaso poder que tenemos ante determinados hechos. El holocausto, la burocracia aplastante de la que ya nos advertía K. Estas nuevas figuras arquetípicas son modelo desde su derrota, su muerte, un sacrificio no buscado, ritual casi

---

especialmente el valor de una actividad, una profesión, como la enfermería. Más allá de cobrar un sueldo e irse a casa, valoran la entrega vocacional hacia los demás, es decir, la posibilidad de acercarse en un grado u otro, hacia la heroicidad.

literario, poético, oscuro. Una adolescente asesinada al ser perseguida, encerrada y abandonada a su suerte cuando pasa frío, hambre y no supera el tifus. No son héroes, son mártires; al menos se les convierte en mártires de la humanidad, a pesar de que precisamente se les roba su humanidad al convertirlos en símbolos.

Mirjam Pressler, quien se encargó junto al padre de la niña de la edición definitiva del *Diario*, nos invita a reflexionar. Por una parte, se pregunta acerca de en qué se podría haber convertido Ana. Es una pregunta metafórica, retórica, que por extensión hace pensar en todas las vidas truncadas, en lo que pudo ser y se negó. ¿Acaso era Ana tan especial? ¿Acaso hemos perdido una gran escritora? ¿Alguien que hubiese cambiado el mundo? ¿Acaso importa? Ni Ana ni ninguna otra niña o niño tienen una función para la sociedad salvo lo que su yo adulto decida, salvo su derecho a la vida, su natural e ingenuo deseo de ser feliz. Los niños son el más terrible de los sacrificios, un retórico llanto por lo que sucedió. Visto así, Pressler nos plantea una segunda cuestión: Se ha impedido crecer a la sociedad<sup>447</sup>. No sólo el daño y el tiempo que tardará en sanar esta herida, que parece en cierto modo incurable, sino la aniquilación de personas como Ana Frank, que realmente parecían ser diferentes, con grandes cualidades, con sentimientos elevados. Su pérdida supone una pérdida para la mejora de las sociedades. Los niños muertos suponen un mito morboso y lamentable: la metáfora de lo que pudo ser y no fue, niños divinos cuya llamada no hemos escuchado, futuros que han sido truncados.

#### AUSCHWITZ

Hemos visto algunas de las figuras de este mito oscuro y desmoralizante. Por supuesto, algunos lugares o momentos se erigen en figuras, en conceptos clave de este

---

<sup>447</sup> Pressler, Mirjam. *¿Quién era Ana Frank?* Barcelona: Muchnik Editores, 2001. 173. Impreso.

mito. Parte del inconsciente colectivo, de la imaginería del mal, de lo peor de nuestra historia. Auschwitz representa, sin duda, lo más terrible de esta guerra, del holocausto. Un campo de concentración convertido en campo de exterminio, la burocracia del sinsentido, de la falta absoluta de razón o empatía, de humanidad. Probablemente, no ha sucedido nada así antes. Quizá por dos factores clave que demuestran el peligro de los tiempos que vivimos: la capacidad destructiva de la tecnología, de la ciencia, y el poder de los medios de comunicación e información. Todo se sabe, hoy podemos decir que en tiempo casi real. Pero todo es manipulable, y estos medios son la herramienta quizá más peligrosa de la historia. Orwell estaría horrorizado ante su potencial real y literario.

Se ha destacado el deseo alemán de someterse al poder del emperador, o al comandante en jefe. Una nación fuertemente militarizada, una doctrina castrense en extremo. Y, por supuesto, con figuras propias de carácter mítico, aunque en el papel de monstruos. Joseph Goebbels se encargó de crear un aparato de propaganda eficaz y morboso, con películas donde mezclaba imágenes de judíos y ratas, o violaciones de jóvenes arias por parte de un hombre judío. Reforzaba los prejuicios sin decir nada, mostraba, conducía de forma sutil a una conclusión que el espectador consideraba propia.<sup>448</sup> También destaca Slavoj Žižek, en *Bienvenidos al desierto de lo real*, la atracción por los coreografiados movimientos de las masas militares, movimientos perfectos, disciplinados, en desfiles o actuaciones públicas de todo tipo<sup>449</sup>. Demostración de poder, unidad, orden, perfección hipnótica.

Otros personajes menores, de nuevo los burócratas, que se movían en las turbias aguas entre los que destinaban muerte y las víctimas, resultaron nombres aún recordados, como Eichmann o, en el caso de este campo de exterminio, Rudolf Hoess. Alguien con apariencia normal, de “dependiente en una tienda de ultramarinos”, como

---

<sup>448</sup> Rees, Laurence. *Auschwitz. Los nazis y la «solución final»*. Barcelona: Crítica, 2017. 20-26. Impreso.

<sup>449</sup> Žižek, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal, 2008. 64. Impreso.

retrataron en el juicio de Nuremberg. *Arbeit macht frei*, el trabajo os hará libres. Hoess se dio cuenta del poder paliativo del trabajo, el mantenerse ocupados, el no pensar en la muerte. El trabajo os hará libres, rezaba en la entrada de cada uno de los campos<sup>450</sup>.

Laurence Rees destaca un hecho extraño: la gente se asombra, incluso parece ver mitigado el daño, al contemplar Auschwitz hoy en día. 300x300 metros. Es minúsculo, comparado con otros campos donde no murió tanta gente. Esperamos, dice Rees, una dimensión épica para la epopeya, pero nos encontramos con un lugar minúsculo, un páramo, casi un jardín vacío. Esperamos el mito en un escenario acorde, pero no lo encontramos<sup>451</sup>. Desde luego, forman parte del trágico mito la muerte en la cámara de gas, la inanición, los enterramientos y la cal, la “vida indigna de vida” de judíos o discapacitados intelectuales, la piel y las lámparas y un largo etcétera. No es preciso ahondar en esto ahora. Quizá sí en otra figura, muy propia del siglo XX, la del doctor inhumano que experimenta con la gente ajeno a su dolor o disfrutándolo. Mengele es la referencia que antes nos viene a la memoria. Hombre que sabía ser encantador, engatusando a sus víctimas, llevándolas de la mano engañadas a la sala de torturas. Referente mítico muy propio del pasado siglo, apareciendo desde que Wells nos presentó al doctor Moreau, paseándose por no pocas películas o cómics, siendo incluso culpable de los poderes de algunos superhéroes. O de la creación y martirio de monstruos. O de terribles epidemias que diezman a la población.

Auschwitz, como expresa Žižek, nos muestra el “Absoluto Negativo”. Cita a Giorgio Agamben y a las cuatro categorías modales de posibilidad (ser capaz de), imposibilidad (no ser capaz de), contingencia (ser capaz de no) y necesidad (no ser capaz de no), concluyendo que los cuatro procesos colapsan: la existencia de lo imposible y la negación radical de la contingencia en una negación absoluta. No hay

---

<sup>450</sup> Rees, Laurence. *Auschwitz. Los nazis y la «solución final»*. Barcelona: Crítica, 2017. 34, 44. Impreso.

<sup>451</sup> *Ibid*, 218.

razón, mente, que soporte algo así. La imagen de este mito, la del muerto viviente, es el judío demacrado de Auschwitz. Lo imposible, necesario. Žižek lo expresa de una manera más sencilla, humana y, por lo tanto, universal: ante la pesadilla real vivida, necesitamos encontrar en ella el espectro de lo irreal. En caso contrario, resulta horrible, desmedido. Aquí llega, dentro de su reflexión, lo que es importante en el tema que nos concierne, el mito. Y es que no debemos confundir realidad con ficción, debemos distinguir en lo experimentado como ficción el núcleo duro de lo real que sólo somos capaces de soportar si lo convertimos en ficción.<sup>452</sup> Difícil cuadrar ideas y emociones ante la catástrofe, más en estos días de *simulacro* y *desierto*, perdidos entre lo real, las redes sociales, informativos y cine...

Por supuesto, también colapsó el mito judío, el del pueblo elegido, que no ve otra solución más que volver a Palestina por culpa de una teodicea que se lo puso realmente difícil. Nos dice Hans Jonas que en Auschwitz no se murió por la fe, fue un asesinato. Dios no es omnipotente, solo puede preocuparse por nosotros, deja en nuestras manos el problema. Las dudas nos asaltan: no lo puede todo, o no existe, o hay más de uno, o nos abandona a un espacio distinto de Él mismo. Ya no hay dogma, debemos escoger una respuesta que nos sirva; nos acercamos más al mito, al intento de comprensión.<sup>453</sup>

#### 5.11.5.SALVAR AL SOLDADO MCQUEEN

Desde luego, es el cine el que evita cierto dolor, y emergen mitos y arquetipos que tratan el tema de la Segunda Guerra Mundial. Quizá de forma algo parcial. Hemos visto, aunque de forma somera, al *cowboy* como arquetipo de una nación en ciernes. Ya

---

<sup>452</sup> Žižek, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal, 2008. 21, 109. Impreso.

<sup>453</sup> Jonas, Hans. *El concepto de Dios después de Auschwitz. Una voz judía*, en VV. AA. *Pensar sobre Dios y otros ensayos*. Editorial Herder, Barcelona, 1998. Impreso.

en pleno apogeo de su poder, en plena madurez, el soldado se convierte en uno de sus iconos, arquetipos, mensaje que dar al mundo. Valiente, justo, socarrón sin excesiva soberbia. Arrebatador en ocasiones, en último término hombre de familia. Tras la guerra, generar una imagen patriótica, benévola, fuerte, universal, fue sencillo para los Estados Unidos. Los malos, los nazis, los héroes sus soldados. Estadísticamente no fueron muchos los soldados aliados de habla inglesa en los campos, al menos comparados con los judíos, bolcheviques y gentes del este. No son lo mismo. Pero ahí tenemos *La gran evasión*, *The Great Escape*, de 1963, con la tonadilla que abre la película de Elmer Bernstein, tono de marcha militar, pero alegre, optimista, fácil de silbar. Desde luego, no es lo que nadie espera de un campo de concentración. Por momentos nos hace pensar en aquella diferencia que Tolkien comentaba, el mito o la novela para adultos se diferencia del cuento de hadas infantil en que la obra para niños debe ser optimista, esperanzadora. A pesar de todo, 50 de los 250 personajes fugados, mueren. Y sí, Steve McQueen vuelve a la “nevera”, a continuar golpeando su pelota de beisbol contra la pared hasta que acabe la guerra... o consiga escaparse. Golpeando una y otra vez, lo cual era una de las órdenes recibidas por los soldados: tratar de escaparse siempre, haciendo la vida imposible a los carceleros nazis. Lo curioso es que es una historia real; al menos basada en hechos reales. Es decir, adaptación de la novela del mismo título de Paul Brickhill de 1944. Desde luego, imagino que la intención era dar ánimo a las tropas y a los civiles, impacientes por ver el fin de la guerra. Mismo ánimo que daba el Capitán América en sus primeras aventuras. Brickhill era australiano, y estuvo allí, en el campo de Stalag Luft III, aunque no se escapó por los túneles por culpa de su claustrofobia.

Nazis uniformados, despersonalizados algunos, estúpidamente soberbios o esnobs, otros. Incluso los rusos que aparecen en el inicio de la película son totalmente

estereotipados, con sus abrigos y gorros de piel, taciturnos, rudos, campestres. Los aliados muestran personalidades diferentes y, especialmente los americanos, actúan sin miedo, llegando a la burla ante los alemanes. Es más, incluso algún alemán muestra admiración por los americanos, que ayudan a los británicos, actitud considerada sorprendente tras la guerra de independencia. Por momentos, el campo de concentración parece un campamento *scout*, robando chocolatinas, destilando licor e incluso celebrando el 4 de julio, con banderas, uniformes improvisados y salvas de cañón usando un cubo de basura trucado. Bien, fue un hecho real. Pero el tono no lo parece, dejando de lado el holocausto. Visión parcial, americana. Los héroes valientes, inteligentes, guapos. Reorientación del mito, como *La Ilíada* de Homero, que destaca la bravura del soldado aqueo, griego. La visión mitológica e ideológica de la contienda, creando una imagen para el presente y el futuro de una nación determinada.

Quizá cambia la imagen unos años después, aunque seguimos manteniendo la imagen del soldado como arquetipo clave de la cultura norteamericana. *Salvar al soldado Ryan*, *Saving Private Ryan*, de Steven Spielberg, del año 1998, no puede ser más evidente en sus intenciones. En estas comparativas, no dejo de crear un paralelismo entre los aqueos desembarcando en las playas de Ilión y los muchachos de Tom Hanks desangrándose en Omaha. El desembarco de Normandía ya es mito, como lo fue Gaugamela o Waterloo. Una introducción larga, recreándose en la verdad de la guerra entre sangre, miembros amputados y muerte, aunque vemos cercana (humana) sólo la de los americanos. Guerra absurda, desmitificando su existencia a lo largo de la historia, a pesar de que se eleva a carácter de héroe a los soldados; un tanto incoherente a través de



una visión tan sesgada, de una visión tan benévola y perfecta de las motivaciones y decisiones norteamericanas.<sup>454</sup>

Frases rimbombantes, propias de la epopeya, como: “esto es todo lo que hay entre nosotros y el juicio final”. Sabemos que siempre debemos esperar una referencia a las escrituras; como volvemos a comprobar cuando el francotirador americano se encomienda a su dios, como un mantra cristiano para acertar en sus objetivos humanos. O los aviones de combate, los B51, llamados los ángeles de la guarda. Y referencias a Emerson, “el hombre es la medida del hombre”, en deferencia a la dura realidad de la vida militar, nada que ver con el relativismo de Protágoras.

Comentar también, y es válido para muchas otras películas, las voces acusmáticas, que Žižek cita a partir de *The Voice in Cinema*, de Michel Chion. Voces que insultan, incomprensibles, gritos o aullidos espectrales, un enemigo invisible que rodea al protagonista, como sombras difusas; elemento que Chion encuentra en *Tambores apache*, *Asalto a la comisaría del distrito 13* o, Žižek, en la serbia *Pretty Village*, *Pretty Frame*.<sup>455</sup>

En resumen, la película trata de la búsqueda de un soldado, el único hijo que no ha perdido la vida en la guerra de una mujer que vive en el rural. Cuando le dan la noticia de la muerte de sus otros hijos, la mujer cae al suelo en la misma postura del cuadro de Andrew Wyeth, *Christina's world*, de 1948; misma mujer, mismo campo ocre y amarillo, misma casa de madera. Referencia a la madre patria, a la naturaleza del colono, al origen. Mujer simbólica, no le vemos la cara. Se nos lee una carta firmada por Abraham Lincoln, donde se da una situación idéntica, donde el único hijo vivo recibe la

---

<sup>454</sup> Sobre esta larga escena nos recuerda Susan Sontag que Spielberg se basó en las fotografías de Robert Capa durante el desembarco. Se produce una dinámica perversa entre la fotografía de guerra y el cine; este último se convierte en la medida de lo “real” en nuestro recuerdo, la narrativa domina nuestra mente. Así, la fotografía se parece al fotograma de una película, pierde “realismo”, su necesario impacto. Mientras, el cine nos engaña en emociones equívocas que van del sucedáneo de la realidad a lo puramente narrativo. Sontag, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2003. 102. Impreso.

<sup>455</sup> Žižek, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal, 2008. 35. Impreso.

orden de regresar con su madre. Pobrecilla, ya es demasiado. No sabemos si un padre, macho, sufre así por la pérdida de un hijo. Una mujer es madre, poco más. No hay mujeres en esta película, no tienen voz, lo veremos unas líneas más abajo.

Tributo sin duda al soldado desconocido, arquetipo fundamental del pasado siglo, expresado de forma patente cuando confunden una chapa de identificación de un soldado. Confunden a Ryan por el francés Rien, que significa nada. No sólo desconocido, de alguna manera se propone la importancia de exponer vidas para salvar a otra, para reconfortar a una madre. El mensaje final es el siguiente: si yo muero, al menos haz que tu vida merezca la pena. Disfrútala, y vívela con honor. Son las últimas palabras del personaje de Tom Hanks a Ryan, Matt Damon, antes de morir. Hanks es por supuesto un hombre del pueblo, profesor de redacción y entrenador de beisbol. Es una narración perfecta, emocional, apoyándose en las palabras, los símbolos y la maravillosa música de John Williams<sup>456</sup>.

Dejamos tranquilo a Ryan, comentando por último el tema de la mujer, que apenas aparece en la película. Además de la madre, la otra aparición física de personajes femeninos se da cuando salvan a una familia francesa. La madre pasa desapercibida, y el padre entrega a la hija a los soldados americanos para que la pongan a salvo. No hace más que originar un lío tremendo, con tiroteo y muerte incluida de uno de los soldados de Hanks; los gritos en francés de los padres y niña se podrían unir a las voces acusmáticas alemanas. La niña vuelve con el padre, y lo abofetea e increpa de forma insistente. El francés no es un hombre, golpeado por su propia hija. Dos apariciones más: uno de los soldados, para animarse y perder el miedo, recuerda a su novia en un probador, vestida con un corsé que describe con todo lujo de detalles. El recuerdo que

---

<sup>456</sup> Siempre me pregunto si Star Wars sería lo que es sin su música. O *Superman*, *Tiburón*, *Indiana Jones*, *E.T.*, *La lista de Schindler*, *Jurassic Park*, *Harry Potter*... La capacidad de la música para enardecer el mito ocuparía demasiado. Desde luego, John Williams sabía lo que hacía. Considerado una especie de neorromántico, admirador de Wagner, dominando el uso del leitmotiv, Star Wars es el ejemplo perfecto.

da energía, que anima, es sexual. También se recuerda a otra chica, muy fea, en una “graciosa” anécdota que Ryan cuenta acerca de uno de sus hermanos. Una mujer fea produce risa y burla. Y, por último, la única voz femenina adulta es la de Edith Piaf, que canta desde un transistor una triste melodía de desespero ante la ausencia de su hombre.

No son pocas las películas, cómics o novelas que tratan de manera directa o indirecta el holocausto, la guerra o momentos tan definidos como el desembarco de Normandía, o posteriormente el muro de Berlín. Si me ciño al cine, es en parte por una cuestión de síntesis y, especialmente, al escoger las tramas y modos que remiten al mito. Este tipo de cine contribuyó a generar, y sigue generando, una imagen del soldado muy particular, mitificada. Incluso reconocemos con facilidad diferentes tipos de soldados: el bravucón noble, el jefe inalterable, firme pero justo, el joven asustado... pero todos, al fin y al cabo, aman a su patria y la defienden a riesgo de su propia vida. Mitos que no sólo educaban a los propios estadounidenses, también influían en cómo el mundo entero se reflejaba en ellos.

*Éxodo*, la película basada en la novela de Leon Uris y dirigida por Otto Preminger en 1960, reúne tanto la parte del mito mediático de Hollywood como la referencia al mito hebreo del Éxodo (con un Moisés tan magnético y varonil como fue Paul Newman). Semejante comunión no pasa desapercibida y tiene un potencial emocional enorme, eso sí, con un evidente posicionamiento de cara al pueblo judío en tierra palestina. Esto nos llevaría a tratar temas políticos que se alejan del objeto de esta tesis, salvo en el hecho del uso del mito. No deja de ser otra forma de pedagogía del mismo, el educar a las masas favoreciendo una determinada visión del mundo. Leon Uris construyó la historia libremente, por lo que algunos de los hechos narrados no son tal y como los presenta: los pasajeros del barco *Éxodo* no llegaron a Palestina, fueron interceptados y devueltos a los campos alemanes; el atentado al hotel Rey David

sucedió antes del momento en que se narra la historia; y aunque se muestre a los árabes tratando de tomar Safed, ésta ya había sido tomada por los judíos y, la comunidad árabe, ya había sido expulsada.

Como vemos, hay un uso político del mito, que insiste en la narrativa mitológico-religiosa a lo largo del film. Los barcos *Estrella de David* y *Éxodo*, alusiones a Moisés o el regreso a la tierra sagrada. Mientras, se deriva la presencia de intrusos en Palestina de los judíos a los ingleses, que aparecen como los auténticos colonos invasores que deben combatirse. Esto, y las constantes alusiones a las bondades norteamericanas.

#### 5.11.6.LOS CRISTALES ROTOS

Fatídica, mítica noche del 9 al 10 de noviembre de 1938. Los pogromos organizados desde el gobierno inician el acoso y deportación de judíos a los campos. Las calles amanecieron con los escaparates de los comercios judíos destrozados. Günter Grass, en *El tambor de hojalata*, narra la vida de un personaje, Oskar Matzerath, en los años que rodean a la Segunda Guerra Mundial. No pretendo hacer crítica literaria, sino destacar algunas de las particularidades que sí coinciden con la naturaleza del mito. En primer lugar, recordar que este tipo de narraciones, aun estando delimitado su espacio/tiempo en el meollo del problema nazi, se vive a través de un único individuo, algo habitual en los mitos. Pero Oskar Matzerath no es un salvador. Como ya hemos visto, tras muchas páginas, el perdedor o el antihéroe son propios de las nuevas narraciones mitológicas. Oskar, espectador de un mundo en decadencia, sucio, perverso, decide no crecer cuando tiene tres años. Condición heroica, una extraña infancia, un físico peculiar, pues no pasará de 121 cm. de altura, acompañado, además, de una joroba. Comienza su narración, en primera persona, desde el psiquiátrico, como

Eatherly, o como Quijote, el primer antihéroe, y quizá el primer gran, grandísimo, personaje que es héroe desde la locura. El cine y la novela están dando maravillosos ejemplos de personajes locos, aquellos que no pueden soportar esta realidad. La paradoja de *Alguien voló sobre el nido del cuco*, *El crepúsculo de los dioses*, *12 Monos*. K., el escritor/personaje, es otro ejemplo de la locura, o quizá de una angustia existencial, de una ansiedad que le lleva a sentirse paranoico ante la absurda e incomprensible realidad social.

Oskar, además, tiene una asombrosa cualidad: sus gritos rompen el cristal. Cualidad que usará en numerosas ocasiones. El vidrio es transparente y frágil, sencillo partirlo y dejar expuesto lo que ya estaba expuesto. El vidrio roto corta, y no es poco el simbolismo que denota el cristal, más en un personaje que no quiere crecer, que no quiere ver y rompe el cristal, grita, y no deja de aporrear tambores de hojalata. Bombillas que revienta, luces que se apagan para siempre. Oskar duda en ocasiones entre la armonía de Apolo y la embriaguez y caos de Dionisos, Oskar “era un pequeño semidiós que armonizaba el caos y embriagaba a la razón, y que, dejando aparte su naturaleza mortal, tenía una ventaja sobre todos los dioses reconocidos de siempre: Oskar podía leer lo que quisiera; los dioses se censuraban a sí mismos<sup>457</sup>”. Oskar, desde la locura, es libre, libre de leer a Goethe o a Rasputín, que le llevaban a meditar acerca de Apolo y Dionisos. Pero su locura nos conduce a transgredir mitos, en particular al mito que tantos echaron de menos en la Segunda Guerra Mundial: Jesús. Seguimos deconstruyendo héroes, seguimos buscando salidas al sentido de nuestra historia reciente reciclando o malversando mitos, quejándonos a través de estos nuevos personajes desquiciados, rotos, deformes, hipocondríacos o sicofantes. En la iglesia, Oskar se dirige a un niño Jesús de yeso, encontrándose idéntico en tamaño y forma al

---

<sup>457</sup> Grass, Günter. *El tambor de hojalata*. Madrid: Alfaguara, 2009. 362. Impreso.

niño Dios. Le entrega su tambor y Jesús toca, entre otras piezas, *Crista, crista, cristalito* o *Lili Marleen*. Cuando Jesús le devuelve el tambor pregunta a Oskar si lo ama, siendo rechazado, tres veces, por el niño enano. Aunque Oskar se queja del galimatías organizado por Jesús, este le asegura que será su roca y sobre él edificará su iglesia<sup>458</sup>. Pronto Oskar se encontrará con unos cuarenta chicos de la calle ante los que se presenta como Jesús y que, asombrados por su grito estentóreo, lo coronan jefe de su banda, los *Sacudidores*. Más que acólitos de una secta, parecen Ali Baba y sus cuarenta ladrones, rebuscando entre la destrucción cualquier cosa que puedan cambiar o vender. Su narración no termina, queda inconclusa cuando, con treinta años, Oskar considera que debe salir al mundo desde el manicomio, con la duda de si debe hacerlo por la necesidad u obligación de reunir discípulos.

La novela se adelanta al realismo mágico, y difícilmente puedo considerarla una novela de contenido político o social. Lo tiene, es cierto, qué duda cabe, pero esta locura, este rechazo a la realidad supone un acercamiento al simbolismo del mito, inmerso en lo fantástico, con un personaje al margen de una definición “realista”. No deja de ser el grito de alguien que, al borde de la locura, exige teodicea. Lo que suele ocurrir en estos casos es que cedemos ante Dioniso: locura, carcajada, música. Ante este mundo violento y la imposibilidad de hacer nada ante la *banalidad del mal*, sólo queda bailar, por macabra que sea la danza.

#### 5.11.7. *COWBOYS FROM HELL*

Desde luego son muchos los momentos que pasan al imaginario colectivo en torno a la Segunda Guerra Mundial. No creo necesario buscar ejemplos de todos ellos, he tratado de perfilar los más importantes, o los que parecen tener un carácter más

---

<sup>458</sup> *Ibid.*, 400-402.

épico; menester citar Pearl Harbor o la posterior caída del muro. Por supuesto, después hablaremos de Hiroshima.

Pero, ya que tratamos al héroe encarnado en el soldado sin nombre, el soldado desconocido, en el *cowboy* de uniforme y batallón, es necesario comentar algo sobre el cambio de paradigma que suponen los marines. Especialmente en el cine. Una conclusión obvia, que ya hemos visto a lo largo de toda esta propuesta, es el uso propagandístico del mito. Los norteamericanos han aprovechado toda oportunidad posible para potenciar la visibilidad de sus héroes a nivel global, en cualquier ocasión donde resultaba sencillo polarizar de forma maniquea a los buenos y a los malos. Sin medias tintas ni debate posible. Se despersonaliza al maligno mientras sus soldados son héroes con personalidad propia, a pesar de formar todos parte de la imagen arquetípica. Sin embargo, llegó un momento, y los medios de comunicación y sus adelantos técnicos son en parte culpables, en que los USA se vieron envueltos en guerras polémicas, que sus ciudadanos comprendieron como injustas, absurdas... al menos aquellas en que sus soldados morían en elevado número. Corea, y sobre todo Vietnam, supusieron un cambio de imagen que costó corregir.

*Apocalypse Now* supone un hito en este sentido. Un nuevo arquetipo. Esta versión bélica de *El corazón de las tinieblas* de Joseph Conrad es un viaje a los infiernos, a la locura, inspirada en los seis meses que Conrad pasó en el Congo devastado por el rey Leopoldo II de Bélgica. La búsqueda de Kurtz, en ambas historias, muestra lo absurdo de la sociedad occidental, cuyos adelantos sólo conducen a la destrucción no sólo de los otros, sino de nosotros mismos; incluso en la película de Coppola se comenta este absurdo y la presencia del *soldat perdu*, el soldado perdido, como ya habíamos visto. Kurtz, capaz de dominar a las gentes “primitivas”, aparece como elevado a la categoría de dios por parte de los nativos. Atraído por el poder, la

locura y la completa destrucción de las normas de occidente. No hay ley, no hay moral, ni límites. Acabar con él, para el capitán Willard de *Apocalypse Now*, supone asumir la misma aniquilación de normas y valores. Willard, además, ya había comenzado antes su viaje a la locura, del mismo modo que parecía un destino anunciado. Mientras, ebrio, baila en su habitación al comienzo de la narración, parece adivinar imágenes futuras de sí mismo muy similares a las que veremos al final, cuando acaba con Kurtz, con la cara pintada y la luz del fuego envolviendo todo. *The End* de *The Doors* (las puertas de la percepción de Huxley) y *La cabalgata de las Valkirias* de Richard Wagner suponen una ayuda a este cambio de percepción de la realidad de la guerra y los héroes. Seguimos con procesos deconstructivos del mito. Las valquirias, que se han representado junto a sus corceles alados, son aquellas entidades de carácter divino que escogen a los caídos en batalla, a los que han peleado con valentía para acompañar a Odín en el Valhalla. En la película, la música de Wagner acompaña a los helicópteros que atacan las aldeas vietnamitas, para disfrute de muchos soldados. Incluso cabalgan, no a lomos de caballos alados, sino sobre las olas, haciendo surf durante la batalla, en la muestra de desprecio más absoluta por la vida humana; *la banalidad del mal*. *The Doors* y su música oscura, psicotrópica, *The End*, acompañan muy bien a estos soldados, al borde del delirio y la drogadicción. Nueva música para un nuevo tipo de mito. No avanza hacia la luz, la liberación o la trascendencia, sino hacia la oscuridad, la locura y la muerte. El ascenso al río es en realidad un callejón sin salida, fuera de todo tiempo, un tiempo mítico negativo. Muere Kurtz, y no ve luz alguna, sólo murmura “el horror, el horror...”.

Desde luego *Apocalypse Now* es mito; su simbolismo, sus rituales, su hombre-bestia convertido en dios, la sangre, los infiernos... Las películas con mensaje pre digerido de los 50-60 quedaban atrás, lejanas e infantiles, este nuevo mito invita a pensar en una realidad terrible. Los soldados, especialmente los rudos marines estaban



en tela de juicio. Y, de no ser ellos, el gobierno que los adoctrinaba. Es cierto que tras esta pesadilla se trató el tema de forma ambigua; *Algunos hombres buenos*, de Rob Reiner, muestra los fallos internos del cuerpo al morir un marine en la aplicación de una sanción disciplinaria, pero siempre triunfando el honor y la verdad en último término. Películas más actuales resultan un tanto tramposas; las incursiones en Oriente Medio suponen misiones de ayuda o bien de búsqueda de algún terrorista, por citar algún ejemplo. *Black Hawk derribado*, de Ridley Scott, muestra a los marines en Somalia en misión en captura de un caudillo, la caída del helicóptero convierte la película en una misión para rescatar a los marines, asediados por terroristas, voces acusmáticas. *En tierra hostil*, de Kathryn Bigelow (primera y única mujer en ganar un Óscar como directora), poco más de lo mismo en la historia de unos artificieros americanos en Irak. Son héroes porque están en peligro, la profunda emoción que sentimos al ver la película valida, o anula, cualquier percepción moral, política o ética sobre la presencia en Irak de las fuerzas estadounidenses.

