

EL MONOMITO EN EL VIDEOJUEGO

EL "VIAJE DEL HÉROE" EN LAS AVENTURAS
GRÁFICAS DE LUCASARTS



VICENTE FONTÁN NOWELL

TUTORA: M^a ÁNGELES MARTÍNEZ GARCÍA

COTUTOR: VÍCTOR HERNÁNDEZ-SANTAOLLALLA

MÁSTER EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

SEPTIEMBRE 2016

ÍNDICE

1. RESUMEN.....	7
2. PALABRAS CLAVE.....	7
3. INTRODUCCIÓN.....	8
4. MARCO TEÓRICO.....	10
4.1 MITO Y HÉROE.....	10
4.1.1 MITO.....	10
4.1.1.1 EL MITO COMO SISTEMA.....	11
4.1.1.2 EL MITO A LO LARGO DE LA HISTORIA..	14
4.1.1.3 FUNCIONES DEL MITO.....	16
4.1.2 HÉROE.....	19
4.1.3 MONOMITO O “VIAJE DEL HÉROE”.....	27
4.1.3.1 ETAPAS DEL MONOMITO.....	28
A. PARTIDA.....	28
B. INICIACIÓN.....	30
C. REGRESO.....	32
4.1.3.2 REVISIONES DEL MONOMITO.....	36
4.2 VIDEOJUEGOS.....	42
4.1.1 JUEGO.....	42
4.1.2 VIDEOJUEGO.....	45
5. OBJETIVOS E HIPÓTESIS.....	52
6. METODOLOGÍA.....	54
7. RESULTADOS.....	59
7.1 PARTIDA.....	59
7.2 INICIACIÓN.....	70
7.3 REGRESO.....	81
8. DISCUSIÓN.....	92
9. CONCLUSIONES.....	100
10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	105

1. RESUMEN

En esta investigación se trata de identificar si las aventuras que viven los protagonistas de videojuegos guardan similitudes con los mitos heroicos clásicos. Para extraer los elementos más definitorios de los mitos se han revisado los trabajos de diversos estudiosos de este campo, principalmente aquellos que han enfocado su atención en los héroes mitológicos. De este modo llegamos a Joseph Campbell y su obra *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito* (2012 - título original: *The Hero with a Thousand Faces*, 1949). En ella, el mitólogo estadounidense estudia diversos relatos clásicos y extrae una ruta de diecisiete episodios, cuyo contenido describe y ejemplifica, y que en principio se cumple en todos los mitos protagonizados por algún héroe o heroína. Esta teoría recibe el nombre de “monomito”, aunque se conoce popularmente como “viaje del héroe” (Hero’s Journey). Posteriormente, diferentes autores han revisado el trabajo de Campbell, han avalado su validez y han introducido diversas modificaciones de cara a adaptar el “monomito” a relatos actuales o a otros campos, como puede ser el cine.

El patrón establecido por Campbell se presenta como un instrumento óptimo para evaluar si las aventuras que viven los personajes en los videojuegos se asemejan a las transmitidas en los mitos. Por otro lado, la inmensa cantidad de videojuegos que han sido publicados, aun siendo un medio relativamente joven, nos obliga a determinar un corpus concreto y abarcable. Para ello hemos seleccionado un tipo de videojuegos en los que el aspecto narrativo es de crucial importancia, las aventuras gráficas, y más precisamente las publicadas por la desarrolladora LucasArts, quedando un total de once videojuegos para analizar. Puesto que no existe una versión del “viaje del héroe” adaptada a los videojuegos, se aplicará el patrón original de Campbell. Los resultados y conclusiones extraídas no serán aplicables a todos los géneros de videojuegos existentes, pero son un primer paso en el establecimiento de vínculos entre los relatos mitológicos y los videojuegos, pretenden sentar una base para futuras investigaciones al respecto.

2. PALABRAS CLAVE

Mito, héroe, videojuegos, monomito, aventura gráfica, viaje del héroe.

3. INTRODUCCIÓN

Durante un amplio periodo de tiempo los mitos han sido un instrumento de vital importancia para la humanidad. Antes de la aparición del cualquier tipo de conocimiento empírico los relatos míticos ofrecían una explicación de todo aquello que rodeaba al ser humano; incluso hoy en día, contenidos en las religiones, ofrecen respuestas sobre todo tipo de realidades al margen de las que ofrece la ciencia. No obstante, a lo largo de la historia moderna la sociedad ha tendido, salvo excepciones, a reducir el valor de los mitos, hasta el punto de que en periodos como la Ilustración se negaba sistemáticamente la utilidad o validez de cualquier conocimiento extraído de este tipo de relatos. Si bien las explicaciones derivadas de los mitos no cumplían con los criterios exigidos por la lógica y la razón, negar su utilidad o función social ha sido ampliamente discutido por distintos filósofos y humanistas a lo largo del tiempo. Aquellos investigadores que han centrado sus estudios en la mitología han identificado diversas funciones que esta cumplía para la sociedad arcaica. Entre estas funciones destacan: la búsqueda de sentido a distintas realidades humanas, servir como un mecanismo para entender y adaptarse el entorno y la transmisión de modelos de conducta. Además, han defendido que algunas de estas funciones perduran en los mitos de la sociedad moderna.

Respecto a los mitos heroicos, los cuales son un elemento central del trabajo, la función más significativa es esta última, relativa a la transmisión de modelos de conducta. Los héroes mitológicos eran admirados, imitados e incluso adorados por la sociedad, al igual que siguen siéndolo, en cierto modo, todo tipo de héroes modernos: iconos políticos, religiosos o espirituales, e incluso deportistas. En un principio, este tipo de relatos se transmitía de forma oral para dar el salto, posteriormente, al soporte escrito, convirtiéndose en un tema recurrente en el inicio de la literatura, y como ejemplo tenemos las distintas obras de Homero. Las historias y figuras mitológicas han influido en la producción narrativa hasta la actualidad, configurando arquetipos que han sido utilizados por un sinnúmero de autores y que, como veremos, incluso darían el salto a otros formatos como el cine, entre otros campos. De este modo, los protagonistas de las grandes producciones de Hollywood guardan cierta semejanza con los héroes que conformaban la mitología griega varios siglos antes de Cristo, y tanto unos como otros han transmitido ciertos valores a la sociedad.

El objetivo de este trabajo es tomar el arquetipo del monomito o “viaje del héroe”, modelo definido por el mitólogo Joseph Campbell, y comprobar si en un medio como es el videojuego, a través de del cual también se transmiten relatos, se ha adoptado de igual manera que en la literatura o el cine. Para ello analizaremos una serie de títulos determinados y expondremos las conclusiones que derivarán de dicho análisis. Comprobaremos si las aventuras de los personajes de videojuegos se han visto influenciadas por las de los héroes mitológicos, o si por el contrario, estos patrones no se han perpetuado en este formato. También veremos si los protagonistas de los títulos seleccionados son depositarios de una serie de valores al igual que lo eran las figuras míticas en la antigüedad. Es decir, se constatará si ciertas manifestaciones derivadas del mito siguen teniendo cierta utilidad a pesar de que, como hemos mencionado, en ciertos periodos de la historia se le negara cualquier tipo de validez.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 MITO Y HÉROE

4.1.1 MITO

Antes de tratar al héroe mitológico se hace imprescindible abordar al mito en sí, ya que es de donde proviene y prolifera esta figura y en el cual se desarrollan las características heroicas que perduran incluso en los héroes de relatos actuales. Nos topamos aquí con la primera dificultad, ya que el mito es “una realidad cultural extremadamente compleja, que puede abordarse e interpretarse en perspectivas múltiples y complementarias” (Eliade, 1968, p. 18). En efecto, el mito ha sido observado y estudiado extensamente por diversas disciplinas, como la antropología, la semiótica, la filosofía y un largo etcétera. Tanto es así que los profesionales especializados en el estudio de los mitos desde cualquiera de estas perspectivas son denominados hoy en día mitólogos o mitólogas. Sin embargo, y a pesar de haber sido ampliamente investigado, la tarea de aportar una definición del mito aceptada de forma unánime se les ha resistido a todas estas disciplinas, lo cual se debe principalmente a su inconsistencia, característica que Duch (1998, p. 50) describe como el hecho de que siempre se le pueden añadir nuevos elementos, matices, modulaciones, lo cual significa que el mito se encuentra constantemente sometido a inacabables procesos de metamorfosis y transformación. De este modo, definir la realidad variable que es el mito “supone contradecir la plurivocidad constitutiva del mito, su propia esencia múltiple” (Martínez, 2006, p. 42).

Por otro lado, que no exista una definición definitiva del mito no quiere decir que no se haya intentado llegar a ella y que todo lo apuntado al respecto deba desecharse. Distintos investigadores de los ámbitos antes mencionados han ofrecido concreciones del término que, aun no pudiéndose aceptar como universales, han introducido elementos en torno al mito que merecen nuestra atención. Por ejemplo, inmediatamente después de aclarar que el mito era una realidad compleja, como hemos citado anteriormente, Eliade (1968, p.18) elaboraba una definición relativamente extensa que culminaba de esta manera: “Es, pues, siempre el relato de una «creación»: se narra cómo algo ha sido producido”. Dejando de lado, al menos momentáneamente, el contenido sobre el que versan los mitos, recogemos aquí la afirmación de que el mito, en efecto, es un relato. El propio origen de la palabra

ya nos lo indica: mito proviene del griego *mythos*, y significa palabra, cuento, relato o historia. Aceptando entonces este hecho, podemos acudir a otras disciplinas para conocer que el mito, como relato, está sometido a ciertas reglas y presenta cierta estructura. Así lo anticipa el semiólogo francés Roland Barthes (1990, p. 164) al asegurar que nadie puede combinar (producir) un relato sin referirse a un sistema implícito de unidades y reglas.

4.1.1.1 EL MITO COMO SISTEMA

Desde una perspectiva semiótica podemos entender cómo funciona el mito y qué unidades lo conforman. Barthes dedicó textos enfocados específicamente al estudio del mito, que fueron recogidos en el libro *Mythologies*, cuya primera edición data de 1957. Por aquel entonces, el semiólogo consideraba el mito como “un habla elegida por la historia: no surge de la «naturaleza» de las cosas”¹ y que

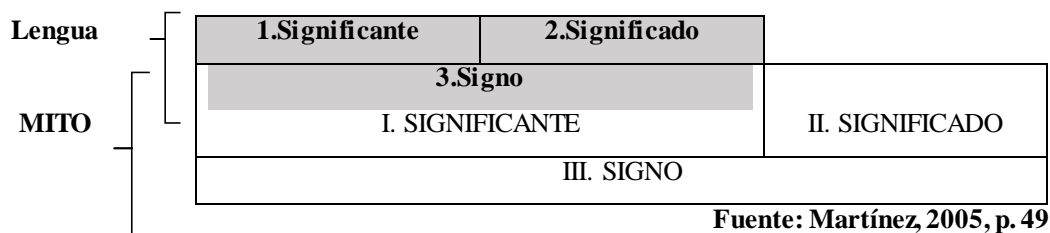
este habla es un mensaje y, por lo tanto, no necesariamente debe ser oral; puede estar formada de escrituras y representaciones: el discurso escrito, así como la fotografía, el cine, el reportaje, el deporte, los espectáculos, la publicidad, todo puede servir de soporte para el habla mítica (Barthes, 1999, p. 108).

De esta manera explicaba que el mito era una creación del ser humano, un mensaje a través del cual expresaba ideas o pensamientos, y, por otro lado, que este mensaje podía ser transmitido a través de soportes muy diversos, como los que enumera y entre los que, como veremos más adelante, podemos incluir al videojuego. Pero destaca, por encima de “lo que desde ya sabemos plantear como fundamental es que el mito constituye un sistema de comunicación, un mensaje” (*Ibidem*, p. 108). Posteriormente, describe que el mito como sistema, es “particular por cuanto se edifica a partir de una cadena semiológica que existe previamente: es un sistema semiológico segundo” (*Ibidem*, p. 111) y lo representa gráficamente de la siguiente manera (Tabla 1):

¹ Barthes (1990, p. 22) define *habla* como “un acto individual de selección y actualización; está constituida, ante todo, por «las combinaciones gracias a las cuales el sujeto hablante puede utilizar el código del lenguaje para expresar su pensamiento personal» (podría llamarse *discurso* a esta habla extendida)”

Tabla 1:

El mito como sistema semiológico segundo



Expondremos ahora de forma sumaria cómo Barthes explica en las páginas posteriores (*Ibidem*, p. 112-123) el funcionamiento y la composición de un sistema semiológico segundo. Podemos ver en el esquema cómo el mito se nutre de un primer sistema semiológico ya existente y lo emplea como “lenguaje objeto” en términos de Barthes. Es decir, este primer sistema, que el autor apunta como “Lengua”, pero aclara que puede ser cualquiera de los soportes en los que un mito puede expresarse², para el mito aporta solo el significante. Si bien, este significante presenta dos facetas: por una parte, es el signo de la lengua, producto del proceso de significación entre significante y significado. Este signo, término final del primer sistema, Barthes lo denomina como *sentido* y está lleno, presenta ya cierta riqueza y está dotado de una racionalidad suficiente. Por otro lado, el significante en el plano del mito es algo vacío y lo denomina como *forma*. Esta parasita al sentido, no lo suprime pero lo empobrece, lo somete, se sirve de él. El significante mítico es, pues, producto del enlace entre *sentido* y *forma*, en palabras de Barthes (1999, p. 117), “la forma aparece en él vacía pero presente, el sentido aparece ausente y sin embargo lleno”.

Por otra parte, tenemos el significado del mito, que Barthes nombra como *concepto* e indica que es histórico e intencional, que es el móvil que hace proferir el mito. Este concepto no es algo abstracto, es un saber confuso, formado por asociaciones débiles e ilimitadas. Debe destacarse que el concepto mítico dispone de ilimitados significantes mediante los cuales puede presentarse. Esto conlleva que el concepto o significado sea cuantitativamente más pobre que el significante. Así lo resume Barthes (1999, p. 114): forma y concepto, pobreza y riqueza están en proporción inversa: a la pobreza cualitativa de la forma, depositaría de un sentido disminuido, corresponde la riqueza de un concepto abierto a toda la historia; a la abundancia cuantitativa de las formas corresponde un

² Los enumeramos previamente: fotografía, pintura, cine, cartel, rito o la misma lengua. Todo sistema de comunicación primero, o de primer nivel, podría servir al mito como *lenguaje objeto*.

número pequeño de conceptos. Además, señala también que el concepto mítico por su carácter no es fijo, puede crearse, alterarse, e incluso ser suprimido, al ser histórico está a merced de la misma historia y de la intencionalidad. Esta mutabilidad del mito ya se mencionaba anteriormente cuando se aludía a su inconsistencia.

Queda entonces un elemento de la tabla por tratar, y es el del signo. Este es producto de la asociación entre significante (*forma*) y significado (*concepto*). Barthes (1999, p. 115) nombra este vínculo como *significación* o el mito mismo, y establece que su producto es el único que se muestra de una manera plena y suficiente, es el único que se consume efectivamente. El autor destaca que los dos primeros términos que lo componen son manifiestos, eso sí, de distinta manera. Mientras que la *forma* se manifiesta de manera espacial según la materia que tome: literal si toma a la lengua, lineal si es oral... el *concepto* es global, es una condensación de un saber. Hablamos ya únicamente de *forma*, debido a que el mito es una “palabra robada y devuelta”, el concepto deforma el *sentido*, no lo suprime totalmente, aprovecha este significante ambiguo “intelectivo e imaginario, arbitrario y natural”, pero se vale de él y lo convierte en *forma*, lo vacía en cierto modo, para introducir en él un nuevo significado, sin abolir totalmente el significado del primer sistema semiológico contenido en el sistema segundo del mito.

Por último, en este sistema semiológico segundo del mito la significación nunca es completamente arbitraria, siempre se da mediante alguna dosis de analogía. Es la historia la que provee analogías a su forma. La motivación es elegida entre otras posibles. Con todos los elementos descritos, la lectura del mito, su desciframiento, está condicionada por la duplicidad del significante y dependerá de si nos centramos sobre el significante vacío, el significante lleno o el significante como un todo inextricable.

Las dos primeras maneras de situarse son de orden estático, analítico; destruyen el mito, ya sea pregonando su intención, ya sea desenmascarándola. La primera es cínica, la segunda es desmitificante. La tercera forma es dinámica, consume el mito según los fines propios de su estructura: el lector vive el mito a la manera de una historia a la vez verdadera e irreal. (Barthes, 1999, p. 120)

Dejando a un lado ya la perspectiva semiótica del mito, pasamos ahora a observar brevemente el mito a lo largo de la historia y cuales han sido a lo largo de su existencia, y en cierto modo siguen siendo, las funciones del mito.

