

Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo (eds.)

En los márgenes del mito

HIBRIDACIONES DE LA MITOLOGÍA CLÁSICA
EN LA CULTURA DE MASAS CONTEMPORÁNEA



EN LOS MÁRGENES DEL MITO ES RESULTADO DE LA ACTIVIDAD INVESTIGADORA DEL PROYECTO "MARGINALIA CLASSICA: RECEPCIÓN CLÁSICA Y CULTURA DE MASAS CONTEMPORÁNEA. LA CONSTRUCCIÓN DE IDENTIDADES Y ALTERIDADES" (PID2019-107253GB-I00).

LA PUBLICACIÓN DE ESTE LIBRO HA CONTADO CON UN APOYO A LA EDICIÓN DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID.

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: *BELLA DURMIENTE*, © SICK_AGAIN_ (GABRIEL SOSA), 2019

© ZOA ALONSO FERNÁNDEZ, FABIEN BIÈVRE-PERRIN, JULIE GALLEG0, ANA GONZÁLEZ-RIVAS FERNÁNDEZ, HELENA GONZÁLEZ VAQUERIZO, RAFAEL JACKSON-MARTÍN, CRISTÓBAL MACÍAS VILLALOBOS, ANTONIO MARÍA MARTÍN RODRÍGUEZ, SARA PALERMO, CRISTINA SALCEDO GONZÁLEZ, CARLOS SÁNCHEZ PÉREZ, JORGE TOMÁS GARCÍA, MARTINA TREU, LUIS UNCETA GÓMEZ, 2022

© UAM EDICIONES, 2022
EINSTEIN, 3
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID
CARRETERA DE COLMENAR, KM. 15
28049 MADRID

© LOS LIBROS DE LA CATARATA, 2022
FUENCARRAL, 70
28004 MADRID
TEL. 91 532 20 77
WWW.CATARATA.ORG

EN LOS MÁRGENES DEL MITO.
HIBRIDACIONES DE LA MITOLOGÍA CLÁSICA EN LA CULTURA DE MASAS CONTEMPORÁNEA

ISBN: 978-84-1352-433-7
DEPÓSITO LEGAL: M-7.783-2022
THEMA: JBC/DBSG/UXQM

ESTE LIBRO HA SIDO EDITADO PARA SER DISTRIBUIDO. LA INTENCIÓN DE LOS EDITORES ES QUE SEA UTILIZADO LO MÁS AMPLIAMENTE POSIBLE, QUE SEAN ADQUIRIDOS ORIGINALES PARA PERMITIR LA EDICIÓN DE OTROS NUEVOS Y QUE, DE REPRODUCIR PARTES, SE HAGA CONSTAR EL TÍTULO Y LA AUTORÍA.

ÍNDICE

**INTRODUCCIÓN. MITOS HÍBRIDOS EN LA CULTURA
DE MASAS CONTEMPORÁNEA 11**

PRIMERA PARTE. MONSTRUOS 19

**CAPÍTULO 1. ¿LA VENGANZA DE LA GORGONA? UNA RELECTURA
POLÍTICA ACTUAL DE LA FIGURA DE MEDUSA 21**

Fabien Bièvre-Perrin

1. Introducción 21
 2. Equipo Perseo 23
 3. Equipo Medusa 26
 4. La figura política inclusiva 29
 5. Conclusión 33
- Bibliografía 34

**CAPÍTULO 2. LA REESCRITURA DEL MITO DE LA MONSTRUOSA MEDEA
A TRAVÉS DEL FEMINISMO 37**

Julie Gallego

1. Introducción 37
 2. ¿Está Medea condenada a ser presentada como una bruja y un monstruo? 39
 3. El proceso de desmitificación 44
 4. Una reconstrucción feminista del mito de Medea 48
 5. Conclusiones 57
- Bibliografía 58

CAPÍTULO 3. DE MADRE A MONSTRUO: CLAVES ESTÉTICAS (Y ÉTICAS) PARA LA RECEPCIÓN DEL MITO DE LAMIA EN LA MODERNIDAD 61

Ana González-Rivas Fernández

1. La maternidad que nunca llegó: la tragedia de Lamia 61
 2. Lamia, monstruo híbrido y grotesco 62
 3. La recreación del mito de Lamia en la modernidad:
La mujer de negro (1983) y *Mamá* (2013) 68
 4. Encuentro de mitos en el cine: Medea, Lamia y la Llorona 72
 5. De monstruo híbrido a fantasma etéreo: Lamia como ser fantástico 78
 6. Conclusiones 81
- Bibliografía 82

CAPÍTULO 4. LA IDENTIDAD DEL MONSTRUO EN LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA MITOLÓGICA Y LA *MONSTER THEORY* 85

Cristóbal Macías Villalobos

1. Algunas consideraciones sobre los monstruos
y lo monstruoso 85
 2. El monstruo en el videojuego de temática
mitológica y la expresión de la alteridad 90
 3. A modo de conclusión 99
- Bibliografía 100

SEGUNDA PARTE. SERES LIMINALES 103

CAPÍTULO 5. TRAS LAS HUELLAS DE LOS SÁTIROS: HÍBRIDOS EN LA ESCENA 105

Martina Treu

1. Híbridos de ayer y de hoy 105
 2. Entre el Cíclope y Dioniso: los sátiros 106
 3. La revancha de los sátiros 108
 4. *‘U Ciclopu* 113
 5. El *Ciclope* de Tindari 119
 6. *I Satiri alla Caccia* 120
 7. Conclusiones 124
- Bibliografía 125

CAPÍTULO 6. HIJOS DE ENDIMIÓN: MEMORIA GESTUAL, DESNUDOS Y GÉNEROS DEL MUNDO ANTIGUO A LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA 129

Rafael Jackson-Martín y Jorge Tomás García

1. El gesto: memoria, cuerpo e identidad 129
2. La ‘fórmula gestual’ de Endimión 132

3. La polisemia en la cultura visual griega de la 'fórmula gestual' de Endimión 135
 4. La erotización del cuerpo masculino en la cultura visual romana 139
 5. Anacronismo, *Nachleben* y *engramma*: Warburg sobre el gesto renacentista 143
 6. Ansiedad y gestualidad neoclásicas 146
 7. La ambigüedad del *engramma*: heteronorma y deseo 149
 8. Hijos de Endimión y pulsiones contemporáneas 152
- Bibliografía 157

CAPÍTULO 7. MITOS CLÁSICOS, FANTASÍA Y LITERATURA JUVENIL. EL CASO DE PERSÉFONE EN *THE WATER'S EDGE*, DE LOUISE TONDEUR 161

Cristina Salcedo González

1. Introducción 161
 2. Una Perséfone híbrida, una Perséfone fantástica 164
 3. La hibridación de Perséfone: fantasía, literatura juvenil y cultura popular 172
 4. Conclusiones 177
- Bibliografía 178

CAPÍTULO 8. HIPERTEXTUALIDAD MITOLÓGICA Y RECEPCIÓN CINEMATOGRÁFICA: UNA LECTURA EN CLAVE MITOLÓGICA DE *WHAT WOMEN WANT* (NANCY MEYERS, 2000) 181

Antonio María Martín Rodríguez

1. Introducción 181
 2. Mitología y cine 183
 3. *What Women Want*: contextualización y argumento 193
 4. Una lectura en clave mitológica de *What Women Want* 196
 5. Conclusiones 201
- Bibliografía 203

TERCERA PARTE. A LA BÚSQUEDA DE LA IDENTIDAD 207

CAPÍTULO 9. MARTHA GRAHAM, RICHARD MOVE Y LA CULTURA *DRAG* EN LA HEROÍNA TRÁGICA 209

Zoa Alonso Fernández

1. Presentación 209
 2. Martha Graham y la heroína trágica 212
 3. Richard Move: el mito, 'La Graham' 219
 4. Mujeres desesperadas: las 'damas negras' de Graham a Move 224
 5. Conclusión 227
- Bibliografía 229

CAPÍTULO 10. REBIS: EL ANDRÓGINO HERMÉTICO COMO SUPERHÉROE 233

Carlos Sánchez Pérez

1. Introducción 233
 2. La patrulla condenada y su autor 235
 3. Rebis y el andrógino alquímico 237
 4. Hermetismo y alquimia 240
 5. Morrison y Jung 244
 6. Más allá de Rebis 247
 7. Conclusiones 249
- Bibliografía 250