En 1944, sólo el 15% de los soldados apretaba el gatillo apuntando contra otra vida. El fracaso en combate no suele acaecer por el miedo a morir, sino por el miedo a matar. El *War Psychiatry* es un manual del cuerpo médico del ejército norteamericano que asegura que somos de las pocas especies de mamíferos que podemos llegar a matar a nuestros congéneres, en lo que denominan “*pseudospeciation*”<sup>459</sup>. Sin embargo, para ello es necesaria una cuidada preparación de los soldados. Jimmy Massey se alistó en los marines con 18 años, y cuenta su experiencia en *Cowboys from Hell*, título de su libro, mismo título que un álbum y tema de Pantera, grupo de *groove metal* que a menudo ondeaba la bandera confederada. *Cowboys from Hell* fue el tatuaje escogido por

---

<sup>459</sup> En una escena brutal de *Apocalypse Now* los soldados ni se inmutan al acabar con varias vidas humanas de un barquichuelo, pero uno de los soldados salva a un cachorro de perro, quedándose a su cuidado.

el grupo de Massey. Massey abandonó el cuerpo estando en Irak, diagnosticado de estrés post traumático, y trató de explicar cómo en el cuerpo los deshumanizaban, como les enseñaban a despreciar a los que son diferentes, insensibilizándolos a través de un proceso de “condicionamiento e implementación de mecanismos que facilitaran la negación”. Así, la estadística subió al 90% de soldados que no dudaban a la hora de apretar el gatillo. Les provocaba un gozo de tipo sexual y, una vez se disparaba, era como una droga, necesitaban más.<sup>460</sup> Parte de este adoctrinamiento, según expone Massey, resultaba de la imagen que se les daba de sí mismos, como superhéroes enfrentándose a la muerte, su uniforme era su traje de Superman; incluso recurre a Spider-man para hablar de su siempre alerta “sentido arácnido”. Se describe como un gladiador, que puede morir al día siguiente y debe coger lo que necesite, sea dinero o mujeres. Para ellos, los civiles son “despreciables, retrasados mentales, unos débiles, una manada de ovejas”. El aprendizaje era duro físicamente, lo que permite, en los momentos de agotamiento, inducir ideas de modo más sencillo. Algo que el propio Hitler sabía, para él, la noche era el momento perfecto para sus discursos, con la gente cansada, incapaz de ser crítica, dominada además por la masa y las antorchas. Así, se inducían conceptos aparentemente ridículos, como ver al fusil como humano, como el mejor amigo, ya que te salvará la vida. Credo que se les hacía jurar ante Dios, como un poema que recitaban cada noche<sup>461</sup>. A estos marines les transmitían la imagen, ídolo, de héroes modélicos como Rambo, Patton o Custer, les dejaban ver películas en momento de asueto (y agotamiento) como *Apocalypsis Now* o *La chaqueta metálica*. Es más, el propio Massey reconoce que puso en práctica las tácticas de mando de Hitler y otros tiranos cuando tuvo marines a su cargo. Tenían modelos, imágenes icónicas, héroes que

---

<sup>460</sup> Massey, Jimmy y Saulnier, Natasha. *Cowboys del infierno*. Madrid: Ediciones Apóstrofe, 2006. 12, 13. Impreso.

<sup>461</sup> *Ibid.*, 26, 27.

servían de ejemplo. Y funcionaba. Massey fue reclutador en institutos, algo que acabó por destrozarle moralmente. Debía convencerlos de las virtudes y honores de alistarse, y para ello escogió a uno de sus modelos. Se presentaba con su uniforme en las aulas y, firme y poderoso, se presentaba como Rambo<sup>462</sup>. La actuación no debía tener desperdicio, y así se ganó la vida durante algún tiempo. Como vemos, en el mundo de la soldadesca es posible el uso del mito, del héroe, como condicionamiento. Una perversión de la mitología donde la batalla y la muerte pasan de símbolo a ejemplo de una actitud real ante los que son “diferentes”, sentidos incluso como no-humanos.

#### 5.11.5.1.LOS REFLEJOS CONDICIONADOS

Volvemos a tocar el tema de la psicología. Y sí, el condicionamiento de Pavlov sobre sus animales es perfectamente extrapolable al tema de la formación militar de estos soldados (no hay intención peyorativa en el comentario), y es que “las diferentes clases de hábitos basados en la disciplina, aprendizaje y educación, no son más sino una larga cadena de reflejos condicionados”. Las asociaciones que establecemos entre determinados estímulos y respuestas se reproducen de manera automática, incluso en contra de nuestra voluntad. Los cambios, *extraestímulos*, de nuestras rutinas diarias, de lo conocido, dificultan nuestra vida. Pero estos cambios se re-asocian de nuevo, aunque, en ocasiones, podemos generar nuevas conductas de tipo patológico.<sup>463</sup>

Freud destacó la capacidad adaptativa de nuestra conducta ante circunstancias traumáticas o patológicas. De ahí que podamos responder ante el entorno con un cierto grado de neurosis o a través de impulsos inconscientes por culpa de la ansiedad. Actuamos entonces a través de mecanismos de defensa como la represión o la negación

---

<sup>462</sup> *Ibíd.*, 87, 88.

<sup>463</sup> Pavlov, Ivan P. *Los reflejos condicionados*. Madrid: Ediciones Morata, 1997. 410. Impreso.

ante la verdad.<sup>464</sup> Sin embargo, en los procesos de formación de la personalidad, en momentos de crecimiento o cambio, pasamos por un proceso de identificación, como decía el propio Freud, que suele venir acompañado de un reforzamiento que ayudaba a imitar la imagen del padre por parte del niño. Este proceso es ampliado posteriormente por Albert Bandura, no sólo como un posible reforzamiento, sino como mecánica del aprendizaje por imitación, como modelo de aprendizaje social. Los procesos de imitación pueden desarrollarse de diferentes maneras; pueden inducir nuevos comportamientos, incluso en ambientes “perturbados”, ante modelos que presentan conductas patológicas, siendo imitadas directamente.<sup>465</sup> En el caso que nos ocupa, pensamos en jóvenes militares, muchos de ellos provenientes de familias desestructuradas, falta de apego o escasa formación. Edades proclives a verse muy influenciadas por estas teorías de modelado, y más en la sociedad actual, empeñada en alargar la adolescencia, en pelear contra todo aquello que no parezca juvenil, sea en cuestiones de aspecto físico, madurez o actitudes.

Además, la preparación de estas personas de cara al enfrentamiento directo pasa por deshumanizar a los *otros*. Las rutinas incluyen diversos tipos de reforzamiento o condicionamiento, aunque lo que nos interesa ahora es cómo se genera un modelo a seguir para estos jóvenes, ejemplos violentos, que otorgan un valor de héroe casi divino, superior, a la figura del marine. El resto de población, incluso sus conciudadanos civiles, se acaban entendiendo como “débiles, escoria o rebaño”. El maltrato psicológico y físico recuerda al experimento de John B. Watson, uno de los padres del conductismo, que puso en práctica en 1920 en un bebé de nueve meses, Albert. El niño, que disfrutaba de la compañía de diversos animales o en presencia de determinados objetos, era

---

<sup>464</sup>Sandler, Jack y Davidson, Robert S. *Psicopatología. Teoría del aprendizaje, investigación y aplicaciones*. México: Editorial Trillas, 1977. 66, 65. Impreso.

<sup>465</sup> *Ibid.*, 104, 105.

asustado con sonidos muy desagradables en dichos momentos, generando un rechazo y miedo cada vez mayor por estos objetos y animales. Con el tiempo, el sonido se puede usar para generar miedo ante el estímulo que escoja el experimentador. Con niños, los estímulos son en principio físicos, sensoriales, pero a medida que madura, los estímulos llegan a ser simbólicos.<sup>466</sup> Tras leer las experiencias de Jimmy Massey, vemos como se genera en los soldados odio o rechazo ante lo diferente, además de un sentimiento de superioridad ligado a la violencia, en una dinámica perversa entre el condicionamiento conductista (presión física y psicológica) y un trabajo de modelamiento desde aspectos más simbólicos o conceptuales a partir de la idea del *otro* y de la figura del héroe bélico, apoyándose tanto en los superiores como en figuras del cine o el imaginario colectivo. Desde luego, parece obvio que con estas personas se opere desde modelos agresivos, sin embargo, el ejemplo no está aquí presentado de forma oportunista, pues Bandura ya había experimentado con niños en situaciones muy similares. El experimento consistía en algo tan sencillo como mostrar películas con comportamientos adultos agresivos, donde en ocasiones se recompensaba al adulto, en otras se le castigaba. Algunos niños imitaban la conducta, sin embargo, el número de imitadores aumentó cuando se les daba a los niños un refuerzo positivo por comportarse de manera agresiva.<sup>467</sup>

No es difícil darnos cuenta de lo complejo que es aquí diferenciar el mito. Por una parte, la actitud épica del mito se malinterpreta a menudo, transformada en grandilocuencia violenta sin fondo, o con una moral perversa, propagandística. El mito, plagado de aventuras y héroes, se identifica demasiado fácilmente con lo agresivo, ligado a morales monolíticas poco dialogantes. Se disfraza así de mito el discurso de Obama o el *Mein Kampf* de Hitler, como reconoce el propio Massey, el marine o el oficial de las SS.

---

<sup>466</sup> *Ibid.*, 181, 182.

<sup>467</sup> *Ibid.* 341-344.

Por cierto, el primer sargento Massey fue muy valiente al sacar a la luz los entresijos y barbaridades de los marines, y también perspicaz al entender algunas de las manipulaciones a las que eran sometidos. Tampoco le pasó desapercibido el poder de la música a la hora de transmitir épica, alterar o potenciar sentidos y emociones. Él mismo menciona de cómo escuchaban en su formación o en campaña *Cowboys from Hell* de Pantera o *Hell's Bells* de AC/DC. También hemos visto en el documental de Michael Moore *Fahrenheit 9/11* -minuto 9:40- a los artificieros de los tanques escuchando *The roof is on fire* de Bloodhound gang. Y, tras haber mencionado anteriormente a John Williams, podemos entender como al escuchar las primeras notas de *Superman* o *Star Wars*, nuestra emoción se desborda. Reconocemos en la música, de modo inconsciente, la hermosa ética de estos mitos, acompañados de fanfarrias grandiosas en tonos mayores que inspiran esperanza, grandilocuencia y belleza. El mito se hace más fuerte con la música de Williams.

#### 5.11.8.HIROSHIMA: PIES DESCALZOS

Es muy diferente la mirada que desde Japón se hace respecto a la guerra. Hablaremos después de Osamu Tezuka acerca de su manga *Adolf*, pero me centraré ahora en *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*<sup>468</sup> de Keiji Nakazawa. Sin duda, la brutal detonación de dos bombas con un poder tan destructivo es un hecho que cambia la historia del mundo, convirtiéndose en un referente mítico a escala global. El miedo a la guerra atómica sobrevuela desde entonces sobre todos nosotros. Un poder desmedido, no humano, sólo al alcance de un dios, pervirtiendo así cualquier idea de dios posible, suplantándolo, negando cualquier ser trascendente que vele por el mundo. Evidentemente, Norteamérica no genera narraciones sobre este asunto, y sigue

---

<sup>468</sup> Nakazawa, Keiji. *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima. Tomos I-IV*. Barcelona: Debolsillo, 2015. Impreso.

defendiendo la necesidad de aquella desgracia. No ha habido ni un atisbo de retractación, lamento o disculpa. Insisto, ni siquiera cuando Obama recibió el Nobel de la Paz.

Japón no ha generado héroes bélicos de este oscuro mito. En todo caso, como se lee en este cómic, volvemos a la víctima como héroe, aquellos que tratan de sobrevivir, aceptar, mirar hacia adelante y ayudar a su familia y, de ser posible, su comunidad. El protagonista es, de nuevo, un niño, de nombre Gen. Gen narra la experiencia real del autor, que perdió a casi toda su familia en la explosión con tan solo seis años. Un dibujo casi infantil, dentro de la línea definida por Osamu Tezuka, que resulta un tanto disonante ante el contenido de la historia. Historia, no podía ser de otro modo, terrible. Muerte, devastación, carne quemada, derretida, radiación mortal... Nakazawa no calla nada, además de ser crítico ante la realidad de su país. El emperador, *tennō*, el soberano celestial, figura deificada que no puede ser cuestionada, es criticada por el padre de Gen. Días antes de que lancen la bomba, este personaje se muestra contrario a cualquier guerra, dejando muy claro que el ejército está llevando a la locura al país, convencido o convenciendo a todo de Japón del carácter sagrado de la lucha. El destino debería llevarlos a la victoria, gracias al “viento divino” (mensajes de propaganda mítica), mientras el hombre blanco representa al mal. En general cualquier extranjero, como chinos o coreanos a quienes, por otra parte, los japoneses esclavizan o suman a su ejército. Mientras avanzamos la lectura, esperando el horror, siguen las autocríticas, por ejemplo, respecto a la movilización forzosa de estudiantes al campo de batalla, avergonzando a quienes mostraban miedo o tomando represalias contra cualquiera que manifestase ideas contrarias a la guerra o el carácter divino del emperador y el destino de la nación. Idea que se transmite a los pilotos kamikaze. Precisamente el término se traduce como viento divino, ya que un tifón hundió una flota mongola de Kublai Khan

que pretendía invadir Japón en 1281. Los jóvenes, adoctrinados en el amor incondicional a la patria y al emperador, ambos entes divinizados, entregaban la vida sin pensarlo demasiado lanzándose con el avión sobre su objetivo en un acto suicida.

Lo curioso es que, tras el estallido, no aparece occidental alguno, al menos en el primer tomo, ni se hacen críticas políticas directas a la decisión de lanzar las bombas. La narración, a través de Gen, muestra el nivel absoluto de destrucción y desamparo. Una feroz y triste autocrítica por haber confiado en el emperador; de haber firmado la rendición días antes... El propio Gen se rebela cuando el emperador visita Hiroshima. Todos los niños esperan al paso del coche, del que no sale la figura divina, no se deja ver, invisible, intocable, en cierta forma inexistente, un mito, una idea. Los niños sufrirán especialmente, víctimas de mafias que los entrenan y obligan a robar y a matar, e incluso sirven de experimentos para los americanos que tratan de averiguar cuáles son los efectos de la radiación tras la bomba.

Este paisaje desolado y seco, duro, de enfrentamientos, donde la policía local no tiene capacidad para imponer el orden o, sencillamente, está corrupta, recuerda mucho al western. La gran diferencia es que el western es mito de origen, de validación de toda una cultura, mientras que, en *Pies descalzos*, es un mito de destrucción, de tragedia o, en todo caso, de reconstrucción. Pero una reconstrucción anímica, espiritual, una reconversión de valores y objetivos que parece dejar en equilibrio precario la *weltanschauung* de la población japonesa. Hiroshima supone el “mito de creación” más macabro de nuestra historia junto al holocausto. Los judíos recurren a Moisés y cruzan de nuevo las aguas rumbo a Palestina; en Japón parten de cero, entran en una nueva era tras una explosión que revienta los cimientos de cualquier mito posible. Este mito parte de la destrucción.



*Pies descalzos* fue lectura obligatoria en las escuelas japonesas durante mucho tiempo. Parece ser que tan feroz autocrítica ha conseguido que, finalmente, lo sustituyan por otras lecturas.<sup>469</sup> Lo que nos importa, en cualquier caso, es reconocer en esta u otras obras del cómic, un poderoso agente pedagógico donde se entremezcla la historia, el pensamiento crítico y la inteligencia emocional.

Es muy diferente *Adolf*<sup>470</sup>, de Osamu Tezuka, un thriller histórico desarrollado en tres grupos de personajes muy diferenciados, y con matices muy cuidados: Los alemanes, nazis, incluido el propio Adolf Hitler (dos Adolf más, ambos alemanes en Japón, uno judío, el otro acabará siendo un militar nazi, e incluso el “cameo” de Adolf Eichmann); los judíos, no sólo las víctimas de los pogromos, también aquellos que consiguen huir, aunque no a Palestina, sino a Japón; y los propios japoneses, tanto los militares, la policía y la población dogmatizada, además de todas aquellas personas que, desde la sombra, se opusieron a la guerra. Gráficamente impecable, es un manga realista, a pesar de ser ficción, de lectura sencilla y emocionante. Pero no cuenta con los elementos del mito. Hitler apenas aparece, resulta una figura desequilibrada, la locura desbordada, mediocre e ignorante más que la representación del mal absoluto. El simbolismo de *Pies descalzos* no aparece expresado ni de la misma manera ni con la misma intensidad. Hay una crítica directa, y una crítica transmitida a partir de las vivencias de todo este elenco variopinto. Remite al tiempo y espacio míticos de la Segunda Guerra Mundial, pero en un sentido realista de tipo social, histórico, político.

---

<sup>469</sup>[https://www.elconfidencial.com/cultura/2013-08-27/la-censura-japonesa-ataca-al-manga-juvenil\\_21287/](https://www.elconfidencial.com/cultura/2013-08-27/la-censura-japonesa-ataca-al-manga-juvenil_21287/)

<http://www.rtve.es/rtve/20150729/pies-descalzos-no-debemos-olvidar-hiroshima/1185800.shtml>

<sup>470</sup> Tezuka, Osamu. *Adolf*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2010. Impreso.

#### 5.11.8.1. AKIRA Y EL POST APOCALIPSIS

Sigamos con el manga. Japón, que genera obras en este medio con una rapidez y variación temática asombrosa, ha exportado dos ideas fácilmente reconocibles. Japón se enfrentó a un mundo que lo había sobrepasado sencillamente porque aún no habían entrado en la era industrial, una mirada impresionada hacia América o Europa es en cierta medida comprensible, igual que el deseo de crecer tecnológicamente. El desarrollo industrial de Japón los acerca a la cabeza del mundo, su ansia de occidentalizarse es asombroso (como nosotros, europeos, de americanizarnos culturalmente), incluso offician bodas a la manera católica, juegan al béisbol o se tiñen de rubio. Así que, mientras por una parte crean tecnología cada vez más pequeña, en sus cómics o películas aparecen monstruos radioactivos como Gojira en el año 54 o, más frecuentemente, robots gigantes. No es que considere el pararme ahora en este tema, aunque podría encajar como una nueva mitología. Algún caso en particular sí es interesante de comentar, como el caso de *Neo Genesis Evangelion*.

Ya el título de esta serie de anime de Hideaki Anno es muestra suficiente de la influencia de la cultura occidental en Japón. Una organización militar protege a la humanidad de unos seres gigantes, extraños, galácticos, llamados *ángeles* (en la versión del manga traducido al castellano entre 2000 y 2003, *apóstoles*). Como defensa se diseñan unos robots igualmente descomunales bautizados como EVA. La llegada de los *ángeles* fue conocida como Segundo Impacto, y aunque hay posibles referencias a diversas religiones o culturas, la cristiana es la que tiene mayor relevancia; los *ángeles* tienen nombres sospechosamente hebreos: Sandalphon, Matarael, Sahaquiel, Iruel, Leliel... Incluso se trata de reconstruir un ángel, al que llaman Adán y mantienen clavado a una cruz gigantesca, del cual, y no era complicado adivinar, han copiado el diseño para crear a los EVA. Tres ordenadores controlan el centro de inteligencia, Magi,

cada uno con un nombre: Melchor, Gaspar y Baltasar. Y como arma no se les ocurre idea más original que fabricar una enorme y tecnológica Lanza de Longinus. La amenaza del Enola gay llegó desde el aire, al igual que los *ángeles* llegan desde el cielo. Amenaza celestial o mítica, amenaza occidental.<sup>471</sup> Considero interesante el ejercicio de tratar de acercarse a *Evangelion* desde el prisma japonés, jugando con la mitología de otro mundo que les pasó por encima; tras intentarlo, reconozco que jugar con elementos bíblicos tan potentes e icónicos tiene algo desgarrador, burdo, casi como una necesidad infantil de pronunciar palabras prohibidas. No es una crítica, es una emoción, *Evangelion* no es nada infantil, de hecho, los contenidos llegan a ser un tanto crípticos, especialmente en los animes posteriores.

En cualquier caso, robots (entendidos como armas conducibles o con conciencia propia) hay muchos, como también gigantes muy occidentalizados. La reciente *Attack on Titan*, manga y serie de animación, lo demuestra una vez más. Referencias a la mitología griega, además de a la mitología nórdica con la titán primigenia Ymir (sí, aquí en femenino). La acción discurre en torno a una ciudad rodeada de murallas, como Jericó, asaltadas cada cierto tiempo por titanes, gigantes de diferentes tamaños, empecinados en devorar humanos.

Y mientras el famoso Enola Gay descansa hoy expuesto en el Smithsonian, en el Museo Nacional del Aire y el Espacio, en una falta de tacto aberrante, Japón lanza esa otra idea que arriba comentaba. ¿A quién puede sorprender descubrir en sus cómics excesos de tecnología o futuros imposibles y desoladores? Los futuros post apocalípticos son muy numerosos, normalmente en espacios desolados, rotos, peligrosos, donde bandas e individuos pelean por sobrevivir tras algún cataclismo

---

<sup>471</sup> *Neogenesis Evangelion*. Dir: Anno, Hideaki. Gainax/Tatsunoko Production, 26 episodios de 20 min. Japón, 1995-1996. Fílmico, serie anime.  
Gainax, Sadamoto Yoshiyuki. *Neon Génesis Evangelion*, 1-22. Barcelona: Norma Editorial, 2000-2002. Impreso.

ecológico, bélico o similar: *Ergo Proxy*, *El puño de la Estrella del Norte*, *Needless*, *Gurren Lagan*, *Grey*, *Appleseed*... y muchísimos más ejemplos.

En *Akira*<sup>472</sup>, manga de Katsuhiro Otomo, Neo-Tokyo es una ciudad reconstruida tras la tercera guerra mundial en el año 1992, donde precisamente la primera bomba nuclear de dicha guerra había caído. Años después la juventud crece como puede, entre bandas, problemas de identidad y drogas, hasta que, de nuevo, un niño demuestra tener capacidades especiales potenciadas por la ciencia, controlada por los militares. Los adolescentes que han leído el manga han sido extasiados con las peleas de las bandas en moto, con la sangre y las explosiones, pero no es eso lo que permanece tras la lectura de más de dos mil páginas de cómic. Lo importante: ¿a quién puede sorprender que en los cómics de *Akira* un niño genere una explosión nuclear al ver morir a otro niño? *Akira* no es más que un crío con ciertas capacidades con el que han experimentado, como tantos personajes de cómic o ciencia ficción, un mutante, o un mutado. *Akira* es una historia de amistad y de supervivencia tras el cataclismo, de búsqueda espiritual y de sentido entre los escombros. Es Hiroshima, una futura y no deseada Hiroshima.

La ciencia suplanta a la magia, pero no del todo, no en una cultura como esta, donde existe una espiritualidad vivida, donde lo espiritual es también terreno del aquí y ahora, no como la nuestra, reservada a un más allá. ¿Por qué algunos personajes desarrollan ciertas capacidades ayudados por la ciencia? Porque existe una corriente cósmica, como un gran río. Porque los humanos, sin ayuda, deberían sentirla, pero no pueden, no en esta época egoísta y materialista, violenta, sin espíritu. Algunos son capaces, uno incluso sale de esa corriente. Un niño, como el niño de Nietzsche, ese niño inocente, creador y exento de culpa en busca de una nueva moral, un niño que no consigue comunicarse con el resto de los humanos, aterrado y terrible. Como en *Pies*

---

<sup>472</sup> Otomo, Katsuhiro. *Akira. Tomos I-VI*. Barcelona: Norma Editorial, 2007. Impreso.

*descalzos*, una bomba sume al mundo en el terror atómico, peleas en las calles, bandas, militares violentos y corruptos, experimentación con niños. Akira, niño mutado y mudo, místico, niño divino pero terrible, grita ante la muerte del amigo y estalla como la bomba. La desolación es como la de Hiroshima y Nagasaki, el resultado, la vida post explosión, salvaje e inhumana. Es ficción, pero es la misma historia.

La ciencia reproduce el mito, pero no mirando al pasado, sino hacia el futuro. Este cambio de paradigma en lo mitológico es provocado por los avances de la ciencia, desmedidos e incontrolables, que cambian el sentido de la norma, del modelo mítico de origen en el pasado a la amenazante posibilidad futura. No es un ideal, es una advertencia. *Mitología futura*.

## 5.12.NEO: EL MESÍAS UNIDIMENSIONAL<sup>473</sup>

Matrix se convirtió en la última gran sensación de la ciencia ficción del pasado siglo, o del tránsito entre milenios. Probablemente seguimos esperando algo así, algo que rompa esquemas, taquilla, algo que se convierta en un nuevo mito, un mito dirigido hacia adelante y que inspire nuevas narrativas, en fondo y forma<sup>474</sup>. Y, sin embargo, no supuso nada realmente nuevo. Lo que me interesa es cómo reconstruye al estilo *bricoleur*, un *patchwork* de puntadas innumerables, una historia ya narrada: sea la profecía del elegido, la visita al oráculo, el problema de la elección, el mito de la caverna, el genio maligno cartesiano, fusión de mitologías e inspiración hindú, ambiente distópico, realidad-virtual y trascendencia místico-cibernética. Y me encanta.

Posmodernidad intertextual, no dualista, donde la verdad es reconstruida paso a paso. Una primera entrega con un par de mensajes y referencias muy claras: cuidado con el sistema, con la máquina, no creas todo lo que te dicen, despierta. Desenfoca de contextos y metáforas en las dos siguientes entregas, que permiten aprehender el mito como Neo aceptó el mensaje: soy el elegido porque deseo serlo, porque es necesario; adapto el mito, el mensaje, a lo que yo necesito o puedo llegar a comprender. A partir de la primera película, es un mito relativamente abierto. Es lo que ahora quiero destacar, pues escapa a conceptos dogmáticos, al mito fronterizo, a Superman. Neo es otro tipo de elegido. Ya lo he comentado, pero los efectos especiales son un meta-mensaje: la realidad aparente es *maya*, engaño-virtual, intenta indagar un poco más allá en lo que de verdad esconde el cuento. *Reloaded* y *Revolutions* fueron incomprendidas, o poco

---

<sup>473</sup> De nuevo, remito a Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. 127-147. Impreso.

<sup>474</sup> No considero que lo haya sido Avatar y otras historias posteriores; no han tenido el calado, o no han sido percibidas como un nuevo arquetipo o mito en cuanto al estilo de estructura, mensaje o personajes. Sí suponen un cambio las últimas propuestas de Star Wars, pero dentro de su propio universo, contexto ya conocido.

valoradas, no tuvieron mucha opción. A nivel formal y narrativo, tampoco pondría la mano en el fuego, pero no es el objeto de estas investigaciones.

En el material ya publicado, destaco la importancia de la realidad virtual, uno de esos temas que debemos tratar, que dan origen a nuevos mitos. Podemos usar la *maya* hindú, pero es un mito diferente a los ya conocidos, con referentes previos como *Ghost in the Shell* de Shirow Masamune o el *Neuromante* de William Gibson. De hecho, lo más destacable de la obra de Shirow es plantear la posibilidad de la evolución del humano-ciborg hasta la inmortalidad e incluso la trascendencia; la posibilidad de poner en contacto en red a los seres humanos con otras formas de consciencia o formar una consciencia común de cualidades todavía no imaginadas. Una singularidad entre lo tecnológico y lo trascendente sin vuelta atrás. Este planteamiento está en *Matrix*, al menos en cierta medida. Todo parece suceder dentro de una IA, sin embargo, los poderes y consciencia de Neo superan el contexto virtual y se desarrollan en la realidad física. Por eso la analogía con Jesús es superada, o sumada, a la de Buda. Lana y Lilly Wachowski dan contenido espiritual a su película, una respuesta al peligro de la inteligencia artificial, que no es más que el mito de Prometeo en su versión digital más terrorífica: jugamos a ser Dios, a robar el fuego, y el propio fuego nos controla ahora.

En las páginas citadas comento las principales referencias míticas de las tres películas, sin adentrarme en los cómics o en los cortometrajes animados de *Animatrix*. Solo destacar ahora la presencia de Oráculo, como un recordatorio de nuestra búsqueda incesante de sentido y destino (ideas que, emocionalmente, tenemos tendencia a unir). El oráculo le dice a Neo, en más de una ocasión, que él no es el elegido, por mucho que Morfeo insista en ello. De ahí lo interesante de lo ya comentado: Neo escoge serlo. Lo que le dice el niño-lama al doblar la cuchara con el pensamiento en la primera película, “No intentes doblar la cuchara, eso es imposible. En cambio, solo intenta darte cuenta

de la verdad... no hay cuchara. Entonces verás que no es la cuchara la que se dobla, sino solo tú mismo”, recuerda mucho a la frase de Yoda “Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes”. Un poco más elaborada, eso sí, pero es un reconocimiento de la Fuerza, un reconocimiento de la realidad que nos rodea, sea una cuestión física o espiritual, o una comunión de ambas. Si lo sientes, puedes ser el elegido, todos podemos, como Buda. La elección es el último mensaje de la trilogía, que alude directamente al origen de la primera: ¿Quién soy?, ¿cuál es mi destino?, ¿qué sentido doy a mi existencia? Neo escoge el sacrificio, nadie más puede hacerlo. Es un héroe clásico, un mesías, un mito griego que acaba ciego, un Buda, Prometeo. Neo: One. Thomas Anderson: Tomás, el hermano de Jesús, Anderson, el hijo del hombre. Las seis balas que acaban con él para después resucitar, las seis encarnaciones en seis versiones de Matrix; esperamos a la séptima, la numerología está de nuestra parte.