4.1.1.2 EL MITO A LO LARGO DE LA HISTORIA

Antes de entrar a recoger qué funciones sociales pueden extraerse del mito parece necesario hacer una panorámica, aunque sea reducida, de la concepción del mito a lo largo de la historia, para así comprender que este fenómeno no siempre ha gozado de la misma aceptación, prestigio o validez entre la sociedad.

Los orígenes del mito son algo difusos, las investigaciones señalan a la civilización babilónica como la fuente más probable de la producción mítica, así lo recoge Rank (1981, p. 10), pero apunta que es probable que estos relatos no irradian desde un punto único, sino que viajaran y atravesaran toda la superficie habitada del globo. Duch (1998, p. 13) asegura que se puede comprobar la existencia de mitos en todos los tiempos y en todas las sociedades humanas, desde las menos evolucionadas hasta las que han alcanzado el desarrollo científico-tecnológico más sofisticado. Podríamos asegurar entonces que, en efecto, el mito acompaña al hombre desde tiempos primitivos, pero su relación con este no ha sido siempre la misma.

La historia occidental ha estado dominada (y, posiblemente, aún lo está) en amplias secuencias de su desarrollo por contraposiciones irreductibles como, por ejemplo, *mythos-logos*, *imagen-concepto*, *ciencia-sabiduría*, *ilustración-romanticismo*, *fe-razón*, *ciencia-técnica* [...] que no se relacionaban por vía de complicación, sino de negación: la negación del *mythos* era la condición de posibilidad del *logos*, y a la inversa. (*Ibidem*, p. 93)

Uno de los sucesos más importantes de la historia modificó en cierto modo al mito, alteró su forma de transmisión y permitió que los relatos míticos se extendiesen y perdurasen en el tiempo. Estamos hablando de la aparición de la escritura que, según Martínez (2006, p. 55), conlleva una crisis fundamental y rompe con la tradición oral de los mitos hasta el momento. Por otra parte, la escritura no trajo únicamente consecuencias negativas al mito y así lo indica Duch (1998, p. 81) cuando asegura que la escritura no supuso la aniquilación del mito sino que permitió que se transformara en lo que históricamente ha sido nuestra cultura. Pero también aclara que la fijación del mito mediante la escritura conlleva, en gran medida, a su racionalización. Una vez por escrito, el mito comenzó a estudiarse, pero sobre todo sufrió modificaciones y algunas sociedades comenzaron a desarrollar las primeras críticas sobre este tipo de relatos. Está documentado que “los griegos fueron los primeros que experimentaron con toda la intensidad posible la

conciencia de extrañez delante del mito” (*Ibidem*, p. 91) y así lo recoge Martínez (2006, pp. 55-56) indicando como presocráticos, sofistas, distinguían ya entre *mythos* y *logos*, y que el mismo Platon consideraba al *mythos* como un modo de acercarse a aquello que se escapa de la razón.

La aparición y extensión del cristianismo conllevó cambios importantes y, principalmente, un fuerte desprestigio, en la concepción del mito en la sociedad a nivel general, a pesar de que esta religión “tal como ha comprendido y vivido en los casi dos milenios de su historia, no puede des-solidarizarse por completo del pensamiento mítico” (Eliade, 1968, p. 182). A pesar de que el relato fundacional de esta religión, la Biblia, cuenta con elementos que parecen haber sido asimilados de mitologías primitivas, principalmente en el Antiguo Testamento; en el Nuevo Testamento, según señala Duch (1998, pp. 104 -107) el mito es rechazado sin contemplaciones ya que se piensa que las enseñanzas transmitidas por los relatos mitológicos se encuentran en radical oposición con el mensaje de Jesús de Nazaret. Además, debido a la influencia del cristianismo en todo Occidente y en las lenguas europeas, la palabra “mito” se impone, a partir del siglo XVI, con el significado de “historia ficticia, fábula”. Un significado que perdura hasta el día de hoy y así podemos verlo en *El Diccionario de la Lengua Española*, cuya segunda acepción de la palabra “mito” es “Historia ficticia o personaje literario o artístico que encarna algún aspecto universal de la condición humana”, en la que, como vemos, perdura la asociación del término con la ficción.

Como vemos, esta visión del mito impuesta por el cristianismo se mantendrá durante varios siglos, si bien, según Martínez (2006, p. 56) en la Edad Media se prestará atención a los mitos, a su poder explicativo y en el Renacimiento los mitos tendrán presencia en muchos ámbitos de la vida del ser humano, ambos periodos no aportan demasiado a la interpretación y la crítica de estos. No será hasta la Modernidad, con la Ilustración cuando el mito recobrará cierto vigor, eso sí no lo hará de forma positiva sino más bien al contrario. Así lo explica Duch (1998, pp. 110 - 112) al señalar que la ilustración al querer racionalizar todos los ámbitos de la existencia humana, toma al mito como aquello que es preciso superar y que, los ilustrados, a pesar de mostrar interés por las costumbres, religiones y sistemas de valores se mostraron críticos con el mito e incluso lo trataron despectivamente. Para los filósofos y científicos ilustrados, mito y religión se oponían directamente a *logos* y razón.

Durante el romanticismo, se rescató en cierto modo al mito, pero en un aspecto más bien estético “Para los pensadores románticos, el retorno a las fuentes míticas libera el sentimiento y la imaginación, que habían sido fuertemente reprimidos por una reflexión filosófica basada primordialmente en la cuantificación y en la verificación” (*Ibídem*, p. 127). Realmente el mito se rehabilita a lo largo del siglo XX y así lo recoge Martínez (2006, pp. 57-58) al señalar que este queda como subsidiario para aquella parcela donde no llega la conciencia racional. Explica que el ser humano del siglo XX se percata de que la ciencia no puede proporcionarle respuesta a todos sus dilemas, y que el reconocimiento de la limitación de la razón hace que se vuelva a otorgar importancia a la consciencia mítica. El ser humano necesita de la complementariedad entre *mythos* y *logos* y que, por consiguiente, mito y razón ya no son términos enfrentados. Además recoge como corrientes como el *simbolismo*, el *funcionalismo* y el *estructuralismo*, los tomados en consideración y estudiados, otorgándole un sentido, estructura y diversas funciones.

4.1.1.3 FUNCIONES DEL MITO

Tras haber visto cómo el mito es una realidad presente desde tiempos primitivos de la humanidad, cabe preguntarse por qué el ser humano necesita al mito, cual es el motivo de su existencia. Esta necesidad enraíza directamente con las funciones del mito, según Martínez (2005, p. 58 - 59) que, además, destaca tres fundamentales: aprehensión por parte del hombre de su entorno, la búsqueda de sentido y el servir de modelo para la conducta humana. Estamos de acuerdo en que estas funciones han sido el motivo por el cual el mito ha perdurado a lo largo del tiempo y así lo indican los distintos estudiosos del mito. Si bien, las funciones nunca han sido claramente diferenciadas y delimitadas, ya que en la realidad interaccionan y se entremezclan las unas con las otras. A continuación trataremos de explicarlas, anticipando que las dos primeras, aprehensión del entorno y búsqueda de sentido, aunque de vital importancia, son en cierto modo secundarias en esta investigación, ya que el interés de este trabajo se centra principalmente en la tercera función: servir de modelo para la conducta humana. En gran medida, estos modelos se han transmitido a través de los héroes mitológicos, en los cuales profundizaremos más adelante.

Que el mito sirva para aprehender el entorno y buscar el sentido quiere decir que el ser humano ha recurrido a los relatos míticos para conocer lo que le rodea y conocerse a sí

mismo, por tanto desempeña una función crucial al ser, posiblemente, el primer mediador entre la humanidad y el conocimiento, “el mito es operativo, porque siempre y en todo lugar, ha sido una forma excelente de *apalabramiento* de la realidad”. (Duch, 1998, p. 14). Esta función es propia de las sociedades primitivas y arcaicas, en las que “el mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, «una historia verdadera», puesto que se refiere siempre a *realidades*” (Eliade, 1968, p. 19). Por el marcado carácter religioso de las sociedades primitivas lo que decían los mitos, al ser sagrado, era tomado como verdadero, y por lo tanto se convertían en una fuente de conocimiento. El mismo Eliade (*Ibidem*, pp. 26-27) afirmaba que, para el ser humano arcaico, conocer los mitos es aprender el secreto del origen de las cosas y, afirmaba que dicho conocimiento acerca de un objeto conllevaba una especie de “poder mágico” sobre ellos, permitía dominarlos. Es decir, el mito explicaba cuál era el origen de todo aquello al alcance del ser humano, y esta explicación, como hemos anticipado, suponía un conocimiento verdadero de su entorno.

Por otro lado el mito ayuda al ser humano arcaico a conocerse a sí mismo y así lo recoge Eliade (*Ibidem*, pp. 23-24) cuando afirma que estos no solo relatan el origen del mundo y de las cosas, sino que también transmiten los acontecimientos primordiales que han llevado al hombre a ser lo que es, enseña “historias” primordiales que lo han constituido esencialmente. Es decir que también sirven, en palabras de Martínez (2006, p. 60) para “trazar las constantes existenciales de la vida humana, sus signos de identidad o sistema de referencia último”. Esta función coincide en cierto modo con la que Duch (1998, p. 33) conoce como *teodiceica* que supone una reconciliación entre los más aspectos contrarios y autoexcluyentes de la existencia humana. Ambas funciones conectan en cierto modo con la tercera, ya que los mitos, como veremos adelante, son protagonizados por seres sobrenaturales, cuyas gestas y capacidades son imitadas y reproducidas por los humanos que reciben estos relatos.

En efecto, todo tipo de hazañas míticas, realizadas por personajes muy diversos, han nutrido la tercera función mencionada, “son los *modelos* de todo aquello que normativamente ha de pensar y ha de hacer el ser humano” (*Ibidem*, p. 58). Como se ha mencionado antes, para nosotros esta tercera será la más importante por cómo nutre al relato del héroe de contenido, de una enseñanza, pero también ha sido la función más

destacada por otros muchos investigadores del mito³. Eliade (1968, p. 31) explica que el mito, al relatar cómo algo llega a la existencia o un comportamiento, una institución, una manera de trabajar se han fundado, constituyen paradigmas de todo acto humano significativo. Para el ser humano, especialmente en tiempos arcaicos, los mitos constituyen un camino a seguir, un ejemplo, anulan las dudas que pudiesen tener al emprender cualquier tipo de actividad,

La mitología, con la diversificación de temas que es capaz de abarcar y la gran cantidad de ámbitos a los que puede llegar, garantiza al hombre que aquella hazaña que va a emprender ha sido ya llevada a cabo por otros antes que él, en concreto una figura divina sobrenatural, en la que localizará su guía para actuar (Martínez, 2005, p. 62).

Los mitos, en este aspecto, son elementos legitimadores, fundamentales para una sociedad carente de una regulación explícita, son un tipo de regulación tácita. En suma, los relatos míticos orientan a los seres humanos en varios aspectos de su vida: su relación con el entorno, el conocimiento de sí mismos y como deben comportarse en su día a día. La función fundadora y reguladora en el ámbito de las sociedades arcaicas y primitivas es, como se ha visto, indiscutible, pero ¿pervive hoy en día alguna de estas funciones? Nuestra respuesta es que, efectivamente, hay una función muy vigente en la actualidad, y es precisamente esta última, la de ofrecer un modelo de conducta. Huelga decir que los modos de transmisión difieren de los de aquellos primeros mitos arcaicos y estos modelos, asimismo, son distintos de los que se transmitían en el pasado, pero la forma en que la sociedad los acoge y los asimila es muy similar a como sucedía entonces.

Eliade (1968, pp. 203-204) señalaba hace ya varias décadas a los medios de masas como canales mediante los que se transmitían estos nuevos comportamientos modelo. Hablaba, por ejemplo, de los protagonistas de los *comics strips*, es decir, de las historietas de cómic, como una versión moderna de los héroes mitológicos. Señalaba especialmente e personaje de Superman, el cual mantiene en secreto su identidad a través de la figura tímida y mediocre de Clark Kent. Esta dualidad satisface las nostalgias del hombre moderno, frustrado y limitado, que aspira a convertirse en un héroe, en un personaje excepcional. Eliade también destaca cómo los medios encumbran y tumban personalidades públicas, asociando a ellos, no siempre de manera veraz, valores dignos de respeto o de repudio, construyendo así perfiles dignos de admiración y de imitación. Habla también de cómo,

³ El mismo Duch (1998, p. 58), por ejemplo, destaca que es “La función más importante que asumen los mitos”.

a través de distintos canales masivos se transmite la necesidad del éxito y cómo a través ciertos géneros de novela suele perpetuarse la lucha ejemplar entre el bien y el mal. Aún hoy, cincuenta y tres años después de que Eliade recogiera esta pervivencia del mito en los medios de masas, la mayoría de los ejemplos que señalara mantienen esa misma esencia de manera intacta. No son pocos los protagonistas de comics que encarnan estos valores heroicos y se han extendido a lo largo del mundo: desde el mismo Superman que aún perdura, al Capitán América con un marcado valor patriótico o Spiderman que lucha contra los criminales que amenazan su ciudad. La lucha entre el bien y el mal, además de la novela, inunda ahora también el cine: desde las películas de animación de Disney, a sagas archiconocidas de ficción como *Star Wars*. También hoy, personalidades públicas, principalmente del pasado, se elevan, con mayor o menor mérito, a la categoría de héroes: Martín Luther King, Ernesto “Che” Guevara, etc.

Todo esto viene a decir que el mito está aún muy vivo en la actualidad, o al menos, la forma mítica de transmitir valores, conocimientos, modelos de comportamiento. Si bien estos mitos se transmiten por canales muy distintos a los mitos primitivos, con contenidos también diferentes, la forma o estructura mítica está aún presente en la sociedad, su esencia. Esta última función que hemos destacado, la de transmitir modelos de conducta, es encarnada fundamentalmente por seres sobrenaturales: entre los que se encuentran dioses y, fundamentalmente, héroes, tal como anticipábamos previamente. En el próximo epígrafe recogeremos cómo se han estudiado, desde distintas perspectivas, los héroes que protagonizan relatos míticos clásicos.

4.1.2 HÉROE

Hemos visto cómo, desde tiempos primitivos, el ser humano ha contado con el mito como una especie de guía que le ayudaba a comprender y dotar de sentido diferentes aspectos de su vida. Para el humano arcaico la vida de los seres que protagonizaban los relatos míticos era, en la mayoría de los casos, un ejemplo o una materialización de sus aspiraciones. Como ya hemos anticipado, estas figuras son héroes admirables en la gran mayoría de los casos, pero, ¿cómo surgen estos héroes? Rank (1981, p. 9) explica que las civilizaciones más importantes de la historia de la humanidad, desde sus primeras etapas, glorificaban a sus héroes y reyes y que a través de leyendas y relatos poéticos invistieron el nacimiento y la infancia de estas personalidades con rasgos fantásticos. De aquí se

extrae que el héroe podía ser un personaje real, que formaba parte del pasado de una u otra civilización pero también que a su vida se añadieron detalles sobrenaturales, posiblemente para provocar la admiración de todos aquellos que posteriormente la conociesen.

Rank, que ha analizado los relatos míticos de héroes aparentemente tan dispares como Moisés, Heracles, Sargón o Gilgamesh, entre varios, señala que “presentan una desconcertante similitud y hasta, en parte, una correspondencia exacta” (*Ibidem*, p. 9) Tras estudiar a estos héroes, Rank (*Ibidem*, pp. 79-80) indica que puede extraerse una “leyenda patrón de estos”. Explica que en todos estos relatos puede observarse que el héroe es descendiente de reyes o alta nobleza, y que su nacimiento conllevará dificultades y será anunciado por una profecía, sueño u oráculo. En un buen número de ocasiones el héroe será abandonado por sus progenitores y salvado por animales o una familia humilde. Una vez su infancia transcurre descubre sus orígenes reales de una manera u otra y es probable que se venga de una u otra manera. Por último, el héroe conseguirá cierto reconocimiento por sus actos, por sus méritos.

Esta correspondencia entre los mitos y, más concretamente, entre los héroes míticos en culturas muy distintas se debe, según Rank (*Ibidem*, p. 10), a la teoría del préstamo. Dicha teoría sostiene que gran parte de los mitos se originan en pueblos definidos, antes hablábamos de la civilización Babilónica, y estos son reproducidos por otras zonas de forma oral debido al comercio o a través de las influencias literarias. Esta postura goza de cierta aceptación y es demostrable en gran cantidad de los casos, pero el propio autor indica que en ocasiones quizá sea necesario aceptar otros puntos de vista que puedan explicar esta similitud.