CAPÍTULO 11. MITO GRIEGO E IDENTIDAD TRANS EN EL CINE O 'CUANDO PLATÓN ENCONTRÓ A HEDWIG Y SÓFOCLES A STRELLA' 253

Helena González Vaquerizo

1. Introducción 253
 2. Hedwig 256
 3. Strella 263
 4. Formas del mito 268
 5. Conclusiones 271
- Bibliografía 272

CAPÍTULO 12. MITO Y SEXUALIDAD EN *PRIAPE*, DE NICOLAS PRESL 275

Luis Unceta Gómez

1. Introducción 275
 2. El dios Príapo 276
 3. *Priape*, de Nicolas Presl 278
 4. El homoerotismo de Príapo 287
 5. Coda 291
- Bibliografía 292

CAPÍTULO 13. VACACIONES EN LESBOS: LAS *FANFICTIONS* SACAN A XENA DEL ARMARIO 295

Sara Palermo

1. Introducción 295
 2. *Xena: Warrior Princess* 296
 3. De la pantalla a la red: las *fanfictions* 302
 4. Fortalecer el híbrido para fortalecer identidades 308
 5. Conclusiones 311
- Bibliografía 312

SOBRE LOS AUTORES Y AUTORAS 315

LA IDENTIDAD DEL MONSTRUO EN LOS VIDEOJUEGOS DE TEMÁTICA MITOLÓGICA Y LA *MONSTER THEORY*

CRISTÓBAL MACÍAS VILLALOBOS

Universidad de Málaga

1. ALGUNAS CONSIDERACIONES SOBRE LOS MONSTRUOS Y LO MONSTRUOSO¹

Según Isidoro de Sevilla, en el libro primero de su tratado *Sobre las diferencias*, el denominado *Sobre las diferencias de las palabras*, el término “monstruo” (*monstrum*)², etimológicamente hablando, estaría relacionado con el verbo *monstrare*, ‘mostrar, hacer ver’, y con *monere*, ‘advertir’. Esta etimología implica que, al menos para el hombre antiguo, un monstruo lo es ante todo por su apariencia externa, pues es algo visible, que se muestra, que se da a conocer como advertencia. Para reforzar este aspecto de su caracterización, es habitual que se trate de criaturas de aspecto horripilante, muchas veces híbridas.

En latín, el término *monstrum* (‘monstruo’) presenta dos sentidos principales: ‘hecho prodigioso’ y ‘todo lo que rebasa los límites del mundo natural’. El primer sentido se entiende sobre todo desde una perspectiva religiosa³, como advertencia de los dioses, pues suele ser enviado por estos para indicar que algo va mal —por lo que los especialistas en materia religiosa deben encontrar el origen de ese mal y expiarlo—, o cuando consideran que un ser humano ha tenido un comportamiento indebido⁴. El segundo sentido apunta a todo lo que va

1. Todas las direcciones web incluidas en este trabajo fueron comprobadas por última vez el 04/03/2022.

2. *Sobre las diferencias de las palabras*, 459.56.37: “El término ‘monstruo’ deriva del hecho de advertir o del de mostrar” (traducción propia) (*Monstrum sane a monitu vel mostrando dictum*).

3. Véase Forcellini (s. v. *mostrum*). “Término relacionado con la religión” (traducción propia) (*vox ad religionem pertinens*).

4. Así, por ejemplo, se ha explicado que Hera mandó la Esfinge contra Tebas para castigar el comportamiento de Layo, quien, a pesar de haber sido acogido por Pélope, mientras instruía al hijo de este, Crisipo, en el manejo del carro, se enamoró de él y lo raptó (Apolodoro, *Biblioteca mitológica*, III, 44). En este papel de enviado de la divinidad, el monstruo se convierte en un mero instrumento, sin voluntad propia (Gloyn, 2020: 96), cuyo objeto último es castigar a los hombres o, al menos, a un hombre concreto. Con todo, el castigo que inflige suele afectar a toda la comunidad, pues en la mentalidad antigua el error cometido por un individuo acaba afectando a todos sus conciudadanos.

contra el orden natural⁵, que constituye, por ejemplo, la temática de la rica literatura paradoxográfica surgida en el mundo griego tras las campañas de Alejandro⁶. A estas dos acepciones principales habría que añadir otra más, normalmente en plural, *monstra*, entendida como ‘actos monstruosos’⁷.

Estas acepciones se mantienen durante el Medievo, cuando se hizo habitual representar los conflictos entre virtudes y vicios, llevados al terreno espiritual, mediante el enfrentamiento entre el héroe, encarnación de las virtudes cristianas, y un monstruo, habitualmente un dragón, alegoría del vicio, que normalmente sucumbe por la espada o la lanza del héroe⁸.

Asimismo, como instrumento de advertencia o castigo⁹, su comportamiento resulta dañino y pernicioso para el ser humano, por lo que se podría considerar como encarnación del mal¹⁰, de manera que el miedo que el monstruo suscita no se debe solo a su apariencia física, a lo que vemos del monstruo, sino también a que es capaz de cometer toda clase de “monstruosidades”. Esto es lo que justifica en última instancia la intervención del héroe, como forma de poner coto o acabar con la amenaza que el monstruo supone, hecho este que constituye la esencia de muchos relatos míticos, en los que el héroe se convierte en garante del orden, de la civilización, frente a la amenaza del monstruo,

5. Así, por ejemplo, Terencio, en su comedia *Formión* (705) dice: “¡Cuántos prodigios me han sucedido desde entonces” (traducción de José Román Bravo, 2001) (*Quod res postilla monstra euenerunt mihi!*).

6. Por literatura paradoxográfica o paradoxografía se entiende un género literario surgido en época helenística que recoge todo tipo de hechos anómalos o inexplicables del mundo natural o humano. Véase al respecto Gómez Espelósín (1997) y Pajón Leyra (2011).

7. Cicerón, en sus *Cartas a Ático* 5, 16, 2, señala: “No hemos oído ninguna otra cosa sino ciertas monstruosidades propias no de un ser humano sino de no sé qué fiera salvaje” (traducción propia) (*Audiuimus nihil aliud nisi [...] monstra quaedam non hominis sed ferae nescio cuius immanis*).

8. Sobre el simbolismo de los monstruos en el Medievo, véase Maury (2019), Herrero Ferrio (2016), Morales Muñoz (1996), Kappler (1980). Respecto al uso de animales para representar virtudes y vicios, en particular, sobre el papel del dragón, Maury (2019: 16-17), Herrero Ferrio (2016: 70, 72), Morales Muñoz (1996: 241).

9. Sin embargo, si nos atenemos estrictamente a la cosmogonía mítica, antes de que los monstruos estuvieran al servicio de la divinidad como advertencia o castigo, hubo una etapa de monstruos primordiales, que simbolizaban los elementos irracionales y descontrolados de un mundo en creación, a menudo enfrentados con los propios dioses olímpicos. De estas primeras generaciones de monstruos, de las cuales nos da buena cuenta Hesíodo en su *Teogonía*, formaron parte los Ciclopes y los Hecatónquiros, hijos de Gea, la Tierra, y Urano, el Cielo, coetáneos y “hermanos” de la segunda generación divina formada por los seis Titanes y las seis Titánides, que actuaron como aliados de Zeus y demás hijos de Crono en la lucha por el poder en el Olimpo, conocida como Titanomaquia. Muy diferente fue el comportamiento de la siguiente generación de monstruos, integrada por los Gigantes, nacidos de la sangre que brotó de Urano tras ser emasculado por Crono, que Gea se encargó de recoger cuidadosamente, ya que se enfrentaron en guerra abierta con los olímpicos en la Gigantomaquia. Solo entonces, tras la derrota de los Gigantes, cuando los dioses hijos de Crono consolidaron su poder sobre el mundo, podemos decir que los monstruos se convierten en servidores e instrumentos del poder de los olímpicos.

10. Sin embargo, si entendemos que los monstruos son meros instrumentos de la voluntad de instancias superiores a ellos, es decir, que no actúan por voluntad propia, cabría afirmar más bien que no se trata de seres intrínsecamente malvados, sino que la culpabilidad de sus acciones correspondería más bien a los poderes que se sirven de ellos, esto es, a la divinidad.

representación del caos. Este papel del héroe frente al monstruo es esencial para entender la función que el monstruo desempeña en la actualidad, en particular, en el ámbito del videojuego, que constituye el objeto de este capítulo.