Sea como sea, han conseguido que pensemos en los peligros de la realidad virtual, en su capacidad de engañar nuestro sistema cerebral, neuronal (que auspician tiene más de tres dimensiones, indague en internet). Que temamos a la máquina. Que dudemos del sistema, que seamos críticos, que tengamos una mosca por mascota detrás de la oreja. Y han conseguido que lo percibamos de una manera espiritual, porque da igual qué religión profeses, las Wachowski habrán recurrido en algún momento a algún mito que te toque la fibra. Y sí, un mesías, el mesías que hubiese salvado a K. en *El proceso*. El mesías de los hombres y mujeres unidimensionales devorados por el sistema.



### 5.12.1. IDENTIDAD Y CIBERCULTURA: *MATRIX* Y *READY PLAYER ONE*

El mito puede ayudarnos en nuestra búsqueda de identidad personal. Quizá como inspiración, o quizá como metáfora de su significado. *Matrix* puede enfocarse en ambos sentidos. La identidad puede resumirse en que es nuestra autopercepción y la percepción de los otros. Por supuesto, el cuerpo es el eje significativo de la interpretación individual y colectiva, es nuestro punto de partida para socializar, para comunicarnos. El cuerpo, ya nos lo dijo Kant, se relaciona con la parte de realidad que puede controlar, es decir, a través de los sentidos del cuerpo. La percepción de nuestra identidad se organiza por principios de alteridad e inteligibilidad, se reconoce en la experiencia, en la memoria. Nos representamos el mundo bien por metonimia, en la que los símbolos o signos para representar la realidad forman parte de la realidad; o bien metafórica, que se basa en representaciones abstractas, lo que implica haber comprendido la lógica causal de la relación.<sup>475</sup>

Si vivenciamos de forma literal la aventura de Neo, nos encontramos con un juego peligroso. Neo vive en una relación metafórica con el mundo, con el simulacro de Baudrillard llevado al extremo. Vive en un código binario digital que engaña a su mente y, por lo tanto, a su cuerpo, con lo que su mente no puede defenderse. Siente “físicamente” ese mundo. Cuando comprende la mecánica de *Matrix* y necesita entrar en ella, su cuerpo debe conectarse y aceptar el salto, pasando a vivir, de forma consciente, en la metáfora perversa que es *Matrix*. En esta película perdemos la referencia del cuerpo, esa parte de realidad que podemos controlar es frágil, obligados a entrar en el engaño virtual. Aparente metonimia, símbolos de una realidad que ya no existe, pues el mundo de fines del pasado siglo fue destruido. Ya no hay memoria,

---

<sup>475</sup> Martínez Ojeda, Betty. *Homo Digitalis: etnografía de la cibercultura*. Bogotá: Ediciones Uniandes, 2006. 18-22. Impreso.

sentido del tiempo, secuencia de hechos que den sentido a nuestra identidad. Por si fuera poco, nuestra identidad se construye proyectada al futuro, con metas y objetivos; en Matrix basta con no morir. ¿Las nuevas tecnologías nos conducen a esto? ¿Es pronto para alarmarse? Perdemos identidad viviendo a través de la red; el cuerpo ya no entra en juego, no de la misma manera, el cuerpo es una imagen virtual; nuestras relaciones con los otros están siendo modificadas.

*Ready Player One*, novela del 2011 de Ernest Cline, fue llevada al cine por Steven Spielberg en el 2018<sup>476</sup>. Y aquí, a pesar del enorme parecido del concepto mecánico de la realidad virtual visitada por los protagonistas, el asunto es diametralmente opuesto. En primer lugar, la experiencia es voluntaria, y trata de involucrar al cuerpo de forma real con trajes que simulen las experiencias físicas vividas en el juego. La narración es sencilla: futuro próximo sucio, suburbano, aburrido, donde es difícil construir una identidad sana, generando una memoria triste, sin opciones de futuro. La solución es entrar en un juego donde todas las personas pueden interactuar. El juego fue creado por un fanático de la cultura pop de los años ochenta, por lo que nos encontramos con referencias a *Regreso al futuro*, Bon Jovi, Michael Jackson, la moto de Kaneda en *Akira*, King Kong, los juegos de Atari y un larguísimo etcétera. Como vemos, Spielberg aprovecha la ocasión para producir una película autorreferencial en una evidente articulación de los tiempos míticos, como expuse anteriormente. Spielberg remite a su propia mitología, la de su juventud, además de la creada por él mismo y supone un intento de dar a conocer sus mitos a las nuevas generaciones, con mayor o menor fortuna. Fuera de la pantalla podemos considerar que es un ejercicio de bucear en nuestra propia identidad, en nuestras vivencias de juventud. Es nostalgia, memoria. Sin

---

<sup>476</sup> *Ready Player One*. Dir. Steven Spielberg. Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, T. J. Miller, Hannah John-Kamen, Simon Pegg, Mark Rylance. Warner Bros. Pictures, Amblin Partners, Amblin Entertainment, Village Roadshow Pictures, 140 min. Estados Unidos, 2018. Fílmico.

embargo, para los personajes no es sólo memoria, sino que su identidad se construye al mimetizarse con esos personajes y situaciones sintiendo físicamente dicha realidad virtual. Hay un premio, que el creador escondió dentro del juego antes de morir, lo que se llama en el argot un “huevo de pascua”. La realidad virtual no es tan solo memoria del pasado sino proyección futura, esperanza. La realidad virtual es decididamente mejor que la real. Acaba la película con el éxito del héroe, de los héroes, y como única decisión respecto a la vida virtual, simplemente limitan en cierta medida el acceso al juego. Como si nuestros padres escondiesen un par de tardes a la semana la consola en el armario. Hemos aceptado la nueva realidad, nuestra nueva identidad digital.

Como metáfora, *Matrix* advierte; *Ready Player One* acepta y muestra en la pantalla del cine, con asientos vibratorios y sonido Dolby Atmos Premier la realidad que pronto viviremos dentro de nuestros cerebros. *Matrix* es un mito apocalíptico, *Ready Player One* una narración integrada.

*Matrix* nos habla de una acción comunicativa descentrada. Somos en cuanto pertenecemos a una construcción colectiva de sentido. En la *Matrix* el único sentido es la heteronormatividad programada del sistema, el Arquitecto. Nuestra única opción es escapar, vivir en la marginalidad. Individuos que, descentrados del mundo y de sí mismos (al ser arrancados de un útero mecánico y descubrir que su vida era una mentira), re-construyen el mundo desde la ausencia de memoria, desde el caos. Mito distópico metafísico. La película es casi esquizofrénica, la verdad es cuestionada en todo momento, desde la duda de qué es *Matrix*, o por qué Neo puede controlar el mundo real como un dios. Que si un personaje como Cifra escoge vivir en el engaño, todos podríamos vivir en un engaño que contiene dentro de sí la mentira de Cifra. El acto

comunicativo exige parámetros de validez de verdad, veracidad y exactitud como constitutivas; en caso contrario, no puede darse o es defectuoso. El modo de comunicarse desde la realidad con la Matrix es conectándose a la Matrix, es decir, aceptando la nueva realidad tecnológica y empleando el lenguaje y los códigos de la mentira, de lo virtual. Y si mueres, muerto quedas. La analogía con las redes sociales es evidente; eso sí, como otros posibles mensajes de la trilogía, la borrachera de efectos especiales y acción dificulta la capacidad de comprensión a varios niveles. Como las redes sociales, redundo.

En este sentido, *Ready Player One* es un “mito integrado”, aunque nos habla de algo parecido. O peor. Aceptan el mundo virtual, lo veneran, ya que permite la posibilidad de construir una nueva identidad basada en el cuerpo. Un cuerpo falso, más un *avatar* virtual, que funciona como la máscara de Spider-man, un disfraz que nos permite adquirir nueva personalidad, olvidar lo que somos en realidad. No es que seamos esencialmente defectuosos, pero el entorno sí lo es, no permite que nos desarrollemos, que formemos parte de un grupo sano, funcional. El entorno es limitante. Si el mensaje es que debemos huir hacia lo virtual, algo no pinta bien. Es cierto que, al menos, reflejan el hecho de que no llegamos a reconocer a las personas que forman parte de nuestra tribu virtual. Por otra parte, pensar en formar una identidad global virtual en torno a una misión “heroica”, como se produce en esta historia, es poco creíble. La comunicación en redes se polariza demasiado, existen los *haters* y, aunque no queremos reconocerlo, las personas se reúnen en las redes en torno a grupos de pensamiento de iguales, donde no hay demasiadas desavenencias. Las tribus virtuales no siempre consiguen que sus particulares ideologías lleguen a los demás. Reconozco que no siempre es así, estamos aprendiendo, y las redes tienen usos útiles y realmente comunicativos.

Las sociedades primitivas interpretaban la realidad desde una lógica humana con alto contenido emocional, explicando de forma metafísica las lógicas causales de lo que encontraban a su alrededor. Siendo la trascendencia desconocida, la representamos con símbolos conocidos de nuestro entorno, le damos un sentido sagrado, creamos el mito. El espacio es clave, es la naturaleza que nos rodea, en relación a nuestro cuerpo y el de los demás. Las nuevas sociedades, habitando la ciudad, han organizado la realidad en función del tiempo y la cognición colectiva. El cuerpo se relaciona con una realidad que cambia muy rápido, artificiosa, el cuerpo, en las nuevas formas de comunicación, mantiene una relación estrecha con la virtualidad de la imagen y la creación de sentido comunicativo. El tiempo, en la mentalidad tradicional, no es cronológico, sino secuencial, mientras que ahora medimos el tiempo en función de consecución de metas parciales o aprovechamiento de experiencias, o comunicaciones con cuerpos que no están presentes.<sup>477</sup> En las películas que estamos comentando hay, efectivamente, metas importantes, o así lo creen los personajes. Sin embargo, viven en función de tiempos limitados. En *Matrix* hay que vivir al límite, siempre esperando escapar de los agentes y abandonar el mundo virtual a tiempo; en *Ready Player One* también puedes ser eliminado, puedes perder tus “vidas” (pero no la vida), como en cualquier videojuego. Incluso la meta final se desdibuja. En *Ready Player One* el objetivo es convertirse en amo y señor del videojuego, amo de un mundo virtual, supuesto ocio que se convierte en necesidad vital, en una huida de la realidad, pérdida de sentido. En *Matrix* la muerte de Neo simplemente mantiene el *statu quo*, los rebeldes seguirán en su lucha contra la

---

<sup>477</sup> Martínez Ojeda, Betty. *Homo Digitalis: etnografía de la cibercultura*. Bogotá: Ediciones Uniandes, 2006. 29-31. Impreso. Me remito a este título en particular ya que refleja estudios y entrevistas a jóvenes sudamericanos. En Centroamérica todavía conviven con comunidades tribales, o comunidades que mantienen un estrecho vínculo con la tierra y pertenencia al grupo. Al mismo tiempo, las nuevas tecnologías han llegado y el contraste de formas comunicativas y generadoras de sentido es enorme.

máquina, que generará una nueva Matrix, con las actualizaciones correspondientes para mejorar el programa.

Las nuevas identidades urbanas se basan en diferencias personales, en tratar de identificarse como especial a través de, paradójicamente, medios y formatos compresivos, unificadores, unidimensionales. Definimos identidades a través de conceptos que remiten a otros conceptos. De cuerpos que son considerados como mensaje, un mensaje que denota un concepto identitario en una escala de valores predeterminada. *Matrix* es la metáfora en estado puro: nada es verdad, todo pretende ser un mensaje, tanto dentro de la narración como para el lector, conectado a la pantalla de su televisor, o a la pantalla de cine, junto a espectadores con los que no compartirá el mensaje; cada uno se marchará a su casa y quizá la comunicación del sentido del mito se comunicará en redes, más tarde. *Ready Player One* es autorreferencial, cultura pop que no alcanza la cualidad de mito, ya que remite a otras narraciones o mitos para vaciarlos de sentido, o para robárselo, lo que resultaría todavía peor<sup>478</sup>. Si comparamos el libro y la película, podemos sentir que el libro no funciona como transmisor de esta habitación virtual, perdiendo el efecto de vivir en el luminoso Oasis. Una novela para una generación que creció en los ochenta y revive un cuento de juventud en formato novelado; un tanto desarticulada la consideración de tiempos y temas míticos de referencia. Por otra parte, la película es en sí misma espacio virtual. Es decir, la calidad de la imagen es tal que, incluso mientras los personajes viven su realidad, esta es colorista, atractiva. Recordemos que estamos en un cine, ante una pantalla, asaltados por

---

<sup>478</sup> Esta última afirmación es un tanto *ad hoc*, permite constatar el hecho, proponer mi lectura del filme, que no considero desencaminada. Sin embargo, no exime de disfrutar de semejante espectáculo visual en la gran pantalla. Como el perro de Pavlov, reacciono con una sonrisa espirituosa ante la moto de Kaneda, el Delorian o David Bowie.

efectos sonoros y música, una invitación a la vida virtual; no existe en la película la dualidad entre realidad y mundo virtual.<sup>479</sup>

Escribía Marshall McLuhan sobre Narciso, e interpretaba su figura como enamorado de una imagen, inconsciente de la relación que tiene consigo mismo. La imagen como reflejo de su superficialidad. La imagen es una extensión de Narciso. La tecnología es una extensión de nosotros mismos, idea básica de McLuhan; extensiones de los “sistemas nervioso y físico para incrementar el poder y la velocidad”. Avisa de los peligros tecnológicos, de su efecto Narcótico, como sucede a Narciso, un problema para el juicio y la percepción.<sup>480</sup> ¿Un apocalíptico? Quizá nos falten mitos que combatan otros mitos narcótico-capitalistas, mitos pedagógicos, mitos que muestren la nueva tecnología como herramienta útil mientras combaten sus vicios.

---

<sup>479</sup> Cline, Ernest. *Ready Player One*. London: Arrow Books, 2012. Impreso.

<sup>480</sup> McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1996. 61, 62, 83, 84, 108. Impreso.

### 5.13.NUEVOS ARQUETIPOS HEROICOS

Viejas y nuevas características que, más que remitir al “héroe”, remiten a nuestra psique, a lo que somos, a lo que nuestra mente espera encontrar. Siempre el héroe será moral; y si no lo es, es moral la reflexión que genera. Pero cambia la historia, la sociedad, la tecnología, nuestra forma de vivir y preocupaciones. Lo heroico evoluciona, e incluso aparecen nuevos arquetipos que, desde un ahora tan diferente al antes, encaran el futuro. Algunos ya los hemos identificado, sirvan estas líneas de repaso y reflexión, propuesta incompleta, objeto de búsquedas posteriores y reconocimiento de los límites de esta tesis.

Como nuevos héroes considero imprescindible la presencia de las heroínas como protagonistas, enfrentadas a estereotipos caducos, debilitantes, sexualizados. También es importante considerar problemas raciales para identificar nuevos héroes, sea en la ficción a través de algunos personajes ya comentados, sea en la vida real. Es decir, ambos colectivos, la mujer y las personas marginadas por su color, son grupos en riesgo, su existencia problemática posibilita una reacción de carácter heroico, una lucha inevitable y, en principio, justa (podríamos discutir el baremo adecuado entre medios y fines). En el caso de los hombres negros, afroamericanos, ejemplos escogidos en esta tesis, se identifica su acción moral como heroica al existir modelos del pasado que encajan en el nuevo arquetipo. Más complicado es el caso de la mujer, ya que el patrón previo responde más bien a la sumisión, la sexualización, la baja posición jerárquica en la sociedad y en el mito, incluso siendo invisibilizada; incluso las Amazonas cayeron ante la violencia masculina. Así, cualquier mito actual se convierte en mito de origen. Sí hemos visto que heroínas adolescentes, como Katniss Everdeen de *Los juegos del hambre*, responden en gran medida al concepto de héroe, pero no existe como arquetipo femenino previo; de hecho, Katniss no lleva nada bien el tener que sexualizar su cuerpo



en ningún momento, y parece rechazar la causa común por acabar con un sistema dictatorial, preocupándose en principio sólo por sus allegados, al creer que una persona no puede cambiar las cosas.

La mujer, los problemas raciales, nos invitan a pensar en el *otro*. De esta forma surgen nuevas posibilidades de protagonismo, aunque alejadas normalmente del arquetipo heroico. Colectivo LGTBI, diversidad funcional o la tercera edad responden a una necesidad de expresión y reconocimiento. Narraciones de todo tipo tratan el tema, aunque no parecen ajustarse al patrón del mito en la forma en que lo he presentado aquí en relación a lo fantástico, ajeno al mundo ordinario. Quizá más cercanos a la tragedia, donde una épica emocional nos lleva a vivirlas como tales. Sin ir más lejos, la sensacional actuación de Eddie Redmayne en *La chica danesa*, del 2015, inspirada en la vida de Lili Elbe, la primera persona de quien se tiene constancia de ser operada para cambiar de sexo. Aunque, de vez en cuando, el mito y su magia entran en juego, como aquella emotiva película de 1985, *Cocoon*, con sus ancianos protagonistas.

Otros personajes, ya comentados, seguirán apareciendo, evolucionando con sus adaptaciones a los nuevos tiempos, como los niños divinos. Más recientes, al menos como arquetipo que protagoniza sus propias historias, tenemos al maestro, o maestra. Y, por supuesto, al científico. Son los nuevos magos o chamanes en su concepción positiva. Peter Parker o Mr. Fantástico tienen una base científica tras el disfraz de héroe; otros son científicos a tiempo completo, como Emmett Brown en *Regreso al futuro*; un científico como guía que dirige al héroe, quien llama a la aventura y devuelve al protagonista a su mundo. En este caso tenemos menos ejemplos femeninos, como pueden ser Dana Scully en *Expediente X* o Eleanor Arroway en *Contact*. Por supuesto, el científico también es el nuevo Prometeo, ya lo hemos visto.

Propongo ahora tres arquetipos que merecen atención: Personajes a los que he llamado los hombres grises, los locos o enfermos mentales y las nuevas interpretaciones del trickster.

#### 5.13.1.HOMBRES GRISES, TRAJES NEGROS Y UNIDIMENSIONALES CON CORBATA

Me he referido a Marcuse y a su hombre unidimensional, especialmente en su analogía con el personaje K., de Franz Kafka.<sup>481</sup> Resumiendo, esta definición que da al hombre contemporáneo (obra de 1964) refiere directamente al sentimiento de impotencia, a la opresión que ejerce sobre él un sistema y método de dominación aplastante. El sistema capitalista desemboca en un supuesto estado de bienestar. En realidad, la tecnología facilita ese “progreso y bienestar”, a pesar de que hemos de pagar muy caras todas nuestras “necesidades” tecnológicas, ocio y dependencias varias. Ya había publicado antes *Soviet Marxism*, tratando el estado soviético, donde una casta de burócratas controla la sociedad. La sociedad unidimensional no tiene opositor alguno, no existe la crítica, la razón tecnológica es lógica de dominio, provocando trabajo y fatiga, en un proceso creciente de manipulación de necesidades. Son los marginados, sean extranjeros, otras etnias o personas explotadas las únicas que se oponen, arriesgando incluso su vida.

Nos encaminamos al llamado “pensamiento único”. Necesitamos liberarnos de esas ideas, decía Marcuse, pensar en nuestras necesidades reales, en generar sinergias que provoquen el movimiento y comunicación entre las personas. Espíritu crítico. Existe el mito moderno, según Jacques Ellul, donde el hombre trata de ligarse a la civilización, la adhesión de la masa, tratando de dar sentido a su participación e inclusión en la misma. Creemos, en un sentido que podemos entender como mítico, en

---

<sup>481</sup> Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Bululú Ediciones, 2017. 22, 23. Impreso.

los valores de grupo, en la historia y en la ciencia, en el progreso, motores psicológicos de la sociedad actual. El mito burgués de los siglos XVII y XVIII es transformado por Karl Marx en el mito del proletariado. La historia da paso al mito de nación y de juventud<sup>482</sup>. Estas ideas nos inspiran o controlan, forman parte de nuestras creencias, así no las vemos como mito, sino como una realidad, parte de nuestra naturaleza. El proletariado de Marx es víctima de clases opresoras que se adueñan del destino del hombre común, lo anulan y esclavizan, inutilizan sus recursos de liberación y autogestión.

Uno de los primeros que llevó a lo literario al hombre unidimensional fue un checo de origen judío llamado Franz Kafka. Su obra, la práctica totalidad de la misma, se reduce a la destrucción de la personalidad del hombre, el aniquilamiento de su individualidad, de la coerción de su libertad y su pensamiento debido a las jerarquías sociales, al orden de los gobiernos, los burócratas y los despachos. Compramos, vendemos, generamos dinero y objetos las más de las veces inútiles, nuestras actividades son a menudo ridículas, nuestras relaciones desarrolladas de maneras absurdas y a la moda. Kafka fue destruido, como lo son tantas y tantas personas cada vez más afectadas de enfermedades o trastornos mentales. *La metamorfosis* convierte al ser unidimensional en insecto, pero alcanzando la metáfora a nuestro ser social, como indicaban Deleuze y Guattari en su consideración de lo que es una *literatura menor*, es decir, aquella que bosqueja un espacio reducido donde cada problema individual conecta de forma inmediata con la política. Así, la relación del personaje con su familia se traduce en la conexión de ambos con los ámbitos jurídico, comercial, económico o burocrático. Exponen Deleuze y Guattari que una literatura menor implica la “desterritorialización de la lengua, la articulación de lo individual en lo inmediato-político y el dispositivo colectivo de enunciación”. Lo menor califica así, dicen, a las

---

<sup>482</sup> Ries, Julien. *El mito y su significado*. Barcelona: Azul, 2011. 202. Impreso.

literaturas revolucionarias<sup>483</sup>. Me interesa especialmente esta apreciación como contenido mítico de una búsqueda ontológica de nuestra condición social proyectiva, enfocada de un modo “pedagógico” hacia la posibilidad futura, como una *mitología futura*. También en cómo interpretan textos de Kafka, como *El proceso* o *La colonia penitenciaria*, en los cuales la ley aparece como ente vacío, que no depende de un bien preexistente o trascendente; Kafka critica o desmonta el mecanismo<sup>484</sup>.

El proceso (llevada al cine por Orson Welles, *The Trial*, en 1962) muestra la mayor y surreal locura de la burocracia. Surrealista pero emocionalmente creíble, el personaje, K. es acusado de nadie sabe qué, citado en nadie sabe dónde, extenuado, de aquí para allá, sin respuesta, amortajado en vida por un sistema del que no sabe nada, ni por qué él está girando en su engranaje sin poder liberarse. Agónico, terrorífico, real. Podríamos decir lo mismo de *El castillo*, por citar sus novelas más importantes y no perdernos en relatos y cuentos. Lo curioso es que ambas novelas se centran en un único locus, una trama u objetivo, que no es sino el concluir una diligencia, en palabras de Roberto Calasso<sup>485</sup>. El mismo Calasso encuentra en la obra de Kafka algo ya comentado, el hecho de presentar una lógica interna a la que podemos adaptarnos en unas pocas páginas. Sin embargo, lo terrible es encontrar la naturaleza kafkiana tan real. Un mundo, continúa Calasso, donde lo sagrado o divino es absorbido por un proceso oscuro de ósmosis por la sociedad. Así, considera que, con Kafka, se produce un nuevo fenómeno, la conmistión: lo sórdido se trata como metafísica, y lo metafísico como un aspecto de lo sórdido<sup>486</sup>. Cierto que la extrañeza es fundamental en estas novelas, pero es quizá K., oprimido, el único que parece vivirla como drama, aunque podemos

---

<sup>483</sup> Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Kafka. Por una literatura menor*. México D.F.: Ediciones Era, 1978. 28, 31. Impreso.

<sup>484</sup> *Ibid.*, 66.

<sup>485</sup> Calasso, Roberto. *K*. Barcelona: Anagrama, 2005. 12. Impreso.

<sup>486</sup> *Ibid.*, 29.

suponer que no es así, quizá los mundos interiores de otros personajes... Sin embargo, se produce la aceptación final de esa realidad metafísica, una dinámica maquina que lleva a K. a facilitar su muerte a los verdugos en el momento final de *El proceso*.

Hay más unidimensionales o, puntualicemos, unidimensionales no oprimidos, sino opresores, vestidos todos como soldados de despacho: mismo uniforme, mismos gestos, indistinguibles los unos de los otros. Michael Ende escribió páginas maravillosas, recomendables para todos los públicos y todos conocemos al menos dos de sus obras, como son *La Historia interminable* y *Momo*.

*Momo* sí tiene referencias mitológicas, no es uno de los personajes más conocidos, pero curiosamente y según Hesíodo, es hijo de Nix, la noche, como Sueño y Muerte, Hipnos y Tánatos. Además, era también una personificación, en este caso del sarcasmo, la burla y la ironía. Muy criticón, llegó a echar en cara a Hefesto (dios del fuego y la forja) el haber creado a los hombres sin puertas en el pecho para poder investigar si sus pensamientos y sentimientos eran verdaderos. Era tan pesado que lo expulsaron del Olimpo. Afortunadamente, nada tiene que ver con la niña de esta novela, divertida, alegre, fantasiosa, a pesar de estar sola. Los unidimensionales, seguro que ya los conocen, son los famosos hombres grises.

Momo los conoce cuando uno de ellos la visita y trata de tentarla con una muñeca parlanchina. Regalos, ofertas de juguetes maravillosos que necesitan cuidados y atención absorbente. Del mismo modo tientan a los adultos, en una compraventa de bienes, trabajo y tiempo. Porque eso es lo que compran, tiempo, que guardan en un banco. La metáfora es obvia, al menos la enseñanza para los niños lo es, hemos de aprovechar el tiempo para compartirlo, no debemos despreciarlo trabajando en exceso pensando sólo en el dinero o los bienes que podemos conseguir. Pero hay una lectura más adulta, como todo en Michael Ende. Los hombres de gris, no se podía escoger color

más adecuado, viven del tiempo, trabajan con él, lo invierten en bancos. Todo es tiempo, nuestra vida es tiempo y despreciarlo es entregarlo en tareas fútiles; estos burócratas del banco de tiempo guardan las reservas temporales de todas las personas de la ciudad. Visten traje gris, llevan un maletín del mismo color, bombín ceniciento como su tez y fuman cigarros grises que parecen consumirse, consumirlos, muy despacio. Dominan el tiempo, dominan nuestros deseos y crean necesidades, son el sistema que nos reduce a una escueta e infeliz dimensión. Siendo ellos quienes generan el sistema son, en última instancia, también infelices. Culpables y víctimas inconscientes de su codicia. Claro que se consumen sin conocer el arrepentimiento, el perdón o la risa.

Este arquetipo se identifica con la víctima, pero también podemos adecuarlo al opresor, como hemos visto. En este momento comento dos ejemplos que moldean al arquetipo desde nuestra experiencia real. La víctima existe, es Kafka y cualquiera que se identifique con él, cualquiera sobrepasado por la burocracia, por el sistema. El segundo también lo hemos visto, y es aquel que se alía con el sistema, se mimetiza y lo convierte en gestor de su moral. Eichmann, el burócrata, el hombre que cumplía órdenes. Creo que no está de más recordar su figura. Podemos entonces considerar dos tipos de hombre gris: por una parte, la víctima, K.; por otra el burócrata que cree tener poder, aunque es incapaz de liberarse del engranaje, siendo una pieza más de una ordenación superior que, o tiene la ilusión de entender, o de la que ni siquiera es consciente. Un ejemplo es Smith.

El agente Smith de la Matrix vuelve a ser la presencia maquiavélica que emite el sistema dominante para mantenernos en nuestra posición de engaño y sumisión. Un programa informático diseñado para eliminar a aquellos que consigan comprender las estrategias de dominio. Se llama Smith, uno de los apellidos más comunes en inglés, un hombre que pasa desapercibido al disfrazarse de masa, sin personalidad, o una

personalidad clónica. Un ser que acaba replicándose, que se multiplica e intenta alcanzar mayores cotas de poder. De nuevo, el hombre que subsume a lo unidimensional al hombre medio siendo él mismo masa. Es el encargado de llevar a cabo el control, pero él mismo no dirige ese control, no conoce los patrones ni el porqué de ciertas decisiones, no sabe quién gobierna realmente, no deja de ser un burócrata. Quizá nadie es realmente libre, quizá ni los más poderosos, arrastrados por la triste corriente que canaliza estos tiempos, ni siquiera el Arquitecto de la Matrix es todopoderoso. El agente Smith no entiende a Neo, lo odia, odia su capacidad de elección que él mismo ni siquiera llega a intuir. Es un programa informático, un virus que se clona a sí mismo, buscando uniformidad. Personalidad definida por una corbata negra y sus gafas oscuras.

Es cierto que los héroes siempre se diferenciaron de los hombres y mujeres comunes (no decimos heroínas porque siempre fueron las menos), mostrándose como seres excepcionales, pero necesitamos destacar más que nunca esa desintegración de la personalidad, del individuo. De ahí que Kafka se manifestase desde la anulación, desde la incompreensión de un mundo con normas arbitrarias y ausencia de empatía.

El concepto de hombre común fue incluso desarrollado en los cómics del Capitán América. Steve Rogers, el inigualable Capitán, era un hombre flacucho, enjuto e incapaz de movilizarse al frente durante la Segunda Guerra Mundial. Su tesón fue recompensado cuando le inocularon un suero que lo convirtió en un súper-soldado. Muy americano eso de ensalzar la figura del soldado y los valores castrenses de la patria. Así se convirtió en excepcional, y como todo héroe su origen sucede en el campo de lo extraño, de lo mágico, de lo que lo hace único; de tal suerte se enfrentó a Hitler, como ya sabemos. El “Capi” fue adalid de la democracia, la libertad y de los valores

americanos, destacando constantemente el consabido “sueño americano”, es decir, en un sistema capitalista neoliberal siempre podrás alcanzar tus sueños si eres lo suficientemente listo, fuerte, adinerado o tienes los contactos adecuados.