Al respecto, también se ha señalado a la figura de Homero como responsable de esta uniformidad. Así lo indica Eliade (1968, p. 167 – 168) al asegurar que la concepción homérica de los dioses y sus mitos es la que se impuso por todo el mundo y la que quedó finalmente establecida. Explica que el genio literario del poeta griego ejerció una fascinación jamás igualada y que contribuyó en gran medida a unificar y articular la cultura griega, pero que, por otra parte, Homero no era un mitógrafo ni era teólogo. Con esto quería decir que el autor griego no pretendió recoger y presentar de manera sistemática la mitología y que probablemente, al no abordarla desde una perspectiva de estudio, no recogió todos los temas míticos que circulaban en el contexto de la antigua Grecia. Combinando las teorías del préstamo recogidas por Rank con lo expuesto por

Eliade podemos observar cierta sucesión en la historia del mito y su difusión: originados en una civilización primitiva, presumiblemente la babilónica, los relatos míticos se extendieron posteriormente a otras zonas del mundo. Entre ellas se encontraría la coetánea civilización de la antigua Grecia, que los adaptaría en mayor o menor medida. Homero recogió algunas de estas versiones de los mitos en sus relatos y quedaron asentadas para la posteridad como una parte importante de la cultura griega. La civilización griega tuvo una gran influencia entre las nuevas sociedades que surgirían posteriormente, podemos ver claramente que el panteón de dioses y héroes griegos y romanos, por ejemplo, presentan gran similitud. Posteriormente, con la aparición del cristianismo, se quiso tumbar el politeísmo y el peso de los relatos míticos, pero, como hemos mencionado, Rank ve ciertas analogías entre figuras bíblicas de peso como Moisés o el mismo Jesucristo y héroes muy anteriores. Las posibles diferencias podían explicarse en que los posibles héroes en sí mismos no son los que construyen los mitos, sino que “como sabemos desde antiguo, son el producto de un pueblo de adultos”. (Rank, 1981, p. 100) Esta producción humana del mito, su construcción, pudo ser interesada y alterar ciertos factores buscando una mejor adaptación a los cánones de sociedad o religión de cada momento.

Otras teorías intentan explicar las similitudes entre los relatos míticos de distintas culturas. Es el caso de la teoría de lo inconsciente colectivo y los arquetipos que desarrolla Carl Gustav Jung (1970, p. 10). El ensayista suizo explicaba que el *inconsciente colectivo* era un estrato del inconsciente, por encima del *inconsciente personal* de cada individuo, y que albergaba contenidos y modos de comportamiento que eran iguales en todos los individuos, constituyendo un “fundamento anímico de naturaleza suprapersonal” existente en toda la humanidad. Concluiría explicando que los contenidos de lo inconsciente colectivo son lo que se conoce como arquetipos. Esta uniformidad en el inconsciente humano sería, para este autor, un factor fundamental para explicar las analogías existentes en los mitos y así lo explica:

De lo inconsciente surgen efectos determinantes que, independientemente de la transmisión, aseguran en todo individuo la similitud y aún la igualdad de la experiencia y creación imaginativa. Una de las pruebas fundamentales de esto es el paralelismo que podríamos calificar de universal, entre los temas mitológicos. (*Ibidem*, p. 54).

Es decir, para Jung los arquetipos son una suerte de unidades del inconsciente colectivo, comunes a toda la humanidad. Ahora bien, estos arquetipos jungianos, aun siendo los

contenidos de este inconsciente colectivo, no deben pensarse como modelos perfectamente expresados y delimitados de principio a fin, sino más bien como recoge el Diccionario de la Lengua Española en su cuarta acepción del término arquetipo: “Imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo”. Discrepando de su definición como “imágenes”, esencialmente, el arquetipo viene a ser esto, un esquema o patrón muy débil, que las distintas sociedades han ido cargando, de manera consciente, de diversos contenidos. C. Jung (*Ibidem*, p. 74) insiste varias ocasiones en la idea de que los arquetipos no están determinados en cuanto a su contenido, sino solo formalmente y de un modo muy limitado. Aclara que no son representaciones, sino elementos formales vacíos, una posibilidad dada *a priori* de la forma de representación y que la forma en la que se manifiesta el arquetipo finalmente no depende solamente de él, sino de varios factores.

Podría explicarse de este modo por qué los mitos, tal y como demuestra Rank, presentan similitudes en algunos aspectos esenciales. En ellos pueden tomar parte distintos héroes o, en general, distintas figuras, pero suele poder identificarse que cumplen funciones similares a la de los héroes y figuras de otros mitos. Antes de dejar a un lado la teoría del inconsciente colectivo y los arquetipos, debemos expresar que bajo nuestro punto de vista tomamos este enfoque como totalmente complementario al del préstamo y no excluyente. Él mismo lo explica de la siguiente manera:

Si alguna parte me toca de estos descubrimientos, esa parte consiste en haber demostrado que los arquetipos no se difunden meramente por la tradición, el lenguaje o la migración sino que pueden volver a surgir espontáneamente en toda época y lugar sin ser influidos por ninguna transmisión exterior. (Jung, 1970, p. 73).

Con lo visto hasta hora podríamos concluir que, al margen de la teoría del préstamo, que defiende que los relatos míticos viajan de una cultura a otra y se asientan a lo largo del mundo a través de diversos canales de transmisión, estos también podrían surgir en culturas más aisladas, al compartir toda la humanidad ese conjunto de formas o arquetipos comunes. Podría decirse, además, que el préstamo de los relatos míticos implica en cierto modo la migración de los arquetipos, pues estos relatos no son más que la manifestación o expresión de los mismos.

Hemos mencionado previamente que los personajes de los mitos, el héroe entre ellos, pueden variar en aspectos superficiales, pero podemos identificar entre distintos relatos cómo sus funciones se mantienen. El estructuralista ruso Vladimir Propp, que se dedicó

a observar estas funciones en los cuentos clásicos de su país, identificarlas y explicarlas, así lo recogió cuando dijo que “hay valores constantes y valores variables. Lo que cambian son los nombres (y al mismo tiempo los atributos) de los personajes: lo que permanece constante son sus acciones, o *funciones*” (Propp, 2001, p. 30). Por otro lado, el folclorista entendía función como “la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga” (*Ibidem*, p. 32). Su investigación, aun no tomando los mitos como objeto de estudio, puede servirnos para entender algo mejor algunos aspectos de la figura del héroe. Los protagonistas de los relatos de carácter folclórico en numerosas ocasiones contienen claves que los asemejan a aquellos que podemos observar en los mitos, o cuanto menos, se inspiran en estos. Sus historias, como veremos seguidamente, han alterado ciertos aspectos de los relatos míticos, pero otros han sido preservados. Por este motivo, realizar una breve perspectiva sobre el trabajo de Propp es de utilidad para nuestra investigación.

En su estudio del cuento, el autor recoge y ordena en una sucesión lineal un total de treinta y una funciones de carácter general que pudo identificar en diversos relatos del corpus de cuentos clásicos que escogió. Indica que no es estrictamente necesario que todas se den, y que al margen de que alguna de ellas no esté presente, el orden siempre será respetado. Estas funciones son ejercidas por distintos personajes: desde el propio héroe a sus familiares o su enemigo. Aquí Propp (*Ibidem*, pp. 105-106) introduce un concepto interesante al explicar que las funciones se agrupan lógicamente según ciertas *esferas*, que estas *esferas* corresponden a los personajes que las llevan a cabo y que, lógicamente, al héroe del cuento le corresponde una esfera de acción. De esta forma vemos cómo, también en el cuento, el personaje del héroe muestra analogías entre distintos relatos. En ningún momento Jung estableció que la expresión de los arquetipos se limitara a los mitos y es probable estos esquemas del inconsciente se expresasen en los cuentos. Por otra parte, es posible que estos relatos, los cuentos populares guarden cierto tipo de relación con los relatos míticos, de ahí que entre ambos puedan observarse paralelismos en algunos aspectos como ciertos personajes y episodios o momentos clave. No entraremos en profundidad en ninguna de estas dos incógnitas ya que posiblemente extenderían exponencialmente la investigación y bajo nuestro punto de vista no aportarían un contenido realmente relevante a este epígrafe.

En este punto es pertinente introducir a otro estudioso de los mitos y los héroes como es Karl Kerényi. Este autor de nacionalidad húngara, influenciado en gran medida por las

teorías de Jung, posterior a Rank y contemporáneo de Eliade, estudió filología clásica y desarrolló una importante investigación sobre la mitología griega. Para nuestra investigación nos interesa especialmente su libro *Los héroes griegos* (2009), en el que recoge las historias de diversas figuras heroicas propias de la antigua Grecia y señala ciertas características que comparten. No es aleatorio que abordemos a este autor tras haber visto las teorías de Propp, ya que Kerényi (2009, p. 40) establece que, aunque el mito y el cuento popular comparten ciertos elementos, también se diferencian en otros tantos. Subraya especialmente como el cuento niega el componente trágico, fundamental y característico del mito. El filólogo húngaro indica que estos han acostumbrado a alterar los finales en los mitos, anulando las conclusiones trágicas e introduciendo desenlaces satisfactorios, como una boda. Realizada esta precisión, comentaremos las características fundamentales que este autor atribuye a los héroes mitológicos.

En el prefacio de *Los héroes griegos*, Kerényi (2009, p. 31) presenta la cuestión de los héroes mitológicos indicando que en cierto momento en la historia de la antigua Grecia se transfirió la gloria de diosas y diosas a las figuras de sus hijos, los cuales fueron venerados como héroes. Posteriormente, a lo largo de la introducción y antes de abordar distintas figuras heroicas, el autor detallará los que para él son los rasgos definitorios del héroe mitológico. Kerényi (*Ibidem*, pp. 35 - 37) explica que la mitología de los héroes está, en mayor o menor medida, entretrejida con la historia. Es decir, que sus hechos limitan con ella tan estrechamente que parecen haber existido de verdad, parecen ser historia y no mitología. Por otro lado, detalla que más que por una cualidad determinada, los héroes se caracterizan por su “substancialidad”: son figuras en parte inmutables, presentan una solidez extraordinaria que comparten con las figuras divinas. Además de esta substancialidad, el autor anticipaba que los héroes también comparten la gloria de las figuras divinas, pero añade que esta gloria se combina con un aspecto oscuro, la mortalidad. La combinación de ambos aspectos, el situarse a “medio camino” entre los dioses y los seres humanos es otro rasgo definitorio de los héroes mitológicos.

Por otra parte, Kerényi (*Ibidem*, pp. 37 – 38, 44 - 49) destaca que toda la mitología está conectada con el culto, y los héroes mitológicos no son una excepción. El autor señala como rituales y tributos de todo tipo se dedicaban a las figuras heroicas y que se les veneraba del mismo modo que a las figuras divinas. Explica que se produce cierto “teomorfismo” en estas figuras, en las que lo humano se eleva a la divinidad. Al respecto de estos héroes, el filólogo húngaro suele emplear el término dios-hombre, en el sentido

en que son una concepción más elevada del ser humano. También destaca como algo característico de estas figuras que se enfatice en su aspecto humano, y que esto conlleve que la mitología heroica tome una dirección que conduce inevitablemente a la tragedia. Es decir, el componente mortal que mencionábamos anteriormente es lo que hace al héroe humano, y constituye una excepción muy poco frecuente que el desenlace de su historia no conlleve su deceso. De hecho, Kerényi destaca que la muerte está presente en el héroe prácticamente desde su nacimiento, ya que es frecuente que la madre, fecundada por un dios, no sobreviva al parto o que la concepción se dé en un entorno sepulcral.

Por último y antes de cambiar el prisma con el que estamos analizando a los héroes, cabe mencionar que Kerényi toma en especial consideración dos figuras heroicas: Dioniso y Heracles. Sobre el primero sentenciaba que “Él era el Héroe entre los Dioses, a quien una vez los reyes intentaron imitar” (*Ibidem*, p. 51). Avanzando en su libro encontraremos la descripción de un gran número de figuras heroicas, pero el mismo autor destaca que “ninguno fue con tanta claridad el dios entre los héroes como Heracles”. (*Ibidem*, p. 155)

Dejando a un lado la visión antropológica de los héroes mitológicos que ofrece Kerényi, debemos destacar que, al igual que Barthes analizaba y explicaba el mito desde el punto de vista de la semiótica, las figuras heroicas y los roles que estas ejercen en los mitos, encuentran correspondencia con ciertos elementos en el campo de la lingüística. De hecho, han sido estas figuras las que han contribuido a la identificación y elaboración de ciertas categorías del lenguaje. Al respecto, se hace necesario revisar el trabajo de Greimas y cómo este autor desarrolló la estructura actancial, la cual creía que “aparece cada vez más como susceptible de explicar la organización de lo imaginario humano, proyección tanto de universos colectivos como individuales” (Greimas, 1989, p. 58). Antes de entrar en detalles sobre esta teoría, debe explicarse que “el actante puede concebirse como el que realiza o el que sufre el acto, independientemente de cualquier otra determinación” (Greimas y Courtés, 1990, p. 23). El actante es la unidad básica de los modelos actanciales que según explica Greimas (1971, pp. 197-199, 273) dominan los modelos funcionales y cualificativos que hasta entonces habían organizado los elementos del lenguaje. Además, articula los actantes en tres categorías distintas: Sujeto vs Objeto, Destinador vs Destinatario y Adyuvante vs Oponente, señalando que presentan un doble estatuto: como contenidos investidos, o como subclases sintácticas, es decir, distingue entre actantes semánticos y actantes sintácticos. De momento dejaremos a un lado las consideraciones relativas a este último nivel y nos centraremos en su vertiente semántica.

Enlazamos aquí de nuevo con Propp, ya que tanto él como Souriau influenciaron en gran medida a Greimas a la hora de elaborar sus teorías.

En efecto, Greimas (*Ibidem*, pp. 263 - 275) explica que en el análisis del cuento popular ruso, Propp ya plantea la cuestión de los actantes, aunque los denomina de forma distinta⁴. Señala que la concepción del investigador ruso es funcional: para Propp los personajes del relato se definen por las *esferas de acción*, las cuales hemos explicado anteriormente. Finalmente, Greimas identifica el inventario actancial completo que propone este autor: un total de 7 figuras, entre las que se encuentra el héroe. Recoge también cómo Souriau, en su estudio del teatro, señala 6 figuras siempre presentes. Estudiar las teorías de ambos autores llevó a Greimas a incorporar la tercera categoría actancial: Adyuvante vs Oponente y cerrar así su modelo con un total de 6 actantes: Sujeto, Objeto, Destinador, Destinatario, Adyuvante y Oponente. Pero lo que realmente nos interesa es que Greimas establece equivalencias entre las figuras de estos autores y su propia clasificación, situando el actante sujeto como equivalente del héroe. Es aquí donde queríamos llegar: a nivel lingüístico o más precisamente, a nivel semántico, la figura del héroe (al menos como lo entiende Propp) ha desempeñado un papel importante en la configuración del modelo actancial de Greimas, respaldando el concepto de actante sujeto. Existe una relación prácticamente indisociable entre ambos elementos para el lingüista y podemos verlo en su *Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, donde define de la siguiente manera al héroe:

El término héroe puede servir para determinar el actante sujeto, cuando éste se encuentra en una determinada posición de su recorrido narrativo, dotado entonces de los valores modales correspondientes. El sujeto sólo se convierte en héroe cuando está en posesión de cierta competencia⁵. (Greimas, 1990, p. 205).

De esta forma hemos visto cómo el héroe es analizado desde distintas perspectivas, profundizando en mayor medida en el héroe mitológico. Hemos visto cómo los héroes del relato mítico encarnaban un modelo de conducta para la sociedad en las primeras etapas de la humanidad. Que, por otro lado, dichos héroes presentan características comunes, atraviesan etapas muy similares en su vida, según indicaba Rank.

⁴ Propp se refiere a ellos como *dramatis personae*, una expresión del latín que se refiere al total de personajes que intervienen en un relato u obra teatral.

⁵ Greimas (1989, p. 61 – 62) define la competencia como “el *querer y/o poder y/o saber – hacer del sujeto* que presupone su hacer performancial”. Previamente introduce el concepto de *performance* para “sustituir las nociones vagas de «prueba», «test», «tarea difícil» que el héroe ha de cumplir, y para dar una definición simple del *sujeto de hacer* – reduciéndose este hacer a una serie canónica de enunciados narrativos”.

Señalamos también los posibles motivos de estas similitudes con la teoría del préstamo y la teoría del inconsciente colectivo y los arquetipos de Jung. Nos hemos detenido en el análisis del cuento popular que hace Propp: cómo lo divide en funciones y cómo atribuye un buen número de ellas al personaje del héroe, para ver que posteriormente su visión contribuiría al desarrollo de las categorías actanciales de Greimas y que podía establecerse cierta analogía entre el héroe y el actante sujeto.