En la evolución de lo monstruoso hasta la época contemporánea ha habido dos hitos fundamentales que han contribuido a cambiar nuestra percepción del concepto de monstruo. Uno es la publicación en 1818 de *Frankenstein*, de Mary Shelley, momento a partir del cual dejaron de ir necesariamente unidos lo monstruoso y la apariencia externa. En efecto, la criatura creada por el Dr. Frankenstein se comporta como el monstruo que aparenta ser por el rechazo y la hostilidad que despierta en los seres humanos. Por ello, en esta nueva etapa, lo que importa más que la morfología externa son las manifestaciones interiores de la monstruosidad, el monstruo interior que el hombre lleva dentro, que, en determinadas circunstancias, se puede manifestar¹¹. La importancia que a partir de entonces adquiere el monstruo interior reforzó las interpretaciones que de lo monstruoso hizo el psicoanálisis, que asociaba la ansiedad respecto a lo siniestro o monstruoso con traumas reprimidos¹² durante la infancia o con temores que remontarían al pensamiento primitivo, anterior a nuestra conversión en seres civilizados¹³.

El segundo hito tiene que ver con los temores relacionados con la Guerra Fría y la creciente amenaza de holocausto nuclear. De ello fueron reflejo muchos de los monstruos gigantescos, supuesto efecto de la radiación nuclear, tan frecuentes en las películas de monstruos japonesas y norteamericanas de los años cincuenta¹⁴, como el popular Godzilla, que apareció por primera vez en 1954 en un filme japonés producido por los estudios Toho, como encarnación metafórica del terror que las bombas atómicas arrojadas por los norteamericanos al final de la Segunda Guerra Mundial suscitaron en el pueblo nipón¹⁵.

En la actualidad, aunque en el imaginario colectivo se sigue identificando al monstruo con ciertos rasgos morfológicos, y de comportamiento, que suscitan el terror y el miedo —como es el caso del vampiro, el zombi o las razas alienígenas deformes—, lo más habitual es que asociemos el monstruo y lo monstruoso con determinados tipos de conducta que provocan el terror y el rechazo en los individuos “normales”, más que con determinada apariencia externa. Es lo que sucede, por ejemplo, en el caso del asesino en serie o el terrorista, sin olvidar que en las últimas décadas la nómina de manifestaciones de lo

11. Gloy (2020: 14).

12. Muchos de estos traumas reprimidos, según el psicoanálisis, tendrían que ver con el ámbito sexual, reduccionismo este que ha sido objeto de duras críticas por otras escuelas de pensamiento (Gloy, 2020: 20).

13. Gloy (2020: 18-21).

14. Gloy (2020: 15).

15. Véase Perales (2014). Como curiosidad, en la versión cinematográfica más moderna de *Godzilla* (Ronald Emmerich, 1998), la aparición del monstruo se debe no a las bombas americanas sobre Japón, sino a las pruebas nucleares francesas en sus territorios de ultramar.

monstruoso como fuente de ansiedad colectiva se ha ampliado a los poderes ocultos en la sombra —responsable de las teorías conspiranoicas extendidas entre amplios sectores de la sociedad—, la amenaza de los virus, como el actual coronavirus, o los perniciosos efectos del cambio climático, concebidos a menudo como la respuesta de nuestro planeta a la agresión de que es objeto por parte del ser humano¹⁶.

Por otra parte, entre finales del siglo XX y comienzos del XXI se ha registrado una curiosa tendencia en la cultura popular que la crítica ha denominado como *sympathy for the devil*¹⁷. En esencia, esta consiste en que el monstruo se convierte en el protagonista y la normalidad en el antagonista, con una inversión completa de los papeles respecto al mundo clásico. No se trata ya de que en las representaciones de los monstruos se sienta afecto por ellos, sino que se registra incluso un deseo de convertirse en uno de ellos, de lo cual sería un buen ejemplo *Twilight* (*Crepúsculo*), una serie de cinco novelas para adolescentes de la escritora norteamericana Stephenie Meyer, que se inició en 2005 con la novela homónima, que además fue llevada al cine en 2008 por la directora Catherine Hardwicke. Esta admiración o simpatía hacia lo monstruoso ha sido explicada por la crítica como una forma de escapar de la “normalización” impuesta por las fuerzas sociales hegemónicas¹⁸, y era desconocida para el hombre antiguo¹⁹, en particular, para los griegos, por su preferencia por lo racional y ordenado.

En este capítulo sobre la presencia de los monstruos del mito clásico en el videojuego, se tendrán en cuenta los principios establecidos por Jeffrey Cohen en su famosa *Monster Theory*, considerada unánimemente como fundamental para el estudio moderno de lo monstruoso.

Las tesis de Cohen se basan en siete principios fundamentales²⁰: 1) el cuerpo del monstruo es un cuerpo cultural, en el sentido de que el monstruo encarna los temores y preocupaciones que definen culturalmente a una sociedad en un momento específico²¹; 2) el monstruo siempre escapa; 3) el monstruo es presagio de una crisis de las categorías consideradas seguras, o dicho de otra manera, la definición de algo como monstruoso es una forma de establecer o fijar los límites cognitivos y morales en una sociedad, especialmente en momentos de

16. Gloy (2020: 15).

17. La expresión, que podría traducirse como “compasión por el diablo”, coincide con el título de un conocido tema de los Rolling Stones.

18. Weinstock (2012: 276).

19. Gloy (2020: 16-17).

20. Sobre los principios de la *Monster Theory*, véase Cohen (1996: 3-25), Gloy (2020: 10-13), Johnson (2017: 28-29) y Weinstock (2020).

21. A este respecto, lo que importa no es tanto si los monstruos existen o no, sino cómo responde una determinada cultura a su idea de lo monstruoso (Gloy, 2020: 11); o como subraya Mittman (2012: 6), el monstruo se conoce por su impacto, por su “efecto”.

grandes transformaciones (políticas, sociales, económicas o tecnológicas)²²; 4) el monstruo refleja el miedo al “otro”; 5) el monstruo bordea los límites de lo posible²³; 6) el miedo al monstruo refleja un tipo de deseo más o menos reprimido, que crea un espacio en el que expresar deseos o impulsos prohibidos; 7) los monstruos siempre regresan, a pesar de nuestros intentos por desterrarlos²⁴.

Estos presupuestos, más que referirse a monstruos concretos y específicos, tratan de delimitar las bases sobre las que se apoya lo monstruoso en su conjunto²⁵. Aunque la *Monster Theory* de Cohen nos permite explicar muchos de los rasgos del monstruo y de lo monstruoso tanto en el mundo clásico como en su adaptación al ámbito del videojuego, algunos críticos consideran que sus presupuestos teóricos no sirven para explicar todos los rasgos de los monstruos clásicos, en particular la notable presencia de estos en muchos de los productos de la cultura de masas contemporáneas²⁶, a pesar de que varios de sus principios —el segundo y el séptimo— parecen suficientes para explicar la frecuente aparición del monstruo fuera del contexto original en que fue creado.

Esta crítica tiene que ver con la idea de Cohen de que lo monstruoso debe conducir inevitablemente al terror²⁷, algo que, sin duda, debía ocurrir con algunos de los monstruos que poblaban el imaginario colectivo del hombre antiguo, y quizás también con los que poblaban los bestiarios medievales y eran representados profusamente en las iglesias y catedrales como plasmación del

22. Por eso, el monstruo suele aparecer en momentos de crisis (Cohen, 1996: 6), normalmente en forma de individuos o minorías catalogados como “monstruos” por sus creencias, comportamientos o aptitudes, que suelen acabar convertidos en chivos expiatorios.

23. En opinión de Cohen (1996: 12), como límite de lo conocido, el monstruo se erige como una advertencia frente a la exploración de los inciertos dominios que este ocupa. Es una forma de prevenir la curiosidad excesiva, so pena de que, al cruzar ciertos límites, el ser humano corre el riesgo de ser atacado por el monstruo e, incluso, de convertirse él mismo en uno de ellos.

24. Respecto al séptimo de sus presupuestos, Cohen (1996: 20) afirma que los monstruos nos obligan a cuestionarnos cómo percibimos el mundo, nos exigen que nos replanteemos nuestras ideas sobre la raza, el género, la sexualidad o nuestra percepción de la diferencia. En definitiva, nos preguntan por qué los hemos creado.