Este hombre común al que me refería no es el Capitán, sino Everyman, hijo de un trabajador de la construcción que había fallecido en situaciones lamentables. El muchacho, al que se diagnostica como enfermo mental, sin especificar trastorno o grado de afectación, decide retar al Capitán a un combate a muerte en la isla de la Libertad frente a la estatua del mismo nombre, todo un símbolo. El Capitán representaba para Everyman todo lo negativo de su país: el poder de los oligarcas, la mentira de un sueño que no se cumple para la mayoría, decisiones tomadas sin consenso. Es una batalla corta sin que nadie dude del resultado. Un enfermo, y así lo trata el de las alitas en la capucha, con condescendencia y paternalismo, preguntándose hasta qué punto puede tener razón el muchacho y si realmente son más los que pueden sentirse así. Sin embargo, la idea que subyace es que el sistema y la nación que lo sustenta es correcto, que son las personas, seres falibles, débiles de espíritu y en ocasiones malvados quienes fallan, quienes pecan sin preocuparse del dolor de muchos. Disfrazan al Capitán América de hombre común, de hombre que comprende la opresión del ciudadano y ciudadana de a pie; su vida civil nos la presentan tan complicada como la de cualquiera. Pero enfundado en una bandera, con músculos regalados por la ciencia, alto, guapo y rubio, con un hoyuelo que ni Kirk Douglas se atrevería a imaginar, admirado, adorado. Muy normal no es, si se me permite la observación.

Considero a K. epítome de este nuevo ente mitológico, el hombre unidimensional. Triste, distópico, el Winston de *1984* también forma parte por méritos propios del canon; eso sí, al ser distopía es una hipérbole de en qué puede llegar a convertirse la sociedad. El prototipo americano sigue amparándose en el poder de la



individualidad para enfrentarse al problema. John Doe fue muestra del modelo en la película de Frank Capra *Juan Nadie*<sup>487</sup>. Comienza la película con diferentes estampas de la población norteamericana, rematando esta introducción con la imagen de unos bebés en la sala de posparto; se deja entrever esa idea de destino de héroe aunque, en un primer momento, todos nos parecemos. Una periodista que va a ser despedida del periódico donde trabaja por los nuevos y mezquinos propietarios, escribe un último artículo. Inventa un personaje, John Doe, Juan Nadie, asqueado del sistema, que amenaza con suicidarse en nochebuena, fecha bien escogida para dar dramatismo. Es tal el revuelo y el deseo de la sociedad por conocerlo que necesitan encontrar a alguien que se haga pasar por Doe, que juegue a criticar el sistema, que muestre sus debilidades, presentándose como un hombre común. La periodista Barbara Stanwyck encuentra a Gary Cooper, que es un auténtico héroe americano y reconduce finalmente la situación y *the end. Happy end*, se entiende. En este caso, con la ayuda de la periodista, el héroe se construye en torno a una imagen y a la condición de héroe deportista que es Doe, tratando de superar una lesión para volver a practicar béisbol. Decididamente no es un unidimensional, es el héroe del sueño americano, otro tipo de héroe. El aspecto positivo es que hacer fortuna o aprovechar la fama no son objetivos fundamentales. Por supuesto, en el momento en que ella trata de evitar que él cometa una locura, le dice que ya hubo otro Juan Nadie hace dos mil años, en alusión al hombre medio, que se comporta amparado bajo el modelo de Jesús. Muy, muy lejos de K.

---

<sup>487</sup> *Juan Nadie -Meet John Doe-*. Dir. Frank Capra. Barbara Stanwyck, Gary Cooper. Frank Capra Productions, 122 min. Estados Unidos, 1941. Fílmico.

Un caso controvertido puede ser entender a Leopold Bloom como uno de estos unidimensionales. Me remito a la lectura de Carl Gustav Jung sobre la novela<sup>488</sup>. De hecho, escribió al mismísimo James Joyce al respecto, además de tratar a su hija en su clínica. Su visión de psiquiatra y consumidor de mitos entiende a Bloom como una conciencia inactiva, tediosa y patética; un hombre trivial. Cubista en el sentido más profundo, disuelta la imagen de la realidad en un cuadro complejo que el personaje no domina. Como una esquizofrenia colectiva de la psique moderna, por lo que el fenómeno local llamado Bloom es universalizable, carente de “yo”, como el resto de personajes de la narración. Bloom, sigue Jung, trata de salir del “embrollo de dieciocho capítulos”, no desea participar en él; las circunstancias son más fuertes, le importe o no.

Claro que si encajamos a Leopold Bloom y su particular odisea en el perfil que propongo de héroe unidimensional, bien podrían entrar otros. Como el loco absolutamente genial que fue el Ignatius J. Reilly de *La conjura de los necios*. O quizá, desde un punto de vista menos pesimista que K., hombres medios, incluso marginales, como en algunos de los cortometrajes de Charles Chaplin o Buster Keaton. No, no he comentado ningún personaje femenino en este apartado pues no existen o, de existir, su problemática alude a su condición de mujer. Con personajes no caucásicos suele pasar lo mismo. Es decir, su pelea, antes de luchar contra el tipo de opresión a la que se enfrenta K., es la lucha racial o de género. Eso sí, una característica común es pertenecer a la clase que desaparece, ni clase dominante ni los marginados, personas que se mecen entre aguas sin ser conscientes de la corriente que los arrastra. Es lo que Barthes consideraba el pequeño-burgués “impotente para imaginar al Otro”, al que ignora o niega. El otro es visto como escándalo, expuesto ante los tribunales o los

---

<sup>488</sup> Jung, Carl Gustav. *¿Quién es Ulises?* epublibre. Edición: Santiago Rueda (1944), Luis A. Hernández R. (2013). Formato digital EPUB.

espectáculos, y deviene espejo. El otro como ejemplo condenatorio. Pequeña burguesía que no es liberal, sino que produce el fascismo, mientras que la burguesía lo utiliza.<sup>489</sup>

### 5.13.2.LOS LOCOS

Quizá me confundí y es este el lugar de Ignatius Reilly. O quizá la locura es la forma de combatir o huir de una sociedad enferma, cruel, paradójicamente individualista. Quizá es la locura de Quijote. Y la locura del que se cree un caballero, de la víctima que ayuda al héroe convirtiéndose él mismo en héroe la encontramos en *El Rey Pescador*<sup>490</sup>. Un locutor de radio famoso, cuyos ácidos comentarios provocan un asesinato múltiple en un bar. Jack, Jeff Bridges, vive aislado del mundo normal, en su ático en New York y su vida en la radio, lo que supone un cierto nivel de desconexión con el mundo ordinario, con la calle. Acaba sin trabajo y con problemas con la bebida, descendiendo al mundo real. Conoce a un vagabundo, Parry, Robin Williams, que al momento demuestra su falta de cordura. Incluso busca el Santo Grial, en una paranoia artúrica insostenible. Jack acaba por comprender que Parry también se alejó del mundo real tras una situación traumática, y decide ayudarlo a encontrar el Grial y, ya que estamos de búsquedas, el amor. Es una ayuda mutua, es cierto que el “héroe” es Jack: es presentado en principio al espectador, conocemos su naturaleza, su atractivo físico, sus pecados y caída, su lucha. Sin embargo, el guía que lo conduce a la aventura lo hace de forma inconsciente, aunque resulta un inspirador personaje en su búsqueda y catarsis personal. ¿Quién ayuda a quién? La locura de Parry se revela como la necesidad de huida de la tragedia, en un mundo habitado por individuos aislados y egotistas. Nos hace pensar en cuál es, realmente, el mundo ordinario. Jack comprende que su anterior

---

<sup>489</sup> Barthes, Roland y Sebag, Lucien. *Del mito a la ciencia*. Caracas: Universidad Central de Venezuela. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. División de Publicaciones, 1972. 52, 53. Impreso.

<sup>490</sup> *El Rey Pescador -The Fisher King-*. Dir. Terry Gilliam. Jeff Bridges, Robin Williams, Mercedes Ruehl, Amanda Plummer. Columbia Pictures Corporation, 137 min. Estados Unidos, 1991. Fílmico.

vida de éxito neoyorkina fue real, pero no era *auténtica vida*, y fue la llamada desesperada de auxilio, la locura, la que lo preparó para regresar de la aventura capaz de vivir y ayudar a los suyos. La locura permite invertir, una vez más, los elementos estructurales del mito.

Esta ambigüedad entre sociedad y locura, cordura y libertad, consciencia, ya la hemos visto en la paradójica *Alguien voló sobre el nido del cuco*, de Milos Forman, donde el descenso a los infiernos de Randle, Jack Nicholson, es a un hospital psiquiátrico. La lucidez la alcanza al ser capaz de responsabilizarse de esta pequeña comunidad de “locos”, de enfermos, para apreciar la diferencia, desarrollar una empatía que no conocía en sí mismo y comprender de un modo diferente la sociedad y la libertad.

En *El Anti Edipo*, Deleuze y Guattari comparaban nuestra vida actual con la esquizofrenia. La locura del orden social y los medios de producción. La sociedad industrial presenta un fracaso en los códigos de comportamiento y adaptación, al igual que sucede al esquizofrénico. El capitalismo, como sistema y como represión, convierte la realidad en algo cada vez más artificial.<sup>491</sup> Esta visión de una sociedad enferma encaja, para empezar, con K., con los hombres grises, locos ellos y locos los hombres a quienes roban el tiempo. El propio Smith, en la Matrix, está un tanto desquiciado, con sus manías obsesivas de persecución y control. Jack, en *El Rey Pescador*, vive ajeno a la realidad, en su mundo de glamur, mientras trabaja hablando a un micrófono a gente que ni siquiera siente como real. Deleuze y Guattari, en el caso del esquizofrénico contra el mundo, nos hacen entender que este escoge entre dos polos, *double bind*: el de la neurosis y la interiorización normativa; claro que ninguna tiene salida. Así, los autores recurren a Freud y su definición de neurosis y psicosis. La primera consiste en aceptar la

---

<sup>491</sup> Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós, 2004. 40, 41. Impreso.

realidad sin reprimir las pulsiones del ello, mientras que en la psicosis el dominio pertenece por completo al ello.<sup>492</sup> No entraré en más detalles, pero casi parece ajustarse a los dos “locos” de la historia: a Jack que trata de ajustarse a la realidad, aunque sale dañado y se hace consciente del porqué. Parry podría acercarse más al comportamiento de un psicótico, afectado por un trastorno grave del sentido de la realidad. Es evidente que no podemos hacer un diagnóstico acertado de estos personajes, pero se ajustan al arquetipo del esquizofrénico. Deleuze y Guattari no se limitan a estas analogías, y esto viene al caso, pues definen a Edipo a través de filósofos y helenistas, como escriben: “el símbolo no solo se define por lo que quiere decir, sino por lo que hace y lo que se hace de él”. “Un símbolo es una máquina social que funciona como máquina deseante”, una catexis de la máquina social.<sup>493</sup> Lo que hace a Edipo, según a estos autores, más literario que psicoanalítico. Pero, y es lo que nos interesa aquí, un símbolo literario, un nuevo arquetipo que responde a la psicología de la nueva realidad capitalista. Por supuesto, uso conceptos como loco o locura en el ámbito del símbolo y el mito; no sería políticamente correcto en otros contextos y, por supuesto, dentro del ámbito médico, errónea la forma en que cito aquí la terminología psicológica.

#### 5.13.2.1. TERRY GILLIAM: LOCURA FRENTE A REALIDAD

Hablando de contextos, la locura puede afectar a géneros, subgéneros y contextos diferentes. Dentro del cine de Terry Gilliam encontramos una pasión inusitada por este tema. Al menos, su imaginería fantasiosa remite más a una psique convulsa y mal ajustada a la realidad que a la fantasía imaginativa que la evita por mero disfrute. *El Rey Pescador* la enfrenta de forma directa como tema central y contexto de la narración, que no existiría de no aparecer Parry con sus visiones caballerescas. *Brazil* vuelve a

---

<sup>492</sup> *Ibid.*, 86, 128.

<sup>493</sup> *Ibid.*, 186-187.

remitir a K. y el resto de unidimensionales en una suerte de distopía surrealista y onírica, donde el personaje principal, Sam Lowry, fantasea escapando de la realidad. Una distopía muy orwelliana, con detención incluida de un inocente, culpa de un error burocrático, un K. como cualquier otro. Sí, soy reiterativo, la unidimensionalidad de nuevo, en este caso provocando la locura.

*Doce monos* es una distopía diferente, pues no deja de ser una llamada de atención acerca del problema ecológico, pero escondida en una paradoja temporal distópica donde el personaje James Cole, Bruce Willis, viajando atrás en el tiempo acaba en un psiquiátrico. Duda, dudamos, de su salud mental. Es el entorno el que nos empuja a la locura, aunque él, como héroe, no cesa en su misión por salvar el mundo. Pero el mundo está loco. Y es el loco, el verdadero loco, Jeffrey Goines, Brad Pitt, quien impide, por un azar absurdo, que el mundo no se salve. En un mundo loco el cuerdo se pierde y el loco encuentra el modo de desatar su sentido del orden que no es sino caos. Este tipo de locura, creativa y destructiva, el momento más allá de cualquier sentido ordenado del tiempo, la aventura sin reglas ni previsión, sin sentido del fracaso y quien sabe si del éxito es tan propia del loco junguiano, como del tarot o del trickster, a quien estudiaremos en breve.

Gilliam recurre de forma constante a todo tipo de locura. En *Miedo y asco en Las Vegas* vuelve a hacerlo. Pero esta vez la locura está ligada al entorno en su máxima amplitud. Los Estados Unidos de América en plena guerra fría, post-Vietnam, un mito caído como Nixon (un presidente americano es siempre mito viviente, como un faraón), el rock progresivo, la televisión y los medios registrando y manipulando cualquier resquicio de realidad. Hiperinformación, poder económico, libertad sin objetivo definido. He encontrado muchas críticas que centran la película en un único tema: drogas. No estoy de acuerdo. Un periodista y su abogado en un viaje a través del

infierno, dos profesiones donde la realidad es relativa. Una *road movie* entre Hollywood y Las Vegas a través del desierto donde Jim Morrison viajó con peyote a lomos de la serpiente y tanta gente lo siguió como a un chamán. Dos ciudades que representan el artificio absoluto: Hollywood como fábrica de sueños mentirosa, egoísta, interesada; Las Vegas como orgía del despropósito, del riesgo glamuroso, la locura del azar y el exceso, esperanza fútil. En ese mundo y contexto, quien no está loco busca la locura. Si la realidad es caos, la única solución es entrar en su nuevo orden, la locura a través de los psicotrópicos. No parece mitología, ni las analogías son tan claras como en otros ejemplos de los escogidos. Precisamente por eso esta historia refiere a un nuevo mitema, por eso se ajusta a la búsqueda que propongo como mitología futura. Es nuestro presente en busca de respuestas, de sentido. Es necesario hablar de locura, de realidad desordenada.

#### 5.13.2.2. ALONSO QUIJANO

Dicen que este señor también estaba loco. Y otro señor muy listo meditó algo acerca de unos molinos. Decía Ortega y Gasset que los famosos molinos refieren a una doble realidad. Es cierto, son molinos, pero Quijote ve gigantes, y lo interesante es que Quijote no crea a esos gigantes de la nada, sino que alguien, mucho antes, ya los había imaginado, ya había traído al mundo de las ideas el concepto *gigante*, por eso el hidalgo puede recrearlos en su mente.<sup>494</sup> De nuevo, la locura se mueve entre realidades difusas. Para Quijote allí no hay molinos, su sentir, su relación con el mundo es tal y como debería ser si allí hubiese gigantes. Como el yanomamo que se transforma en jaguar. La cultura, las creencias o ideas que ordenan nuestro mundo transforman nuestra experiencia de él. El quiasmo: yo no soy el mismo tras mi primera lectura de Spider-

---

<sup>494</sup> Ortega y Gasset, José. *Meditaciones del Quijote*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1984. 218. Impreso.

man o Hamlet. Alonso leyó algo sobre caballeros y gigantes y se transformó en Quijote. Una realidad desdoblada, psicótica, una reordenación de la realidad necesaria para este personaje, lo que acerca algunos de los ejemplos antes comentados a la locura del hidalgo de la Mancha.

Ortega nos habló del mito a través del Quijote. He trabajado el mito más contemporáneo, pues es el que se enfrenta a la posibilidad de mirar hacia adelante, en este momento de enormes cambios, proponiendo mitos proyectivos, pero Quijote sigue vigente. Ortega nos habla de la inverosimilitud del mito, que de alguna manera se encuentra en las novelas ejemplares, representando un mundo distinto del nuestro. El mito, que nace en Grecia, no morirá nunca, escribe, como un “fantasma insustituible”. Así, la novela de aventuras es una ingenua manera de revivir la épica, lo significativo. Lo real puede entonces convertirse en sustancia poética al entrar en terreno mítico.<sup>495</sup>

En cuanto a su concepción del héroe nos dice que consiste en ser uno mismo. En querer “él ser él mismo”. Y esto condiciona al rechazo de la realidad, y modificar la realidad nos lleva a la aventura. Lo heroico es un acto de la voluntad, y Ortega considera que en la épica no hay voluntad: Aquiles, explica, hace epopeya, mientras que el héroe la quiere. Obra obligado por las circunstancias, con lo que sus acciones son más bien reacciones. El héroe acepta su trágico destino, debe desearlo (a la manera nietzscheana).<sup>496</sup> Quijote, por no saber de su tragedia, por su ingenuidad, es más trágico si cabe. Creerse caballero lo conduce a la comedia, a la tragicomedia, cuyo contexto es la locura, la realidad desdoblada, quiasmo que se cierra ante la muerte, al despertar la conciencia de su aventura. Quizá esta ingenuidad acerca esta visión de Quijote a la que Unamuno tenía de él, ya que el héroe será siempre un niño por dentro, un corazón

---

<sup>495</sup> *Ibid.*, 184, 199-201, 216.

<sup>496</sup> *Ibid.*, 227, 231, 235, 239.



infantil; un niño al leer sobre caballería, al buscar la aventura.<sup>497</sup> La locura quizá evita nuestra vergüenza cuando nos obligan a abandonar el juego, la neotenia que Kolakowski nos recuerda. Como niños, los héroes necesitan que alguien crea en ellos, así Quijote se alimentaba de la fe de Sancho<sup>498</sup>; ambos alimentados por la irreal locura del caballero.

La locura, en la mitología clásica, también se presenta en el acto irracional, la *ate*, la perplejidad momentánea de la conciencia. Una locura pasajera que, normalmente, viene dada por un agente externo; como las Erinias o algún dios furibundo. Los personajes de Homero cambian con cierta frecuencia de humor, con tendencia a la iracundia sin medida; el James Cole de *Doce monos* también, y no digamos en *Miedo y asco en Las Vegas*. Homero despersonaliza a estos personajes, que solo muestran su *psykhé* en la muerte, o moribundos, ante la amenaza o un desmayo. Más adelante, en tiempos de Platón, la locura era algo deshonoroso, a no ser que fuese por origen divino; así se distingue la locura profética: la de Apolo o la de James Cole. La teléstica o ritual: la de Dioniso o la de Raoul Duke y Dr. Gonzo en *Miedo y asco en Las Vegas*. La locura poética, que proviene de las musas; me gusta reconocerla en las visiones que tiene Sam con Jill en *Brazil*, por seguir con Gilliam. Y la locura erótica, propia de Afrodita y Eros; como la incontinente e injustificable actitud de Nick Curran en instinto básico, violación incluida, que parece haber pasado bastante inadvertida por el público.<sup>499</sup>

---

<sup>497</sup> Unamuno, Miguel de. *Vida de Don Quijote y Sancho*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1988. 359. Impreso.

<sup>498</sup> *Ibid.*, 77.

<sup>499</sup> Dodds, E. R. *Los griegos y lo irracional*. Madrid: Alianza Editorial, 1985. 19, 26-28, 71. Impreso.

### 5.13.2.3. *EL CLUB DE LA LUCHA*<sup>500</sup>: LOCURA Y ENTROPÍA MÍTICA

Ya hemos mencionado a Deleuze y Guattari y la visión de una sociedad esquizofrénica. Hemos visto como el sistema enferma a las personas. Hemos tratado la locura como abismo al que somos arrastrados, o como triste tabla de salvación.

Palahniuk juega con todo esto en *El club de la lucha*, pero va un paso más allá. Hasta el momento habíamos visto el dolor e impotencia de este nuevo héroe, una víctima del sistema. Y la locura como vía de escape, llegando a la autodestrucción. El narrador sin nombre (que podríamos identificar como un K. del montón), conoce a Tyler Durden, que resulta ser una personalidad desdoblada, originada por su mente dañada; un tipo violento y manifiestamente sexual, que arrastra al protagonista a pelear en combates que organizan en plena noche. El protagonista reconoce, además, en diversos momentos de la narración, desear morir. De nuevo, *eros* y *thanatos* (un *thanatos* suicida, autodestructivo). Y más tópicos del mito, sutiles, como interpretar a su padre como su dios. Una recitación interior seca, en la que describe, atónito, como su otro yo, Durden, crea un grupo de burócratas de la destrucción. Vestidos de riguroso negro, un ejército kafkiano se dedica a sembrar el caos organizado a través del *Comité de Daños*, el de *Desinformación* y el *Proyecto de Estragos*. Cantinela que evoca la distopía de 1984. Pero esta vez no lo organiza el gobierno. K. se ha vuelto anárquico, esquizofrénico y proactivo en sus ideas destructivas. Se engaña a sí mismo, sabiendo que sólo así alcanzará sus objetivos. El loco domina, el loco lleva a la locura a otros que estaban ya cerca de la locura. No son víctimas, sino héroes que, en lugar de buscar el orden, persiguen el caos.

---

<sup>500</sup> Palahniuk, Chuck. *El club de la lucha*. Barcelona: Literatura Random House, 2010. Impreso. *El club de la lucha -Fight Club-*. Dir. David Fincher. Edward Norton, Brad Pitt, Helena Bonham Carter. Fox 2000 Pictures/Regency Enterprises/Linson Films, 139 min. Estados Unidos, 1999. Cito tanto el libro como la posterior película. Prefiero, eso sí, la lectura rocosa a la espectacular trama visual de Fincher. Ambas, novela y película, son hipnóticas, pero la novela permite una lectura y percepción del mito más profunda. No resto valor a la película en absoluto.

En conclusión, estamos gobernados por locos violentos. Por lo tanto, debemos sembrar el caos, pues estamos también locos. No hay más forma de dominar nuestras vidas o alcanzar un nuevo orden sino es a través de la violencia que no sabemos contener y nos autodestruye. Por lo tanto, se desata el caos. No existe el bien, no se percibe o siente, su carencia o perversión nos lleva a la máxima de Dostoievski: “Si Dios no existe...”

Así es como nuevas narraciones no son percibidas en principio como mito. Porque no lo son. Al menos, no en el sentido clásico, ni en la búsqueda de un bien moral. La estructura del camino heroico es un descenso a los infiernos para no regresar o, en todo caso, para desatarlo. Ni siquiera es una víctima, como hemos visto en el apartado dedicado a los hombres grises; es una víctima que se convierte en monstruo de una manera visceralmente reconocible. Es K., es el loco, es el caos que contradice la búsqueda de orden cósmico de toda mitología. Y ahí está el nuevo mito, la búsqueda no de lo que fue, es o debería ser, sino de lo que puede llegar a ser y, al presentarse de manera terrible, mejor destruir dicha opción. De nuevo, la advertencia, ontología futura oscura, disgregación entrópica de todos los valores.

Como último apunte a *El club de la lucha*, y quizá a toda esta serie de mitos en torno a hombres grises, locura y violencia, volver a estudios estéticos como ya propusimos con Burke respecto a *Alien* y el horror sublime. Eugenio Trías nos recuerda el valor estético de lo siniestro, como condición y límite de lo estético. Para que se dé el efecto estético lo siniestro debe estar presente, pero como límite no debe ser revelado o el efecto se destruirá. En el giro copernicano en la estética de Kant, los límites formales, limitativos de lo bello son rotos. Trías nos dice que el arte actual se pasea por el límite

entre lo bello y lo siniestro<sup>501</sup>, y en cierta medida es lo que ocurre en la novela comentada. El caos del protagonista conduce a la esquizofrénica invención de un alter ego apolíneo, hermoso, aunque violento. Su incapacidad para, como héroe, superar su propia ordalía, reorganizando el cosmos que lo rodea, lo lleva a la destrucción de sí mismo y la sociedad. Y encontramos algo inquietantemente atractivo en la inteligencia desquiciada con que organiza el plan, el rechazo a una sociedad enferma, la belleza y sexualidad de Pitt y Bonham Carter, su decadente vida, su abandono del mundo, su huida. Y también entiende Freud al doble como siniestro, en este caso la desdoblada personalidad del protagonista en una idealización tan hermosa como violenta, y en el deseo que se da de forma absoluta, sin control<sup>502</sup>. Lo siniestro, sigue Trías, destruye lo estético si no existe un trabajo metafórico, como sucede al final de esta narración, incluso nos muestran como bella la explosión en cadena y caída de los edificios de la ciudad. Durden se apropia de la vida de su yo original, del que apenas podemos sospechar un posible nombre; Dionisos con el aspecto de Apolo. Lo bello siempre ha sido límite, forma, lo siniestro el inconsciente, la sombra.<sup>503</sup>

### 5.13.3. TRICKSTERS<sup>504</sup>

Uno de los grandes arquetipos junguianos, al menos para quien escribe. Personajes tramposos, timadores, maestros del engaño y el disfraz. No son dioses ni hombres, son entes mitológicos que los alejan del grupo al que pertenecen. Siempre persiguen objetivos egoístas, aunque su poco racional comportamiento suele jugar en su contra y suelen salir perjudicados de sus propias engañifas. En ocasiones son

---

<sup>501</sup> Trías, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. epublibre. Editor digital: minicaja (r1.0), 2013. 29, 31. Formato digital.

<sup>502</sup> *Ibid.*, 48, 50.

<sup>503</sup> *Ibid.*, 60, 179, 180, 185.

<sup>504</sup> Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. 106-111. Impreso.

cambiantes, transformándose en animales u otros seres, aunque las transformaciones nunca son completas y es posible identificarlos. Son creativos, y sus inventos suelen favorecer, finalmente, a la comunidad más que a ellos mismos. No les falta cierta dosis de humor; quizá son estos los que más me atraen. Prometeo o Hermes podrían ser los tricksters griegos, pero son demasiado dramáticos. Coyote es el mayor representante del arquetipo, y tiene su obvia transcripción moderna en los *cartoons* de la Warner; aunque no hay que olvidarse de que el conejo es otro trickster en Centroamérica y Norteamérica, y Bugs Bunny no le va a la zaga a Coyote. Loki, que no es un dios, aparece en los cómics de Marvel potenciando su aspecto malvado, aunque, por momentos, nos devuelven ese Loki que convive con su familia y la mete en más de un lío por su conducta egoísta y arrogante. En la mitología, a pesar de provocar el ragnarok, protagoniza episodios que provocan la risa; son vikingos, también hay que recordarlo. Y Sun Wukong, el dios mono chino, cuyo origen está en el hindú Hanuman, tiene una versión, muy libre, en los manga y animes de Akira Toriyama: *Dragon Ball*. Hoy tenemos unas cuantas figuras que, en mayor o menor medida, encajan en el patrón. Recordemos que el mito evoluciona y se producen mutaciones y adaptaciones de todo tipo; por ejemplo, la fusión del loco y el trickster en uno de los tipos más malévolos del cómic: el Joker<sup>505</sup>.

#### 5.13.3.1. *SNEAKY PETE*

De nuevo, al pensar de qué modo la sociedad actual invita a recoger el testigo de viejos personajes o arquetipos destaca en particular uno de los rasgos de esta figura. En este caso, el placer algo malévolos, pero creativo, de romper las normas. Una actitud algo

---

<sup>505</sup> El Joker aparece en cómics donde es el auténtico protagonista, como puede ser el clásico de 1988 *La broma asesina*, de Alan Morre y Briand Bolland, o el algo más reciente *Joker*, de Brian Azzarello y Lee Bermejo, de 2008.

infantil, por una parte, pero necesaria cuando las reglas impiden ser libre, descubrir de otras maneras la realidad o enfrentarse a normas demasiado rígidas. O, sencillamente, por el placer de ser más listo, de plantearse retos absurdos, de hacer lo que nadie se atreve o puede hacer. Y eso nos gusta a todos, admitámoslo. Mientras seamos un poco condescendientes y nos lo tomemos con humor, manteniendo un sano sentido de la realidad, los tricksters aparecen por doquier y nos ayudan a canalizar el deseo de romper las reglas. En algún momento ya lo expresé, no soy amigo del gánster, sin embargo, tenemos ejemplos de timadores menos agresivos que despiertan simpatías, como los personajes de *El golpe*.

Nos fascinan los ladrones y ejemplos hay muchos, eso sí, hago especial hincapié en el ladrón/timador creativo, con sentido del humor y, en ocasiones, ese Robin Hood que comparte con quien lo necesita. Robin tiene algo de trickster. *Ocean's Eleven*, con la saga posterior al *Rat Pack*, *En bandeja de plata* o *The Ladykillers*. Los maleantes mueren, pero ese humor negro es muy del estilo trickster, debía incluirla. No podemos olvidarnos de piratas como en *El temible burlón*, e incluso el desquiciante Jack Sparrow de *Piratas del Caribe*. Leonardo DiCaprio ha encarnado a dos tricksters en *Atrápame si puedes* o en *El lobo de Wall Street*, basadas en hechos y personajes reales.