Detenemos aquí esta panorámica sobre el héroe para centrarnos en un aspecto ya mencionado y que nos interesa en mayor medida de cara a nuestra investigación: las analogías entre los héroes míticos. Nos referimos a similitudes en los relatos, episodios similares que pueden identificarse en un gran número de ellos. Como hemos mencionado, Rank ya lo recogía en cierto modo en su obra, pero ponía el foco en gran medida en la infancia de estos héroes. Si un autor ha profundizado en este aspecto es Joseph Campbell, quien ha llevado a cabo una clasificación exhaustiva y sistemática de las etapas y partes de las historias heroicas en los relatos míticos. A esta clasificación le ha dado el nombre de “monomito” o “viaje del héroe” y pasaremos a detallarla a continuación.

4.1.3 MONOMITO O “VIAJE DEL HÉROE”

Tal y como hemos anticipado, este epígrafe orbitará en gran medida en torno al trabajo de Joseph Campbell acerca de los héroes, más específicamente sobre su obra: *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito* (2012). Campbell fue un mitólogo estadounidense influenciado en gran medida por las teorías de Carl Gustav Jung. Estudió las aventuras de las figuras heroicas en distintos mitos y desarrolló, como hemos dicho, la teoría del monomito. En ella enumera, explica y ordena los momentos que se sucederán en cualquier mito heroico. Para Campbell, el monomito puede ser considerado la concreción de un arquetipo⁶ y sintetiza su contenido de la siguiente manera:

El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos (Campbell, 2012, p. 35)

⁶ Recordamos que para Jung, el arquetipo era “un esquema o patrón muy débil” e inconsciente, que no están determinados en cuanto a su contenido, sino solo formalmente y de un modo muy limitado.

Para llegar a elaborar dicha teoría el autor estudia figuras tan diversas como las de Prometeo, Jasón, Enéas, Moisés o el mismo Buddha. Tras analizar sus historias comienza a vislumbrar cierto patrón común en sus vivencias, una especie de viaje similar, de ahí que la teoría se haya conocido posteriormente de forma más coloquial como “el viaje del héroe”. Campbell (*Ibidem*, pp. 39 - 42) establece que la aventura del héroe sigue el modelo de la siguiente unidad nuclear: “una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido”. Diferencia de esta manera tres etapas, a las cuales denomina definitivamente: Separación o *partida*, *Iniciación* o pruebas y por último *Regreso* y reintegración en la sociedad, las cuales se suceden en ese orden y se subdividen en episodios o etapas menores. Además establece que si un elemento básico del arquetipo queda omitido, estará implícito de un modo u otro, y que tal omisión puede ser muy significativa para la historia. A continuación nos centraremos en detallar dichas etapas y sus subdivisiones una por una. Evitaremos ilustrarlas con ejemplos debido a que podríamos inducir a confusión al reducirlas a casos específicos, ya que son de carácter amplio: pueden reflejarse y concretarse en el relato de diversas maneras. La razón es que el esquema puede manifestarse de formas muy diversas y con personajes muy distintos, aunque en esencia el camino sea el mismo.

4.1.3.1 ETAPAS DEL MONOMITO

A. PARTIDA

La *partida* es la primera etapa del monomito, durante estos momentos iniciales el héroe se cerciora de que algo está cambiando, “Una ligereza –aparentemente accidental- revela un mundo insospechado y el individuo queda expuesto a una relación con poderes que no se entienden correctamente” (*Ibidem*, p. 54). La *partida* se divide a su vez en cinco sub-etapas que se siguen este orden: “Llamada de la aventura”, “negativa al llamado”, “ayuda sobrenatural”, “cruce del primer umbral” y, por último, el “vientre de la ballena”. Trataremos de explicar brevemente cada una de ellas basándonos en lo escrito por Campbell.

En primer lugar, el héroe recibirá o sentirá la **llamada a la aventura**. Le será encomendada algún tipo de tarea o verá que su intervención es necesaria para resolver una situación. Campbell (*Ibidem*, pp. 56 - 61) señala que suele ser un heraldo o mensajero quien transmite esta llamada, y que es común que esta figura tenga un componente oscuro,

malvado. También señala que el héroe podrá aceptar la llamada voluntariamente o bien será empujado por un agente benigno o maligno contra su voluntad.

Tras este primer contacto, esta invitación a ponerse en marcha, es frecuente que el héroe rechace asumir tal responsabilidad y se produzca la **negativa al llamado**. Por falta de valor, comodidad o por creer que es lo correcto, el héroe da la espalda a la aventura, al menos, temporalmente. Campbell (*Ibidem*, pp. 61 - 62) explica que el héroe que rechaza la llamada de la aventura, en ciertos casos lo hace por estar encerrado en su trabajo, en su deber y se convierte en una víctima que debe ser salvada. Sin embargo, en la mayoría de ocasiones el rechazo es esencialmente una negativa a renunciar a su propio interés. Sean cuales sean los motivos del rechazo, lo normal es que la aventura acabe iniciándose de una u otra manera.

El héroe que acepta la llamada se encontrará pronto con una **ayuda sobrenatural**, encarnada en una figura protectora que le dará consejos y lo orientará de cara a su futuro periplo. Campbell (*Ibidem*, pp. 70 - 74) recoge que los mitos han desarrollado ampliamente esta figura de mentor o guía, y ofrece varios ejemplos: viejecitas, hadas madrinas, hechiceros ermitaños, etc. Aparte de aconsejar al héroe, es común que le otorguen alguna especie de amuleto que será de gran utilidad más adelante. Además, indica que aquellos héroes que rechazaron la aventura pueden toparse aún con alguno de estos guías y ser convencidos finalmente para emprender el viaje.

Decidido y con el respaldo del mentor, el héroe avanza ya en su cometido, pero se topará con un momento crucial que medirá su entrega y valentía: el **cruce del primer umbral**. El umbral es una frontera, literal o metafórica, que separa el mundo cotidiano en el que vive el héroe de lo desconocido. Antes de traspasar esta frontera, según indica Campbell, (*Ibidem*, pp. 77 – 83) el héroe se encontrará con un guardián o protector del umbral. Tratar con estas figuras es peligroso, pero si el héroe es valiente y astuto derrotará al guardián o incluso conseguirá que se convierta en su aliado. El aventurero no debe subestimar estas fuerzas sino quiere ser humillado. Una vez superadas, podrá continuar y atravesar el umbral, tras él, le esperan peligros, lo desconocido, la oscuridad.

El héroe se adentra entonces en este terreno peligroso, y este cruce del umbral posee un fuerte valor simbólico. Este último episodio o sub-etapa recibe el nombre de **vientre de la ballena** por analogía a otro mito en el que el héroe se internaba literalmente en el interior de una ballena. Lo que Campbell (*Ibidem*, pp. 88 - 90) viene a decir es que cuando

atraviesa el umbral, el héroe parece ser tragado por lo desconocido y da la impresión de que ha muerto. Es para Campbell una especie de autoaniquilación metafórica, ya que cuando vuelva será alguien muy distinto, con nuevas habilidades, conocimientos y experiencias, habrá “renacido”.

Hasta aquí la *partida*, el héroe debe ahora enfrentarse a todo tipo de desafíos y situaciones que lo pondrán a prueba. Tiene ante sí un largo camino que exigirá por su parte sacrificio y esfuerzo, una vez ha cruzado el umbral y se ha adentrado en el “vientre de la ballena” no podrá volver atrás. Esta segunda etapa del monomito, que ahora comienza, es la *iniciación*.

B. INICIACIÓN

Como venimos indicando, durante la “*iniciación*” se medirán las capacidades del héroe y hasta dónde está dispuesto a llegar para conseguir su objetivo. Esta es una etapa muy característica del viaje, que concentra gran parte de la acción y en la que veremos la transformación progresiva del héroe. Se divide en seis sub-etapas: “camino de las pruebas”, “encuentro con la Diosa”, “mujer como tentación”, “reconciliación con el padre”, “apoteosis” y, finalmente, la “gracia última”.

El nombre de la primera de ellas, el **camino de las pruebas**, ya nos dice mucho sobre su contenido. El protagonista será retado, desafiado y tendrá que superar dichas pruebas, generalmente con el objetivo de demostrar que es digno del estatus de héroe. Para Campbell (*Ibidem*, pp. 94 - 104), estas pruebas suponen también un proceso de metamorfosis interior. El héroe deja a un lado el orgullo para centrar sus energías en lo trascendental, es una “purificación del yo”. Indica que este momento es la fase favorita de la aventura mítica y una de las más características, en la que, además, el héroe suele descubrir la utilidad del amuleto o los consejos del guía o protector. Por último, señala que estas pruebas pueden ser duras, pero que solo son el inicio de un sendero largo y verdaderamente peligroso.

El **encuentro con la diosa** supone que el héroe va conocer una nueva figura por la que experimentará un amor muy profundo y puro. Insuflará nuevas fuerzas en el protagonista, pero al igual que tuvo que ganarse su estatus como héroe, ahora tendrá que demostrar que es digno de este amor. Campbell (*Ibidem*, pp. 104 - 112) lo describe como una especie de matrimonio místico entre “el alma triunfante del héroe y la Diosa reina del mundo” la cual es “modelo de todos los modelos de belleza y replica de todo deseo”. Esta unión

requiere que el héroe esté dotado con un “corazón gentil”. Precisa que cuando se trate de una heroína, esta se convertirá en la “consorte de un ser inmortal”. Esta figura no es necesariamente un cónyuge, en ocasiones, las figuras maternas ocupan este lugar.

Es bastante posible que a lo largo del viaje el héroe se tope con algún tipo de distracción que lo haga alejarse de su camino, que capte su atención intentando retrasar su aventura o impedir que consiga su objetivo. Estas distracciones suelen estar representadas en los relatos, tal y como observa el autor, en una figura femenina que intenta seducir al héroe, de ahí que este momento reciba el nombre de **mujer como tentación**. Campbell (*Ibidem*, pp. 114 - 116) explica que las tentaciones convierten la aventura en “una jornada de oscuridad, horror, repugnancia y temores fantasmagóricos”. El héroe mítico puede verse tentado, pero al tener un alma pura, en la mayoría de los casos repudiará estas pulsiones. El relato mítico, influido por un sistema ético “monástico-puritano” encarna habitualmente dichas tentaciones en una mujer que se ve como una “reina del pecado”. No obstante, no es estrictamente necesario que el engaño sea de carácter sexual, ni que se materialice en otro personaje, la tentación puede manifestarse de maneras sumamente diversas.

El siguiente episodio que contempla el autor es la **reconciliación con el padre**. En los mitos heroicos suele existir alguna figura cercana al héroe que lo controla u ostenta sobre algún tipo de poder o autoridad. Muy a menudo este papel lo ejerce el mismo padre del héroe, de ahí que esta sub-etapa sea así denominada. Campbell (*Ibidem*, pp. 122 - 137) apunta que en cierto momento el héroe no puede confiar en el padre, que obstaculiza su aventura, y se aferra entonces a la protección de la figura femenina, de la diosa. Existe una rivalidad entre el padre e hijo, pero finalmente el héroe se “eleva”, mira al padre cara a cara y ambos se reconcilian. Lo que viene a decir aquí Campbell es que la reconciliación está relacionada en gran medida con el reconocimiento del estatus del héroe. Este se enfrenta al “padre” y consigue que lo reconozca como a un igual: el héroe y el padre se encuentran entonces al mismo nivel, de ahí que se “eleve”. Habiendo conseguido el respeto de la figura paterna, podrá continuar con su aventura.

El héroe ha superado con éxito numerosos episodios en el camino que lo han puesto a prueba, y ha ido cosechando experiencias y conocimientos. Ha cambiado completamente, ya no es la misma persona que aceptó la llamada, podría decirse que ha renacido (física o espiritualmente). Se ha consagrado y convertido en alguien nuevo, por lo que esta etapa se conoce como **apoteosis**. Campbell (*Ibidem*, pp. 142 - 151) habla de un estado divino al que llega el héroe humano tras atravesar los terrores del camino. Ha alcanzado la

sabiduría, vencido las pulsiones, el orgullo y los miedos, y demostrado su entrega. Usualmente este período de reconocimiento es un momento de cierta tregua, en el que el héroe podrá descansar e incluso disfrutar momentáneamente antes abordar su tarea final, por la que ha emprendido esta aventura.

El héroe está en el último episodio de la etapa de la “*iniciación*”, debe conseguir aquel objetivo que se propuso o le encomendaron al principio del relato, por el cual ha superado todo tipo de peligros y dificultades. Ahora tendrá que enfrentarse a fuerzas superiores antes de poder volver a su mundo, al mundo cotidiano. Esta última sub-etapa recibe el nombre de **gracia última**. Campbell (*Ibidem*, pp. 160 - 176) describe que el objetivo de los héroes míticos suele ser “el elixir del Ser Imperecedero”, que usualmente se traduce en una sustancia que otorga la inmortalidad. Para ello el héroe requiere de la “gracia” o el beneplácito de los dioses. Los guardianes solo la entregarán a aquellos que han sido debidamente probados, pero el héroe ha demostrado ser un hombre superior, un elegido. Sin embargo, es posible que los dioses no ayuden y el héroe tenga que hacerse con el tesoro con engaños o incluso enfrentarse a ellos. De cualquier modo el héroe conseguirá lo que ha venido a buscar, y cumplirá con su objetivo de una forma u otra.

Este es el final de la etapa de la *iniciación*. Tras esta larga odisea y una vez ha conseguido su objetivo, el héroe ha de retornar al mundo que abandono tras cruzar el umbral. Debe volver y poner en común sus vivencias y logros. Por otra parte, el aventurero puede encontrar todavía algún obstáculo que complique el viaje de vuelta. La tercera etapa que continúa a la *iniciación* y cierra el monomito es el “regreso”.

C. REGRESO

El “regreso” es la última etapa en la aventura del héroe. El retorno al hogar, al mundo inicial, es un paso significativo y necesario en el monomito, “el aventurero debe regresar con su trofeo trasmutador de la vida. El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría” (*Ibidem*, p. 179). Pero como hemos adelantado, el héroe puede experimentar algún problema en su vuelta. El regreso se divide en: “negativa al regreso”, “huida mágica”, “rescate del mundo exterior”, “cruce del umbral de regreso”, “posesión de los dos mundos” y “libertad para vivir”.

Al igual que al comienzo del camino hay héroes que se muestran reacios e incluso se niegan a llevar a cabo la aventura, puede darse el caso de que el héroe rechace regresar a

su mundo. Este episodio se conoce como la **negativa al regreso** y en él, según señala Campbell (*Ibidem*, pp. 179 - 182) el héroe rechaza la responsabilidad de difundir su hazaña, de compartir el don o mensaje que ha recibido y que supondría la renovación de la comunidad. El autor señala que muchos héroes dudan sobre si su mensaje podrá ser comunicado. El protagonista del relato puede pensar que la sociedad no creará sus vivencias y lo rechazará. Por otro lado, asimilar el regreso a la vida anterior no es fácil para aquellos que han vivido una larga serie de aventuras. Es posible que el héroe crea que aquello que ha conseguido a lo largo del viaje: amor, habilidades, experiencias, etc. se perderá al volver al mundo cotidiano.

Previamente mencionábamos que en determinadas ocasiones el héroe se hacía con su objetivo, “la gracia última”, mediante tretas y artimañas. Este comportamiento ofende a quienes fueron engañados, que lo seguirán hasta recuperar aquello que ha sido sustraído. El héroe iniciará entonces la **huida mágica** que Campbell (*Ibidem*, pp. 182 - 191) describe como una persecución agitada y, a menudo, cómica que puede complicarse con obstáculos milagrosos y evasiones mágicas. Es común que el aventurero posea talismanes y objetos que ha ido recolectando a lo largo del viaje y ahora le resulten de utilidad para frenar a sus persecutores. Por otra parte, el héroe que ha conseguido sus objetivos de forma correcta también puede ser perseguido. Sus enemigos u otros agentes malignos tratarán de interponerse en su camino en un último intento de impedir que consiga completar su cometido. En cualquier caso lo determinante de este episodio es que exista una persecución y que el héroe recurra a poderes o amuletos mágicos que entorpezcan a quienes van tras él.

No es de extrañar que en momentos cercanos al final de la aventura, el héroe, muy debilitado e incluso herido sucumba a las fuerzas que intentan derrotarlo o directamente no pueda huir por sus propios medios. En dichas ocasiones es común que alguna figura amistosa aparezca e intervenga para ayudarlo, de ahí que esta sub-etapa reciba el nombre de **rescate del mundo exterior**. Campbell (*Ibidem*, pp. 191 - 200) apunta que en el caso de que el héroe necesite ser asistido el mundo debe reaccionar, rescatarlo y hacer posible su retorno. Generalmente esto es posible gracias a la mediación constante de la ayuda sobrenatural, pero el autor pone otros ejemplos en los que el rescatador toma formas muy diversas: antiguos compañeros e incluso animales con ciertos dones mágicos. Sea de la forma que sea, lo característico es que el héroe cuenta con cierta colaboración para volver al mundo ordinario. Es posible que aquellos aventureros que profesaron una negativa a

regresar también reciban alguna visita del exterior que los conduzca, de una u otra manera, a continuar la aventura.