25. Gloyn (2020: 11).

26. Gloyn (2020: 12): “Sin embargo, los ejemplos de recepción clásica no responden tan bien cuando se les intenta aplicar la teoría del monstruo. Los problemas que plantea no son obvios al instante: se podría sostener que la eterna huida y renacimiento del monstruo significa que las constantes reapariciones del Minotauro en su laberinto son siempre creaciones nuevas de la sociedad que las genera. Esta explicación es válida, pero solo hasta cierto punto [...]. La mayoría de los monstruos clásicos que encontramos en la cultura popular no generan el tipo de terror repulsivo asociado a lo monstruoso en abstracto” (traducción propia) (“However, instances of classical reception respond less well when one tries to apply monster theory to them. The problems which arise aren’t immediately obvious: you could argue that the monster’s eternal escape and rebirth mean that the constant reappearances of the Minotaur from his labyrinth are always fresh inventions of the society that generates them. This explanation works, up to a point [...]. Most of the classical monsters we encounter in popular culture do not generate the sort of stomach-churning horror associated with the monstrous in the abstract”).

27. El terror que experimentamos ante lo monstruoso, de acuerdo con las tesis de Cohen, derivaría del hecho de que, como transgresión de los límites que definen la normalidad, los monstruos ponen en cuestión nuestras ideas sobre cómo funciona el mundo, trastocando así nuestra complaciente confianza en el orden del universo (Mittman, 2012: 8).

eterno conflicto entre virtudes y vicios. Pero esto ya no sucede con los monstruos clásicos presentes en la cultura popular contemporánea, donde su presencia, junto a los héroes de los que tanto dependen, quizás pueda explicarse en el sentido de que constituyen arquetipos culturales intemporales, y de ahí su notable capacidad de adaptación a nuevos contextos narrativos, diferentes de los originales.

2. EL MONSTRUO EN EL VIDEOJUEGO DE TEMÁTICA MITOLÓGICA Y LA EXPRESIÓN DE LA ALTERIDAD

La capacidad que los mitos clásicos demuestran para adaptarse a nuevas circunstancias se refleja claramente en el importante papel que héroes y monstruos, sus adláteres, desempeñan en el mundo del videojuego, en particular en los de temática mitológica.

De entrada, frente al mito clásico, donde el monstruo compartía a menudo el mismo espacio que el ser humano²⁸ —por lo que era fuente de ansiedad y terror— o donde el encuentro con el monstruo se producía cuando el héroe emprendía un largo viaje hasta los extremos del mundo²⁹, en el videojuego el jugador solo tiene ocasión de encontrarse con el monstruo abandonando la realidad cotidiana y sumergiéndose en esa realidad paralela que es el juego. Además, este aspecto se refuerza mucho más en los nuevos sistemas de realidad aumentada y realidad virtual³⁰, de manera que la búsqueda del monstruo se convierte *per se* en una forma de escapar de la realidad de la vida moderna³¹.

Asimismo, frente al mito clásico, donde la amenaza del monstruo se sentía a menudo como algo cercano e inminente, en el videojuego la amenaza del monstruo constituye parte de las reglas y de la mecánica del juego, de manera que, cuando el jugador abandona el espacio lúdico, recupera su zona de confort hasta la siguiente partida.

En un medio como este, basado en la imagen, lo habitual es que el monstruo aparezca reproducido en todos sus contornos, en los últimos tiempos de manera hiperrealista, aprovechando los últimos avances tecnológicos, como los gráficos tridimensionales basados en modelos poligonales, las técnicas de

28. Gloyn (2020: 29).

29. Pues como ser liminal que es, según la *Monster Theory*, el espacio que ocupa el monstruo se sitúa en el ámbito de lo marginal, de lo oscuro, de lo extraordinario, y, por tanto, alejado de la realidad física de los hombres, como es el caso de los Hecatónquiros, que habitan el Tártaro como guardianes de los Titanes, o de las Gorgonas, que el mito situaba en el lejano Occidente.

30. La realidad aumentada consiste en añadir mediante una serie de dispositivos cierta información virtual al mundo real, a la realidad física, mientras que en la realidad virtual se consigue sumergir al usuario en un entorno totalmente virtual, con el que incluso puede interactuar, de manera que no visualiza ningún elemento del mundo real.

31. Gloyn (2020: 27).

mapeo, la mejora de los sistemas físicos, los efectos de iluminación y los CGI (Computer Generated Images o imágenes generadas por computadora)³². El contrapunto es que todos estos avances técnicos privan al monstruo del aura de misterio propia de los relatos míticos, ya fueran orales o escritos, donde es fundamental el poder evocador de la palabra, así como la imaginación del oyente o lector.

Esta importancia de la imagen, de lo que se muestra, en definitiva, hace que, en el ámbito del videojuego, como ya sucediera en el mito clásico, la apariencia externa, su morfología, sea un aspecto fundamental para definir a una criatura como monstruosa, y no solo su actuación concreta. Esto explica que, a menudo, los desarrolladores de videojuegos, abusando del carácter híbrido que solía caracterizar a las criaturas del mito clásico³³, recurran a todo tipo de combinaciones morfológicas realmente insólitas, fantásticas y disparatadas, que los convierten en constructos artificiales, totalmente inverosímiles, que en vez de producir ansiedad o miedo acaban cayendo muchas veces en lo grotesco.

Y aunque esta característica es común a todos los videojuegos en los que intervienen monstruos, los ejemplos más representativos se dan sobre todo en los videojuegos de rol³⁴, como *Elder Scrolls* o *Warcraft*, y en los del género del *survival horror*³⁵, como en la popular saga de juegos de *Resident Evil* o en *The Last of Us*, con hordas de enemigos mutantes a cada cual más deforme por la supuesta acción de un patógeno, o en los juegos ambientados en el espacio interestelar profundo, como algunos en los que intervienen *Alien* y *Predator*, popularizados por el cine, en títulos como *Alien: Resurrection* o *Aliens versus Predator 2*. En

32. Refiriéndose al hiperrealismo con el que se representan estas criaturas en el cine, algo que podríamos trasladar también al ámbito del videojuego, Gloyn (2020: 63) sostiene que se acaba perdiendo la distinción entre lo que es naturalmente posible y lo que es puramente artificial, a pesar de que el propósito de los directores o de los desarrolladores al usar la hiperrealidad no sea otro que el de convencer al espectador, o jugador, de que lo que está viendo es algo indiscutiblemente real.

33. En efecto, uno de los rasgos más sobresalientes de muchos de los monstruos clásicos es su carácter híbrido, mitad animal, mitad ser humano, como el Minotauro, que presentaba cabeza humana y cuerpo de toro; o las Harpías, mitad mujeres, mitad aves rapaces, provistas de afiladas garras, sin que falten ejemplos de criaturas cuya morfología es toda de origen animal, como el caso de la Quimera, provista de varias cabezas, una de cabra y otra de león, aunque a veces se la imaginaba con la parte trasera de serpiente, con cabeza de león y busto de cabra. Este componente híbrido lo que hace es aumentar la apariencia monstruosa de este tipo de criaturas, por lo que sirve para reforzar el aspecto visual de lo monstruoso, imprescindible para reconocer a un monstruo en la mitología griega. Asimismo, a base de añadir elementos dispares de origen diverso a su morfología, podríamos llegar a crear una suerte de jerarquía de lo monstruoso, cuya máxima expresión sería sin duda la Gorgona por excelencia, Medusa, quien en su imagen arcaica, con su cabeza rodeada de serpientes, con grandes colmillos, manos de bronce y, sobre todo, con su penetrante mirada, capaz de convertir en piedra a quien cometiera la insensatez de contemplarla, era la viva imagen del horror y del espanto, incluso para los inmortales (Grimal, 1984: 217, s. v. "Gorgona"). Sobre algunas recreaciones contemporáneas de la Medusa, véase el trabajo de Fabien Bièvre-Perrin, en este volumen.