Además, hay personajes que responden en cierta medida al arquetipo, aquellos malhechores que persiguen al héroe desde la sombra y tratan de crear trampas de todo tipo que nunca salen del todo bien, generando el contrapunto cómico de la historia. Ralph, Danny DeVito, en *La joya del Nilo*, un cúmulo de despropósitos de timador timado para, finalmente, hacerse con un tesoro menor y, además, entre malentendidos y traiciones, y sin ser muy consciente de qué ha sucedido, ayudar a conseguir un bien mayor por el pueblo al que acaban de liberar. Me pregunto si este tipo de personajes forman parte del inconsciente colectivo, si realmente es una figura cómica o un

trickster, alguien que, en el fondo, nos atrae, y no solo por ser un tipo algo tonto con su encanto particular. Así que pregunto si es posible que creen un Loki tan divertido como Pete por casualidad. No me lo creo.

Quizá no sea una serie tan conocida como el resto de historias que se han comentado en este trabajo, pero es un ejemplo muy interesante del arquetipo. *Sneaky Pete*, el furtivo o escurridizo Pete, o quizá un juego de palabras con *snake pit*, nido de serpientes. Marius tiene cuentas pendientes con timadores de altos vuelos, va a salir pronto de la cárcel y espera lo peor. No tiene mejor idea que hacerse pasar por su compañero de celda y visitar a la familia de éste, al que no ven desde hace décadas. Al conseguir información de su compañero, el verdadero Pete, y acostumbrado al engaño, la estafa, la suplantación de identidades, es pan comido. Disfruta de los engaños, y es precisamente el carácter de mito lo que se dispara en cuanto lo vemos en acción: Pete fluye, parece natural en él, es un genio, un mago. La serie se va haciendo más compleja, mientras descubrimos la difícil relación de Pete, el verdadero, con su abuelo, hombre mayor, cabeza de clan, trasunto de Odín. No debería extrañarnos, pero toda la familia está inmersa en algún que otro asunto turbio, pero cada noche se reúnen a la mesa y beben, comen y sospechan. Sí, Pete tiene un primo (no un hermano) más grande, fuerte y con tendencia a arreglar las cosas a golpes; Pete recibe alguno, con o sin motivo. Y la abuela, mujer de este trasunto de Odín, es Audrey, una Frigga fuerte y decidida, que además de cuidar del terreno de la granja y sus plantas, es un poco bruja. Pete pasará por duras pruebas ya que, como Loki, estará tentado demasiadas veces de timar a su familia adoptiva, pero al mismo tiempo intentará arreglar los desaguisados con intención de que todos consigan salir bien parados, mientras que nadie descubre sus triquiñuelas. Loki actuaba del mismo modo, como cuando vendió a un gigante la dorada cabellera de Sif, por lo que tuvo que sufrir mucho hasta conseguir que el enano Dvalin

forjara una nueva de oro para la diosa. Pete también roba a su rubia prima, Julia, y tendrá que resarcirla de algún modo. Lo interesante es que el actor, Giovanni Ribisi, tiene capacidad más que suficiente para mostrar lo que puede pasar por la mente de un trickster: las dudas entre hacer el mal en beneficio propio, preocuparse por su familia, sentir remordimientos o incluso divertirse mientras todo sucede al mismo tiempo.

A pesar de todo, a pesar de no tener esa vis cómica, uno de los grandes tricksters ha sido, en mi opinión, Moriarty. Aunque, no lo olvidemos, malvado, cómico y con algo de corazoncito tenemos al profesor Moriarty del Sherlock Holmes animado creado por Hayao Miyazaki.

#### 5.13.3.2. *BADMAN: A FOLK HERO*

Quizá romper las normas, entender que la ley no deja de ser heteronomía de cuya moralidad a veces dudamos, es el motivo principal del trickster contemporáneo. De nuevo, la lucha de K., el enfrentarse a los hombres grises. También he comentado que la potencialidad de generar héroes se da en mayor medida en grupos como las mujeres, colectivos LGTBI, los afroamericanos o cualquier otro grupo racializado, excluido, etc. Es decir, sufren las condiciones que inspiran a enfocar un objetivo común, crear símbolos, seguir un héroe o líder. Angela Davis nos habló del violador negro, una figura creada por los blancos para aumentar el odio a los negros y asustar a las mujeres blancas abolicionistas. Pero también nos hablaba de Nat Turner, un esclavo huido, y todos aquellos que provocaron las primeras revoluciones<sup>506</sup>. La cuestión es sencilla: los esclavos necesitaban héroes, narraciones que diesen esperanza, consolasen o inspirasen orgullo. Como una guía que inspirase la acción en la vida real. En el nuevo mundo, la cultura africana, en el modo en que había llegado, encontró una peculiar forma de

---

<sup>506</sup> Davis, Angela. *Mujeres, raza y clase*. Madrid: Ediciones Akal, 2017. 11-37. Impreso.



sincretismo con las religiones o mitologías locales reprimidas. Los africanos tenían tricksters como Eshu, o Anansi en menor medida, y los nativos americanos a conejo o coyote, por lo que las narraciones que se generan tienen como protagonistas, en un principio, a animales que se comportan como humanos al puro estilo del timador, del estafador, como *Br'er Rabbit*, hermano conejo. Es cierto que el conejo no es el más fuerte ni grande ni hermoso, pero es astuto, capaz de engañar a un lobo, sin ir más lejos. En un principio, ligando la araña del oeste africano al conejo americano, nos encontramos con cuentos que se basan en escapar o conseguir comida, siempre siendo un beneficio a toda su comunidad.<sup>507</sup>

Estos animales se convertían en un modelo de comportamiento. Es más, un modelo que se ajustaba a su situación: escogían modelos que sabían adaptarse, *the first law of the jungle, survival of the fittest*. El trickster animal se transforma en un *folk hero* de primer orden, que acaba mimetizándose con otros timadores como el *Oracle* o el *Conjurer*, magos y videntes. Esta nueva dimensión de lo mágico o místico los conduce a convertirse en un líder religioso o *medicine-man*, como intermediarios entre el más allá y los seres humanos, por supuesto guiados por la sabiduría y valores del grupo.<sup>508</sup> Pero, en el mundo real, los afroamericanos sufrían vejaciones de todo tipo, incluyendo asesinatos. Nat Turner se fugó, y otros, como Railroad Bill acabó con la vida de un policía en un acto de defensa propia. Bill escapó, gracias a convertirse en una oveja negra, un zorro y un perro sabueso. El trickster se transformaba, de leyenda a héroe popular del folklore afroamericano. El trickster que llega a cometer un crimen se convierte en el *good bad man, gentleman killer, social bandit*. El *badman* generaba una idea romántica del criminal que luchaba únicamente por sobrevivir. Si el trickster es

---

<sup>507</sup> Roberts, John W. *From Trickster to Badman. The Black Folk Hero in Slavery and Freedom*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1991. 2-4, 17-19, 28-29, 36. Impreso.

<sup>508</sup> *Ibid.*, 35, 70-71, 91

como un niño, el Badman es el perpetuo adolescente, en constante rebelión, en contra de tabús, de forma consciente y sinceramente inmoral, sin prestar mucha atención a las consecuencias. El personaje, imagino, volvía al boca a boca, a la narración oral que transformaba a Bill en animal.<sup>509</sup> Angela Davis también comentaba lo difícil que era para la población afroamericana el sobrevivir en tiempo de la emancipación, sin educación, trabajo y sufriendo el racismo. El *badman* fue un héroe por mucho tiempo. No es difícil en absoluto entender el concepto del rap de la *west coast*, el *Gansta rap*, marginal, población que vive rodeada de drogas, violencia y represión policial. El gánster vuelve a ser un modelo actitudinal: dinero, armas, violencia, chicas. El origen es muy similar. En este caso no puedo negar la presencia de un trickster perverso.

Tampoco podemos olvidar cómo la comunidad negra conoció a Jesús y, por lo tanto, al diablo, con lo que el trickster entró en contacto con lo demoníaco<sup>510</sup>. El demonio, entonces, es quien otorga el poder a estos *outlaws*. Pronto, bandidos-héroes como Railroad Bill o Stackolee se convierten en músicos que hacen pactos con el diablo en un cruce de caminos, como Robert Johnson. Por supuesto, con el tiempo tanto la tradición religiosa como la secular insistieron en el mal camino escogido por el *badman* cuando, viviendo en USA es comprensible, adquirieron uso frecuente de las armas de fuego. El góspel (*god spell*) o el blues fueron, son, formas narrativas maravillosas, cánticos que surgen de manifestaciones artísticas religiosas, y que suponen un modelo de comportamiento. El góspel ya ha pasado a ser una tradición religiosa, mientras que el *blues*... depende del día que tenga el *bluesman*.

No olvidemos que, desde la cultura negra, encuentran más “arquetipos” que debemos tener presentes. Cito a Michele Wallace cuando apunta a los *Coons*, es decir, el mapache, el clown, un bufón infantil, un trickster; pero también a los Toms, por la

---

<sup>509</sup> *Ibid.*, 171-175, 185.

<sup>510</sup> *Ibid.*, 200, 201.

novela de Harriet Beecher Stowe y a los *Bucks*. *Buck* es el único estereotipo sexual, viril, brutal y violento; similar al *badman*. Encuentra especialmente deseables a las mujeres blancas; y se enfrenta directamente al poder blanco, a su autoridad. Es lo que acabó transformándose, en un sentido positivo para la comunidad negra en un Shaft o en una película como *Superfly*. Aquí podríamos volver al tema de la superposición de mitos, ya que el tema es más complicado de lo que parece. Tricksters, el hombre negro como el *badman*, y la mujer como víctima de los propios hombres negros. Michel Wallace recuerda los tiempos de la esclavitud, y nos explica como el hombre negro fue asesinado, como era emasculado y sus genitales introducidos en su boca, como las esclavas podían parir hijos de blancos, convertirse en *mammys*, adquiriendo más “poder” que ellos. Posteriormente, su masculinidad fue lo que, de alguna manera, ayudó a construir su identidad, el mito del hombre negro. Viril, capaz de ganar su dinero y tener relaciones con mujeres blancas, La mujer negra se vio presionada no solo por el racismo, sino por el machismo de los propios hombres negros. El pene se convirtió en un símbolo, ya que demostraba que ellos, los hombres negros, podían volver a tener control sobre su descendencia. Podían continuar existiendo como hombres negros. Por contrapartida, surge el mito de la *Superwoman* negra, ya desde los tiempos de la esclavitud, capaz de trabajar en el campo, sobrevivir, convertirse en multitarea y sacar adelante una familia; mientras, los movimientos negros del siglo XX son heteropatriarcales, desde la Nación del Islam a los *Black Panthers*.<sup>511</sup> Por supuesto, el asunto es mucho más complejo, pero es interesante constatar el hecho de cómo el trickster cobra cierta realidad, de cómo se superponen estereotipos, ideas culturales y mitos que atañen a una etnia, cultura o género. Superposiciones de mitos. Una heroína ha sido, para muchos, Tina Turner: mujer, negra, budista, maltratada.

---

<sup>511</sup> Wallace, Michele. *Black Macho and the Myth of the Superwoman*. New York: Verso, 1994. 18, 25, 49, 62, 71-72, 105, 107, 130. Impreso.

#### 5.14. NARRATIVA PROYECTIVA, MAGIAS Y DISTOPÍAS

La ciencia, incluso ella, busca una base en el mito, la trascendencia, la religión. Físicos que declaran encontrar en teorías como el Punto Omega la relación entre el devenir de nuestro universo y las sagradas escrituras. La idea básica es cuestión de fe: si Dios existe, Dios está en todo, es todo el universo, pero debemos entenderlo de un modo diferente a como lo habíamos hecho hasta ahora. El Punto Omega es la consecución final del camino de todo lo existente, y es más que toda existencia finita. Y es que esta teoría postula, repito, como acto de fe, el hecho de que nuestro progreso será infinito y saldrá de nuestro planeta, así como confía en el eterno retorno de nuestra realidad. Volvemos a la teoría del *cowboy* expandiendo fronteras y a la necesidad de sentir necesaria nuestra realidad; el eterno retorno redundante en aras de la vida eterna.

Una de las maneras de entender una conciencia universal desde este punto de vista es generar un ordenador, una inteligencia artificial que pase el test de Turing y, si a esto le sumamos la capacidad de viajar en el espacio, controlaremos por completo el universo. Por supuesto, serán necesarios robots auto replicantes. Incluso Masahiro Mori, en su libro *The Buddha in the Robot*, asegura que estos robots tendrán la capacidad de alcanzar el nirvana al igual que los humanos, por lo que podremos ayudarnos en nuestra aventura espiritual y de conquista tecnológica del cosmos. La información de lo que somos podrá ser recuperada por ordenadores, por lo que, de alguna manera, volveremos a la vida al ser “reorganizados atómicamente” por las máquinas. Esta teoría fue creada por Pierre Teilhard de Chardin, religioso jesuita, paleontólogo y filósofo francés, aunque sigo aquí la lectura de un físico como Frank Tipler, que incluso incluye un apéndice en su libro lleno de fórmulas y explicaciones científicas.<sup>512</sup>

---

<sup>512</sup> Tipler, Frank. *The Physics of Immortality*. London: Pan Books, 1996. ix, 3, 12, 20, 55, 66, 86, 225, 226. Impreso.

La ciencia permite una nueva búsqueda de lo trascendente, quizá algo que nos ayude a eludir la banalidad o la horrenda visión de nuestra realidad. Queremos más, queremos pensar que debe haber algo más o alguna manera de trascender hacia una imagen de lo humano más hermosa y perfecta. No todo el mundo piensa así, hay personas que confían en que la humanidad puede ir a mejor con algo más de paciencia y esfuerzo. Mientras, nos encontramos con multitud de fieles creyentes o seguidores en teorías más o menos disparatadas o míticas, el *I want to believe* de Mulder en *Expediente-X*. Los Anunnaki, que surgen de la cultura mesopotámica, dan lugar a la creencia en altos extraterrestres de tres metros llegados de Nibiru, que aceleraron nuestra evolución genética desde el neandertal, añadiendo parte de su genética, en busca de esclavos. No he dedicado más tiempo a este detalle salvo un rápido vistazo a Google. Lo curioso es que llega al cine en forma de dioses egipcios en *Stargate*, o más adelante con la precuela de la saga Alien, *Prometheus*, cuando vemos como a la Tierra llegan unos extraterrestres altos y fuertes como dioses que dejan una herencia genética en el agua que dará origen a la vida inteligente.

El *Libro de Urantia* fue escrito entre 1922 y 1939, y supone el contacto de criaturas celestiales con un humano dormido. Teología, religión, filosofía... Una especie de Biblia galáctica que no tiene una iglesia o persona con algún tipo de título que nos explique la revelación que supuestamente aporta el libro, a pesar de que existe una fundación en Estados Unidos que oficia bodas, funerales y otros ritos. Aparece en este libro Jesús, como la cuarta revelación de la verdad, y toda una estructura de universos y súper universos, o las razas de diferentes colores que vivieron en Urantia, nombre que se le da a la Tierra. Incluso proponen una partícula elemental a la que se le da el nombre de “ultimatón”. Mucha gente confía en estas creencias.<sup>513</sup>

---

<sup>513</sup> <https://www.urantia.org/es/el-libro-urantia/documento-119-los-autootorgamientos-de-cristo-migue>

Podríamos también recordar la Cienciología y la Dianética, creada por el escritor de ciencia ficción L. Ron Hubbard, que nos asegura que somos seres espirituales inmortales que hemos olvidado nuestra verdadera naturaleza. Algo similar sucede con *Left Behind*, de F Lehavey y Jerry B. Jenkins, que han creado una serie de novelas inspiradas en los libros de las revelaciones. Eso sí, y es importante, desde un punto de vista protestante, criticado como anti judío, y con gran influencia en la población joven cristiana americana, atacando la visión secularizada de la sociedad y desde un punto fuertemente conservador. Tras dieciséis novelas han sido llevadas al cine cuatro películas, además de sacar a la venta el videojuego.

Alan Moore, del que se podría haber hablado mucho más en esta tesis, con seres “mitológicos” como *La cosa del pantano*, un elemental de la tierra, o la increíble *Promethea*, cree en la magia. Vive inmerso en ella, manifestando su práctica y escribiendo acerca de la misma en, por ejemplo, *Ángeles fósiles*<sup>514</sup>. Moore explica cómo podemos escoger nuestras propias creencias, un dios en particular, y adorarle. La magia surge de nosotros mismos, de una intensa voluntad de crear, que se aleja de la visión oscura y malévola que tenemos de los brujos. De hecho, es posible encontrar grupos más o menos numerosos de personas que han decidido honrar o adorar a un personaje de ficción. Por ejemplo, Yoda (cosas de las que te enteras en las calles oscuras y lluviosas gallegas; *habelas hailas*). En *Promethea*, el personaje principal, una mujer, escritora, puede convertirse en un personaje fabuloso, mágico, simplemente gracias al acto creativo de la literatura. Como ella, muchas otras han sido Promethea, y siguen siéndolo en una realidad paralela, alternativa o mágica. Todo un ejemplo de sororidad, además de una clase magistral, aunque compleja, de referencias acerca de la magia, la cábala, la alquimia y todo tipo de simbologías. Y sí, parece que el propio Moore ha vivido una

---

<sup>514</sup> Moore, Alan. *Ángeles fósiles*. Madrid: La felguera Editores, 2014. Impreso.

experiencia parecida cuando relata cómo un hombre desaliñado le saludó, guiñándole un ojo, en un café de Londres. Según Moore, era John Constantine, uno de sus grandes personajes, que hasta aquel momento tan solo había aparecido en *La cosa del pantano*<sup>515</sup>.

Me estoy desviando del tema. La cuestión es sencilla: En un momento histórico en el que se producen cambios tan drásticos, en gran medida a causa de un avance tecnológico sin igual, necesitamos comprender quiénes somos y adónde vamos. Sin embargo, el mito ya no es una respuesta que llega desde un pasado ideal, de origen o como refrendo de una moral más o menos válida. El mito es metáfora, narración que necesita encontrar un lenguaje nuevo adaptado a nuestra nueva forma de aprehender el mundo, es además advertencia. La ciencia ficción ha sido uno de sus más espectaculares vehículos. El progreso tecnológico genera tanto adelantos como problemas, y la narrativa que genera trata de identificar posibilidades futuras, muchas de ellas en absoluto halagüeñas. Ya hemos hablado del pacto de ficción, que Fernando Ángel Moreno plantea como un horizonte de expectativas, que nos lleva a buscar unos principios básicos para la ficción proyectiva. Implica una estética determinada, con sus símbolos y códigos o la credibilidad de la trama, pero estos son elementos que refieren más a un análisis literario, artístico, y no es lo que estoy planteando ahora. Me interesa más cuando Moreno plantea posibles nomenclaturas para este género, sea el de ficción empírica o ficción realista, incluso el término proyectivo, que encuentra en autores anglosajones. Gran parte de estas narraciones no son exactamente realistas, sino que se mueven en un pacto de ficción que trata de adelantarse a posibilidades de la ciencia.<sup>516</sup> Incluso el propio Julio Verne jugaba con las posibilidades del pacto, enviando balas a la

---

<sup>515</sup> Baddeley, Gavin. *Mundo gótico*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2010. 28. Impreso.

<sup>516</sup> Moreno, Fernando Ángel. *Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*. Vitoria: Portal Editions, 2010. 69-71, 81, 82. Impreso.

luna o cruzando océanos bajo el mar. En cualquier caso, me interesa más, dentro de mi propuesta, aquellas historias que se preocupan por un futuro que nos obligará a tomar ciertas decisiones drásticas o a cambiar el concepto que tenemos de lo que somos. Moreno cita a Benjamin Harshaw al hablar de los campos de referencia: el interno sería el creado por el autor, y el campo de referencia externo todo lo que pertenece al mundo empírico, incluyendo aspectos sociológicos o psicológicos. Se necesitan ambos para conseguir una historia coherente, comprensible. Así, es posible avanzar un futuro que puede ser advertencia. Dentro de lo proyectivo, como concepto amplio, podemos encontrarnos con toda la literatura distópica, con sus múltiples posibilidades políticas, sociales o filosóficas, o distopías que me gusta considerar prometeicas.

Antes de hablar de distopías, sí podemos comentar algún pequeño ejemplo de narraciones que buscan la forma de una ciencia ficción realista. Quizá debiéramos ser más correctos y hablar de la ciencia ficción dura, o *hard*, que no necesariamente podemos considerar mitología. Lo será si el tema, la estructura o la intención va por esa línea, pero no si trata de ser, simplemente, adecuado y correcto en el uso de datos, teorías y posibilidades científicas. Por realista propongo no sólo un uso más o menos apropiado del conocimiento de la ciencia, sino de la influencia que esta tendrá en nuestra realidad social, política, psicológica...

Una película como *Contact*<sup>517</sup>, basada en la novela de Carl Sagan, sí juega con posibilidades científicas potenciales, es decir, no realizables en este momento, si acaso creíbles como meras especulaciones a largo plazo, por lo que el realismo de la narración de disipa, en cierta medida, en su tramo final. Ahí es donde adquiere cierta forma de mito proyectivo acerca de la posibilidad de comprender la naturaleza humana y la del cosmos, ya que todo depende de la aparición “fabulosa” de seres casi incomprensibles.

---

<sup>517</sup> Sagan, Carl. *Contact*. New York: Pocket Books, 1997. Impreso.



En *Contact* la numerología de la magia o la cábala ha sido sustituida por los números primos. La matemática es lo numinoso, el nuevo misterio. Una nueva forma de esperanza basada en la ciencia, como lo fue la frontera que surgió de la conquista del *far west*, pero en este caso centrada en la aparición de seres de otras galaxias, vida celestial, cósmica. Formas diferentes de entender la existencia y cómo compartirla: *E.T.*, *Cocoon*, *La llegada*, películas alejadas del combate fronterizo por el territorio y el poder. Por supuesto, tan breve reseña de *Contact* no hace justicia a los numerosos diálogos que aparecen en la novela en torno al significado de la ciencia, en qué medida hace replantearse ciertas cuestiones religiosas, o cómo crea nuevos mitos o sectas la supuesta vida extraterrestre. De forma novelada, Sagan dispone al lector ciertos argumentos en torno a la filosofía de la ciencia, filosofía de la religión y la necesidad de creer en el ser humano, así como la imperativa pulsión por el descubrimiento y el saber.

Más reciente es *Interstellar*, que sigue una línea similar, pero en el más puro estilo *blockbuster*. Viajes a través del espacio necesarios por la supervivencia del ser humano... digamos realista, hasta que un giro final estilo cuántico hace que padre e hija se reencuentren cuando ya parecía imposible. Hollywood y su *happy end* estropean el pacto de ficción y, todo hay que decirlo, la posible categoría de mito. Difíciles y traicioneros matices, lo dejo como mera opinión. Y aún más reciente, un caso interesante como es el film *UFO*<sup>518</sup>.

#### *UFO Y LA MATEMÁTICA*

Podríamos sumar a esta película más ejemplos, pero ya he manifestado mi deseo de no convertir esta tesis en un compendio o listado de todos los mitos posibles. Pero este ejemplo me gusta, y es reciente, lo cual nos interesa para comprender los nuevos

---

<sup>518</sup> *UFO*. Dir: Ryan Slinger. Alex Sharp, Gillian Anderson, David Strathairn, Ella Purnell. Story Mining/Supply Co., 95 min. Estados Unidos, 2018. Fílmico.

caminos narrativos. Volvemos al momento de lo que consideré tercera articulación del tiempo mítico, la etapa infanto-juvenil, como aquella que establece una forma de ver el mundo, generando unos intereses, códigos éticos. En *UFO*, un niño ha visto luces, y son visiones que reconoce como anormales, visiones que definen una vida, un destino, un deseo de conocimiento, un mito personal. Luces, como las que ve el niño de *Encuentros en la tercera fase*. El chico, además, tiene problemas con la madre, a quien debe enfrentarse en su búsqueda personal. Pero, más allá de la fábula que se nos presenta en *Encuentros en la tercera fase* o *E.T.*, aquí es la ciencia la que entra en juego. Ya de joven, estudiante de matemáticas, el chico ve por televisión un extraño suceso en un aeropuerto. Ante la alarma, acallada por el gobierno, de un posible avistamiento ovni, el chico cree poder demostrar que, efectivamente, ha sucedido. Así, la búsqueda de vida extraterrestre es una cuestión científica, matemática, aunque la emoción de base es saber, saber si hay más, si no estamos solos, si ante la ausencia de dioses simplemente hay más. La frontera del cowboy se expande no ya al espacio, sino que es frontera metafísica, casi una necesidad espiritual. Necesitamos siempre una nueva frontera que, en un último término, es infinitud. Espacio infinito (por ahora, en relación a nuestro tamaño y capacidad), búsqueda infinita.

Los científicos, en esta narración, se hacen de nuevo las eternas preguntas. Quizá formuladas bajo un nuevo prisma, o quizá con nuevas herramientas de búsqueda, o emociones mediadas por paradigmas del siglo XXI. Pero son preguntas eternas: ¿Existe Dios? ¿Hay vida después de la muerte? ¿Hay más vida en el universo? Sean científicos o no, un joven universitario, una maestra acomodada por culpa de ideas que no alcanzan nuevas cotas o un miembro del FBI cansado de no dejar de perseguir fantasmas, las preguntas se repiten. El mito permanece, escondido en formas nuevas; hilemorfismo mítico.

En este tipo de narrativa, en las búsquedas reales del SETI, la revelación llegará de manos de la matemática pues, como lenguaje universal, cualquier ser inteligente la usaría como método de contacto, como señal emisora o receptora de información. Lo cual nos lleva a analizar estos mitos en una doble línea: por una parte, extrovertida, hacia fuera, hacia el universo; la segunda línea introvertida, mira hacia dentro, asumiendo que la inteligencia se mide en forma matemática, como ya ocurría en *Contact*. Buscamos en los mitos lo que queremos encontrar, y vivimos en la era científica. Así que los héroes, los chamanes, pueden vivir su ordalía, su lucha, a través de la ciencia. Es curioso, como apunta Fernando Ángel Moreno, cómo Carl Sagan, en la famosa serie Cosmos, nos decía que “estamos hechos de polvo de estrellas”. No se trata de átomos o materia, una cuestión fría y científica, sino poética, acerca de nuestra cercanía a la naturaleza de los astros. Mito, poesía, también forma parte de lo que somos, vaya usted a saber si no forma parte también del mensaje que la vida extraterrestre trata de enviarnos.

Decía Susanne K. Langer que el día en que la racionalidad domine todo sentido, aparecerá una nueva mitología. Aparecerá a partir del arte, que es más que el receptáculo de los viejos símbolos, siendo una nueva forma simbólica que, por lo que vemos, evoluciona tomando elementos de todas las áreas de conocimiento posible.<sup>519</sup> Mito, arte, ciencia pueden fusionarse para tratar de explicar lo que está por venir, nuevos posibles sentidos y búsquedas.

#### 5.14.2.DISTOPÍAS

A partir de la entradilla poética de Sagan, Moreno nos recuerda algo importante acerca de la ciencia ficción: más que un acercamiento teórico, es posible apenas un

---

<sup>519</sup> Langer, Susanne K. *Philosophy In A New Key. A study in the symbolism of reason, rite and art*. New York: Mentor Books, 1951. 174. Impreso.

“constructo retórico” sobre el género. Desde el punto de vista del mito, por no extenderme inútilmente, la distopía merece lo que consideré como cuarta articulación del tiempo mítico. Es decir, la proyección futura de posibilidades, en este caso, negativas. La utopía ha dado paso al mito de la advertencia. Los textos, a estas alturas, no son pocos, y manejan problemáticas diferentes; otro asunto de importancia, al menos en esta tesis, es el posible carácter mítico de la misma. Uno de los baremos que manejo es el calado emocional respecto a la posibilidad de la narración. Lo cual, soy muy consciente, es asunto un tanto subjetivo.

Una “utopía” como la que escribió Charlotte Perkins Gilman en 1915, *Matriarcadia (Herland)*, no parece cubrir todos los requisitos. Una sociedad de mujeres que permanecieron aisladas durante dos mil años, que por un milagro azaroso de la naturaleza se reproducen por partenogénesis, fue una propuesta audaz en su momento, que no cuenta ni con la fabulosa presencia de la “magia” del mito ni una posibilidad creíble. La irrupción de tres hombres en esta sociedad, con tres visiones diferentes de la mujer y su papel, es un manifiesto feminista, una obra que cuestiona el orden social heteropatriarcal. Quizá el mensaje ni siquiera es utópico en el sentido de mostrar un ideal, eutopía, sino de reconocer ciertas deficiencias en la existencia de un solo sexo; utopía como mal menor. Pero dista de ser un mito, es demasiado racional, se echa de menos el componente agónico. Tampoco es sencillo pensar en otros precedentes como *Three Hundred Years Hence*, utopía de Mary Griffith de 1836, primera ucronía escrita por una mujer, o *Mizora*, de May E. Bradley Lane, editada en 1880, donde una sociedad se oculta en el centro de la tierra.<sup>520</sup> Por momentos rozan lo fantástico, pero no adquieren el tinte mítico de obras posteriores. Tampoco lo consigue Jack London con *El talón de hierro*, donde un Ernest Everhard, sospechosamente parecido al personaje de

---

<sup>520</sup> Perkins Gilman, Charlotte. *Matriarcadia*. Pról. Ramón Cotarelo García. Madrid: Akal, 2018. Impreso.

Martin Edén, trabajador de clase baja, fuerte e inocentemente atractivo y viril, que se enfrenta a una sociedad perversamente politizada, la del capitalismo democrático americano. Falta algo como mito.