De un modo u otro el héroe ha conseguido alcanzar la frontera que separa el lugar donde todas sus aventuras han acontecido de su hogar o región de partida inicial. De la misma manera que en la *partida* el momento del paso hacia lo desconocido era un episodio determinante, en el viaje de vuelta también lo es y recibe el nombre de **cruce del umbral de regreso**. Se ha mencionado con anterioridad que el retorno puede generar dudas en el héroe y así lo describe Campbell (*Ibidem*, pp. 200 – 210) al indicar que el héroe que regresa de su aventura debe sobrevivir al “impacto del mundo”. El autor explica que los dos mundos, el “divino” y el “humano”, solo pueden describirse como distintos uno del otro y que el héroe, después de este especial viaje, debe volver a aceptar las “banalidades” y “obscenidades” de la vida. Ahora debe traer su mensaje de las “profundidades” y no le será fácil explicar sus hazañas, ya que “desafían la palabra”. Por todo esto, el héroe debe ser cauto en su regreso, su tarea ahora es “entretrejer” sus dos mundos”. Se entiende que el mundo “divino” corresponde al mundo de la aventura y el “humano”, al cotidiano.

El héroe ya ha regresado, ha vivido en dos realidades completamente distintas. Campbell (*Ibidem*, pp. 210 – 216) denomina esta sub-etapa o episodio como la **posesión de los dos mundos**. El elegido ha sido testigo de una experiencia privilegiada que nadie más o muy pocos han presenciado antes que él. Ha contemplado el mundo “físico” y el “mundo espiritual”. El contenido de su aventura es generalmente un ejemplo para aquellos que lo rodean y no pueden llevar a cabo tal gesta. La libertad de haber transitado entre ambos mundos le permite conocer las virtudes de cada uno de ellos, ha presenciado lo “mortal” y lo “eterno”. Esta “posesión de dos mundos” puede verse en cierto modo como una especie de dualidad en el personaje protagonista: por un lado ha sido un héroe en el mundo especial, por otro lado es también aquella persona que tenía una vida en el mundo real. Estas dos facetas ahora se unen, el aventurero cambia, evoluciona y generalmente gozará de un nuevo estatus en su retorno a la cotidianidad.

El héroe ha cumplido ya todas las tareas que se le han encomendado, por lo que se ha ganado la **libertad para vivir**. Este es el nombre del último episodio que vivirá el aventurero en su viaje, ya que tras haber respondido a las llamadas, demostrado su entrega y haber conseguido finalmente su objetivo, el protagonista es merecedor de decidir qué hará con su vida a continuación. El héroe no afronta ya su vida con resignación “ni teme a los momentos venideros” (*Ibidem*, p. 222), ahora está preparado para cualquier cosa que

se proponga. Puede que se tome un descanso o se retire de la sociedad para vivir en tranquilidad hasta el fin de sus días, pero no es menos común que aquellos que han afrontado el camino de la aventura en alguna ocasión, sean requeridos de nuevo por fuerzas superiores y repitan una odisea similar en el futuro.

Aquí finaliza el viaje que plantea Campbell. El mitólogo estadounidense tiende a representar el monomito en un esquema circular, cíclico. El autor explica que “El don traído de la profundidad trascendente, se racionaliza con rapidez y se convierte en una no-entidad y se aviva la necesidad de que exista otro héroe que renueve el mundo” (*Ibídem*, p. 201). Es decir, las hazañas del héroe suelen traer la tranquilidad durante un tiempo, pero su mensaje se olvidará o nuevos peligros amenazarán el equilibrio entre los dos mundos (ordinario y especial), por lo que será pertinente que una nueva figura realice un viaje heroico similar, el monomito se reiniciaría. Basándonos en esquemas de Campbell, suprimiendo algunos elementos que introdujo para ejemplificar e introduciendo los que hemos visto, la teoría del monomito podría representarse así:

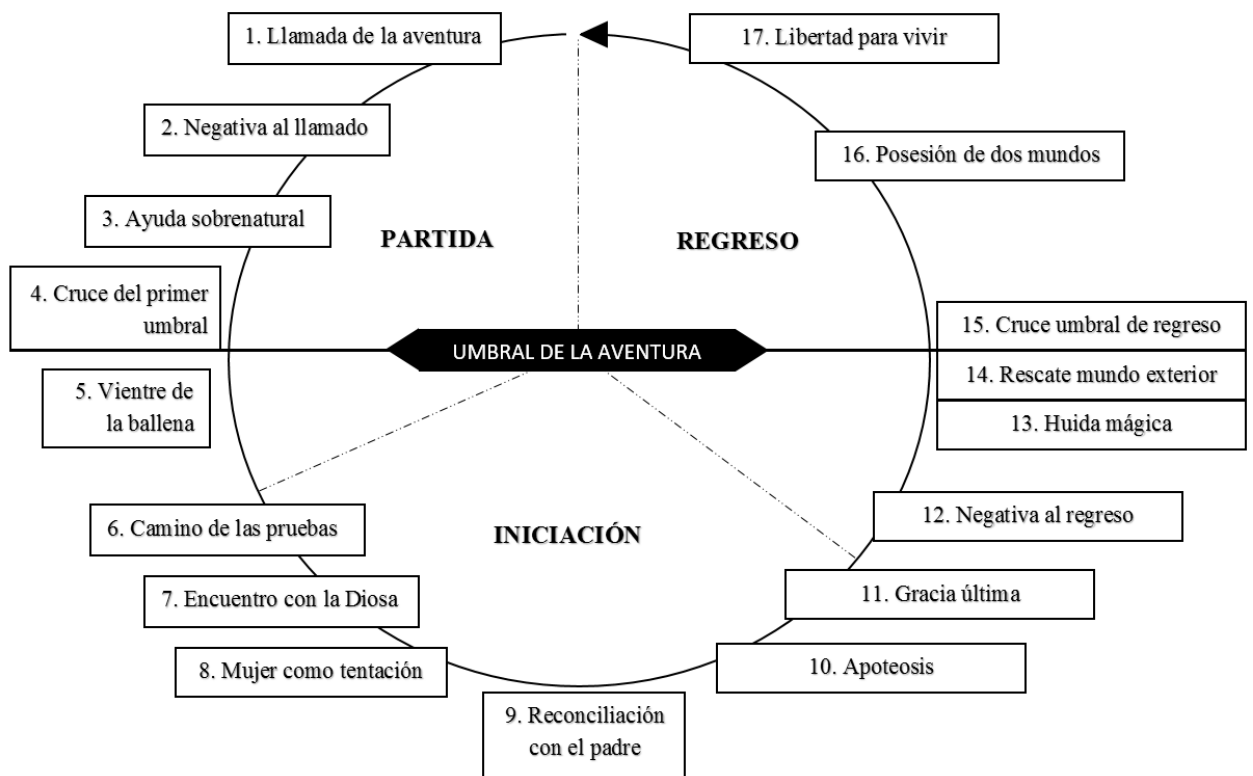


Imagen 1: Esquema del monomito. Fuente: Elaboración propia a partir de lo escrito por Campbell en *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito* (2012).

La teoría del monomito de Campbell se ha asentado con bastante solidez entre los estudiosos de los héroes. Diversos autores han tomado su modelo como referencia, han introducido modificaciones, añadido o suprimido episodios y reestructurado el viaje de manera diferente. También ha influido en todo tipo de escritores, desde que Campbell sistematizara el “viaje del héroe”, el esquema puede identificarse en relatos de todo tipo, desde la literatura reciente a los guiones cinematográficos, lo que le ha conferido mayor vigencia. La investigadora Victoria Lynn Schmidt (2001, 2002) y el consultor cinematográfico Christopher Vogler (2002) han trabajado sobre el monomito y elaborado su propia versión del mismo. Lynn ofrece una visión muy actualizada en la que se resaltan las diferencias entre héroes y heroínas, además de otorgar a los personajes femeninos el peso que hasta ahora otros autores habían negado. Vogler por su parte simplifica en cierto modo el monomito y analiza las distintas concreciones de cada uno de los pasos, ofreciendo gran cantidad de ejemplos provenientes del mundo del cine. Su esquema ha influenciado notablemente la producción fílmica de Hollywood durante años. Realizaremos una rápida panorámica sobre las obras de Lynn y Vogler prestando especial atención a elementos que hayan introducido y puedan resultar útiles para nuestra investigación.

4.1.3.2 REVISIONES DEL MONOMITO

El modelo del “viaje del héroe” de Christopher Vogler es básicamente una adaptación de la teoría de Campbell a una versión más sencilla, despojada del vocabulario y los conceptos del psicoanálisis presentes en la obra original. Una simplificación que realizó con “con la esperanza de generar una guía para el escritor”. (Vogler, 2002, p. 11). En su libro, Vogler (*Ibidem*, p. 33) explica que el texto de Campbell fue para él una herramienta de gran valor en su trabajo y que poco tiempo después de comenzar a trabajar para la Walt Disney Company redactaría un informe denominado “Guía práctica de *El poder del mito*⁷”. Dicho informe contaría con amplia difusión en la industria del cine de Hollywood y Vogler posteriormente lo ampliaría hasta convertirlo en un ensayo más extenso”. Dicho ensayo se completaría aun en mayor medida y se publicaría en forma de libro como *El*

⁷ El título es erróneo. En la traducción al castellano de este libro se hace continua referencia a *El poder del mito* cuando en la edición original norteamericana se nombra siempre a *The Hero of the Thousand Faces*, es decir, *El héroe de las mil caras* de Campbell. El nombre original del ensayo de Vogler era "A Practical Guide to *The Hero with a Thousand Faces*" (Vogler, 2007, p. 29). *El poder del mito* es un libro distinto, fruto de la transcripción de un documental de 1988 realizado por la cadena de televisión PBS y denominado *Joseph Campbell and The Power of The Myth*. En el libro se volcaban las conversaciones entre el periodista Bill Moyers y el mismo Campbell.

viaje del escritor. De cualquier modo lo que nos interesa saber es que similitudes y diferencias marcó este autor en su modelo respecto al monomito original de Campbell. Para ello podemos acudir a un esquema (Tabla 2) que Vogler nos ofrecía en su libro:

Tabla 2:

Comparación entre el monomito de Campbell y Vogler

Comparación de la terminología y las líneas maestras	
<i>El viaje del escritor - Vogler</i>	<i>The hero with a thousand faces - Campbell</i>
Primer Acto	La partida, separación
El mundo ordinario	El mundo cotidiano
La llamada de la aventura	La llamada de la aventura
El rechazo de llamada	El rechazo de la llamada
El encuentro con el mentor	La ayuda sobrenatural
La travesía del primer umbral	La travesía del primer umbral
	El vientre de la ballena
Segundo acto	La iniciación, el descenso
Las pruebas, los aliados, los enemigos	La senda de las pruebas
La aproximación a la caverna más profunda	
La odisea (el calvario)	El encuentro con la diosa
	La mujer como tentación
	La reconciliación con el padre
	La apoteosis
	La recompensa
La recompensa	La bendición final
Tercer acto	El regreso
El camino de regreso	El rechazo al retorno
	El vuelo mágico
	El rescate desde el interior
	La travesía del umbral
	El retorno
La resurrección	Señor de ambos mundos
El retorno con el elixir	Libertad para vivir

Fuente: Vogler, 2002, p. 44

De este modo Vogler dividía su viaje del “héroe” en un total de doce pasos, los cuales guardan, como puede verse, gran correspondencia con los episodios o sub-etapas que

hemos visto en Campbell. Antes de entrar a comentar algunos aspectos de interés, queremos señalar algunas discrepancias respecto a este esquema y otros detalles en torno al mismo. Vogler equipara su “mundo ordinario” al “mundo cotidiano” de Campbell, y aunque este último lo menciona reiteradamente en su obra, no lo considera *per se* un episodio del monomito. Lo mismo pasa, con las sub-etapas de “la recompensa” o “el retorno”, son conceptos que se tratan en la obra de Campbell pero no episodios en sí mismos. Por último, el denominado “vuelo mágico” es equivalente a la “huida mágica”, así como “el rescate desde el interior” corresponde a “el rescate del mundo exterior” que hemos visto previamente; estas variaciones se deben, probablemente, a cuestiones de traducción. Una vez realizadas estas aclaraciones, entramos a detallar brevemente las diferencias presentes.

La introducción del “**mundo ordinario**” como episodio necesario en los relatos es un detalle interesante. Como acabamos de mencionar, Campbell ya lo trataba en su obra, pero Vogler (*Ibidem*, p. 47) le otorga un lugar privilegiado a este momento y resalta la necesidad de presentar este entorno consuetudinario y mundano para, posteriormente, poder apreciar el contraste con el mundo nuevo con mayor nitidez.

El siguiente momento susceptible de análisis es “**la aproximación a la caverna más profunda**”. Este episodio guarda gran similitud con el “vientre de la ballena” de la etapa de la “partida” de Campbell, pero este autor lo sitúa en el segundo acto del relato.

Justo a continuación nos encontramos con el calvario u “**odisea**”, el cual según Vogler (*Ibidem*, pp. 53 – 54) es un momento negro para la audiencia que no sabe si el héroe sobrevivirá o no. Un momento crítico en la historia en el que el héroe se encuentra en “el vientre de la bestia”. Para este autor, este episodio aglutina gran parte de las sub-etapas de la iniciación en el monomito original. Más adelante concretará las formas en las que la “odisea” puede representarse: Además de renacimientos, matrimonios sagrados y enfrentamientos con progenitores, Vogler contempla una gran variedad de momentos: el héroe se enfrenta a sus mayores temores, es testigo de la muerte de algún compañero o amigo cercano, uno de los villanos es derrotado o escapa, etc. En definitiva, la “odisea” puede ser muy amplia y en ella caben casi todos los problemas, retos, desafíos o encuentros que el héroe puede experimentar en el contexto del segundo acto, equivalente a la “iniciación” de Campbell.

Algo similar ocurre con el “**camino de regreso**”. Vogler lo ofrece como un episodio único más general, frente a las posibilidades que presenta el monomito de Campbell. Como sucede en la “odisea”, el “camino de regreso” podrá manifestarse de distintas maneras: la venganza del enemigo, persecuciones, huidas mágicas, reverses de la fortuna, etc.

En las anteriores sub-etapas estriban las mayores diferencias entre ambos autores, que, como ha podido verse, no son demasiado significativas. El resto de episodios encuentra una correspondencia total con alguno de los de Campbell, o simplemente varía en su denominación. Aun así es interesante ver las concreciones que ofrecen Vogler por cada una de ellas y los ejemplos relacionados con el ámbito cinematográfico que recoge. Podría decirse que el papel de Vogler respecto al desarrollo del monomito ha sido difundirlo entre un sector más amplio de la sociedad. Mientras la obra de Campbell, *El héroe de las mil caras* posee un estilo académico y es producto de la investigación, *El viaje del escritor* tiene un lenguaje mucho menos específico y es resultado de una intención divulgadora y didáctica.

Antes de terminar con este autor cabe mencionar que lleva a cabo una descripción sobre varios arquetipos que suelen intervenir en el relato. El autor entiende arquetipo como “tipos de personajes recurrentes, así como una serie de relaciones que incesantemente se repiten” (*Ibidem*, p. 60), aunque aclara que pueden ser interpretados de otras formas. Se basa en conceptos jungianos, pero lo hace de forma algo simplista al concretar en personajes unos esquemas que para Jung eran inconscientes como hemos visto páginas atrás. En cualquier caso para Vogler (*Ibidem*, p. 63) hay personajes arquetípicos muy comunes en los relatos y son: El héroe, el mentor (el anciano o anciana sabios), el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador. Indica que algunos de ellos son indispensables para el buen desarrollo de una historia y que en total podrían existir tantos arquetipos como cualidades humanas son susceptibles de ser dramatizadas en una historia. Seguidamente analiza estos siete arquetipos y enumera sus funciones, características y variantes.

Sin profundizar demasiado al respecto se hace necesario resaltar un detalle. Vogler (*Ibidem*, pp. 66 - 67) atribuye al arquetipo del héroe la función de *identificación con el público*. Indica que el héroe ofrece una ventana abierta a la historia, y que espectador la percibe a través de sus ojos. Además, señala que presentan cualidades, emociones y motivaciones universales con la que todos podemos identificarnos, pero además son figuras únicas y originales. Lo que aquí transmite el autor es que los héroes se adecuan a

la sociedad para encajar bien en nuestros esquemas y hacer exitoso el relato, pero a su vez son transmiten valores supuestamente “universales”. Es decir, aun hoy los héroes son vehículo de transmisión de modos de comportamiento, o cuanto menos, perpetúan conductas ya asentadas. Dicha función ya la señalaban autores como Mircea Eliade o Lluís Duch respecto a los héroes mitológicos de tiempos primitivos.