34. O RPG (*role-playing game*), en su abreviatura en inglés.

35. El género del *survival horror*, que podríamos traducir como "horror de supervivencia", se basa en tramas en las que los personajes encarnados por los jugadores deben luchar por sobrevivir en un medio hostil, repleto de todo tipo de personajes terroríficos. Además, es habitual en los juegos del género que la ambientación gráfica contribuya también a suscitar el miedo en los jugadores.

cambio, esta característica está ausente de los videojuegos de temática o trasfondo histórico, como los videojuegos de estrategia, en particular, los del subgénero de construcción de imperios y los de construcción de ciudades —en donde abundan los relacionados con el mundo clásico, como *Rome: Total War*, u otros, como la serie de juegos denominada *Civilization*, en la que el jugador debe conducir una civilización desde sus orígenes más primitivos hasta la era espacial—, pues de lo contrario la verosimilitud histórica se vería seriamente comprometida³⁶.

Asimismo, quizás por influencia del mito clásico o del cine, es habitual que, en la morfología del monstruo, uno de sus constituyentes fundamentales sea la forma serpentina. Así, según algunos críticos, el hecho de que Medusa se represente habitualmente con un torso y una cola de serpiente se debe a Ray Harryhausen³⁷, cuya huella en el modo de concebir y presentar a los monstruos clásicos en el cine fue profunda. Así, por ejemplo, en las diversas entregas de la saga *God of War*, Medusa se presenta como un híbrido entre mujer y serpiente³⁸, cuando en la iconografía clásica se la solía representar en posición frontal, con cuerpo de mujer, con alas y con una cabeza de gran tamaño unida directamente al cuerpo sin cuello, cabeza provista además de cabellos serpentinos y grandes e hipnóticos ojos.

En algunos videojuegos relacionados con el mito clásico se establece una curiosa diferenciación respecto al tipo de monstruo que se presenta en pantalla, de manera que cuando el héroe se mueve dentro del ámbito geográfico que le es propio, digamos Grecia, los monstruos a los que se enfrenta son monstruos fieles a la tradición mítica, los consagrados por la tradición literaria o plástica, y por tanto los que podrían resultarle más familiares al jugador. Por el contrario, los monstruos fantásticos y desconocidos suelen ocupar territorios alejados de la patria de origen del héroe. En última instancia, son estos últimos los que contribuyen a reforzar la posición del héroe, al no tratarse de monstruos “domesticados”. Este tipo de planteamiento podría ser una deuda más del videojuego con el cine, pues este es precisamente el esquema, en cuanto al funcionamiento de los monstruos, que encontramos en la película *Hércules (Le fati-che di Ercole, 1958)*, del director Pietro Francisci³⁹. Un videojuego donde encontramos este esquema es *Titan Quest*, un juego de rol y de acción⁴⁰ para

36. Véase Martín Alcázar y Rodríguez (2015: 30).

37. Gloy (2020: 54). Ray Harryhausen (1920-2013) fue un técnico de efectos especiales conocido por el uso que hizo de la técnica de animación denominada *stop motion*, o animación fotograma a fotograma, mediante la cual se trata de aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de imágenes fijas sucesivas. Esta técnica la usó para transmitir vida a los monstruos mitológicos que aparecían en películas de temática clásica como *Jasón y los argonautas (Jason and the Argonauts, 1963)*, del director Don Chaffey, y *Furia de titanes (Clash of the Titans, 1981)*, dirigida por Desmond Davis.

38. Véase <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Medusa>

39. Gloy (2020: 44-45).

40. De los denominados *hack & slash*, literalmente “cortar y rajar”.

Windows, desarrollado por Iron Lore y publicado en 2006, donde el héroe protagonista debe recorrer Grecia, Egipto y Asia hasta China a través de la Ruta de la Seda, con el objetivo de derrotar a tres Telquines⁴¹ que han convocado a legiones de monstruos para aterrorizar al mundo y lograr la liberación de los Titanes y, de paso, la destrucción de los dioses olímpicos. Mientras que los monstruos que el héroe combate en Grecia son reconocibles, al menos para un jugador occidental, los monstruos que pueblan el resto de escenarios, sobre todo los del lejano Oriente, son ahistóricos y difícilmente aplicables a una cultura o a un sistema mitológico concretos⁴². Quizás, esta distinción entre los monstruos sea una forma de reforzar la alteridad en criaturas que no pertenecen al ámbito cultural del héroe protagonista, es decir, como un modo de destacar el carácter liminal o imposible de estas criaturas, de acuerdo con el quinto de los presupuestos de Cohen, según el cual el monstruo bordea los límites de lo posible.

De otro lado, como ya sucediera en el mito clásico, el papel fundamental del monstruo dentro del videojuego es el de actuar como rival o antagonista del héroe⁴³, por lo que el monstruo encarna la figura del "otro", según el cuarto de los postulados de la *Monster Theory*. Es, por tanto, una de las formas posibles de la alteridad, y su papel es el del clásico y tópico villano⁴⁴. Además, el enfrentamiento del monstruo con el héroe tiene lugar en el marco de una aventura de tintes épicos que adopta a menudo la forma de un viaje⁴⁵, durante el cual el héroe ha de ir superando retos de todo tipo, entre los cuales el enfrentamiento y la derrota de criaturas monstruosas de toda clase y condición constituye parte fundamental de la narrativa heroica y del fortalecimiento de la figura del héroe protagonista.

A este respecto, hay que señalar que lo que facilita la importante presencia de los monstruos y héroes clásicos en muchos productos de la cultura popular contemporánea es su capacidad para romper amarras con el pasado, con sus mitos originales, estando así disponibles para su apropiación y reinterpretación en nuevos escenarios narrativos. Esta capacidad de adaptación de los monstruos clásicos, que en parte podría responder al quinto de los presupuestos de Cohen

41. En el mito clásico, los Telquines son unos genios de Rodas, hijos supuestamente del Mar y la Tierra, a los que se atribuía la invención de ciertas artes, como la de esculpir estatuas de los dioses. Se les consideraba también capaces de hacer llover, granizar o nevar sirviéndose de ciertos poderes mágicos. Asimismo, podían adoptar la forma que quisieran (Grimal, 1984: 499, s. v. Telquines).

42. Véase la web oficial del juego y de todas sus expansiones, <https://titanquestgame.com/> y el artículo dedicado al juego en Wikipedia, https://en.wikipedia.org/wiki/Titan_Quest

43. Gloyn (2020: 29).

44. Macías Villalobos (2021: 332). Además, en relación con su carácter híbrido, cuanto más monstruosas resulten estas criaturas, más encarnarían la alteridad extrema, precisamente por su carácter excepcional, como es el caso de Medusa en el mito clásico.

45. Este es el mismo esquema que se reproduce en todos los mitos heroicos, que Campbell (1972: 36) describe muy bien en su libro ya clásico y que se inicia con lo que él tan elocuentemente denomina "la llamada de la aventura".

—el monstruo siempre regresa—, tiene, sin embargo, consecuencias diversas, pues, de entrada, los monstruos suelen aparecer fuera del contexto mítico y cultural que les es propio, por lo cual pierden mucho de su verosimilitud, de su sentido último, pasando a convertirse en mero espectáculo visual, cuya única función es ser víctimas de los golpes del héroe⁴⁶. Esto es así sobre todo en el relato cinematográfico y videolúdico, y explica la facilidad con que en estos relatos se mezclan monstruos pertenecientes a tradiciones culturales diversas⁴⁷ o se incluyen criaturas fantásticas salidas de la mente de los desarrolladores. Evidentemente, privado de su contexto, el monstruo pierde también el antiguo prestigio del que disfrutaba en el contexto cultural que le vio nacer y pasa a ser un enemigo más dentro de la serie de malvados de los que el héroe se tiene que deshacer para alcanzar sus objetivos. Lo mismo sucede si ese monstruo descontextualizado aparece en una narración donde falta el héroe al que tradicionalmente estaba asociado, como sucede en la saga *Castlevania*, donde, entre los enemigos más frecuentes, se encuentran Medusa y cabezas de Medusa, en distintos escenarios asociados al conde Drácula⁴⁸. A este respecto, si queremos que el monstruo sea una amenaza creíble para el héroe, es fundamental que también sea creíble la razón por la cual el monstruo aparece en el relato⁴⁹.

Asimismo, como ya sucedía entre los héroes y monstruos del mito clásico, en el ámbito del videojuego se establece también una relación de interdependencia entre el héroe y su antagonista, en este caso el monstruo. De esta manera, al igual que el héroe necesita del monstruo para alcanzar o confirmar su excelencia heroica, la razón de ser del monstruo es oponerse a los objetivos del héroe para, una vez vencido, ser reemplazado por otra criatura con similar o superior poder, pero con la misma función⁵⁰.