Algo que aportó Yevgueni Zamiatin posteriormente en *Nosotros*. Desde luego, la ausencia de un héroe apolíneo, más clásico, para sustituirlo por personajes que encajarían con el nuevo arquetipo unidimensional, usando la metáfora como elemento narrativo, expresivo, fundamental. El regreso a la naturaleza, escapando de las ciudades del futuro. O las paredes de cristal donde habitan los personajes de la novela, la exposición de la intimidad como forma de control absoluta. La novela se convierte en mito proyectivo en esta miscelánea de ciencia, oráculo, fábula y sensación atemporal. La influencia de Zamiatin llega a Orwell, que genera el gran mito distópico. Quizá por ser el primero que alcanzó tal notoriedad con una distopía, en una de las grandes novelas del pasado siglo, *1984*. No me extiendo, pues es conocida la historia por todos, pero sí encontramos un uso del tiempo curioso. No remite al pasado mítico, sino que convirtió, para el lector de 1949, el año 1984 (una fecha más o menos próxima) en una cuenta atrás mítica, la cuarta articulación como amenaza. El tiempo mítico es anuncio apocalíptico, pero el apocalipsis bíblico, que resulta una inversión del tiempo mítico de origen sin momento definido de ejecución, se transforma aquí en el terror político y social de control absoluto. Y próximo, con fecha.

En una línea similar, al menos en apariencia, se maneja Huxley en *Un mundo feliz*. Pero las estrategias de control y orden social son diferentes. Orwell propone el terror, la oscuridad, mientras que Aldous Huxley adivina un futuro que se basa en la felicidad superficial, social, sexual y ayudada por las drogas cuando es necesario. En Huxley, el mal está definido; en Orwell, el mal es el Gran Hermano, algo sin rostro real, desconocido, un rostro que observa, como el ojo de Sauron en la obra de Tolkien. Hay

en *Un mundo feliz*, como en Zamiatin, un regreso a la naturaleza, como reconocimiento de nuestra verdadera esencia, pero dudo que podamos considerar héroes míticos a Lenina Crowne y Bernard Marx, trasuntos de Lenin y Marx en una distopía futurista que supone una crítica política a un momento muy determinado. No es tiempo mítico. Sin embargo, Winston, en *1984*, es héroe dramático, un Edipo incapaz de engañar al destino. Es más, Winston ni siquiera es capaz de aceptar el destino, de conocerse a sí mismo y arrancarse los ojos (metáfora de iluminación y conocimiento). Es todavía más terrible, no hay ni un atisbo de victoria, ni siquiera la comprensión de quién es. De hecho, en estas distopías, se insiste en algo que ya hemos comentado, en la despersonalización del individuo (en algunas distopías, el héroe me parece el Macguffin para hablar sobre determinados temas), mientras que se genera una imagen cuasi mítica de la clase política. Yo diría monstruosa, por su cualidad intocable y poderosa, ajena a la realidad de la calle. Hoy, tristemente, riña en los medios como campaña de marketing barriobajera, jugando con emociones polarizadas, discusiones con tono de tertulia de fútbol o de chismorreo de la farándula en la sobremesa televisiva.<sup>521</sup>

Otras distopías refieren a problemáticas más definidas y ajustadas a lo que estamos viviendo ahora mismo. Por ejemplo, la distopía ecológica de John Brunner, *El rebaño ciego*. La metáfora del título no se corta ni un pelo. La vida humana peligra por culpa de los excesos en nuestra producción de... no sé, productos. De todo tipo. Cada vez más. Y la lucha por conseguir dominar los monopolios de la industria. No hay más meta que producir, producir dinero. Mientras, la ilusión del primer mundo de generar espacios a salvo de la contaminación, aunque otros sufran enfermedades, hambre y muertes horribles e injustas.<sup>522</sup> No hay mito. A no ser que no diferenciamos lo que son estos nuevos mitos. Las viejas estructuras perecerán, quizá, al igual que surgen nuevos

---

<sup>521</sup> VV. AA. *Orwell: 1984*. Madrid: Espasa Calpe/UNED, 1984. 88, 118, 205. Impreso.

<sup>522</sup> Brunner, John. *El rebaño ciego*. Granada: Grupo Editorial Ajec, 2007. Impreso.

temas, héroes o heroínas. Si abrimos el campo, y creo que es necesario, los mitos proyectivos, distópicos, son narraciones necesarias para predecir lo por venir, para definir lo que fuimos, somos y podemos llegar a ser. Vislumbrar el desastre, dar la voz de alarma y ver que no hay respuesta es síntoma de enfermedad ontológica. Algo funciona mal en la humanidad. Más allá de que sea diagnosticable este tipo de narraciones como mito, creo que sí, que debemos tratarlas como mitología. Como compendio de narraciones que generan un canon, un cuerpo de mitos que constituyen un análisis de lo que somos. Y más, de lo estúpidos y autodestructivos que somos. Como excusa teórica para tratarlos en este trabajo como mito: el héroe, la aventura, el uso de simbologías varias, la metáfora existencial, el uso de lo que podríamos llamar tiempo mítico proyectivo, la cuarta articulación del tiempo mítico, como he propuesto. Su importancia como anuncio de la muerte, no de Dios, sino de la humanidad.

#### 5.14.3.DISTOPÍAS PROMETEICAS

Me encuentro en una situación similar. Quizá no sea más que una cuestión retórica. O el intento de etiquetar de forma teórica algunas de las narraciones que han revuelto las tripas y los lóbulos cerebrales de la ciencia ficción. Abro el campo, prefiero una teoría de máximos, no de mínimos; no quiero etiquetar en exceso, sino apreciar la poética o la capacidad expresiva de algunos géneros, en este caso, ligados a la presencia de un titán y a la idea del robo del fuego/conocimiento a los dioses. Es cierto que debemos mucho a Prometeo; como dice Hans Blumenberg, el titán fue el demiurgo que nos creó a partir del barro. Según Blumenberg, el mitologema de Prometeo “asegura la autocomprensión del hombre” frente a la arbitrariedad de los dioses. Si los eliminamos o se nos posiciona dando capacidad de maniobra a la humanidad pasa lo que pasa: de un

modo u otro, el castigo. Citaba Blumenberg a Vico cuando este decía que no se trata de portar el fuego, sino de dominar lo monstruoso.<sup>523</sup>

Las lecturas acerca de Prometeo no son pocas. Carlos García Gual enumera unas cuantas, como puede ser la imagen de Prometeo como crucificado, o la del rebelde en contra de la tiranía, figura ensalzada por Kazantzakis, Goethe, Camus o Shelley. O la aparición de todos los males como castigo. Con Esquilo podríamos decir que Prometeo se humaniza, y con Durand, mucho después, dando la razón a Esquilo, que los mitemas y su simbolismo se distorsionan, cambian, son reinterpretados; Durand también encuentra en Prometeo el origen del sacrificio.<sup>524</sup> Hoy, adaptamos al titán a las experiencias más aterradoras producidas por los excesos de la ciencia conducidos por la *hybris*. Ya lo hemos visto: la guerra, el holocausto judío, las bombas sobre Japón. Ya lo comentaba Günther Anders, el problema de esa ilimitada libertad prometeica de generar siempre algo novedoso. Siempre creemos estar anticuados, y no ponemos freno a dichos excesos y producciones. Se ha generado lo que Anders llama vergüenza prometeica, vergüenza del hombre ante las máquinas, ante lo producido, la sensación de inferioridad ante ellas, de vulnerabilidad, generando un trastorno de identidad. En cualquier caso, no falla la máquina, sino el hombre, que es, además, mortal ante la inmortalidad de las máquinas.<sup>525</sup>

He comentado a Prometeo en mi trabajo ya citado<sup>526</sup>, centrándome en tres científicos como Frankenstein, el Dr. Jekyll y el Dr. Banner, que dan origen al monstruo de Shelley, Mr. Hyde y Hulk. El robo del conocimiento, el jugar con poderes que no

---

<sup>523</sup> Blumenberg, Hans. *Trabajo sobre el mito*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2003. 352, 386, 406. Impreso.

<sup>524</sup> García Gual, Carlos. *Prometeo: mito y tragedia*. Madrid: Ediciones Peralta, 1979. 14, 15, 206. Impreso.

<sup>525</sup> Anders, Günther. *La obsolescencia del hombre*. Valencia: Pre-textos, 2011. 15-19, 31, 44, 80. Impreso.

<sup>526</sup> Eguía, Xan. *Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. 69-81. Impreso.



podían controlar. En los dos primeros, con referencias al pecado cometido, la ofensa a Dios y el castigo correspondiente. En el de Hulk, la carga de la culpa, el arrepentimiento, la responsabilidad. Tres científicos que representan el robo del fuego contemporáneo. Si no me extiende es por haberlo hecho ya en las páginas citadas, y porque son una carga para ellos mismos y para su entorno más cercano o un número limitado de víctimas. Sólo Hulk puede ser considerado un mal para toda la humanidad, pero solo en ocasiones, con etapas en su trayectoria donde resulta ser un héroe. En las mismas páginas cito, y esto sí lo considero dentro de este apartado, el manga de Masamune Shirow, *Appleseed*. Volvemos al Japón postapocalíptico, y a la influencia de la mitología griega, en un cómic donde uno de los héroes, un ciborg, es llamado Briareos Hecatonchires, la ciudad es conocida como Olimpo, además de otros personajes como Nike o Atenea, e incluso el superordenador Gaia. Referencias a la diosa/madre tierra, a titanes belicosos como Briareos, a la sabiduría... y al peligro del robo del conocimiento o a su mal uso, que desemboca en apocalipsis. Los cuatro tomos del manga se titulan: *El desafío de Prometeo*, *Prometeo desencadenado*, *La balanza de Prometeo* y *el equilibrio de Prometeo*.

Podemos decir que la ciencia ha generado nuevos mitos. Ya hemos visto cómo necesitamos sustituir a los viejos dioses, o a la magia, por lo que ahora conocemos, lo que nos permite evolucionar o conocer nuestro origen o posibles destinos. Pero la ciencia también nos conduce al desastre. Por eso considero esta metáfora prometeica como el gran mito de nuestro tiempo: la advertencia, el peligro del mal uso de nuestras capacidades, de nuestra *hybris* descontrolada, la distopía prometeica.

#### 5.14.3.1.IA

Ya hemos hablado de *Matrix*, aunque sea en una línea diferente a la que suele ser habitual o respecto del tema que ahora tratamos. La cuestión es que el gran problema en *Matrix* es una inteligencia artificial que nos ha dominado e incluso es capaz de engañar nuestra mente y sentidos; un genio maligno cartesiano. Esto invita a pensar si es posible llegar a crear estas máquinas pensantes o qué es esta inteligencia, si es consciente, si está viva o, sencillamente, en qué consiste nuestra inteligencia.

La IA, como diría Edward Feigenbaum, supone una acción inteligente, una decisión con una meta definida, a la que se llega a través de una serie inteligible de análisis simbólicos donde el conocimiento del mundo sirve de guía a dichos razonamientos. Sí, una computadora maneja símbolos, pero no parece ser inteligente si no es consciente de qué conoce y qué hace con lo que conoce. Los sentimientos son programaciones que responden, como todo lo que hacen, a un programa principal. Son, por tanto, inflexibles, incapaces de hacer generalizaciones y sólo muestran una apariencia de comprensión. En todo caso, es un posible modelo para entender nuestra propia mecánica psicológica. Aunque no es mi intención definir o plantear qué es la IA, simplemente destacar su importancia en la nueva mitología.<sup>527</sup>

Si recordamos el test de Turing, para saber si una inteligencia artificial es realmente inteligente, debemos interactuar a través en una habitación aislada con un ser humano y un ordenador, de forma intermitente. Si no somos capaces de diferenciarlos a lo largo de nuestra vida, dicha máquina es inteligente. Si lo damos por bueno, los replicantes de *Blade runner* no lo hacen nada mal, es necesario un test muy exhaustivo para verificar su naturaleza. *Blade runner* es una de estas distopías, no solo en lo que concierne a la creación de vida, sino en el poder que se consigue a través de la ciencia, y

---

<sup>527</sup> Boden, Margaret A. *Inteligencia Artificial y hombre natural*. Madrid: Editorial Tecnos, 1984. 13, 36, 59, 96, 142, 501, 542. Impreso.

cómo esta influye en nuestras rutinas y entorno. Quizá la cuestión es si los propios replicantes, conscientes de que existen los replicantes, pueden llegar a creerse humanos. Deckard es replicante, si seguimos a pies juntillas las pistas del primer filme. (Si no estamos de acuerdo, al menos sabemos que la duda está ahí.) En *Blade runner*, de forma implícita, se plantea la cuestión de la similitud entre la mente humana y la artificial. Como decía Margaret Boden, emociones programadas en un artefacto creado teniendo nuestra psique como modelo. Nuestra mente, desde Darwin y Freud, es una máquina programada genéticamente; algo reservado anteriormente, según Descartes, a los animales.

Podemos incluso trascender de la inteligencia como programación de mortales y máquinas a la creación de un dios. En *Star Trek: The Motion Picture*<sup>528</sup>, la primera de las entregas en cine, del año 1979, aparece amenazante una presencia de poder sin igual, que termina siendo una máquina creada por humanos, la sonda Voyager 6. La sonda ha evolucionado gracias a una raza de máquinas alienígena hasta alcanzar capacidades casi divinas. Consciencia, pero sin objetivo ni consciencia de su nacimiento, la máquina busca a su creador, que resulta ser la humanidad. Dios como concepto evolutivo, en este caso a partir de la máquina. El paso siguiente es la fusión de un humano, Decker, con la Voyager, que había sido rebautizada como V'ger. Nos encontramos en estos nuevos mitos un doble sentido, la posibilidad de reducir nuestra mente a programación, la posibilidad de evolucionar hasta el concepto divino. Es decir, alcanzar capacidades hasta ahora no soñadas; lo divino se mide entonces por el desarrollo de capacidades, de poder. No siempre se tienen en cuenta otro tipo de factores, como la capacidad ética.

---

<sup>528</sup> *Star Trek: The Motion Picture*. Dir. Robert Wise. William Shatner, Leonard Nimoy, De Forest Kelley, James Doohan, George Takei. Paramount Pictures, 132 min. Estados Unidos, 1979. Fílmico.

Qué complicado se vuelve el panorama cuando tratamos de delimitar nomenclaturas dentro de la ciencia ficción<sup>529</sup>. Cito de nuevo a Moreno, cuando nos dice que al menos, todos estos intentos delimitadores suponen una gran muestra de interés en el género, aunque, finalmente, la ciencia ficción lo que busca es profundizar en temas fundamentales de nuestra cultura, una forma de filosofar. Eso sí, nos recuerda como Eco insistía en que la ciencia ficción no es la realidad, tampoco metáfora, de hecho, insiste en que no es la realidad. Como posibilidad, estimula el intelecto en otras líneas emotivas e intelectuales. Me aferro a la salida por la tangente de Moreno, cuando recurre a la disonancia cognitiva a la hora de abordar una lectura. Lo que viene a decir es que cada persona puede sentir o entender una narración de una manera determinada; una vez firmado el pacto de ficción, captado el tono intelectual y sintonizada la emoción, la obra genera un shock intelectual diferente en cada uno de nosotros.<sup>530</sup> Me basta como excusa para hablar de *AI*<sup>531</sup>, de Spielberg, basada en un relato de Brian Aldiss, *Los superjuguetes duran todo el verano*. Seguiré la película de Steven Spielberg, como en casos anteriores, por ser más conocida que el relato de Aldiss (desconocido por la mayoría).

---

<sup>529</sup> Aportación inofensiva: la ciencia ficción es el género que domina a otros géneros en una misma narración. Por ejemplo, *Atmósfera cero*, de Sean Connery: es ciencia ficción al discurrir la acción en una estación espacial en Io; es distópica ya que plantea una situación cerrada donde unos empresarios explotan a la población de la estación en un futuro más o menos cercano; es género negro ya que hay que resolver una serie de crímenes. Evidentemente, al transcurrir en Io, es ciencia ficción. Lo mismo sucede en *Cowboys & Aliens*: no es un western, hay aliens, por lo que es ciencia ficción.

<sup>530</sup> Moreno, Fernando Ángel. “*La ficción prospectiva: Propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción*”, en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción* (1, 2008, Madrid). Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (eds.). Madrid: Asociación Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid, 2009, p. 65-93. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/8583>

<sup>531</sup> *AI*. Dir. Steven Spielberg. Haley Joel Osment, Frances O'Connor, Jude Law, William Hurt. Warner Bros. DreamWorks, Amblin Entertainment, Stanley Kubrick Productions, 146 min. Estados Unidos, 2001. Fílmico.

#### 5.14.3.2.AI

Me pregunto si Turing pensó en un test que midiese la capacidad de amar o, al menos, que nos engañase en caso de que desarrollásemos cierto cariño por el ordenador con el que interactuamos. *AI* tiene mucho que ver con el amor, lo que nos hace pensar que en esta historia la humanidad no se mide tan solo por la inteligencia. Una pareja tiene un hijo en coma, y al marido se le ocurre adquirir un robot, un niño, para suplir dicha ausencia. La cuestión es que el ritmo pausado permite empatizar con ciertas reacciones, tanto de los humanos como del robot. Se formulan preguntas, preguntas como: ¿Creó Dios a Adán para amarlo? Creamos vida, pecado prometeico. Pero nuestra humanidad, programación genética emocional, nos impulsa a amar al robot. Es decir, surgen diversas preguntas, o al menos nos invitan a ello: ¿Puede un humano amar a un robot? ¿Puede un robot amar a un humano? ¿Y un robot a otro robot? De nuevo la analogía de la programación; en los cuentos de Aldiss de le dice a David que está simplemente programado para “sentirse” triste o feliz, ¿Cómo nosotros? Incluso Henry, su padre, ante la pregunta de si amaba a su mujer, responde un sincero “creo que sí”. En los cuentos, David recibe una segunda oportunidad con un “cerebro” mejorado, y sueña.<sup>532</sup> Desde luego, soñar es algo muy humano, en el sentido de actividad cerebral inconsciente y en el sentido metafórico. Pero la cuestión es, ¿es esta película un mito?

En cierto modo, la estructura y cierta simbología o personajes pertenecen al mundo del cuento infantil o de la fábula. El personaje es un niño-robot, inocente, que podemos considerar el primero de su especie (el espectador no conoce otro), que escucha embelesado la historia de Pinocho, el niño-marioneta que acaba convirtiéndose

---

<sup>532</sup> Brian Aldiss escribió acerca de la larga espera por la película, en un principio una versión de Stanley Kubrick, que no llegó a ver debido a su fallecimiento. Tomó el relevo Spielberg, que compró las ideas de Aldiss bajo la petición del escritor de plasmarlas en dos nuevos cuentos: *Los superjuguetes cuando llega el invierno* y *Los superjuguetes en otras estaciones*. En este tira y afloja es interesante, en lo que refiere a los comentarios aquí planteados, es la idea de Kubrick de lanzar la historia al espacio, con el concepto de fábula por debajo de la imagen de ciencia ficción, y una historia más introspectiva, más hacia adentro, de Aldiss. Parece que Spielberg pudo estructurar las intenciones con cierto éxito.

en humano (a pesar de que demuestra desde un principio capacidad intelectual y consciencia). Esta fábula es un cuento para adultos para mostrar una serie de cuestiones importantes: qué es la inteligencia artificial, si está a nuestro alcance y si sabremos reconocer la autoconsciencia de estas máquinas una vez desarrollada. Sí, de nuevo la analogía entre la programación computacional y la genética. Es mito, por lo tanto, en cuanto temas y su profundidad. Que se presente como fábula infantil muestra el hecho de que la IA es algo nuevo, está naciendo. Además, David, el robot, imita a su hermano humano, cuando este sale del coma. Su “humanidad” se presenta, como ya hemos visto, en conductas imitativas, de modelaje.

Es un niño y, como tal, busca al hada azul, cree en presencias míticas o fabulosas sin capacidad, todavía, para discernir lo posible de lo poco probable. David es abandonado, convive con otros robots, evoluciona como puede mientras trata, inútilmente, de orientar sus búsquedas personales. David acaba desaparecido durante cientos o miles de años, y es encontrado por una raza alienígena. Estos seres, deseosos de conocer a los pobladores originales del planeta, los humanos que lo crearon, le preguntan por ellos. Interesante. ¿Somos capaces de crear una inteligencia artificial capaz de expresar lo que son sus creadores y, por lo tanto, lo que es ella misma? ¿Es necesario, por lo tanto, crearlos a nuestra imagen y semejanza? ¿Seríamos capaces de hacerlo de otro modo? ¿Una raza extraterrestre es capaz de comprendernos bajo sus parámetros de inteligencia, emocionalidad o lo que sea que hagan? Aquí está parte de la condición mítica. En la búsqueda de posibilidades, elecciones, preguntas. Caminos por explorar, que podrían responder a la gran pregunta acerca de qué somos.

Cuando devuelven a la “vida” a David, este ve ante él una estatua de un hada, y cree ver al hada madrina de Pinocho. Los aliens apenas podrán conocer, en un robot todavía infante, el comienzo de la IA y de la humanidad, ya que el niño no ha alcanzado

una fase más avanzada. Aquí podríamos citar de nuevo el Omega Point, esa superinteligencia que, genéticamente, pueda recuperar todos los datos habidos y por haber y recree a la humanidad. Los aliens extraen de los recuerdos de David lo que más desea, y así crean una madre idéntica a la que conoció David. David fue programado para amar a su madre y hacerla feliz mientras su hijo estaba en coma en el hospital. David, como los humanos, está arquetípicamente programado para adorar a la madre como anunció Edipo en su momento. Volvemos al mito, a lo onírico, al símbolo. La forma de la fábula esconde la esencia mítica de la búsqueda ontológica.

#### 5.14.3.3. TERMINATOR

Lo queramos reconocer o no, ya vivimos la era ciborg y del transhumanismo. Lentillas, prótesis, son elementos superficiales, pero tenemos marcapasos, órganos artificiales, brazos biónicos que envían señales cerebrales a nuestras extremidades, implantes cocleares o chips subcutáneos. Habrá mejoras en nuestros cerebros y sus capacidades. Y ya se nos han mezclado dos temas en *Terminator*<sup>533</sup>. De hecho, fusiona ambas como distopía prometeica. La inteligencia artificial ha usado un cuerpo humano como base para crear un ciborg, una IA, que resulta ser una criatura “inteligente”, es decir, programada, por una criatura que suponemos pensante, con consciencia y objetivos. Destructiva y deseosa de poder, como su creador humano, a imagen y semejanza. A su vez, da “vida” a otras máquinas, y da paso a un nuevo advenimiento, destruyendo por completo el tiempo mítico.

Un caso curioso de superposición de mitologemas. Destaca la distopía prometeica, creíble hasta cierto punto, conocida como Skynet. En un principio, al no percibirse como algo tangible, destaca sin duda Schwarzenegger, una IA de menor

---

<sup>533</sup> *Terminator*. Dir. James Cameron. Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn. Hemdale Film/Cinema 84/Euro Film Funding/Pacific Western, 108 min. Estados Unidos, 1984. Fílmico.

entidad como consciencia. Pero si considero este mito entre otros es por haber sido uno de los grandes éxitos de la ciencia ficción, del cine en general, conocido a nivel global. Tras varias películas, cómics y la serie de televisión *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, Skynet forma parte del imaginario colectivo como el mal prometeico/científico/IA por excelencia, por encima del arquitecto de *Matrix*. Por supuesto, la forma física de esta IA es un ciborg, de nuevo asunto distópico llevado a los niveles máximos en esta cinta. Al ser presentado en el presente del año 1984, año distópico sin discusión, no es una distopía; alcanza el estatus, en mi opinión, por los escasos *flash forwards* de las primeras entregas y una visita al futuro próximo en las secuelas, serie o cómics. Por irrumpir en la cultura popular con tal fuerza. La mera existencia de Skynet es distópica, como advertencia.

Aquí llega el problema del tiempo mítico. No remite al pasado, no remite a un origen, a no ser que este origen esté en el futuro. Volvemos a encontrarnos con el futuro como traslación del sentido ontológico del discurrir humano. El tiempo mítico es ahora futuro, pero un futuro como presente continuo mutable, pues cada decisión presente corrige ese tiempo fuera del tiempo, mientras Skynet responde contraatacando. Ya no hay tiempo, no existe. Es como una distopía paradójica y cuántica.

Y entonces llega el mesías. La propia máquina, como Herodes, anuncia el advenimiento del salvador. Por supuesto, llega un hombre envuelto en una luz celestial que anuncia a Sarah Connor que va a dar a luz al líder de la resistencia. Para que funcione la historia emocionalmente, dentro del arquetipo inconsciente, dentro del pacto mítico, el mesías ha de ser un hombre, como ya hemos visto anteriormente. El hombre prometeico creó a un dios artificial, maligno, que rompe las barreras del tiempo mítico. En una dialéctica atemporal la humanidad combate el mal como castigo. Pero, de nuevo, nace un mesías, que nos salvará si llega vivo a los treinta y tres, por aventurar una edad.



Terminator es un compendio de inconsciencias mitológicas y mitologemas contemporáneos: un mesías proyectivo; sumando las nuevas preocupaciones por los límites de la ciencia; más la paradoja temporal; saltos en el tiempo que desembocan en una nueva naturaleza del tiempo mítico, además de mirar hacia el futuro en la aventura, no al pasado ejemplar. Por supuesto, criticable el papel reduccionista de Sarah como madre, únicamente. La segunda entrega es más de lo mismo, ya que su hijo adolescente, aun sin desarrollar su mesianismo, la busca porque es su madre y necesita ayuda. Tanto el chico, John, como el Terminator, que ahora es de los buenos, la aleccionan en diversos momentos de la película, e incluso ella, masculinizada al vestirse de militar, está a punto de matar inocentes. La corrigen un robot y un adolescente. Que militarizarse o mostrar un cuerpo fibroso sea sinónimo de masculinización ya es otra cosa, con la que no estoy de acuerdo.

No tengo idea de en qué lugar de esta tesis incluir estas reflexiones sobre *Terminator*, quizá por eso mismo doy por concluida la aventura.

## CONCLUSIONES

Todo depende de un momento y lugar, de circunstancias particulares; la racionalidad se vuelve coyuntural, funcional, estratégica. El posmodernismo aparece como signo de profunda crisis, niega el pasado inmediatamente anterior sin afirmar de forma clara un nuevo espacio. Insistía Lyotard en el hecho de que vivimos inmersos en una pluralidad de reglas y comportamientos que muestran los múltiples contextos vitales que nos rodean, sin encontrar denominadores comunes válidos para todos los juegos. Puede ser una buena causa buscar reglas universales, pero parece tarea imposible, además de generar la sospecha de la idea totalitaria.<sup>534</sup> El mito del pasado permanece, pero no sabemos trazar caminos universalmente definidos, mientras los saberes se parcelan gracias a especialistas cerrados en sus mundos particulares. Sí, la posmodernidad es intertextual (elemento muy positivo, al menos para quien escribe), pero rodeada de una sociedad que no sabe integrar saberes en una única concepción de la humanidad. Como si fuese sencillo. Y menos en una época, como decía MacIntyre, *postvirtuosa*.

El mito, la narración, al adecuar el conocimiento a nuestra primera naturaleza psíquica, permite un trabajo más complejo de lo que a simple vista pueda adelantarse. Vemos como grandes masas responden a mitos como la política o el deporte. Seguimos respondiendo a la atracción hipnótica del cine, novela o cómic. De los juegos de rol. De sanadores y lanzadores de cartas televisivos o internautas. Nietzsche, además de insistir en la muerte de Dios anunció el fin de la historia.<sup>535</sup> Me pregunto, ya que no he vivido más que en este ahora, si además de pensar en la historia somos conscientes de crear

---

<sup>534</sup> Vattimo, Gianni y otros. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1990. 23, 32. Impreso.

<sup>535</sup> *Ibid.*, 59.

historia. Prever posibilidades, la construcción de mundo futuro es condición de esta era. Como decía Merovingio en Matrix: "...donde otros ven coincidencia, yo veo consecuencia. Donde otros ven casualidad, yo veo... causalidad. Tráiganme los ojos del Oráculo, y yo les devolveré a su salvador". Predecir el futuro, ser conscientes de cada elección convierte este momento histórico en mito, nuevo y extraño. Pero desde la individualidad heroica no todos aceptan el reto y la responsabilidad. Mucho menos los gobiernos o los grandes monopolios, actuando, cada vez de forma más evidente, unidos.

Sin embargo, ya somos dioses, al menos para los humanos de hace un par de siglos, si pudieran vernos. Así lo expresaba Mark Waid en *Kingdom Come*, y así lo prologaba Elliot S. Maggin en el cómic, en 1997: "Si pudiéramos observar la vida del futuro, seguro que pensaríamos que estamos observando el Olimpo"<sup>536</sup>. De ahí la propuesta, mitología futura, pensar en un arquetipo, modelo, un ideal que debe avanzarse, adelantarse al desastre de un nuevo Prometeo que se pronuncie como Oppenheimer: Me he convertido en la muerte, el destructor de mundos. Estamos en ese punto, más que nunca, poder de dioses en nuestras manos; y lo sabemos. El logos avanza la distopía científica y política, el mito sigue siendo parte de nuestra naturaleza. Debemos conjugar ambos, hacerlos conscientes, educarlos, domarlos y jugar con ellos.