Por último, señalar que ya en 1998, año de publicación de la primera edición en inglés de *El viaje del escritor* (*The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*), el autor dedicaba un pequeño epígrafe a la interactividad que ofrecían las computadoras y los videojuegos. Con la aparición de los ordenadores y de narrativas no lineales se ponía en duda que el monomito mantuviese su vigencia, pero Vogler opinaba que las historias lineales seguirán existiendo en el soporte informático y aseguraba que “el viaje del héroe se adapta perfectamente al mundo de los juegos de ordenador y las experiencias de naturaleza interactiva” (*Ibidem*, p. 23).

Por su parte, la autora e investigadora norteamericana Victoria Lynn Schmidt⁸ (2001, 2002) ha desarrollado varias obras en torno a los viajes heroicos y los arquetipos, enfocadas en gran medida a orientar a escritores y creadores de historias. Para estudiar sus teorías hemos tomado *45 master characters: mythic models for creating original characters* y *A writer's guide to characterization: archetypes, heroic journeys, and other elements of dynamic character development*. Lynn (2011, p. 5) tiene una concepción de los arquetipos que podría situarse a medio camino entre la visión de Jung y la de Vogler. Los relaciona con los personajes del relato, tal y como haría este último, pero a un nivel más abstracto. Se refiere a ellos como “blueprints”: planos o esquemas que pueden ayudar a construir los personajes de cualquier relato.

En *45 master characters: mythic models for creating original characters*, Lynn (*Ibidem*, pp. 177 – 178) describe dos rutas heroicas: el viaje femenino y el viaje masculino. No obstante, establece que estos viajes no están exclusivamente vinculados al género que los define. Es decir, puede darse el caso en que un personaje femenino tome el camino masculino, y viceversa. Definirá el **viaje femenino** como aquel en el que la heroína

⁸ Antes de introducir el trabajo de Victoria Lynn Schmidt se hace necesario indicar que tanto Campbell como Vogler, en sus respectivas versiones del monomito, se refieren al héroe empleando el género masculino, pero indican que este rol pueden asumirlo figuras de ambos sexos. Del mismo modo, en esta investigación consideraremos al monomito como un esquema totalmente válido tanto para personajes femeninos como masculinos. Ahora bien, esta investigadora estadounidense identifica, según su criterio, diferencias de género en las aventuras que le llevarán a establecer dos viajes heroicos distintos.

examina profundamente en su interior, examina quién es y experimenta un cambio a lo largo de la historia; y el **viaje masculino** como aquel en el que el héroe resiste ese examen interior en un principio y posteriormente puede aceptarlo y vencer, o rebelarse contra él y fracasar. Ambos caminos presentan virtudes y debilidades para la investigadora, que establece tres aspectos clave para entender las diferencias entre las figuras femeninas y masculinas al afrontar el viaje: **Poder, apoyo y percepción del mundo.**

En primer lugar, Lynn (*Ibidem*, pp. 180 – 184) explica que la heroína suele recorrer un camino que finalmente la llevará a conocer y controlar su poder, mientras que el héroe ostenta ya un poder pero posteriormente se dará cuenta de que este le impide experimentar plenamente la vida. En segundo lugar, apunta que mientras el héroe es apoyado por la sociedad en el inicio de su camino, la heroína se encuentra con su primer obstáculo, ya que la comunidad no concibe que se embarque en tal viaje e intentará disuadirla. Por último, podría decirse que los héroes y las heroínas inician su camino desde mundos diferentes. Tradicionalmente la sociedad ha esperado que la mujer se ocupe de los hijos y ha concebido la maternidad como algo necesario, si la figura femenina no acepta esa vida podría ser o sentirse excluida. Por otro lado los hombres son vistos como los responsables de proteger a la familia y asegurar su bienestar, deben ser fuertes y no mostrar sus emociones.

Por todas estas diferencias la investigadora plantea dos viajes diferenciados por el género. Ambos están compuestos por tres actos y un total de nueve “stages” o fases, pero difieren en el contenido de las mismas. Ahora bien, esta versión del viaje no es la única aportación de Lynn respecto al héroe. En el libro *A writer's guide to characterization* (2002) vuelve a abordar la cuestión de los arquetipos e introduce algunos conceptos interesantes que trataremos sin extendernos demasiado, al ser aspectos tangenciales para la investigación.

La autora se apoya de nuevo en teorías elaboradas por Carl Gustav Jung y añade a los arquetipos la tipología de la personalidad desarrollada por el mismo. Lynn (2002, p. 3) explica que el psicólogo suizo trabajaba con dos tipos de personalidad: Introversos y extroversos, y que dentro de ellos, en cada individuo predominaba una función, entendida como un modo de relacionarse con el entorno y procesar la información. Estas funciones son cuatro: Percibir, pensar, intuir y sentir. Seguidamente, Lynn realiza una clasificación de los distintos tipos de heroínas y héroes que podemos encontrar en un relato, y los definirá teniendo en cuenta las funciones tipología de la personalidad junguiana.

Aquí finalizamos el epígrafe relativo al monomito y de forma más general, al mito. Intentando ir de lo general a lo particular hemos analizado el mito, sus características y funciones; posteriormente nos hemos centrado en los héroes, principalmente de carácter mitológico; y, por último, hemos visto como las aventuras o relatos heroicos presentan similitudes que se han concretado en los diversos modelos del “viaje del héroe”, siendo para nosotros el monomito de Campbell el pilar fundamental de los demás y modelo original.

4.2 VIDEOJUEGOS

A continuación abordaremos de forma breve algunos detalles importantes sobre los videojuegos. Introduciremos someramente distintas perspectivas que estudian al videojuego ya que nuestra intención no es entrar a cuestionar la concepción, características o funciones del videojuego en sí, sino en qué medida su contenido, sus protagonistas, reproducen el esquema del monomito o “viaje del héroe”. Al igual que en el epígrafe anterior, trataremos de comenzar por los aspectos más generales para posteriormente tratar detalles más específicos.

4.2.1 JUEGO

Para hablar de videojuegos se hace totalmente necesario tratar a los juegos en general y para eso hemos acudido a la figura de Johan Huizinga y más precisamente a su obra *Homo ludens* (1987). En ella, el filósofo e historiador holandés estudia el juego como un fenómeno cultural, presente de una forma u otra en la civilización humana desde sus primeros momentos, algo que, según hemos visto, sucedía también con los mitos. Los mitos y los juegos son fenómenos tan antiguos como la humanidad misma y están conectados en gran medida, tal y como indica este autor:

Mediante el mito, el hombre primitivo trata de explicar lo terreno y, mediante él, funde las cosas en lo divino. En cada una de esas caprichosas fantasías con que el mito reviste lo existente juega un espíritu inventivo, al borde de la seriedad y de la broma. Ahora bien, en el mito y en el culto es donde tienen su origen las grandes fuerzas impulsivas de la vida cultural: derecho y orden, tráfico, ganancia, artesanía y arte, poesía, erudición y ciencia. Todo esto hunde así sus raíces en el terreno de la actividad lúdica. (Huizinga, 1987, p. 16)

Según el autor el juego o la actividad lúdica son un elemento fundamental en el origen de los mitos. Por tanto, al ser los mitos una respuesta a la búsqueda del sentido, una forma de adaptarse a lo que le rodea y un modelo de conducta para el ser humano, tal y como hemos recogido en epígrafes anteriores, los juegos habrán jugado un papel importante en todos estos aspectos. Posteriormente estos elementos contribuirían a la organización en sociedad del ser humano, influyendo en la creación de esas “fuerzas impulsivas de la vida cultural” a las que hace referencia Huizinga. El filósofo holandés dedica varios capítulos de su obra a establecer las influencias y vínculos del juego en distintas áreas de la cultura humana: derecho, poesía, filosofía, arte e incluso la guerra. Para él, el juego “traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido [...] da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo” (*Ibidem*, p. 12).

Además de señalar las influencias del juego sobre la cultura, Huizinga realiza una descripción exhaustiva del juego en sí. Recoge y describe un buen número de características que definen a la actividad lúdica, para después elaborar una detallada definición del mismo en la que estas quedan reflejadas. Dicha definición es la siguiente:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (*Ibidem*, p. 43)

En esta definición podemos ver que las características que Huizinga destaca del juego son las siguientes: El juego es **libre**, se juega voluntariamente. Además comporta libertad, no es la vida corriente, sino que consiste en “escaparse de ella a una esfera temporera de actividad” (*Ibidem*, p. 20); presenta **límites**, se juega en un espacio y un tiempo determinados; se rige y ordena por un **reglamento** de obligado cumplimiento; comporta **tensión**, es decir, cierta incertidumbre. Con un determinado esfuerzo esta puede resolverse. Por último, se “**es de otro modo**”, el jugador adopta un rol, interpreta un papel o simula ser alguien que no es en la vida real. Una última característica queda fuera de esta definición, pero es mencionada con anterioridad. Huizinga (*Ibidem*, p. 22) destacaba que el juego, una vez finalizado, puede ser repetido en cualquier momento, y que esta **posibilidad de repetición** es una de sus propiedades esenciales. Recogidos estos elementos cabe preguntarse ¿los reúne también el videojuego?:

El jugador, cuando a través del videojuego se somete voluntariamente a las normas de un universo narrativo espaciotemporal completamente ajeno al suyo, está también aceptando

implícitamente suplantar su personalidad real por una personalidad falsa, limitada, ajena a sí mismo y sin embargo, plenamente integrada en su propia persona. El que juega es plenamente consciente de que juega, de que ese “otro mundo” no es el suyo y que tiene una forma de funcionar distinta (Martínez y Aguilar, 2015, p. 134).

En efecto, la persona que juega a un videojuego lo hace libremente, de forma voluntaria. El acto de jugar a un videojuego está sometido a una limitación espacial, se juega en una plataforma⁹ y con unos periféricos determinados. Además el videojuego en sí, el mundo recreado en el videojuego, también presenta limitaciones espaciales establecidas por los creadores y programadores. Entre estas limitaciones, los diseñadores del juego también establecen las reglas del mismo, es decir, establecen cómo se juega: cómo se interactúa con el entorno, qué posibilidades de acción tenemos y qué está y no está permitido. Por otro lado, en los videojuegos siempre “se es de otro modo”: el jugador se sumerge en otro mundo y a menudo toma el control de un personaje o avatar a través del cual vive una aventura. Aún en los juegos más abstractos o en las simulaciones más realistas, el jugador se introduce en una realidad distinta y juega un papel o rol determinado. Por último, la actividad lúdica puede ser repetida, característica que comparten los videojuegos que pueden ser rejugados tantas veces queramos.

Por último, destacar que el juego en general presenta una “propiedad de diversión” (Huizinga, 1987, p. 21), es decir que sirve, según el autor holandés, para adornar y completar la vida. Martínez y Aguilar (2015, p. 134) han apuntado que el juego es, además, una actividad con fin en sí misma. No tiene ninguna aplicación útil ni determinada y su razón de ser es el placer mismo que conlleva. Los juegos (así como los videojuegos), aun cargados de contenido y significación, no tienen más utilidad que divertir al que juega, amenizar su existencia y sustraerlo temporalmente de la realidad. Es difícil determinar si la diversión se produce, ya que es un elemento subjetivo en gran medida; pero si el jugador conoce el juego, asume las reglas y se somete a ellas voluntariamente, podríamos decir que lo hace con la intención de divertirse.

Habiendo demostrado que el videojuego reúne las características generales del juego que establece Huizinga, focalizaremos nuestra atención ahora en este. Veremos cómo es concebido el videojuego desde distintas perspectivas y otros aspectos a tener en cuenta.

⁹ Empleamos el término “plataforma” ya que en la esfera de los videojuegos está comúnmente aceptado para referirse al soporte en el que se juega: videoconsola, ordenador, etc.

4.2.2 VIDEOJUEGO

En este último epígrafe realizaremos una breve panorámica de las perspectivas que han tomado a los videojuegos en sí como un objeto de estudio y han sentado las bases de la investigación al respecto. El estudio del videojuego ha experimentado un periodo de madurez constituyéndose, con el paso del tiempo, como un

Punto de convergencia de una gran variedad de enfoques, que incluyen la teoría del cine y la televisión, la semiótica, la teoría de la performance, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad y la identidad, el posmodernismo, la ludología, la teoría de los medios de comunicación, la narratología, la estética y la teoría del arte, la psicología, las teorías de los simulacros, entre otros. (Perron y Wolf, 2005, p. 2)

Todas estas visiones han aportado algo al estudio de los videojuegos, pero dos de ellas se han erigido como dominantes y, según Vaz (2015, p. 2) durante años se enfrentaron de forma vehemente por el control del estudio del videojuego en los ambientes académicos. Estas dos visiones, mencionadas en el bloque anterior y aparentemente muy diferentes, son la **narratología** y la **ludología**. Mientras la narratología se centraba en el potencial narrativo de los videojuegos tomando aplicando teorías relativas a otros campos como literatura o cine, la ludología defendía la necesidad de tratar a los videojuegos como un nuevo campo, desarrollar nuevos conceptos y teorías, centrándose en las reglas del propio juego o en los sistemas abstractos y formales que componen lo jugable. Ambas han contado con representantes fundamentales que han impulsado dichas teorías y ahora veremos brevemente cómo desarrollan y defienden sus posturas.

Por parte de la **narratología** se hace totalmente necesario mencionar a la investigadora Janet Murray, especializada en la investigación sobre los medios digitales. Esta autora sentó las bases de esta perspectiva en su libro *Hamlet en la Holocubierta*, en el que recalca las numerosas posibilidades que ofrecen las computadoras al respecto de la narrativa. Murray (1999, p. 193) indica que frente a las novelas, que nos permiten explorar personajes, y el teatro, que nos permite explorar la acción, la narrativa de simulación nos permite explorar los procesos. Señala que el ordenador no se limita a describir o a observar esquemas de comportamiento del modo en el que el texto impreso o el cine lo hacen, sino que los encarna y los ejecuta. La autora manifiesta de forma clara que, para

ella, la belleza narrativa no depende del medio, y que, ya a finales de los años noventa avalaba el potencial de los soportes informáticos para este fin. Considera a la computadora como un nuevo medio y señala que:

La más ambiciosa promesa del nuevo medio narrativo es su potencial para contar historias acerca de sistemas completos. El formato que explora mejor las propiedades de los entornos narrativos no es el hipertexto o el juego de lucha sino la simulación: un mundo virtual lleno de seres relacionados, un mundo en el que podemos entrar, manipular y observar sus procesos. No es descabellado esperar que los ciberautores creen entornos simulados que capturarán las estructuras de comportamiento y sus interrelaciones con nueva claridad. (*Ibidem*, p. 288)

La descripción de estos mundos simulados coincide en gran medida con la inmensa mayoría de los videojuegos actuales, así como con algunos contemporáneos a la publicación de *Hamlet en la Holocubierta*. Murray (*Ibidem*, p. 283) indicaba que el autor de hipertextos podía dar lugar a una ramificación en la historia con la misma habilidad con la que un autor tradicional forma un capítulo en una novela. Pone además los juegos de *Mario Bros*, *King Quest* o *Myst* como ejemplos de cómo los autores consiguen abrirnos a sus mundos al igual que la voz del autor de una novela. Como hemos podido ver, la investigadora estadounidense centra su postura en recalcar las posibilidades narrativas que ofrecen las computadoras como nuevos medios. La narratología sentó sus bases en estos estudios pero fue evolucionando e introduciendo nuevos elementos y modificaciones.

Henry Jenkins es otro autor que podemos ubicar en la esfera de la narratología. Este autor, algo más actual e influido por los debates entre ludólogos y narratólogos, introduce ciertas modificaciones al potencial narrativo de los videojuegos, algunas limitaciones y algunos añadidos. Jenkins (2004, p. 119 – 121) enumera varios puntos respecto a la narrativa y los videojuegos. En primer lugar establece que no todos los juegos “cuentan historias”, algunos son abstractos y necesitan conceptos alejados de la narrativa. En segundo lugar señala que otros juegos sí que tienen aspiraciones narrativas, pero el modo en que el aspecto narrativo del juego toma forma puede ser diverso. En tercer lugar y relacionado con lo anterior, establece que el análisis narrativo no debe ser prescriptivo, es decir, que la experiencia narrativa puede transmitirse de distintas maneras y que no puede reducirse simplemente al “storytelling”¹⁰ en detrimento de otras posibilidades que presenta el

¹⁰ “Storytelling” se refiere al aspecto de contar una historia. Podríamos decir que es el guion narrativo tras el juego, la trama de este.

juego. A continuación, en cuarto lugar, Jenkins explica que la experiencia de jugar a un videojuego nunca podrá reducirse a la experiencia de una historia o relato, ya que entran en juegos diversos factores además de la historia o trama de este. Por último, aclara que si un juego cuenta una historia, difícilmente lo hará del mismo modo que otros medios lo hacen. El juego probablemente recurra a otros mecanismos para transmitirla, no necesariamente se acogerá a elementos clásicos.