46. Sin embargo, no siempre ocurre así. En el mito clásico, la relación entre los héroes y las criaturas que han derrotado era tan estrecha —como es el caso de Edipo y la Esfinge, de Teseo y el Minotauro o de Perseo y Medusa—, que la recreación del héroe clásico en los videojuegos de temática mitológica, para que sea efectiva, implica asignar también un papel al monstruo cuya existencia tanto depende del héroe en cuestión. Así, en un videojuego como *Theseus VR*, una aventura gráfica en tercera persona para la Playstation VR, publicada en 2017 y desarrollada por la empresa italiana Forge Reply, aunque se trate de una recreación libre, es inevitable que el protagonismo corresponda tanto al Minotauro como al héroe Teseo en el marco del Laberinto, igual que en el mito clásico.

47. "Del mismo modo, el supuesto requisito de un combate con monstruos lleva a que se reúnan de manera ecléctica monstruos de todo tipo y procedencia, pero sin relación con sus contextos míticos originales" (Gloyn, 2020: 64; traducción propia) ("Equally, the assumed requirement for monstrous combat leads to an eclectic gathering of monsters from far and wide, but no engagement with their mythic contexts"). Aunque la autora lo dice referido al cine, es perfectamente aplicable también al ámbito del videojuego.

48. Se trata de una amplia saga de videojuegos que iniciaron su andadura en Japón en 1986, para Famicom Disk System (FDS), y en Estados Unidos en 1987, como cartucho para NES, que relata la guerra entre los descendientes de la familia Belmont y el conde Drácula, quien cada cien años resucita y debe ser derrotado por los miembros de dicho clan familiar para evitar males mayores. En 2017, la plataforma Netflix produjo una serie de estilo *anime* basada en la entrega del videojuego titulada *Castlevania III: Dracula's Curse*.

49. Gloyn (2020: 71).

50. Macías Villalobos (2021: 333).

Con esta mecánica, veremos que, a lo largo del juego, el héroe irá adquiriendo nuevos poderes, muchas veces en forma de armas o habilidades adicionales, según vaya derrotando tandas de enemigos. Pero conforme vaya progresando en el juego, el nivel de dificultad de este también se incrementará, y con él el poder de sus potenciales enemigos, por lo que necesitará adquirir nuevos poderes para superar este nuevo nivel de exigencia, de manera que el héroe se convierte en un personaje en permanente evolución hasta que no complete todas las pruebas que jalonan su itinerario épico. Esto permite a los desarrolladores de videojuegos diseñar auténticas sagas, repletas de retos y nuevas aventuras, construidas en torno a un mismo héroe. En cambio, el monstruo es un personaje sin evolución posible, dotado de unas habilidades, armas y poderes muy determinados, acordes con la misión que debe cumplir en cada momento. A ello hay que añadir que en los videojuegos el héroe, encarnado por el jugador, aunque sea derrotado por el monstruo, siempre tendrá la posibilidad de aprender de sus errores y reiniciar la aventura cuantas veces quiera hasta lograr su objetivo, posibilidad esta de la que carece el monstruo, quien, en cada nuevo reinicio de la aventura, volverá a actuar de la misma manera en que fue programado por sus desarrolladores⁵¹.

Aunque no en un grado tan extremo, algo similar ocurre en el mito clásico, donde el monstruo se encuentra solo ante el héroe, armado exclusivamente con la fuerza o el poder con el que fue dotado al nacer, por lo que es incapaz de evolucionar. Frente a este, el héroe, aunque se presenta desde el principio caracterizado con determinados rasgos y virtudes que lo definen como héroe prácticamente desde su nacimiento, sin embargo, a menudo no son suficientes para garantizar el cumplimiento de su misión, sino que necesita de la ayuda de los dioses o de algún mortal, que le proporcionen algún tipo de ayuda, en forma de armas o consejos, para vencer a su terrible enemigo, como es el caso de Jasón, que solo pudo hacerse con el vellocino gracias a la magia de Medea, o de Perseo, que sin la información o la ayuda de un buen número de dioses difícilmente habría vencido a la Gorgona.

En esta carrera de obstáculos que constituye la esencia de la aventura del héroe videolúdico, el jugador que encarna la figura del héroe habrá de vencer a oponentes cada vez más peligrosos y difíciles, normalmente manejados por la inteligencia artificial. Estos se suelen presentar como razas de criaturas muy numerosas, dentro de las cuales se establece una especie de gradación en cuanto al nivel de dificultad —o de maldad— se refiere, que culmina en una criatura, el *final boss*, la más poderosa de todas, cuya derrota por parte del héroe es imprescindible para que este pueda alcanzar sus objetivos en el juego y pueda

51. Macías Villalobos (2021: 333-334). No obstante, con los avances en la inteligencia artificial en los videojuegos, los enemigos a veces pueden mostrar comportamientos impredecibles.

“pasar de nivel”, pues esta poderosa criatura suele situarse al final de una etapa o nivel de juego⁵².

A este respecto, frente a lo que sucedía en el mito, donde lo habitual era que los monstruos se presentaran como criaturas únicas y singulares (como el caso del Minotauro, el león de Nemea, la Quimera o la Esfinge) o, como mucho, formando un grupo reducido de criaturas (normalmente en número de tres, como las Gorgonas, a saber, Esteno, Euriale y Medusa, las dos primeras inmortales y la última, mortal)⁵³, en el videojuego solo el *final boss*, o algunos otros tipos de *bosses*, suelen ser criaturas singulares, portadoras de armas o poseedoras de poderes muy superiores al resto de integrantes, mucho más numerosos, de la raza a la que pertenecen⁵⁴.

Así, en la saga de *God of War*, frente al carácter único del Cerbero clásico, el perro guardián de las puertas del Hades, hay toda una raza de perros infernales, constituida por criaturas tales como el Criador de Cerbero, las Semillas de Cerbero, los Cerberos Salvajes, los Cerberos Mestizos y los Cerberos del Hades, entre otros, a cada cual más poderoso. Estos formarían las razas o especies de cerberos comunes, mientras que los cerberos más poderosos o *bosses* son el Cerbero Mole y el Criador de Cerberos del Hades, sin duda el más poderoso de todas las razas de cerberos, que Kratos encontrará al final de *God of War III*, cuando el héroe desciende de nuevo al inframundo para romper la “Cadena del Equilibrio” (una enorme cadena que conecta el Inframundo y el Monte Olimpo por cada uno de sus extremos, y cuya función es garantizar el equilibrio del mundo), en cuya base se encuentra este terrible monstruo⁵⁵.

De otro lado, en la aventura videolúdica, como ya sucediera en el mito, para que el héroe pueda alcanzar sus objetivos debe penetrar en el espacio ocupado por el monstruo, sea este un espacio cercano al habitado por las comunidades humanas o sea un espacio lejano, remoto o marginal, como el Inframundo o los confines del mundo conocido. En muchos de estos casos, como en el mito clásico, el monstruo desempeña la función de guardián⁵⁶ de un tesoro, de un arma o

52. Son por lo general más fuertes que otros antagonistas con los que se ha enfrentado el jugador y para derrotarlos se exige un buen conocimiento de la mecánica del juego. El enfrentamiento con un *boss* se denomina *boss battle* o *boss fight* y suele suponer el clímax de una determinada parte del juego, normalmente el final de un nivel o partida. Dentro de la categoría de los *bosses* o jefes se distinguen, entre otros, el *miniboss*, el *superboss* y el *final boss*, siendo este último el principal antagonista del juego y cuya derrota significa la conclusión positiva de la partida, [https://wikivisually.com/wiki/Boss_\(video_games\)](https://wikivisually.com/wiki/Boss_(video_games))

53. En número de tres también se presentaban criaturas del mito clásico tan conocidas como las Sirenas, las Harpías, los Ciclopes y los Hecatónquiros.

54. A este respecto, en el mito clásico son pocas las razas monstruosas integradas por un número indeterminado de individuos, algo que sucedía, por ejemplo, con los grifos o las aves del Estínfalo.