Anunciaba Max Weber el predominio de una lógica de la dominación racional. Tecnológica, instrumental, la eficacia que no cuestiona los fines y nos empobrece. Decir que el *ser religioso* está en horas bajas no es muy diferente a decir que el *ser moral* también lo está. He intentado transmitir esa emoción del mito, de la épica poética de la narración cuando se dirige a los grandes valores, e incluso estimo pertinente la vivencia que tenía Ernst Cassirer del mito como *sentimiento de sí*, el *concepto del yo*, personal,

---

<sup>536</sup> Waid, Mark y Alex Ross. *Absolute Kingdom Come*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2007. 9. Impreso.

ligado a la comunidad<sup>537</sup>. Pero en la era del consumo incluso los mitos son producto, venta. El propio mensaje tiene su precio. Se crean mitos *ad hoc*, se ofrece consolación, emociones vicarias, lo que necesitamos escuchar, lo que reconocemos. Permitimos al mito formar parte de nuestras vidas a través de hagiografías de estrellas del deporte o del pop, pero sin resolver la enseñanza mediocre que a veces arrastran tras de sí. Apunta Kristeva a esa neotenia que ya hemos citado, a una condición casi infantil que nos cuesta abandonar en una sociedad que es infantil en sí misma en tiempos de crisis de valores. Siendo así, tendremos necesidad de transferencia, sinónimo de amor y fe, de otro padre, sea en forma de partido, un rey, un líder ideológico.<sup>538</sup> La narración mitológica, en la forma que sea, se convierte en pasatiempo comercializable. No siempre, por supuesto. Decía Guy Debord que la *weltanschauung* actual se materializa en una visión del mundo que depende de la vida socialmente dominante; en gran medida, espectáculo. Una suerte de alienación recíproca: la realidad surge del espectáculo, mientras que el espectáculo es real. Incluso apunta al espectáculo como “reconstrucción material de la ilusión religiosa”, lo cual apunta directamente al mito.<sup>539</sup>

Con todo lo visto hasta aquí, la primera conclusión es la necesidad de hacer conscientes estos procesos psicológicos, de mantenerse alerta y valorarlos cuando así lo merecen. Sin embargo, el mito se transmite socialmente, como decía Lévi-Strauss, con lo que sus consecuencias quedarán impresas en su resocialización. Es decir, quien lo disfruta y lo transmite, lo transforma. El mito evoluciona. Por lo tanto, no se puede proponer una teoría reduccionista del mito, hay que aprehenderlo en un contexto amplio; es más, siguiendo a Lévi-Strauss en su analogía con la música, debemos tener

---

<sup>537</sup> Cassirer, Ernst. *La filosofía de las formas simbólicas II. El pensamiento mítico*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1971. 220. Impreso.

<sup>538</sup> Kristeva, Julia. *Al comienzo era el amor. Psicoanálisis y fe*. Buenos aires: Gedisa, 1986. 70. Impreso.

<sup>539</sup> Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Rosario, Argentina: Kolectivo Editorial “Último Recurso”, 2007. 25-26, 29. PDF. [www.sindominio.com](http://www.sindominio.com)

presente, en todo momento, la partitura completa, conscientes de su totalidad.<sup>540</sup> Por eso el mito debe estudiarse atendiendo a sus variantes, el contexto social, político, cultural (y etnográfico, dice Lévi-Strauss, al referirse a los grupos humanos que estudia). También decía Lévi-Strauss que el estructuralismo existe desde el Renacimiento, que busca un lenguaje compuesto de elementos invariables que se repiten, una “pálida imitación de lo que las ciencias naturales han venido realizando desde siempre”.<sup>541</sup> Es lo que he intentado, mostrar la presencia del mito, del pensamiento mítico en muy diversas narraciones, ámbitos y situaciones, y derivar todo este aprendizaje en un posible uso pedagógico. El todo como mayor que la suma de las partes. Sin embargo, admito la complejidad de la argumentación al buscar lo mítico en tantas áreas. Esa presencia a veces intangible o ambigua del mito, que salta fronteras y se confunde con la razón, el arte, la ideología o la religión. O, lo que es todavía más apasionante, todo al unísono. Ese es territorio del mito. Otra de las conclusiones. (Quizá orientación inconsciente, deseada, lo admito.)

Hacia Hartmann suyas las tres grandes preguntas kantianas: ¿Qué podemos saber? ¿Qué debemos hacer? ¿Qué nos cabe esperar? El mito trabaja en estas tres líneas de forma constante. Y, como apuntaba Hartmann, la segunda es la pregunta ética básica. Es decir, filosofía práctica, pensar acerca del bien y del mal. Nos equipara con la divinidad, puntualiza.<sup>542</sup> Sabemos de la dificultad de alcanzar un principio axiológico irrefutable, pero la emoción del arte puede indicar caminos muy útiles. El arte es “indiferente a los valores del *ethos*... el arte es un lenguaje del *ethos* que no tiene igual”. La religión, continuo con Hartmann, es la primera fuente de contenido ético, teniendo el

---

<sup>540</sup> Personalmente, la metáfora me recuerda aquella escena en el Spider-man del 2002, cuando Peter Parker quiere frenar un metro antes de que caiga al vacío. Una sola telaraña no es suficiente, y debe lanzar muchos hilos hasta que consigue evitar el desastre. Una red, donde todo está relacionado, donde el sentido se multiplica en conexión con otras líneas de sentido. Esta tesis no deja de ser una enorme telaraña.

<sup>541</sup> Lévi-Strauss, Claude. *Mito y significado*. Madrid: Alianza Editorial, 1987. 13, 26-28, 68. Impreso.

<sup>542</sup> Hartmann, Nicolai. *Ética*. Madrid: Ediciones Encuentro, 2011. 43, 46. Impreso.

mito alguna ventaja, como una mayor diversidad de contenidos y diferenciación plástica.<sup>543</sup> La forma creativa del mito, la narrativa, su imaginario, estímulo ético, intelectual y creativo continúa vigente. De hecho, es curioso cómo en tantas ocasiones la cultura popular es denostada o relegada a un segundo plano, siendo fuente inagotable de propuestas acerca de lo que somos, reflejo de sociedad e ideología, de caminos venideros. Y, aunque debería concluir yo mismo esta tesis, continúo lanzando telarañas para insistir en ciertos conceptos. Sí, Hartmann también considera la importancia de los modelos, modelos que suponen la personificación de unos determinados valores en los que creemos o simplemente los que nos ayudan a ratificar la circunstancia de nuestra existencia. Son modelos irreales, pues no hacemos más que idealizar una forma ejemplar a partir de algo tangible, un alguien, o una idea.<sup>544</sup> La ejemplaridad a seguir debe coincidir en mayor o menor medida con mi valor, el que me guía. Por eso hacer consciente el pensar mítico es fundamental, por eso importa el aspecto pedagógico certero y estructurado desde la infancia, desde el primer valor y visión del mundo. La visión real, la ideal, la simbólica, la emocional. La búsqueda de un modelo depende de una idea vaga que ya está en nosotros, anclada desde que vivimos la que he considerado tercera articulación del tiempo mítico, es decir, los mitos e ideas de nuestra infancia y adolescencia.

Nuestro discurso interior tiene algo de irracional, de inconsciente. Es incluso una necesidad; decía Rollo May que “*A myth is a way of making sense in a senseless world*”<sup>545</sup>. Dudo que hayamos dado el paso del mito al logos. Creemos que nos alejamos del mito cada vez más, mientras entendemos el logos como desarrollo tecnológico,

---

<sup>543</sup> *Ibíd.*, 107, 110.

<sup>544</sup> *Ibíd.*, 168, 169.

<sup>545</sup> May, Rollo. *The cry for myth*. New York: Delta, 1992. 15. Impreso.

como las diversas formas de progreso que se suceden. Lévi-Strauss consideraba que el pensamiento salvaje era más sistemático de lo que somos capaces de reconocer viviendo en nuestras actuales sociedades; incluso Eduard Zeller consideró al mito un sistema de pensamiento a través de imágenes que generaban conceptos, algo que, progresivamente, llevó al pensamiento filosófico, por lo que su parentesco es más próximo de lo que habitualmente se piensa<sup>546</sup>. Me atrevo a pensar que el mito está muy vivo, presente en todas las formas presentadas en estas páginas, y es posible que en unas cuantas más. Es algo que he puntualizado, la razón y la ciencia no nos salvan de nosotros mismos. Está tan vivo el mito como el logos, pero a merced de la *hybris*, asunto que debería tratarse más junto a los anteriores. Así, considero como conclusión de especial importancia el encontrar tan abierto el concepto de mito. Tanto, y materializándose y llegando de tantas formas a lo que somos y a cómo lo vivimos que prefiero proponer su estudio como pensamiento mítico. Obviamente ya se ha hecho, se considera esta forma de pensar, pero como algo referente a la capacidad simbólica y narrativa de los orígenes de la cultura, a una necesidad de búsqueda y comprensión del universo que se ve relegada en cuanto la ciencia avanza posiciones, o en cuanto el dogma religioso anula al mito. La mitología la percibimos en el presente como cosa del pasado. Como juego narrativo en las ficciones contemporáneas. Aceptar el pensamiento mítico ahora permite devolverle su lugar, su presencia e importancia. La mitología no es algo del pasado, debería plantearse su estudio y realidad desde el pensamiento mítico, desde su globalidad, no desde la parcelación de posibles aspectos. Se ha estudiado como historia de los pueblos; como idea más o menos religiosa según el caso; como psicología de pueblos primitivos o ágrafos; como narración y expresión ética y/o estética de la vida; como forma de ciencia primera o nacimiento de la intención filosófica. Pero reconocer la naturaleza

---

<sup>546</sup> Kirk, G. S. *La naturaleza de los mitos griegos*. Barcelona: Arcos Vergara, 1984. 226, 230. Impreso.

mítica de nuestra mente, de forma patente, le devolvería importancia en el momento actual, con la posibilidad de adecuar su presencia a una comprensión más amplia de lo que somos, agrupando muy diferentes áreas de conocimiento. Espero haber mostrado en esta tesis dicha presencia. Soy consciente de la multiplicidad de ideas, muchas de ellas merecedoras de más páginas e investigación. Sin embargo, se ha convertido en mi objetivo diversificar la proteica naturaleza mítica, para aprehender el sentido en su forma amplia, no particular. Considero así la mitología o el mito un aspecto del pensamiento mítico, que propongo como objeto primero de estudio para alcanzar una nueva visión de los demás posibles aspectos a estudiar, más acorde al presente.

Todo esto me lleva a continuar en el futuro investigaciones que planteen cada uno de los estudios particulares teniendo especialmente en cuenta nuestra mente mítica. Se entiende esta forma de pensamiento como un intento de explicar a nivel ontológico la misma existencia a través de narraciones (no todas fantasiosas), de la búsqueda metafísica de un origen. De tratar de explicar nuestra búsqueda de moral. Irracional, emocional, ilógico, intuitivo, lateral. He tratado de mostrar que es mucho más, que nuestra mente simbólica y narrativa está ligada a nuestra manera de entender y expresar el mundo, lo que somos, que buscamos modelos, que nuestra psique está en constante dialéctica metafísica con nuestros padres y madres, con modelos que nos ayudan a construirnos, que convertimos en héroe o en narración (más o menos épica) todo hecho acaecido a nuestro alrededor. Y todo ello tiene un peso más que considerable respecto a cómo construimos la realidad.

Resumiendo, el pensamiento mítico sustituye al mito. Al menos en mi vivencia lógica y emocional del mismo. Lo cual me lleva a plantear investigaciones futuras más definidas, preparando nuevas búsquedas y aplicaciones pedagógicas. Algunas me interesan especialmente y desearía haber podido extenderme más en esta tesis, pero no



era el objetivo primero. Las líneas de trabajo futuro van encaminadas a investigar de forma más exhaustiva la articulación del tiempo mítico en la forma expuesta; la compleja analogía entre el mito y el estereotipo en el caso de la imagen de la mujer; el nuevo arquetipo del hombre/mujer unidimensional en sus diferentes tipologías; y la hybris, que considero una gran olvidada. Lo cual, en estos tiempos, es tan desconsiderado como peligroso.

El mito está ahí, nos lo han servido en bandeja. Esperando a devorarnos, a que lo devoremos, a que lo transformemos. A mirar al cielo y viajar a las estrellas o a caer como los dinosaurios. Y, en medio, cualquier posibilidad, cualquier elección, se convertirá en narración de la que aprender en el futuro.

## APÉNDICE: EL OTRO DÍA EN HAWÁI

Un día en Hawái Poseidón estaba en la playa mirando Instagram y encontró una foto de Thor y Ulises liados y se enfadó mucho.

Poseidón tiró el móvil al suelo; mientras tanto Thor y Ulises estaban dando un paseo y se encontraron el móvil tirado en la arena, vieron que Poseidón había visto la foto publicada por ellos, decidieron ir a buscar a Poseidón para explicarle lo que pasaba, por el camino se encontraron a Medusa sentada en un banco cabizbaja y le preguntaron por qué estaba siempre sola, triste, enfadada... y ella les explicó que antes era una mujer bella, sirviente de Atenea pero que un día Poseidón la encontró y quiso violarla, ella se negó y él la convirtió en una mujer con serpientes en la cabeza y cuando a ella le miran a los ojos se convierten en piedra.

Mientras conversan Thor, Ulises y Medusa llega Poseidón; escucha una parte del final que estaba contando Medusa y le dice que todo es mentira.

Thor le pide a Poseidón que cuente su versión. Y este cuenta:

“Un día cuando estaba durmiendo me desperté porque oí que habían abierto la puerta y cuando me giré vi a Medusa con una espada que tenía en su punta veneno de serpiente, rápidamente me levanté y decidí convertirla en lo que es ahora.”

Al ver que era muy tarde decidieron quedar el día siguiente para aclarar las cosas.

Pero no aparecieron ni Medusa ni Poseidón.

Thor al ver que no aparecía Medusa llamó a su amigo Ra para que hackearan el móvil de Poseidón y se encontraron una foto en la que aparecían Poseidón con Medusa atrapada en una jaula.

Mientras tanto Medusa intenta encontrar una forma de salir de la jaula y se acuerda de que puede convertir a la gente en piedra y entonces se quita las gafas y convierte en piedra a la mascota de Poseidón, un unicornio.

Pasado un tiempo llegó Thor y sacó a Medusa de la jaula.

Poseidón al ver que se escapaban Thor y Medusa provocó un tsunami y murieron todos.

Alumnado de 6ºC

C.E.I.P. Ponte dos Brozos; Arteixo, A Coruña

Talleres de creación literaria y género, marzo 2017.

No incluí este “mito” como ejemplo en el cuerpo de la tesis, quizá por encontrar el contenido algo simple para explicar ciertos aspectos importantes de mi investigación. Quizá me equivoqué, la casualidad convirtió este taller, con esta clase en particular, en un muy buen ejemplo de cómo el mito es una herramienta pedagógica fabulosa.

La propuesta era sencilla: escribamos todos juntos un cuento. No se advertía en ningún momento de los problemas que podía generar la elección de los personajes, que tenían tendencia a ser, normalmente, masculinos. (Como dato de posible interés, este es un centro con muchos niños inmigrantes, además de bastantes padres con nivel cultural e ingresos bajos; y sospechas de varios casos de violencia doméstica; datos en los que insiste mucho el profesorado, sin ánimo prejuicioso ni por su parte ni, por supuesto, la mía.)

Son los propios alumnos quienes proponen personajes mitológicos, encontrando una dificultad: apenas conocen diosas u otros personajes femeninos y no saben atribuirles una personalidad o cualidad. Sólo se les ocurre Medusa, como ejemplo de

maldad. Al conocer su encuentro con Poseidón identifican violencia de género dentro del mito. Identifican el hecho, al culpable y a la víctima, sorprendidos de que no se haya aclarado de la forma correcta en la narración clásica. Así, deciden reconvertir a los personajes masculinos escogidos. Por cierto, identificando con absoluta claridad las cualidades masculinas ya no de los mitos, sino de las narraciones que conocen, en general: Thor como la fuerza bruta, la violencia como recurso resolutivo de problemas; y en Ulises, la astucia e inteligencia. En esta reconversión del paradigma, los convierten en pareja.

Es patente la emocionalidad, la intensidad con que viven el aspecto creativo de analizar y reconvertir, de escribir un mito. Comprenden el sentido, el valor de lo que quieren representar, con una seguridad y pasión que una sencilla explicación teórica no siempre es capaz de ofrecer. El acto creativo ha sido importante, el ritual. Se han expresado, han manifestado algo con validez ontológica y moral.

Además, han participado de lo que consideré primera articulación del tiempo mítico: han recurrido, motu proprio, a lo conocido por todos, a la mitología clásica, sabiendo de forma más o menos consciente que expresa conceptos, generalidades, estereotipos, ideas reconocibles, metáforas.

No pueden evitar la segunda articulación; es decir, no conocen al Thor mitológico, sino al de los cómics o las películas, así como otros personajes que han aparecido en alguna película reciente: como ejemplo, Medusa y Poseidón en *Ira de Titanes*, del 2012 o la saga de Percy Jackson, del escritor Rick Riordan.

En cuanto a la tercera hemos tenido que buscar un idioma común, tratando de dialogar para saber exactamente qué necesitan expresar y a través de qué personajes, por lo que explican su visión de Thor, Medusa o Ulises, mientras que yo propongo la mía. No sólo el conocimiento clásico y la experiencia contemporánea, sino

cómo lo vivimos. Esto supone no lanzarnos a una visión proyectiva de futuro respecto a lo que podría ser una cuarta articulación, pero al menos es una adaptación perfectamente lógica en el momento que vivimos, sentando una base de posibles futuras narraciones, tanto creadas en clase como lo que esperamos encontrar en el futuro en el cine o en un libro.

En cuanto a un análisis literario de trama y personajes, reconocer que la presencia de Ra obedece al alarde de algún alumno o alumna por demostrar conocimientos. (No alcanzo a comprender por qué Ra es un buen hacker.)

El deseo de ensañarse con una especie protegida como es el unicornio es poco claro, pero valoro el riesgo literario que supone. Quizá algo freudiano, pero son aguas turbulentas y rehúyo el reto.

En cuanto al tsunami, me gustaría decir que una alumna especialmente brillante recurrió a la *hybris* desmedida del viril Poseidón. Pero no. Se nos agotaba el tiempo y había que finalizar la historia. Como me sucede en este mismo instante.

## Bibliografía

Adorno, Th. W. *Teoría estética*. Madrid: Ediciones Akal, 2004. Impreso.

Alba, Yolanda. *Sacerdotas. La mujer en las diferentes liturgias y religiones*. Córdoba: Editorial Almuzara, 2018. Impreso.

Albadalejo, Tomás: *La poliacroasis y su manifestación en la retórica política. A propósito del discurso inaugural de Barack Obama*. Universidad Autónoma de Madrid. Grupo de investigación C[PyR] Comunicación, Poética y Retórica. PDF.

Alexander Smith, David. *Cowboy politics: The Changing Frontier Myth and Presidencies of Theodore Roosevelt, Lyndon Johnson, Ronald Reagan and George W. Bush*. A Dissertation Submitted to the College of Graduate Studies and Research in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Doctor of Philosophy in the Interdisciplinary Studies Graduate Program. University of Saskatchewan, Saskatoon, 2016. PDF.

Alvar, Carlos, pról. *La muerte del rey Arturo*. Anónimo. Madrid: Alianza Editorial, 1996. Impreso.

Anders, Günther. *El piloto de Hiroshima. Más allá de los límites de la conciencia. Correspondencia entre Claude Eatherly y Günther Anders*. Barcelona: Paidós, 2010. Impreso.

-*La obsolescencia del hombre*. Valencia: Pre-textos, 2011. Impreso.

-*Nosotros, los hijos de Eichmann. Carta abierta a Klaus Eichmann*. Barcelona: Paidós, 2010. Impreso.

Apter, Terri. *El mito de la madurez en la adolescencia*. Barcelona: Paidós, 2004. Impreso.

Arendt, Hannah. *Eichmann y el Holocausto*. Penguin Random House, 2016. Impreso.

Bachofen, Johann Jakob. *El matriarcado. Una investigación sobre la ginococracia en el mundo antiguo según su naturaleza religiosa y jurídica*. Madrid: Ediciones Akal, 1987. Impreso.

Baddeley, Gavin. *Mundo gótico*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2010. Impreso.

Balló, Jordi y Pérez, Xavier. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1997. Impreso.

Bandura, Albert. *Teoría del Aprendizaje Social*. Madrid: Espasa-Calpe, 1982. Impreso.

Barthes, Roland. *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós, 1995. Impreso.

Barthes, Roland y Sebag, Lucien. *Del mito a la ciencia*. Caracas: Universidad Central de Venezuela. Facultad de Ciencias Económicas y Sociales. División de Publicaciones, 1972. 14-16. Impreso.

Bataille, Georges. *El erotismo*. Barcelona: Tusquets Editores, 2012. Impreso.

Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 2008. Impreso.

-*Mitologías*. Madrid: Siglo XXI, 2005. Impreso.

Bauzá, Hugo. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2007.

Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones Rialp, 2012. Impreso.

Bering, Jesse. *El instinto de creer. La psicología de la fe, el destino y el significado de la vida*. Barcelona: Paidós, 2012. Impreso.

Bernárdez, Enrique. *Los mitos germánicos*. Madrid: Alianza Editorial, 2010. Impreso.

Bettelheim, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: Grijalbo Mondadori, 1994. Impreso.

Beuchot, Mauricio. Arenas-Dolz, Francisco. *Hermenéutica de la encrucijada. Analogía, retórica y filosofía*. Rubí (Barcelona): Anthropos Editorial, 2008. Impreso.

Blumenberg, Hans. *Trabajo sobre el mito*. Barcelona: Editorial Paidós, 2003. Impreso.

Boden, Margaret A. *Inteligencia Artificial y hombre natural*. Madrid: Editorial Tecnos, 1984. Impreso.

Brockbank, Anne y Ian McGill. *Aprendizaje reflexivo en la educación superior*. Madrid: Ediciones Morata, 2002. Impreso.

Bruner, Jerome y Haste, Helen (comp.). *La elaboración del sentido. La construcción del mundo por el niño*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1990. Impreso.

Burkert, Walter. *Homo Necans. Interpretaciones de ritos sacrificiales y mitos de la antigua Grecia*. Barcelona: Acantilado, 2013. Impreso.

Calasso, Roberto. *K*. Barcelona: Anagrama, 2005. Impreso.

Calvino, Italo. *Por qué leer los clásicos*. Barcelona: Tusquets, 1995. Impreso.

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2010. Impreso.

-*El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores, 1991. 10. Impreso.

-*Las extensiones interiores del espacio exterior*. Girona: Ediciones Atalanta, 2013. Impreso.

-*Las máscaras de Dios: Mitología occidental*. Madrid: Alianza Editorial, 1992. Impreso.

-*Las máscaras de Dios: Mitología oriental*. Madrid: Alianza Editorial, 1992. Impreso.

-*Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Editorial Kairós, 2014. Impreso.



-*Diosas*. Girona: Ediciones Atalanta, 2017. Impreso.

Cassirer, Ernst. *La filosofía de las formas simbólicas I. El lenguaje*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1971. Impreso.

*La filosofía de las formas simbólicas II. El pensamiento mítico*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1971. Impreso.

Choza, Jacinto y Choza, Pilar. *Ulises, un arquetipo de la existencia humana*. Barcelona: Editorial Ariel, 1996. Impreso.

Cicerón. *Sobre la naturaleza de los dioses*. Intr. de Ángel Escobar. Madrid: Editorial Gredos, 2008. Impreso.

Cirlot, Victoria. *Figuras del destino. Mitos y símbolos de la Europa medieval*. Madrid: Ediciones Siruela, 2005. Impreso.

Claramonte, Jordi. *Desacoplados*. Madrid: Universidad nacional de Educación a Distancia, 2015. Impreso.

-*Estética modal*. Madrid: Editorial Tecnos, 2017. Impreso.

-*La república de los fines. Contribución a una crítica de la autonomía del arte y la sensibilidad*. Murcia: Cendeac, 2010. Impreso.

Cohen, Clélia. *Los pequeños cuadernos de "Cahiers du Cinéma". El western*. Barcelona: Paidós, 2006. Impreso

Davis, Angela. *Mujeres, raza y clase*. Madrid: Ediciones Akal, 2005. Impreso.

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Rosario, Argentina: Kolectivo Editorial "Último Recurso", 2007. PDF. [www.sindominio.com](http://www.sindominio.com)

Delcourt, Marie. *Hermafrodita*. Barcelona: Seix Barral, 1969. Impreso.

Deleuze, Gilles y Félix Guattari. *El Anti Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Barcelona: Paidós, 2004. Impreso.

-*Kafka. Por una literatura menor*. México D.F.: Ediciones Era, 1978. Impreso.

De Romilly, Jacqueline. *¿Por qué Grecia?* Madrid: Editorial Debate, 1997. Impreso.

Dijkstra, Bram. *Ídolos de perversidad. La imagen de la mujer en la cultura de fin de siglo*. Madrid: Editorial Debate, 1994. Impreso.

Dodds, E. R. *Los griegos y lo irracional*. Madrid: Alianza Editorial, 1985. Impreso.

Domínguez Arranz, Almudena (ed.) VV.AA.: *Mujeres en la Antigüedad Clásica. Género, poder y conflicto*. Madrid: Sílex Ediciones, 2010. 55-76. Impreso.

Dumézil, Georges. *Los dioses de los germanos*. México: Siglo XXI, 1973. 18-20. Impreso.

-*Los dioses de los indoeuropeos*. Barcelona: Seix Barral, 1971. 11-12. Impreso.

-*Los dioses soberanos de los indoeuropeos*. Barcelona: Herder, 1999. 13-14. Impreso.

-*Mito y epopeya I. La ideología de las tres funciones en las epopeyas de los pueblos indoeuropeos*. México D. F.: Fondo de Cultura Económica, 2016. Impreso.

Durand, Gilbert. *Mitos y sociedades. Introducción a la mitología*. Buenos Aires: Editorial Biblos, 2003.

-*De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1993. Impreso.

Durkheim, Émile. *Las formas elementales de la vida religiosa*. Madrid: Alianza Editorial, 2014. Impreso.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: Debolsillo, 2010. Impreso.

-*El superhombre de masas*. Barcelona: Penguin Random House, 2012. Impreso.

-*Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Editorial Lumen, 1997. Impreso.

-*Sobre literatura*. Barcelona: RqueR, 2002. Impreso.

Eguía, Xan. *Alien. Una teoría sexual. Género, monstruos y ciencia ficción*. A Coruña: ediciones ablu, 2016. Impreso.

-*Mitología Futura. De Neo a Prometeo: construyendo el nuevo mito*. A Coruña: Editorial Bululú, 2017. Impreso.

Eliade, Mircea. *Mefistófeles y el andrógino*. Madrid: Ediciones Guadarrama, 1969. Impreso.

-*Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Labor, 1991. Impreso.

Elkind, David. *The Hurried Child. Growing Up Too Fast Too Soon*. Cambridge, Massachusetts: Perseus Publishing, 2001. Impreso.

Éndoxa, series filosóficas nº 20: *Hans-Georg Gadamer: El logos de la era hermenéutica*. Madrid: UNED, 2005. Hanna Meretoja, Sobre el potencial crítico y emancipador de la hermenéutica gadameriana desde la perspectiva de los estudios literarios. 379-404. Impreso.

Expósito García, Mercedes. *De la garçonne a la pin-up. Mujeres y hombres en el siglo XX*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2016. Impreso.

Ferry, Luc. *La sabiduría de los mitos. Aprender a vivir II*. Madrid: Taurus, 2009. Impreso.

Freud, Sigmund. *El yo y el ello*. Madrid: Alianza Editorial, 1988. Impreso.

-*Introducción al psicoanálisis*. Madrid: Alianza Editorial, 2002. Impreso

-*La interpretación de los sueños*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2006. Impreso.

-*Psicología de las masas y análisis del yo*. Madrid: Biblioteca Nueva, 1924. Impreso.

Friedan, Betty. *La mística de la feminidad*. Madrid: Ediciones Cátedra/Universitat de València, 2016. Impreso.

Gadamer, Hans-Georg. *Arte y verdad de la palabra*. Barcelona: Paidós, 2012. 100. Impreso.

-*Estética y hermenéutica*. Madrid: Tecnos, 2011. Impreso.

García Amilburu, María. *La educación, actividad interpretativa. Hermenéutica y Filosofía de la Educación*. Madrid: Dykinson, 2002. 38. Impreso.

García González, José Manuel: *Aproximación retórica al lenguaje religioso cristiano*. Teología y cultura, año 9, vol. 14 (noviembre 2012) ISSN 1668-6233.PDF.

García Gual, Carlos. *Enigmático Edipo. Mito y tragedia*. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 2012. Impreso.

-*Historia mínima de la mitología*. Madrid: Turner Publicaciones, 2014. Impreso.

-*La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos, 1997. Impreso.

-*La muerte de los dioses*. Madrid: Turner, 2016. 17, 18. Impreso.

-*Prometeo: mito y tragedia*. Madrid: Ediciones Peralta, 1979. Impreso.

García Peinado, Miguel A. *Hacia una teoría general de la novela*. Madrid: ARCO/LIBROS, 1998. Impreso.

Garrett, Greg. *La fe en los superhéroes*. Bilbao: Sal Terrae, 2009. Impreso.

Genette, Gérard. *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus, 1989. Impreso.

Gilligan, Stephen y Robert Dilts. *El viaje del héroe. Un camino de autodescubrimiento*. Barcelona: Rigden-Institut Gestalt, 2016. Impreso.

Gomá Lanzón, Javier. *Ejemplaridad pública*. Madrid: Taurus, 2014. Impreso.

-Imitación y experiencia. Madrid: Taurus, 2015. Impreso.

-Necesario pero imposible. Madrid, Taurus, 2014. Impreso.

Gómez Sánchez, Carlos. *Freud y su obra. Génesis y constitución de la Teoría Psicoanalítica*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, 2014. 317-318. Impreso.

González Campo, Mariano (Ed. y Trad.). Luis Alberto de Cuenca, (pról.) *Sagas artúricas. Versiones nórdicas medievales*. Madrid: Alianza Editorial, 2011. Impreso.

Graves, Robert. *Los mitos griegos*. Barcelona: Ariel, 2012. Impreso.