Jenkins (2004, p.3) establecería que para el autor de videojuegos es más bien un “arquitecto narrativo” que un narrador en el sentido tradicional. Posteriormente establecería distintas formas de transmitir, bajo su punto de vista, dicho aspecto narrativo: A través del ambiente y el espacio, narrativas incrustadas, delimitadas directamente en el juego o narrativas emergentes, que no están totalmente determinadas, sino que suceden con cierta aleatoriedad y devienen de un amplio número de posibilidades que el juego contempla. No profundizaremos mucho más en estos conceptos ya que abrirían un extenso debate, no demasiado pertinente para lo que nos atañe. Aun introduciendo ciertas modificaciones, el autor se centraba en el potencial narrativo que presentaba el videojuego de una u otra forma, de ahí que se lo considere parte del ámbito de la narratología.

Otros autores han tratado de delimitar los elementos que otorgan a los videojuegos esta dimensión narrativa. Al respecto, Tosca (2009, pp. 97 – 99) indicaba que el poder narrativo de los videojuegos no reside en su capacidad de imitar otros medios como el libro o el cine, sino en crear marcos de ficción lo suficientemente sugerentes como para dar significado a la acción de los jugadores. Y que estos marcos de ficción se establecían de modos muy diferentes: paratextos o dibujos, sonidos, escenas cinemáticas, coordinación del tema argumental y las acciones del jugador y/o la creación de un mundo rico en el que las acciones del jugador tienen consecuencias.

Dejando a un lado la perspectiva de la narratología, señalaremos cómo los **ludólogos** chocan frontalmente con la narratología en sus postulados. De hecho, el título del documento que tomaremos para ilustrarlo es *A clash between game and narrative* (2001), la tesis de Jesper Juul, uno de los autores que más ha desarrollado este punto de vista. En esta tesis Juul se pregunta si el videojuego reúne las condiciones básicas para ser considerado un medio narrativo. El autor enumera una serie de características en las que narrativa y videojuegos son radicalmente diferentes y ofrece una explicación al respecto. Esta contraposición entre ambos que expone el autor, nos sirve para ver cómo se define

el videojuego desde el punto de vista de un ludólogo, que características reúne. Pasaremos a enumerar dichas diferencias de forma resumida.

Juul (2001, pp. 27 – 36) señalaba que mientras la narrativa depende de un medio: oral, escrito o audiovisual y su contenido podía trasladarse de uno a otro con relativa facilidad. En cambio, demuestra que los videojuegos no pueden adaptarse a otro medio con la misma sencillez, ya que no son textos fijos, no son idénticos cada vez que se juegan. Por otro lado la narrativa trabaja en dos niveles: el nivel de *historia*, y el nivel de *discurso*. Leer una novela o ver una película es reconstruir una historia en base al discurso presentado. Todo esto alberga en su interior tres tiempos: el tiempo de la *historia*, el tiempo *narrativo* y el tiempo de *lectura*. El tiempo más común en las narrativas es el tiempo pasado, distinto al tiempo en el que se produce la lectura, que es el presente. En el videojuego estos tiempos no se mantienen, implosionan, todo se produce *ahora* en ellos, en un tiempo presente. La interactividad del videojuego hace que la secuencia no sea fija y una secuencia interactiva no puede trasladarse a una secuencia no interactiva y fija, por lo que es necesario un nuevo modelo. Juul recoge que los juegos de computadora y los textos no lineales se adaptan mejor a un esquema que se refiera al *Programa*, es decir, las reglas establecidas para la combinación de materiales, siendo estos *Materiales*, el segundo elemento de este: representados por los gráficos, textos y sonido. La interacción entre programa y materiales es visualizada y ejecutada en el *Output* o salida.

Cabe señalar que Juul (*Ibidem*, pp. 44 - 52) establece también una importante diferencia en la identificación del lector / espectador y el jugador. En las novelas o películas se ofrecen actantes o personajes que ejecutan la acción y el lector o espectador creará identificaciones cognitivas con uno o algunos de ellos. En los videojuegos, en efecto, pueden existir también personajes o actantes con los que el jugador puede identificarse, pero esto no es estrictamente necesario. De hecho existen videojuegos donde no se da la presencia de figuras antropomórficas ni se centran en las relaciones humanas, en ellos el jugador no está representado en la pantalla por una entidad o actor, pero puede ver los resultados de sus acciones, Juul habla aquí de *actores invisibles*. Por último, el investigador ludólogo menciona que mientras el modo de recepción dominante de la narrativa es *de una vez*, es decir, está pensado para consumirse en una única lectura o visionado; muchos videojuegos están pensados para rejugarse una y otra vez, de modo que los comprendamos, dominemos y mejoremos progresivamente en ellos. Es decir, mientras que el consumo de la narrativa, mayoritariamente, está pensado para ser uno; el

consumo de los videojuegos, sin embargo, suele ser múltiple. Hasta aquí desarrollaremos la visión ludológica del videojuego, posteriormente se ha desarrollado en gran medida, pero no profundizaremos más en ella ya que hemos recogido a grandes rasgos sus premisas: en primer lugar, romper con el enfoque del videojuego como un producto narrativo al uso y, en segundo lugar, plantear nuevos conceptos, términos y teorías que se adapten mejor a este novedoso objeto de estudio.

La pugna entre ludología y narratología se mantuvo durante un tiempo prolongado, pero conforme el debate se iba desarrollando y manteniendo en el tiempo los autores de una y otra perspectiva trataron de establecer conexiones y superar el enfrentamiento:

Hoy en día la gran mayoría considera este debate completamente superado y denotan cierta incomodidad, e incluso hastío, cuando sale a relucir en círculos académicos. La mayoría de los considerados narrativistas han pasado página y han focalizado su interés en otros objetos de estudio, dejando vía libre para la proliferación del campo académico que hoy conocemos como *Game Studies*, un campo que ya no se encuentra permanentemente a la defensiva para hacerse un hueco, sino que avanza cada vez con más seguridad, aceptando sin temor una amplia gama de enfoques diferentes. (Vaz, 2015, p. 11).

No entraremos a detallar a los *Game Studies* más de lo mencionado. Tras el intenso debate entre posturas mantenido hasta hace relativamente poco, los teóricos en torno al videojuego han adoptado conductas menos beligerantes con el objetivo de enriquecer el estudio de este campo. Esto ha comportado que los *Game Studies* crezcan y cuenten cada vez con más aportaciones de distintas esferas sin desestimar en ningún momento la posición de la narrativa en los mismos, sino integrando aportaciones previas que, junto con nuevas y actuales teorías, están consolidando hasta día de hoy el campo de los videojuegos a nivel académico. Los *Game Studies* son una materia que hoy en día se encuentra en construcción y probablemente siga desarrollándose en el futuro ya que “el propio medio es un objeto en movimiento, que no deja de cambiar y transformarse mientras intentamos elaborar una teoría y definirlo” (Perron y Wolf, 2005, p. 2)

Antes de finalizar con el epígrafe del videojuego es interesante comentar que al respecto de la reproducción de los mitos heroicos en los videojuegos han trabajado ya otros autores previamente. Sánchez (2014, p. 18) señala que puede afirmarse que el mito heroico ha supuesto uno de los pilares narrativos de los videojuegos desde sus orígenes para posteriormente explicar cómo los personajes modernos de videojuego actualizan el

modelo y toman rasgos de los héroes clásicos. Además, analiza que estos héroes reproducen una ideología de perseverancia y determinación, es decir, siguen reproduciendo o transmitiendo modelos de conducta tal y como explicábamos anteriormente que venían haciendo desde los comienzos de la humanidad. Siguiendo esta línea del videojuego como actualizador del mito, Martínez y Aguilar (2015, pp. 139 - 141) afirman que a través del videojuego el jugador se convierte en el héroe de los relatos míticos, un personaje arquetípico poseedor de virtudes y destrezas que le hacen destacar, para concluir el artículo señalando que lo relevante del videojuego es que aún la fuerza imaginativa de los relatos míticos, el carácter lúdico del ser humano y los avances audiovisuales y técnicos de un contexto cultural concreto para contar “lo de siempre”. Otros autores se han aventurado incluso a acuñar conceptos al respecto, es el caso de Garín Boronat (2009, pp. 98 - 101) quien señala que los videojuegos han supuesto que antiguos héroes y temáticas retornan en ejemplos de auténtica resurrección narrativa, visual y pictórica. Introduce el término *mitojuego*, estableciendo que el videojuego despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias –rito, ejecución- hasta constituirse como narración –relato, escritura- en imágenes y sonidos –icono, audiovisual.

Por último, pero especialmente importante para esta investigación, se hace totalmente necesario mencionar que algunos autores han estudiado ya la presencia del monomito en los videojuegos. Este es el caso de Garfías Frías y su artículo *Imaginario, héroes y videojuegos. Análisis de The legend of Zelda*. En él, analiza la simbología del juego de Nintendo: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* y, posteriormente, aplica el esquema del monomito al protagonista, Link. El autor selecciona once de las diecisiete sub-etapas originales que establece Campbell y demuestra que pueden identificarse en su aventura. Para finalizar, concluye asegurando que los videojuegos “darán vida a nuevos héroes y mitos que como en la mitología griega, religiones, las novelas, la televisión, el cine, los comics y otros productos culturales en distintas épocas tendrán seguidores que serán fieles a los valores presentados” (Garfías Frías, J., 2011, p. 24).

Con estos precedentes y contextualización teórica sobre el videojuego cerramos este epígrafe. Los videojuegos presentan un componente narrativo, admitido por diversas corrientes del videojuego, y que este componente narrativo es susceptible de reproducir arquetipos, esquemas y figuras míticas. Hemos visto cómo algunos autores han establecido ya relaciones claras entre mito y videojuego. Ahora es el turno de analizar

nuestro objeto de estudio y ver si el esquema del monomito establecido por Campbell puede observarse en ellos.

5. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

El cometido principal de esta investigación es identificar en qué medida los mitos heroicos han influido en los héroes del videojuego y sus historias. En el marco teórico hemos podido ver cómo diversos autores han señalado con anterioridad la relación de reciprocidad que ambos campos mantienen: por un lado se ha mencionado que los relatos heroicos de los mitos han sido un punto de apoyo en la creación de videojuegos, principalmente en el desarrollo del componente narrativo de los mismos; por otra parte, se hace hincapié en cómo los videojuegos actualizan a este tipo de relatos. Es decir, los mitos están en la base del desarrollo las historias de los videojuegos, pero estos a su vez han modificado en ciertos aspectos esa esencia mítica. Con esta relación ya establecida, nuestra tarea se centrará en ver las correspondencias entre las aventuras de héroes clásicos y las de los protagonistas de ciertos videojuegos.

A lo largo del marco teórico hemos explicado las características y funciones de los mitos, para después centrarnos en las figuras de los héroes mitológicos. Recordamos cómo Mircea Eliade hablaba ya de los superhéroes de comic como versiones modernas de estos, y demostraba así que los mitos seguían vigentes a través de estos personajes, que transmitían un modelo de conducta al igual que hacían los héroes de los mitos. Posteriormente hemos dedicado un extenso apartado al monomito de Campbell y sus revisiones, pudiendo ver que este patrón, extraído de los relatos míticos heroicos, se ha asentado ampliamente en el cine y la novela moderna. Por su vigencia y su validez a la hora de evaluar la presencia de una estructura mítica en cualquier tipo de narrativa, hemos tomado dicha teoría como el método apropiado para evaluar nuestro objeto de estudio, las aventuras gráficas de LucasArts. Una vez expuestos todos estos factores, podemos establecer que el objetivo principal de esta investigación es el siguiente:

- **Objetivo 1:** Identificar en qué medida el monomito o “viaje del héroe” de Campbell se ajusta a los protagonistas de las aventuras gráficas de LucasArts y sus historias.

Este objetivo se disgrega a su vez en tres objetivos secundarios, de carácter más concreto y relacionados con las sub-tapas de este esquema.

- Objetivo 1.1: Señalar qué sub-etapas del monomito se cumplen con mayor frecuencia.
- Objetivo 1.2: Determinar qué sub-etapas se incumplen en mayor medida en dicha muestra.
- Objetivo 1.3: Señalar, si los hubiese, matices o diferencias que dichos videojuegos hayan introducido en cada etapa.

Si se cumplen los siguientes objetivos podrá verse en qué medida los héroes de este tipo de videojuegos son herederos de los héroes mitológicos, y en qué medida los videojuegos comparten un patrón narrativo con los relatos míticos heroicos. Nuestros resultados no pretenden extrapolarse al conjunto de los videojuegos en general, sino que se circunscriben al género de las aventuras gráficas; los análisis de otros géneros podrían presentar diferencias. Por otra parte, consideramos pertinente este estudio dada la ausencia de investigaciones realizadas al respecto. Aunque, como se ha explicado, otros autores han señalado ya la relación entre mito y videojuego de un modo general, no se han encontrado investigaciones que analicen las analogías narrativas entre los relatos míticos y los videojuegos de manera sistemática. La aplicación del monomito a *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* por parte de J. Garfias Frías (2011), la cual mencionábamos de forma anecdótica en el marco teórico, ha sido la única muestra que se ha encontrado a nivel académico. Esta investigación podría suponer un punto de apoyo para futuros autores que busquen trabajar sobre los héroes o el monomito en los videojuegos.

Dada la amplitud del esquema desarrollado por Joseph Campbell se hace imposible elaborar una hipótesis que intente indicar que sub-etapas podían o no cumplirse. Por lo tanto se formulará la siguiente pregunta de investigación:

- **RQ1: ¿Cómo se adapta el monomito de Campbell a las aventuras gráficas?**

6. METODOLOGÍA

Esta investigación sobre el componente mitológico en los videojuegos del género de las aventuras gráficas requiere un método de investigación de corte cualitativo. Se analizará el componente narrativo de cada uno de los videojuegos del corpus seleccionado a través de un patrón establecido, para finalmente ofrecer un compendio total que recoja en qué medida sigue cumpliéndose cada una de las etapas de dicho patrón. Los resultados obtenidos serán comentados y discutidos posteriormente para cumplir los objetivos previamente expuestos. Este estudio no se hace en base a estadísticas o datos numéricos, sino que requiere de la interpretación en base a un modelo dado, por este motivo, y como ya hemos anticipado, nos encontramos ante una investigación cualitativa.

El único instrumento para establecer esta investigación es, como hemos anticipado, la teoría del monomito o “viaje del héroe” desarrollada por el mitólogo Joseph Campbell. Este esquema contempla diecisiete sub-etapas características del relato mítico cuyo contenido hemos descrito previamente a lo largo del marco teórico¹¹, y que se integran en tres etapas mayores: Partida, Iniciación y Regreso. Desestimaremos las revisiones de Christopher Vogler y Victoria Lynn debido a que estas se adaptaban a nuevos formatos narrativos y perdían, en cierto modo, la base mítica, la cual es fundamental para nuestro cometido. La investigación consistirá en evaluar si en el transcurso de la trama de cada uno de los videojuegos escogidos pueden identificarse estas sub-etapas o ítems.

Por otro lado, como hemos podido ver en el marco teórico, tomar al videojuego como un producto narrativo al uso puede dar lugar a un intenso debate ya que, según algunos ludólogos, la identidad del videojuego necesita de nuevos conceptos para ser definida. Por esto, hemos sido especialmente cautelosos y, conociendo los géneros de videojuegos, hemos tomado las **aventuras gráficas** como nuestro objeto de estudio. Este género de videojuegos se caracteriza por su linealidad, es decir, su componente narrativo se ofrece de un modo clásico (como en la mayoría de la literatura y el cine): presentan una introducción, un nudo y un desenlace. Son historias cerradas cuyo consumo es único y al rejugarlas no ofrecen una experiencia nueva en ningún aspecto; salvo en algunos videojuegos excepcionales que pueden tener más de una ruta, lo cual no deja de ser, en

¹¹ Acudir a la página 26.

definitiva, una combinación de varias historias cerradas. La aleatoriedad, tan presente en otros géneros de videojuegos, queda prácticamente anulada en este.