55. Véase <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Cerberos>

56. Función de guardián tienen en el mito clásico el dragón, hijo de Forcis y Zeto (o de Tifón y Equidna), que junto a las Hespérides vigila el jardín donde crecían las manzanas de oro, que eran el regalo que

de un poder que el héroe debe adquirir para completar sus objetivos y el nivel del juego en el que se encuentra. Así, en *God of War II*, Kratos tendrá que entrar en el Templo de los Hados, custodiado por las Hermanas del Destino, las tres Parcas o Moiras⁵⁷ de la mitología griega, para poder tomar el control de Hilo y retroceder en el tiempo al momento en que Zeus lo mató⁵⁸. Asimismo, se dirigirá al Desierto de las Almas Perdidas, un espacio desolado que ocupa una gran parte de Grecia, habitado por los minotauros y las sirenas, a tres de las cuales Kratos tendrá que matar para poder atravesarlo y llegar hasta el Titán Crono que lleva en su espalda el Templo de Pandora, donde se guarda un arma muy poderosa que el héroe tiene que conseguir, la Caja de Pandora⁵⁹.

Aunque, por lo que hemos dicho hasta ahora, es evidente que los desarrolladores de videojuegos se permiten a menudo muchas libertades al caracterizar a los monstruos antagonistas del héroe, en los juegos de temática mitológica es habitual que las criaturas representadas guarden ciertas semejanzas con sus modelos o arquetipos del mito clásico, de forma que para cualquier jugador mínimamente familiarizado con este resultan rápidamente reconocibles. Así, en la saga *God of War* los sátiros conservan su apariencia clásica de seres mitad hombre, mitad cabra, a saber, piernas, brazos y cabeza de cabra y el resto humano⁶⁰. Los minotauros que aparecen en el juego, en cambio, sí presentan más diferencias, puesto que, mientras que en el mito clásico presentan cabeza de toro y el resto del cuerpo completamente humano, en el juego son más bien toros antropomórficos, pues casi todos sus rasgos pertenecen al animal (de hecho, atacan corneando, como cualquier toro, y se desplazan de manera bípeda sobre sus dos patas traseras), siendo sus manos y su torso básicamente humanos⁶¹. Sin embargo, a pesar de estas pequeñas diferencias, cualquier jugador identifica inmediatamente a esta criatura con su arquetipo clásico. Por su parte, los cíclopes, que en el juego constituyen toda una raza, son reconocibles, como su congénere clásico, por su gran tamaño y un único ojo en la frente. En fin, en *Assassin's Creed Odyssey* encontramos a la Esfinge, criatura híbrida, en parte águila, león, serpiente y ser humano, y, por tanto, muy similar a su modelo clásico, que, como este, formula al jugador una serie de preguntas. Este morirá si no es capaz de responderlas correctamente⁶².

la Tierra había hecho a Hera con motivo de su boda con Zeus; o el dragón encargado de custodiar el vellocino de oro en la Cólquide; o, en fin, Cerbero, que impedía la entrada al Inframundo a los vivos, pero sobre todo la salida a los muertos.

57. Las Parcas o Moiras, personificación del destino, eran tres hermanas, Átropo, Cloto y Láquesis, que regulaban la existencia de cada ser humano desde el nacimiento hasta la muerte, con ayuda de un hilo, que la primera hilaba, la segunda enrollaba y la tercera cortaba cuando llegaba el fin de la vida del individuo (Grimal, 1984: 364, s. v. Parcas).

58. Véase https://godofwar.fandom.com/es/wiki/templo_de_los_hados

59. Véase https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Desierto_de_las_Almas_Perdidas

60. Véase <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Sátiros>

61. Véase <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Minotauros>

62. Véase <https://bit.ly/3vhXVpp>

Si la mecánica del juego aquí descrita plantea la lucha entre el héroe y el monstruo como el eterno conflicto entre el bien y el mal, o como el conflicto entre la normalidad, encarnada por el héroe, y la anormalidad, representada por el monstruo, por constituir este una violación de las leyes sociales y de la naturaleza, según las tesis de Foucault⁶³, o, quizás, siguiendo la interpretación que ciertos psicoanalistas, como Debbie Felton⁶⁴, daban del mito griego, como la lucha del orden y de la razón, representados por el héroe, contra el monstruo, encarnación del caos o del poder de lo irracional, otras interpretaciones interesantes se han dado también últimamente desde los estudios poscoloniales⁶⁵. En concreto, Ross Clare⁶⁶ ha aplicado los postulados de tales estudios al análisis del videojuego *Titan Quest*, comentado más arriba. En opinión de Clare, el punto de partida sería la consideración de los clásicos y del clasicismo, en particular, del legado de la Grecia clásica, como el coto privado de una élite que usaba su conocimiento de la Antigüedad para mantener su poder sobre el resto de la sociedad. A partir de ahí, Clare analiza ciertos detalles del viaje del héroe, griego por supuesto, que protagoniza el juego, quien, partiendo de Grecia, se dirige primero a Egipto y luego a "Oriente", denominación genérica que comprende culturas tan diversas como Babilonia, Tíbet o China. Para Clare, el mero hecho de que el héroe sea un griego que liberará, primero su patria y luego a los pueblos oprimidos de Oriente del ataque de hordas de monstruos ávidos de sangre humana, ya sería un indicio de una visión "colonialista". Indicaría la superioridad del mundo occidental sobre un incivilizado y genérico Oriente, que ha de esperar la llegada del héroe salvador griego para librarse de la amenaza de los monstruos liberados por los Telquines, lo cual confirmaría la idea de que este Oriente dibujado en el juego no es capaz de gobernarse a sí mismo⁶⁷.

Esta visión se vería reforzada por el hecho de que, mientras que los monstruos a los que el héroe se enfrenta en suelo griego son perfectamente reconocibles —pues son básicamente monstruos del mito clásico, aunque presentados en forma de hordas (cíclopes, ménades y sátiros)—, los monstruos que encuentra en Oriente están menos definidos, como es el caso del monstruo denominado "Araña Tropical", que el héroe se encuentra por primera vez en los Jardines de Babilonia. Esta criatura no es ni egipcia ni babilonia, sino simplemente "exótica"⁶⁸.

63. Foucault (2001: 57-58).

64. Felton (2012: 103).

65. Según Clare (2020: 142), el poscolonialismo se refiere a la crítica a los temas e ideologías que tienen su origen en la época colonial, es decir, en el momento en que la Europa occidental creó sus colonias; o, siguiendo a Rao (2015: 271), sería un "concepto ideológico" mediante el cual se entra en confrontación directa con el pasado colonial y las ideologías que lo sustentan.

66. Clare (2020: 141-155).

67. Clare (2020: 151).

68. Clare (2020: 151).

El hecho de que el paso de un territorio a otro se haga a través de unos “portales” implica la existencia de una *boundary notion* o “noción de límite”⁶⁹, es decir, de límites geográficos diferenciadores entre el Este y el Oeste, lo cual reforzaría la idea poscolonial de sometimiento de unos territorios a otros. La vívida descripción que en el juego se hace de Grecia frente a la monotonía de Egipto, donde el héroe encontrará ejércitos de momias, escorpiones gigantes y escarabajos, incidirían también en la idea de la superioridad de Grecia, del mundo occidental, frente a Oriente⁷⁰. Por último, el éxito final del héroe, que consigue derrotar a los tres Telquines y al terrible Tifón, y que llevará a Zeus a afirmar que, tras esta épica victoria, los hombres están preparados para convertirse en dueños de su propio destino, lo interpreta Clare⁷¹ en el sentido de que el héroe, encarnado por el jugador, libera al mundo de la superstición, representada evidentemente por todos los monstruos a los que derrota. Esto tendría que ver con uno de los rasgos más característicos del mundo griego, y por ende de la cultura occidental, frente a los no griegos —representado en el juego por ese Oriente difuso ya mencionado—, la visión racional del mundo propia de los occidentales, entendida como un invento griego⁷². Esto, según Clare, recuerda mucho a la ideología colonial⁷³.

A este respecto, parece adecuada la interpretación que Clare hace de *Titan Quest*, pues es evidente que, en muchos de los juegos de temática mitológica, la acción del héroe contra los monstruos transmite en última instancia una visión “occidental” del mundo, en la que solo la acción del héroe venido de Grecia, como garante del orden y la racionalidad, es capaz de liberar ese Oriente desdibujado del juego, amenazado por hordas de monstruos, que representan la superstición y el dominio de las fuerzas del caos, la oscuridad y lo irracional.