Graves, Robert y Patai, Raphael. *Los mitos hebreos*. Madrid: Editorial Gredos, 2012. Impreso.

Gubern, Román. *Máscaras de la ficción*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2002. Impreso.

Hartmann, Nicolai. *Ética*. Madrid: Ediciones Encuentro, 2011. Impreso.

Haskell, Molly. *From Reverence to Rape. The Treatment of Women in the Movies*. New York: Penguin Books Inc, 1975. Impreso.

Heráclito. *Alegorías de Homero*. Liberal, Antonino. *Metamorfosis*. Madrid: Editorial Gredos, 1989. Impreso.

Hustvedt, Siri. *La mujer que mira a los hombres que miran a las mujeres. Ensayos sobre feminismo, arte y ciencia*. Barcelona: Seix Barral, 2017. Impreso.

Irwin, William, Eberl, Jason T. y Decker, Kevin S. *Star Wars y la filosofía*. Barcelona: Roca Editorial, 2016. Impreso.

Jaeger, Werner. *La teología de los primeros filósofos griegos*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2003. Impreso.

- Jung, Carl Gustav. *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós, 2010. Impreso.
- El hombre y sus símbolos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1995. Impreso.
- La psicología de la transferencia*. Buenos Aires: Editorial Paidós, 1954. 39, 187. Impreso.
- Las relaciones entre el yo y el inconsciente*. Barcelona: Paidós, 2014. Impreso.
- Símbolos de transformación (Edición revisada y aumentada de Transformaciones y símbolos de la libido)*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1990. Impreso.
- ¿Quién es Ulises?* epublibre. Edición: Santiago Rueda (1944), Luis A. Hernández R. (2013). Formato digital EPUB.
- Recuerdos, sueños, pensamientos*. Barcelona: Seix Barral, 2012. Impreso.
- Jung, Carl Gustav y Kerényi, Karl. *Introducción a la esencia de la mitología. El mito del niño divino y los misterios eleusinos*. Madrid: ediciones Siruela, 2004. Impreso.
- Kirk, G. S. *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 2006. Impreso.
- La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos, 1997. Impreso.
- La naturaleza de los mitos griegos*. Barcelona: Argos Vergara, 1984. Impreso.
- Kristeva, Julia. *Al comienzo era el amor. Psicoanálisis y fe*. Buenos aires: Gedisa, 1986. Impreso.
- Langer, Susanne K. *Philosophy In A New Key. A study in the symbolism of reason, rite and art*. New York: Mentor Books, 1951. Impreso.
- Lesky, Albin. *La tragedia griega*. Barcelona: editorial labor, 1966. Impreso.

- Lévi-Strauss, Claude. *Antropología estructural*. México D.F.: Siglo xxi editores, 1990. Impreso.
- La alfarera celosa*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2008. Impreso.
- Mito y significado*. Madrid: Alianza Editorial, 1987. Impreso.
- Libis, Jean. *El mito del andrógino*. Madrid: Ediciones Siruela, 2001. Impreso.
- López Herrero, Luis-Salvador. *Mito y poesía en el psicoanálisis. Una experiencia a lo real*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2008. Impreso.
- Loroux, Nicole. *Maneras trágicas de matar a una mujer*. Madrid: Visor Distribuciones, 1989. Impreso.
- Los tesoros del Indo. Treasures of the Indus 3: Of Gods and Men*. Dir. Spike Geilinger. BBC, 50 min. Reino Unido, 2017. Fílmico. [https://www.documaniatv.com/viajes/los-tesoros-del-indo-1-de-dioses-y-hombres-video\\_114797879.html](https://www.documaniatv.com/viajes/los-tesoros-del-indo-1-de-dioses-y-hombres-video_114797879.html)
- Lukács, György. *Teoría de la novela*. Barcelona: Penguin Random House, 2016. Impreso.
- MacIntyre, Alasdair. *Historia de la Ética*. Barcelona: Paidós, 1994. Impreso.
- Mahadevan, T. M. P. *Invitación a la Filosofía de la India*. México: Fondo de Cultura Económica, 1998. Impreso.
- Malinowski, Bronislaw. *Magia, ciencia y religión*. Barcelona: Planeta-De Agostini, 1993. Impreso.
- Mariño Sánchez, Diego. *Injertando a Dioniso. Las interpretaciones del dios, de nuestros días a la Antigüedad*. Madrid: Siglo XXI, 2014. Impreso.
- Martel, Frédéric. *Cultura Mainstream. Cómo nacen los fenómenos de masas*. Madrid: Taurus, 2011. Impreso.

Martínez Ojeda, Betty. *Homo Digitalis: etnografía de la cibercultura*. Bogotá: Ediciones Uniandes, 2006. 18-21. Impreso.

Martínez Rico, Eduardo. *La guerra de las galaxias. El mito renovado*. Madrid: Alberto Santos Editor, 2008. Impreso.

Massey, Jimmy y Saulnier, Natasha. *Cowboys del infierno*. Madrid: Ediciones Apóstrofe, 2006. Impreso.

May, Rollo. *The cry for myth*. New York: Delta, 1992. Impreso.

McCausland, Elisa. *Wonder Woman. El feminismo como superpoder*. Madrid: errata naturae editores, 2017. Impreso.

McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1996. Impreso.

Mielczarek, Vanessa. *Inteligencia intuitiva*. Barcelona: Editorial Kairós, 2008. Impreso.

Moix, Terenci. *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera, 2007. Impreso.

Moore, Alan. *Ángeles fósiles*. Madrid: La felguera Editores, 2014. Impreso.

Morin, Edgar. *Enseñar a vivir. Manifiesto para cambiar la educación*. Barcelona: Paidós, 2010. Impreso.

Moreno, Fernando Ángel. “*La ficción prospectiva: Propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción*”, en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica: actas del Primer Congreso Internacional de literatura fantástica y ciencia ficción* (1, 2008, Madrid). Teresa López Pellisa y Fernando Ángel Moreno Serrano (eds.). Madrid: Asociación Cultural Xatafi: Universidad Carlos III de Madrid, 2009, p. 65-93. <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/8583>

*-La ideología en Star Wars*. Madrid: Guillermo Escolar Editor, 2017. Impreso.



- Teoría de la Literatura de Ciencia Ficción. Poética y retórica de lo prospectivo*.  
Vitoria: Portal Editions, 2010. Impreso.
- Moro, Tomás. *Utopía*, Madrid: Alianza Editorial, 2008. Impreso.
- Morris, Tom y Morris, Mat (Ed.): *Los superhéroes y la filosofía*. Barcelona: Blackie Books, 2010. Impreso.
- Müller, Max. *Mitología comparada*. Barcelona: Edicomunicación, 1996. Impreso.
- Munz, Peter. *Cuando se quiebra la rama dorada. ¿Estructuralismo o tipología?*  
México, D.F.: FCE, 1986. Impreso.
- Muñoz Cruz, Rafael Rodríguez Mármol, María y Martínez Cuevas, Marta María. *Irena Sendler, la enfermera salvadora de los niños del Gueto de Varsovia*.  
[www.here.abennacional.org.br/here/vol5num1artigo10.pdf](http://www.here.abennacional.org.br/here/vol5num1artigo10.pdf)
- Naranjo, Claudio. *El niño divino y el héroe*. Bilbao: Desclée De Brouwer, 2014.  
Impreso.
- Nietzsche, Friedrich. *Así habló Zaratustra*. Madrid: Alianza Editorial, 1998. 78.  
Impreso.
- Cómo se filosofa a martillazos*. Madrid: Editorial Edaf, 2012. Impreso.
- Ecce homo*. Madrid: Alianza Editorial, 2011. 42. Impreso.
- Más allá del bien y del mal*. Madrid: Alianza Editorial, 2012. Impreso.
- Nucci, Larry P. *La dimensión moral en la educación*. Bilbao: Desclée De Brouwer,  
2003. Impreso.
- Oñate y Zubía, Teresa; García Santos, Cristina y Quintana Paz, Miguel Ángel. *Hans-Georg Gadamer: Ontología estética y hermenéutica*. Madrid: Dykinson, 2005. Impreso.

Oñate y Zubía, Teresa y Royo Hernández, Simón. *Ética de las verdades hoy. Homenaje a Gianni Vattimo*. Madrid: UNED Ediciones, 2006. Impreso.

Oñate, Teresa; Cubo, Óscar y Núñez, Amanda (Eds). *El segundo Heidegger: Ecología. Arte. Teología*. Madrid: Dykinson, 2012. Impreso.

Otto, Walter F. *Los dioses de Grecia*. Madrid: Ediciones Siruela, 2003. Impreso.

Pavlov, Ivan P. *Los reflejos condicionados*. Madrid: Ediciones Morata, 1997. Impreso.

Peter Rygaard, Niels. *El niño abandonado. Guía para el tratamiento de los trastornos del apego*. Barcelona: Gedisa 2011. 27. Impreso.

Piaget, Jean. *El criterio moral en el niño*. Barcelona: Editorial fontanella, 1977. Impreso.

Postman, Neil. *Technopoly. The Surrender of Culture to Technology*. New York: Vintage Books, 1993. PDF.

Preciado, Beatriz. *Pornotopía. Arquitectura y sexualidad en "Playboy" durante la guerra fría*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2010. Impreso.

Pressler, Mirjam. *¿Quién era Ana Frank?* Barcelona: Muchnik Editores, 2001. Impreso.

Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1987. Impreso.

Psicothema 2012. Vol. 24, nº 1, pp. 1—9 ISSN 0214 — 9915 CODEN PSOTEG  
www.psicothema.com Copyright © 2012 Psicothema

Rank, Otto. *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1981. Impreso.

Rees, Laurence. *Auschwitz. Los nazis y la «solución final»*. Barcelona: Crítica, 2017. Impreso.

- Ries, Julien. *El mito y su significado*. Barcelona: Azul, 2011. Impreso.
- Roberts, John W. *From Trickster to Badman. The Black Folk Hero in Slavery and Freedom*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1991. Impreso.
- Russell, Bertrand. *Autoridad e individuo*. México: Fondo de Cultura Económica, 1973. Impreso.
- Schuon, Frithjof. *El sol emplumado. Los indios de las praderas a través del arte y la filosofía*. Barcelona: José J. de Olañeta, Editor, 1992. Impreso.
- Silvestri, Adriana y Blanck, Guillermo. *Bajtín y Vigotski: la organización semiótica de la conciencia*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1993. Impreso.
- Silvio, Carl y Vinci, Tony M. (Eds.). *Star Wars. Filosofía rebelde para una saga de culto*. Madrid: errata naturae editores, 2015. Impreso.
- Sontag, Susan. *Ante el dolor de los demás*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2003. Impreso.
- Souvirón, Bernardo. *El rayo y la espada I. Una nueva mirada sobre los mitos griegos*. Madrid: Alianza Editorial, 2008. Impreso.
- Hijos de Homero*. Madrid: Alianza Editorial, 2017. Impreso.
- Storey, John. *Teoría cultural y cultura popular*. Barcelona: Ediciones Octaedro, 2002. Impreso.
- Stuart Mill, John. *El utilitarismo*. Intr., trad. y notas de Esperanza Guisán. Madrid: Alianza Editorial, 2005. Impreso.
- Sucasas, Alberto. *El rostro y el texto. La unidad de ética y hermenéutica*. Barcelona: Anthropos, 2001. Impreso.
- Tipler, Frank. *The Physics of Immortality*. London: Pan Books, 1996. Impreso.

Trías, Eugenio. *Lo bello y lo siniestro*. epublibre. Editor digital: minicaja (r1.0), 2013.  
Formato digital.

Turner, Ralph Lamar y Higgs, Robert J. *The Cowboy Way. The Western Leader in Film, 1945-1995*. Westport, Connecticut: Greenwood Press, 1999. Impreso.

Tuska, Jon. *The American West in Film. Critical Approaches to the Western*. Westport: University of Nebraska Press/Lincoln and London, 1988. Impreso.

Unamuno, Miguel de. *Vida de Don Quijote y Sancho*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1988.  
Impreso.

Vargas, Juan José. *Alan Moore. La autopsia del héroe*. Palma de Mallorca: Dolmen, 2010. Impreso.

Vattimo, Gianni. *Diálogo con Nietzsche. Ensayos 1961-2000*. Barcelona: Paidós, 2002.  
Impreso.

Vattimo, Gianni y otros. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1990. Impreso.

Vernat, Jean-Pierre y Vidal-Naquet, Pierre. *Mito y tragedia en la Grecia antigua I*. Madrid: Taurus, 1987. Impreso.

-*Mito y tragedia en la Grecia antigua II*. Madrid: Taurus, 1989. Impreso.

Veyne, Paul. *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes?* Lonrai: Éditions du Seuil, 2014.  
Impreso.

Vogler, Christopher. *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona: Ma non troppo, 2002. Impreso.

Voytilla, Stuart. Intr. Christopher Vogler. *Myth and the Movies. Discovering the mythic structure of 50 unforgettable films*. Studio City: Michael Wiese productions, 1999.

VV. AA. *Orwell: 1984*. Madrid: Espasa Calpe/UNED, 1984. Impreso.

VV. AA. Jean Pierre Vernant (Ed.). *El hombre griego*. Madrid: Alianza Editorial, 1995.  
Impreso.

Wallace, Michele. *Black Macho and the Myth of the Superwoman*. New York: Verso, 1994. Impreso.

Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe (On the Foundation of the Representational Arts)*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 1990. Impreso

Webster Wilde, Lyn. *Las Amazonas: Mito e historia*. Madrid: Alianza Editorial, 2017.  
Impreso.

Wolf, Naomi. *El mito de la belleza*. Barcelona: Emecé Editores, 1991. Impreso.

Yeffeth, Glenn. *Tomar la pastilla roja*. Barcelona: Ediciones Obelisco, 2005. Impreso.

Zimmer, Heinrich. *El rey y el cadáver. Cuentos, mitos y leyendas sobre la recuperación de la integridad humana*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1999. Impreso.

Žižek, Slavoj. *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Akal, 2008. Impreso.

Zweig, Connie y Abrams, Jeremiah. *Encuentro con la sombra*. Barcelona: Kairós, 2017.  
Impreso.

#### Bibliografía consultada

Aristóteles. *Poética*. Madrid: Alianza editorial, 2011. Impreso.

Bennett, Tony; Mercer, Colin y Woollacott (Eds.). *Popular Culture and Social Relations*. Milton Keynes: Open University Press, 1986. Impreso.

Bourdieu, Pierre. *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama, 2010. Impreso.

Campioni, Giuliano. *Nietzsche: Crítica de la moral heroica*. Madrid: Avarigani Editores, 2011. Impreso.

Dawkins, Richard. *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat, 2002. Impreso.

Detienne, Marcel. *L'invention de la mythologie*. Paris: Editions Gallimard, 1981. Impreso.

Esquilo. *Tragedias*. Barcelona: Ediciones Brontes, 2016. Impreso.

Fericgla, Joseph M. *Los jíbaros, cazadores de sueños. Diario de un antropólogo entre los Shuar*. Experimentos con la ayahuasca. Barcelona: Integral, 1994. Impreso.

Gallud Jardiel, Enrique. *Shakti. Las diosas del hinduismo*. Madrid: Miraguano Ediciones, 2012. Impreso.

García Calvo, Agustín. *Razón Común. Edición crítica, ordenación, traducción y comentario de los restos del libro de Heráclito*. Madrid: Lucina, 2006. Impreso.

Gasca, Luis y Gubern, Román. *El universo fantástico del cómic*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2015. Impreso.

Gimbutas, Marija. *Diosas y dioses de la vieja Europa. 7000-3500 a.C. Mitos, leyendas e imagería*. Madrid: Colegio Universitario de Ediciones Itsmo, 1991. Impreso.

González-Rivas Fernández, Ana. *La estética de lo sublime y la amada moribunda: cine y fotografía como expresión visual de un motivo literario*. Universidad Complutense de Madrid, proyecto de investigación FFI 2010-14963.

Gordon, Charlotte. *Mary Wollstonecraft. Mary Shelley. Proscritas románticas*. Barcelona: Circe, 2018. Impreso.

Havelock, Eric A. *La musa aprende a escribir. Reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Barcelona: Paidós, 1996. Impreso.

Hesíodo. *Teogonía*. Barcelona: Editorial Gredos, 2006. Impreso.

Homero. *Odisea*. Barcelona: Editorial Gredos, 2006. Impreso.

Jenofonte. *Anábasis*. Intr. de García Gual, Carlos. Barcelona: Editorial Gredos, 2006. Impreso.

Kafka, Franz. *La metamorfosis y otros relatos*. Intr. Jordi Llovet. Barcelona: Planeta, 2000. Impreso.

Kolakowski, Leszek. *La presencia del mito*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006. Impreso.

Lacalle Rodríguez, Raquel. *Los símbolos de la prehistoria. Mitos y creencias del Paleolítico Superior y del Megalitismo europeo*. Córdoba: Editorial Almuzara, 2011. Impreso.

Le Goff, Jacques. *El tiempo como imaginario*. Barcelona: Paidós, 1991. Impreso.

Levi, Primo. *Si esto es un hombre*. Barcelona: Muchnik Editores, 1995. Impreso.

Lévi-Strauss, Claude. *Mitológicas. Lo crudo y lo cocido*. México: Fondo de Cultura Económica, 2013. Impreso.

Lozano Mijares, Pilar. Pról. Belén Gopegui. *El papel de las mujeres en la literatura*. Madrid: Santillana, 2017. Impreso.

MacIntyre, Alasdair. *Tras la virtud*. Barcelona: Crítica, 1987. Impreso.

Malinowski, Bronislaw. *Estudios de psicología primitiva. El complejo de Edipo*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1982. Impreso.

Martin, Kathleen (ed.) VV.AA. *El libro de los símbolos. Reflexiones sobre las imágenes arquetípicas*. Köln: Taschen, 2011. Impreso.

Martínez, Francisco José. *Hacia una era post-mediática*. Ontología, política y ecología en la obra de Félix Guattari. Barcelona: Montesinos, 2008. Impreso.

Morin, Edgar. *El hombre y la muerte*. Barcelona: Editorial Kairós, 1994. Impreso.

Morrison, Grant. *Supergods. Héroes, mitos e historias del cómic*. Madrid: Turner Publicaciones, 2012. Impreso.

Obama, Barack. *La audacia de la esperanza*. Barcelona: Ediciones Península, 2017. Impreso.

Ortega y Gasset, José. *Meditaciones del Quijote*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1984. Impreso.

Otto, Walter F. *Dioniso*. Barcelona: Herder, 2017. 21, 25. Impreso.

Psicothema 2012. Vol. 24, nº 1, pp. 1—9 ISSN 0214 — 9915 CODEN PSOTEG

Ricoeur, Paul. *Historia y narratividad*. Barcelona: Paidós, 2009. Impreso.

Roudinesco, Élisabeth. *Lacan. Esbozo de una vida, historia de un sistema de pensamiento*. Colombia: Fondo de Cultura Económica, 2000. Impreso.

Sandler, Jack y Davidson, Robert S. *Psicopatología. Teoría del aprendizaje, investigación y aplicaciones*. México: Editorial Trillas, 1977. Impreso.

Schweitzer, Albert. *Filosofía de la civilización I. Decaimiento y restauración de la civilización*. Buenos Aires: Editorial Sur, 1962. Impreso.

-*Paz o guerra atómica*. México: Fondo de Cultura Económica, 1958. Impreso.

Sissa, Giulia y Detienne, Marcel. *La vida cotidiana de los dioses griegos*. Madrid: Ediciones Temas de Hoy, 1989. Impreso.

Sófocles. *Tragedias completas*. Madrid: Ediciones Cátedra, 2009. Impreso.



Steiner, George. *Gramáticas de la creación*. Barcelona: Debolsillo, 2011. Impreso.

Vásquez Rocca, Adolfo: *La posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia metafísica y fin de los metarrelatos*. *Nómadas, Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas* 29 (2011.1)

Vattimo, Gianni y otros. *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Editorial Anthropos, 1990. Impreso.

Vega Reñón, Luis. *Si de argumentar se trata*. Barcelona: Montesinos, 2007. Impreso.

Vega Reñón, Luis y Olmos Gómez, Paula. *Compendio de Lógica, argumentación y retórica*. Madrid: Editorial Trotta, 2011. Impreso.

Vernant, Jean-Pierre. *Los orígenes del pensamiento griego*. Buenos Aires: editorial universitaria de Buenos Aires, 1965. 107. Impreso.

Yanal, Robert J. *Paradoxes of emotion and fiction*. Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, 1999. Impreso.

#### Obra comentada

*AI*. Dir. Steven Spielberg. Haley Joel Osment, Frances O'Connor, Jude Law, William Hurt. Warner Bros. DreamWorks, Amblin Entertainment, Stanley Kubrick Productions, 146 min. Estados Unidos, 2001. Fílmico.

Ali, Muhammad y Durham, Richard. *El más grande. Mi propia historia*. Madrid: T&B Editores, 2014. Impreso.

*Bailando con lobos –Dances with wolves-*. Dir. Kevin Costner, guión Michael Blake. Orion Pictures. Estados Unidos, 1990. Fílmico.

*Blame*. Tsutomu Nihei y Sadayuki Murai. Polygon Pictures, 106 min. Japón, 2017.  
Fílmico. Basado en el manga de Tsutomu Nihei.

Brunner, John. *El rebaño ciego*. Granada: Grupo Editorial Ajec, 2007. Impreso.

*Capa y Puñal -Cloak and Dagger-*. Guion: Joe Pokaski. Olivia Holt, Aubrey Joseph, Gloria Reuben, Andrea Roth. Wandering Rocks Productions/ABC Signature Studios/Marvel Television. 10 episodios, 45 min. Estados Unidos, 2018. Fílmico.

Claremont, Chris y Byrne, John. *La Imposible Patrulla-X 1. ¡Segunda Génesis!* Girona: Panini Comics, 2014. Impreso.

Claremont, Miller, McLeod, Buscema. *Los nuevos mutantes. Tercera génesis*. Girona: Panini Comics, 2018. Impreso.

Claremont, Chris y Sienkiewicz, Bill. *Los Nuevos Mutantes. Hijos de las sombras*. Girona: Panini Comics, 2010. Impreso.

Cline, Ernest. *Ready Player One*. London: Arrow Books, 2012. Impreso.

*¿Cómo se escribe amor? -The Rewrite-*. Dir. Marc Lawrence. Hugh Grant, Marisa Tomei, Allison Janney, J.K. Simmons, Bella Heathcote. Lionsgate, Castle Rock Entertainment, Filmnation Entertainment, Resnick Interactive Development, 106 min. Estados Unidos, 2014. Fílmico.

*Cuando éramos reyes -When we were kings-*. Dir. Leon Gast. Gramercy Pictures, 1996. Fílmico.

*Dark City*. Dir. Alex Proyas. Rufus Sewell, Kiefer Sutherland, Jennifer Connelly y William Hurt. New Line Cinema, Mystery Clock Cinema, 100 min. Estados Unidos, 1998. Fílmico.

Frank, Ana. *Diarios*. Edición de Otto H. Frank y Mirjam Pressler. Barcelona: Plaza & Janés Editores, 1993. Impreso.

Gainax, Sadamoto Yoshiyuki. *Neongénesis Evangelion*, 1-22. Barcelona: Norma Editorial, 2000-2002. Impreso.

Grass, Günter. *El tambor de hojalata*. Madrid: Alfaguara, 2009. Impreso.

*Éxodo -Exodus-*. Dir. Otto Preminger. United Artists, 213 min. Estados Unidos, 1960. Fílmico.

*I am Ali*. Dir. Clare Lewins. Universal, 2014. Fílmico.

King, Stephen. *It*. Barcelona: DeBolsillo, 2017. Impreso.

*Juan Nadie -Meet John Doe-*. Dir. Frank Capra. Barbara Stanwyck, Gary Cooper. Frank Capra Productions, 122 min. Estados Unidos, 1941. Fílmico.

Jurgens, Dans. *La muerte de Superman*. Barcelona: Planeta, 2008. Impreso.

*La gran evasión -The Great escape-*. Dir. John Sturges. The Mirisch Corporation, distribuida por United Artists, 168 min. Estados Unidos, 1963. Fílmico.

London, Jack. *White Fang and The Call of the Wild*. London: Penguin Books, 1994. Impreso.

*Los amos de la noche -The Warriors-*. Dir. Walter Hill. Paramount Pictures, 92 min. Estados Unidos, 1979. Fílmico.

*Lucy*. Dir. Luc Besson. Scarlett Johansson, Morgan Freeman, Choi Min-sik, Amr Waked. Europacorp, TF1 Films Production, Canal+, 89 min. Francia, 2014. Fílmico.

Mailer, Norman. *El combate*. Barcelona: Contra, 2013. Impreso.

McCarthy, Cormac. *Ciudades de la llanura*. Barcelona: Mondadori, 2009. Impreso.

*-En la frontera*. Barcelona: Mondadori, 2009. Impreso.

*-Todos los hermosos caballos*. Barcelona: Mondadori, 2008. Impreso.

Mantlo, Bill; Hannigan, Ed y Leonardi, Rick. *Capa y Puñal. Sombras y luz*. Girona: Panini Comics, 2018. Impreso.

Millar, Mark y Jhonson, Dave. *Superman. Hijo rojo*. Barcelona: ecc ediciones, 2013. Impreso.

Nakazawa, Keiji. *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima. Tomos I-IV*. Barcelona: Debolsillo, 2015. Impreso.

*Neon Genesis Evangelion*. Dir: Anno, Hideaki. Gainax/Tatsunoko Production, 26 episodios de 20 min. Japón, 1995-1996. Fílmico, serie anime.

Otomo, Katsuhiro. *Akira. Tomos I-VI*. Barcelona: Norma Editorial, 2007. Impreso.

Palahniuk, Chuck. *El club de la lucha*. Barcelona: Literatura Random House, 2010. Impreso.

-*Snuff*. Barcelona: Mondadori, 2010. Impreso.

Pérez, George. *Wonder Woman. La mujer maravilla*. Barcelona: ECC Ediciones, 2017. Impreso.

-*Wonder Woman. Rastros*. Barcelona: ECC Ediciones, 2017. Impreso.

Perkins Gilman, Charlotte. *Matriarcadia*. Pról. Ramón Cotarelo García. Madrid: Akal, 2018. Impreso.

Sadamoto, Yoshiyuki. Gainax. *Neogénesis Evangelion*. Tomos 1-14. Barcelona: Norma Editorial, 2000. Impreso.

Sagan, Carl. *Contact*. New York: Pocket Books, 1997. Impreso.

*Salvar al soldado Ryan -Saving Private Ryan-*. Dir. Steven Spielberg. DreamWorks SKG/Paramount Pictures/Amblin Entertainment, 170 min. Estados Unidos, 1998. Fílmico.

*Superman -Superman: The Movie-*. Dir. Richard Donner. Dovemead Films/Film Export AG/International Film Production, 143 min. Estados Unidos, 1978. Fílmico.

Stan Lee y John Romita. *The essential Spider-man. Volume 3*. USA: Marvel Comics, 1998. Impreso.

*Star Trek: The Motion Picture*. Dir. Robert Wise. William Shatner, Leonard Nimoy, De Forest Kelley, James Doohan, George Takei. Paramount Pictures, 132 min. Estados Unidos, 1979. Fílmico.

Straczynski, J. Michael y Romita Jr., John. *Spiderman. Vuelta a casa*. Barcelona, Panini Comics, 2010. Cómic.

*-Best of Marvel 3. El asombroso Spiderman*. Barcelona: Panini Comics, 2004. Cómic.

*Supergirl*, tercera temporada. Dir. Kevin Tancharoen. Creadores Greg Berlanti, Allison Adler. Melissa Benoist, Mehcad Brooks, Chyler Leigh, Floriana Lima, Katie McGrath, Odette Annable. Berlanti Productions, Warner Bros. Television, DC entertainment, 2017-2018. 23 episodios, 43 min. Fílmico.

*Superman IV -Superman IV: The Quest for Peace-*. Dir. Sidney J. Furie. Gene Hackman, Christopher Reeve, Jackie Cooper, Mariel Hemingway, Margot Kidder. Warner Bros. Pictures/Cannon Group.inc, 90 min. Reino unido, 1987. Fílmico.

Tamaki, Mariko; León, Niko y Talajíc, Dalibor. *Deconstruida*. Girona: Panini Comics, 2018. Impreso.

*Terminator*. Dir. James Cameron. Arnold Schwarzenegger, Linda Hamilton, Michael Biehn. Hemdale Film/Cinema 84/Euro Film Funding/Pacific Western, 108 min. Estados Unidos, 1984. Fílmico.

Tezuka, Osamu. *Adolf*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2010. Impreso.

*Thelma y Louise*. Dir., Ridley Scott. Susan Sarandon, Geena Davis, Harvey Keitel, Brad Pitt, Michael Madsen, Christopher McDonald. Pathé Entertainment, Percy Main, Star Partners III Ltd., 129 min. Estados Unidos, 1991. Fílmico.

Tolkien, J. R. R. *The fellowship of the ring. The Lord of the Rings I*. London: HarperCollins, 2007. Impreso.

-*The two towers. The Lord of the Rings II*. HarperCollins, 2007. Impreso.

-*The return of the King. The Lord of the Rings III*. London: HarperCollins, 2007. Impreso.

-*The hobbit or there and back again*. London: HarperCollins, 1998. Impreso.

*Triple x -xXx-*. Dir.: Rob Cohen. Vin Diesel, Samuel L. Jackson. Columbia Pictures, 124 min. Estados Unidos, 2002. Fílmico.

*UFO*. Dir: Ryan Slinger. Alex Sharp, Gillian Anderson, David Strathairn, Ella Purnell. Story Mining/Supply Co., 95 min. Estados Unidos, 2018. Fílmico.

Waid, Mark y Alex Ross. *Absolute Kingdom Come*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2007. Impreso.