3. A MODO DE CONCLUSIÓN

En los videojuegos de temática mitológica, cuando el jugador encarna en la videoconsola la personalidad del héroe, se sumerge en un mundo paralelo en el

69. Clare (2020: 150).

70. Clare (2020: 150).

71. Clare (2020: 152).

72. “Un elemento fundamental de la identidad occidental, a diferencia de otras culturas, es la afirmación de que Occidente tiene una cosmovisión racional, entendida como una invención griega. La mayoría de los historiadores de la cultura occidental han defendido con firmeza que la razón se descubrió primera y únicamente en la antigua Grecia. Esta afirmación, aunque haya sido cuestionada y matizada a menudo, aparece en casi todas las historias del pensamiento occidental” (Heit, 2006: 732-733; traducción propia). (“A central aspect of Western identity, as distinct from other cultures, is the claim that the West has a rational worldview, understood as a Greek invention. Most historians of Western culture firmly maintained that reason was first, and only, discovered in Ancient Greece. This claim, although quite often challenged and modified, is made in almost every history of Western thought”).

73. Clare (2020: 152).

que reproduce el mismo esquema narrativo del mito clásico: el viaje épico que permitirá al héroe alcanzar o consolidar su condición heroica, para lo cual habrá de enfrentarse y derrotar a monstruos cada vez más poderosos, que se suelen presentar en forma de razas, especies y hordas, cuyo poder se basa sobre todo en el número, y no solo en las armas que portan. Estas criaturas, normalmente híbridas, se definen como monstruosas ante todo por su apariencia externa, como sucedía en el mito clásico, donde la mera visión del monstruo era anuncio de los desastres por venir y, por tanto, fuente de angustia y terror para el hombre.

En el videojuego, además, es habitual que la morfología de tales criaturas recuerde, aunque sea vagamente, a los arquetipos clásicos a los que remiten, si bien son frecuentes también los constructos artificiales, absolutamente inventados, cuando se trata de caracterizar a criaturas que suponen una especial amenaza y cuya derrota, además, puede reportar grandes ventajas al héroe.

Como soporte visual que es, el objetivo fundamental de los desarrolladores de videojuegos, aprovechando los avances de la tecnología, es ante todo mostrar al jugador escenarios y criaturas hiperrealistas, pero desprovistas del aura de misterio que caracterizaba al monstruo en su contexto mítico y cultural original.

Asimismo, lo que permite que los monstruos y héroes clásicos puedan integrarse sin problemas en los medios de la cultura popular de masas es precisamente su facilidad para desligarse de sus contextos originales e integrarse en los nuevos formatos, quizás por representar arquetipos culturales válidos en contextos socioculturales muy diferentes. Pero, si esto se hace de manera apresurada, se corre el riesgo de que la criatura así adaptada pierda su antiguo significado y se convierta en un mero oponente, uno más de las huestes de malvados a los que liquidar.

Por último, siguiendo los postulados de los estudios poscoloniales, en el videojuego lo monstruoso, representante del caos, de la sinrazón y de la superstición y encarnado en hordas de monstruos crueles y sanguinarios, imposibles de adscribir a una civilización determinada —frente a los monstruos “familiares”, vinculados al mito clásico, que el héroe derrota en sus primeros encuentros en tierras de la Hélade—, se sitúa en los confines orientales del mundo y su derrota, desde esquemas eurocéntricos, solo es posible a manos de un héroe salido de Grecia, como representación de la superioridad de la cultura occidental.

BIBLIOGRAFÍA

- CAMPBELL, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, traducción de Luisa Josefina Hernández, México, FCE.
- CLARE, Ross (2020): “Postcolonial play in Ancient World computer role-playing games”, en Christian Rollinger (ed.), *Classical Antiquity in Video Games: Playing with the Ancient World*, Londres/Nueva York, Bloomsbury, pp. 141-155.

- COHEN, Jeffrey Jerome (1996): "Monster culture (seven theses)", en Jeffrey J. Cohen (ed.), *Monster Theory: Reading Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, pp. 3-25.
- FELTON, Debbie (2012): "Rejecting and embracing the monstrous in ancient Greece and Rome", en Asa Simon Mittman y Peter J. Dendle (eds.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*, Farnham, Ashgate, pp. 103-131.
- FORCELLINI, Egidio (1858-1875): *Totius latinitatis lexicon opera et studio Aegidii Forcellini lucubratum*, Prati, Typis Aldinianis-Aldina Edente, <http://lexica.linguax.com/forc.php>
- FOUCAULT, Michel (2001): *Los anormales. Curso del Collège de France (1974-1975)*, editado por Valerio Marchetti y Antonella Salomoni, traducción Horacio Pons, Madrid, Akal.
- GLOYN, Liz (2020): *Tracking Classical Monsters in Popular Culture*, Londres/Nueva York, Bloomsbury.
- GÓMEZ ESPELOSÍN, Francisco José (1997): "Paradoxografía e historiografía helenística", en Rafael Urías Martínez, Francisco J. Presedo Velo, Patricio Guinea Díaz y Juan Manuel Cortés Copete (eds.), *Chaire: homenaje al profesor Fernández Gascó*, Sevilla, Scriptorium, pp. 275-283.
- GRIMAL, Pierre (1981): *Diccionario de mitología griega y romana*, traducción de Francisco Payarols, Barcelona, Paidós.
- HEIT, Helmut (2006): "Western identity, barbarians and the inheritance of Greek universalism", *European Legacy*, vol. 10, n.º 7, pp. 725-739.
- HERRERO FERRIO, Dolores Paloma (2016): "La gárgola en el mundo hispano bajomedieval", *Revista Digital de Iconografía Medieval*, vol. 3, n.º 16, pp. 67-99.
- JOHNSON, Anne W. (2017): "Nombrando a los monstruos en zonas de fricción: reflexiones antropológicas sobre sufrimiento social y responsabilidad", *Alteridades*, vol. 27, n.º 54, pp. 27-39.
- KAPPLER, Claude (1980): *Monstres, démons et merveilles à la fin du Moyen Âge*, Paris, Payot.
- MACÍAS VILLALOBOS, Cristóbal (2021): "Seres híbridos del mito clásico y videojuegos", *Ágora. Estudios Clásicos em Debate*, n.º 23, pp. 331-352.
- MARTÍN ALCÁZAR, Juan Francisco y RODRÍGUEZ, Gerardo (2015): "Entre la huida y el seguimiento. Monstruos como modelos iconográficos de la Edad Media a través del videojuego", en César San Nicolás Romera y Miguel Ángel Nicolás Ojeda, *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico*, Mar del Plata, Universidad de Mar del Plata, pp. 11-40.
- MAURY, Alfred (2019): *Le symbolisme des animaux au Moyen Âge. Sociologie des représentations animalières dans la culture médiévale*, París, Books on Demand.
- MITTMAN, Asa Simon (2012): "Introduction: The impact of monsters and monster studies", en Asa Simon Mittman y Peter J. Dendle (eds.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*, Farnham, Ashgate, pp. 1-14.
- MORALES MUÑIZ, M.^a Dolores-Carmen (1996): "El simbolismo animal en la cultura medieval", *Espacio, Tiempo y Forma, Serie III, Hª Medieval*, n.º 9, pp. 229-255.
- PAJÓN LEYRA, Irene (2011): *Entre ciencia y maravilla. El género literario de la paradoxografía griega*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza.
- PERALES, Jaime (2014): "Godzilla: una breve historia", *Letras Libres*, <https://bit.ly/3hclYoN>
- RAO, Rahul (2015): "Postcolonialism", en Michael Freeden, Lyman Tower Sargent y Marc Stears (eds.), *The Oxford Handbook of Political Ideologies*, Oxford, Oxford University Press, pp. 271-289.
- ROMÁN BRAVO, José (trad.) (2001): *Terencio. Comedias*, Madrid, Cátedra.
- WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (2012): "Invisible monsters: Vision, horror, and contemporary culture", en Asa Simon Mittman y Peter J. Dendle (eds.), *The Ashgate Research Companion to Monsters and the Monstrous*, Farnham, Ashgate, pp. 275-289.
- (ed.) (2020): *The Monster Theory Reader*, Minneapolis, University of Minneapolis Press.