En las aventuras gráficas el camino a seguir está totalmente delimitado, la participación del jugador se limita a controlar a un personaje y a través de él interactuar con objetos con los que resolver situaciones para posibilitar que la historia avance. También es común que existan otros personajes no jugables con los que podremos dialogar o entrar en contacto y que, generalmente aportarán información sobre nuestro cometido. De cualquier modo, la trama del juego no avanzará hasta que se hayan resuelto dichas situaciones, las cuales se presentan de un modo totalmente integrado en la historia, no son aleatorias ni carecen de sentido. A modo de supuesto, pensemos que nuestro protagonista necesita encender una antorcha y quizá entre los ítems que pueden ser recogidos esté un mechero. Comprendemos la asociación entre estos objetos por lógica y por su analogía con la realidad, de este modo si usamos el mechero en la antorcha la encenderemos y la aventura podrá proseguir. Esta es, a nivel general, la mecánica¹² a través de la cual se avanza en un videojuego del género de las aventuras gráficas. Además, la confrontación física es inexistente o mínima en estos videojuegos, y cuando está presente tiene un papel secundario, no es la mecánica predominante del juego.

De entre todas las aventuras gráficas que se han publicado, hemos seleccionado aquellas que fueron desarrolladas por la ya desaparecida LucasArts, una desarrolladora de videojuegos vinculada a la productora cinematográfica de George Lucas, Lucasfilms, y que en sus orígenes recibió el nombre de Lucasfilms Games. A lo largo de su historia, esta empresa ha desarrollado videojuegos de todo tipo de géneros, pero su catálogo de aventuras gráficas marcó particularmente la historia de los videojuegos y configuró en gran medida dicho género. Tanto páginas web especializadas, blogs y foros de internet atribuyen a LucasArts y Sierra Online (otra desarrolladora de videojuegos) el protagonismo de la “edad de oro de las aventuras gráficas¹³”. Durante esta época, que suele delimitarse entre finales de los años ochenta y comienzos del 2000, LucasArts

¹² “Las mecánicas son las diversas acciones, comportamientos y control de mecanismos de los que dispone el jugador dentro del contexto del juego. Junto con el contenido del juego (niveles, posesiones, etc.), las mecánicas soportan la dinámica general del juego”. (Hunicke, LeBlanc y Zubek, R., 2004, p. 3)

¹³ Al respecto puede leerse el artículo “La época dorada de las aventuras gráficas” en Vidaextra.com, “La edad de oro de las aventuras gráficas (parte I)” en el Blogthinkbig de Telefonica, “LucasArts y la edad de oro de las aventuras gráficas” en Pixfans.com, “La edad de oro de las aventuras gráficas” en Xenogames.net. También pueden consultarse las entradas en Wikipedia de “Aventura gráfica” en castellano, o “Adventure game” en inglés. Son solo algunas muestras de la existencia de unanimidad al considerar a LucasArts el protagonista, de una “edad de oro de las aventuras gráficas”.

publicó sus catorce aventuras gráficas. Estos videojuegos son nuestro objeto de estudio, que, por los motivos expuestos, pueden considerarse una muestra representativa de este género. Además, su vigencia y éxito perduran en la actualidad, ya que varios de los videojuegos de esta empresa han sido reeditados sin alterar su contenido original, simplemente introduciendo mejoras gráficas, y han contado con una crítica notable y buena acogida entre el público. Cuatro de las aventuras gráficas de LucasArts han sido remasterizadas desde 2009 a 2016¹⁴ y todos han logrado situarse entre los cien mejores resultados de sus respectivos años de lanzamiento en la web Metacritic¹⁵. Dejando a un lado las reediciones, analizaremos cada una de las aventuras gráficas de esta empresa observando qué etapas del monomito de Campbell pueden identificarse y cuales son omitidas.

Dado que el monomito se centra en un viaje en solitario, en la historia de un héroe, solo analizaremos las aventuras gráficas protagonizadas por un único personaje. De este modo, excluirémos la primera aventura gráfica publicada por LucasArts: *Maniac Mansion*, debido que podía seleccionarse entre seis personajes y según la elección la aventura podía variar en ciertos puntos; así como *Zak McKracken and The Alien Mindbenders* y *Maniac Mansion 2: Day of The Tentacle* debido a que en ambos puede alternarse entre diversos personajes cuyo progreso por separado es imprescindible para que la historia avance. En cambio, *Sam & Max Hit The Road* si es objeto de análisis ya que, aunque los protagonistas sean dos, controlaremos a *Sam* durante toda la aventura. Por motivos distintos, también se ha excluido de la selección el primer juego de aventuras desarrollado por LucasArts en 1986, *Labyrinth: The Computer Game*. Aunque este videojuego estaba protagonizado por un único héroe y se asemeja a el tipo de juegos que estamos analizando, sus mecánicas difieren de las que emplean las aventuras gráficas posteriores, haciendo que se aleje en cierto modo de este género. *Labyrinth* utiliza un sistema basado en “text parsers” que recoge ordenes escritas en el teclado, más propio de las aventuras conversacionales, en

¹⁴ Estas cuatro aventuras gráficas son: *The Secret of Monkey Island: Special Edition*, *Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge*, *Grim Fandango Remastered* y *Day of the Tentacle Remastered*. Además, se espera que *Full Throttle Remastered* se lance en un futuro cercano tal y como ha anunciado su director, Tim Schaffer. (Consultado en: <http://www.polygon.com/2015/12/5/9854420/full-throttle-remastered-ps4-vita> el 09/09/2016).

¹⁵ Metacritic es una web que se dedica a recoger las puntuaciones que las webs especializadas otorgan a los videojuegos y realizar una media sobre 100. Además, establece un ranking de videojuegos por año en el que los videojuegos estarán mejor o peor posicionados según su puntuación media. Por otro lado, ofrece, como dato adicional, una media de las puntuaciones que los usuarios otorgan a cada juego, esta vez sobre 10, y que no influye en la posición del ranking anual. (Consultado en: <http://www.metacritic.com/> el 12/09/2016).

lugar del “point and click” basado en la interacción con el escenario a través de un puntero, que ha sido y sigue siendo una seña de identidad presente en la gran mayoría de aventuras gráficas, salvo excepciones. Realizadas estas aclaraciones respecto al objeto de estudio, nuestra selección queda finalmente integrada por los once videojuegos siguientes:

- *Indiana Jones and the Last Crusade* – **1989** – Aventura gráfica basada en la película homónima de la saga de Indiana Jones.
- *Loom* – **1990** – Un videojuego que toma lugar en un futuro lejano, en el que nuestro protagonista Bobbin Threadbare, es una especie de mago que durante el día de su cumpleaños es acusado y juzgado por el consejo de sabios de su clan.
- *The Secret of Monkey Island* – **1990** – La primera entrega de la saga *Monkey Island*. En él, controlaremos a Guybrush Threepwood, un joven que quiere convertirse en pirata.
- *Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge* – **1991** – La secuela del anterior, en la que emprenderemos una nueva aventura con Guybrush Threepwood. Estos dos videojuegos fueron los que gozaron de mayor popularidad en la franquicia y aún hoy, podemos verlos en los rankings de mejores videojuegos de la historia de diversos medios¹⁶.
- *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* – **1992** – En esta ocasión nos encontramos ante una historia original protagonizada por Indiana Jones, quién trata de descubrir el paradero de la Atlántida.
- *Sam & Max Hit The Road* – **1993** – Una aventura gráfica con altas dosis de humor en la que controlamos a Sam un perro detective, quien recibe un encargo por teléfono. Su amigo Max, un conejo hiperactivo, lo acompañará durante todo el juego.
- *Full Throttle* – **1995** – En este videojuego el protagonista es Ben, el líder de una banda de moteros que se verá involucrado los asuntos turbios de una potente empresa de motocicletas.
- *The Dig* – **1996** – Basado en una idea de Steven Spielberg, en *The Dig* controlaremos a Boston Low, un astronauta que, junto a su equipo, debe modificar la trayectoria de un asteroide que colisionará con el planeta Tierra.

¹⁶ Un ejemplo, en el “Top 100 games of All Time” de IGN Estados Unidos, *The Secret of Monkey Island* ocupa la 81ª posición (consultado en <http://www.ign.com/top/top-100-games/81> el 09/09/2016) y *Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge*, ocupa la posición 62ª (consultado en <http://www.ign.com/top/top-100-games/62> el 09/09/2016).

- *The Curse of Monkey Island* – **1997** – La tercer videojuego de la saga *Monkey Island* nos pone de nuevo en la piel de Guybrush Threepwood, quien tendrá que deshacer la maldición que ha convertido a su prometida, Elaine Marley, en una estatua de oro. Este juego dejó los diseños de escenarios y personajes pixelados a un lado, para usar ilustraciones dibujadas y animadas.
- *Grim Fandango* – **1998** – Ese videojuego, protagonizada por Manny Calavera, un segador de almas y agente de viajes en el inframundo, introdujo el 3D a las aventuras gráficas de LucasArts. Hasta el momento todos los videojuegos publicados seguían un modelo de point n’click en dos dimensiones, es decir, ante nosotros se desplegaba una escena o nivel “plano” en el que controlábamos al protagonista a través del escenario por medio del ratón. Con *Grim Fandango* toma relevancia el teclado ya que la profundidad del escenario requiere mayor libertad de movimiento. Este juego también goza de cierto prestigio entre los jugadores y los medios especializados¹⁷.
- *Escape from Monkey Island* – **2000** – Esta es la última aventura gráfica desarrollada por LucasArts y la última aventura de Guybrush Threepwood que desarrollará esta empresa. El modelo en tres dimensiones que seguía *Grim Fandango* se introdujo en esta cuarta entrega de la saga *Monkey Island*.

En un primer momento, esta investigación se planteó con el objetivo de comprobar si el monomito podía identificarse en los videojuegos en general, pero analizar un campo tan amplio resultaría inabarcable para un trabajo con estas características. Para obtener conclusiones significativas con dicho planteamiento el corpus no podría estar integrado por entre diez y quince títulos, ya que con esto apenas podría seleccionarse un videojuego por cada género y el análisis no arrojaría resultados representativos. Por último, también se han dado ciertas dificultades a la hora de seleccionar las aventuras gráficas. En principio se había planteado tomar un videojuego de este género en intervalos de dos años, entre 1990 y 2014, o 1991 y 2015, pero la inexistencia de un criterio lógico a la hora de incluir un videojuego y no otro, así como la carencia de listados o clasificaciones de cierta validez que recogiesen específicamente los lanzamientos de aventuras gráficas, dificultaban la selección de un corpus. Estos motivos nos han llevado a decantarnos por los videojuegos de LucasArts como objeto de estudio.

¹⁷ Grim Fandango ocupa la posición 61ª en el “Top 100 Games of All Time” de IGN Estados unidos que hemos mencionado anteriormente. (Consultado en: <http://www.ign.com/top/top-100-games/61> el 23/08/2016).

7. RESULTADOS

Una vez se ha aplicado el esquema del monomito a los once videojuegos previamente expuestos, procederemos a presentar y comentar los resultados a continuación. Dividiremos este epígrafe en tres sub-epígrafes que corresponderán a cada una de las tres grandes etapas del monomito: Partida, Iniciación y Regreso, de cara a conferir una estructura lógica al trabajo y ofrecer la información obtenida de forma organizada. Una vez revisados los resultados, estos nos permitirán confrontar con el marco teórico que hemos tomado como referencia. Con estos datos podremos comprobar hasta qué punto se mantiene vigente el monomito y despejar las cuestiones que se han planteado a modo de objetivos de este estudio. En la tabla 3 pueden consultarse qué etapas cumple e incumple cada uno de los videojuegos seleccionados.

7.1 PARTIDA

Tal y como puede observarse en la tabla 3, la etapa de la “Partida” es la que se cumple en mayor medida en las aventuras gráficas de LucasArts. Puede verse cómo, a excepción de la “negativa al llamado”, el resto de las sub-etapas del monomito correspondientes a esta primera parte del viaje pueden identificarse en todos los videojuegos sin excepción. Esto quizá se deba al carácter más general de la “Partida”, cuyas sub-etapas muestran una considerable flexibilidad de adaptación, ya que en ellas caben situaciones iniciales muy diversas. De entre todas las sub-etapas que se suceden en ella, probablemente la más específica sea la “Ayuda sobrenatural”, ya que supone la introducción de un nuevo personaje, el mentor o guía, en la aventura. Aun así, podemos ver que esta también se cumple en la totalidad de los videojuegos seleccionados como objeto de estudio. A continuación nos centraremos en cada una de las sub-etapas de la “Partida” y comentaremos los resultados obtenidos y los matices observados, recurriendo a ejemplos cuando sea pertinente.

Toda historia tiene un desencadenante, por eso, no es de extrañar que la “llamada de la aventura” se cumpla en todas y cada una de las aventuras gráficas analizadas. Por otra parte, el desencadenante puede ser de muy diversa índole: un acontecimiento o problema que se presenta de repente en el día a día de nuestro protagonista, una oportunidad de

Tabla 3

El monomito en las aventuras gráficas de LucasArts

	Indiana Jones and the Last Crusade	Loom	The Secret of Monkey Island	Monkey Island 2: LeChuck's Revenge	Indiana Jones and the Fate Of Atlantis	Sam & Max Hit the Road	Full Throttle	The Dig	The Curse of Monkey Island	Grim Fandango	Escape From Monkey Island
PARTIDA											
Llamada	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Negativa	✓	✗	✗	✗	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✓
Ayuda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
1º Umbral	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Ballena	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
INICIACIÓN											
Pruebas	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Diosa	✗	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Tentación	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Reconciliación	✓	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Apoteosis	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Gracia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
REGRESO											
Neg. Regreso	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
Huida	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✓	✗	✗
Rescate	✗	✓	✓	✓	✗	✗	✓	✓	✗	✓	✗
Umbral Reg.	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dos mundos	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Libertad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

Fuente: Elaboración propia

trabajo o el mismo deseo del protagonista de emprender una aventura con algún objetivo en mente.



Imagen 2: Llamada de la aventura en Loom.

Al respecto, el caso de *Loom* resulta ilustrativo. Su protagonista, Bobbin Threadbare, descansa en una pradera cuando una ninfa acude a él comunicándole que su presencia es reclamada por el Gran Consejo (Imagen 2). Tras esta pequeña conversación, el juego comienza. Nuestra tarea será controlar a Bobbin y conducirlo hasta el Santuario, para así conocer qué quieren comunicar los Ancianos del Gran Consejo al protagonista. Como decimos, este es solo un ejemplo de cómo se concreta la “llamada de la aventura” en estos videojuegos. En otras ocasiones la llamada puede ser voluntad del mismo héroe, como en el caso de *The Secret Of Monkey Island*, en el que su protagonista inicia el juego diciendo: “Me llamo Guybrush Threepwood, ¡y quiero ser un pirata!”. Finalmente, en otros casos, a los protagonistas se les ofrece, encomienda u obliga a realizar algún tipo de trabajo, lo que supondrá el inicio de su aventura. Esto sucede de un modo u otro en *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Sam & Max Hit the Road*, *Full Throttle* y *Grim Fandango*. Naturalmente los trabajos de los protagonistas de estos videojuegos difieren en gran medida entre sí, pero puede observarse que es común que en las aventuras gráficas un personaje con cierta autoridad sobre el héroe le recomiende o incluso obligue, de una forma u otra, a llevar a cabo una tarea.

La “llamada” siempre se produce en estos videojuegos. Las aventuras gráficas necesitan de esta sub-etapa para introducir el sentido de la aventura y orientar al jugador de cara a que conozca cuál será su objetivo (al menos en un principio). En un posible caso en el

que no se diese “llamada” se rompería la lógica narrativa inicial y el jugador tendría dificultades para identificar con claridad los siguientes movimientos que debería llevar cabo de cara a proseguir la aventura. Esto puede comprobarse ya que muchos de estos juegos comienzan con una secuencia inicial en la que puede identificarse la “llamada” y en la que se ofrece información diversa, pero puede ser omitida, pasando directamente al momento en el que podemos controlar al héroe. Saltar estas escenas conlleva, en la mayoría de los casos, que el jugador no tenga conocimiento alguno de quién es el héroe, por qué está donde está, ni cuál es su tarea. Puede servirnos de ejemplo *The Dig*, que muestra una secuencia introductoria en la que se da a conocer que un asteroide impactará con la tierra y se presenta al grupo de diversos profesionales que, comandados por el militar Boston Low (el protagonista), serán enviados al espacio para colocar unos explosivos en el mismo y desviar su trayectoria. Si el jugador omite esta escena inicial irá directamente al momento en el que los astronautas salen de la nave, sin tener información sobre el motivo por el que están en el espacio ni la función de cada uno de ellos. Los distintos ejemplos expuestos muestran el grado de importancia de la sub-etapa de la “llamada de la aventura” en el monomito. Como hemos podido ver, es un episodio clave que marca el inicio del viaje del héroe. Nunca se prescinde de ella en las aventuras gráficas, ni en ningún tipo de relato de aventuras en general.



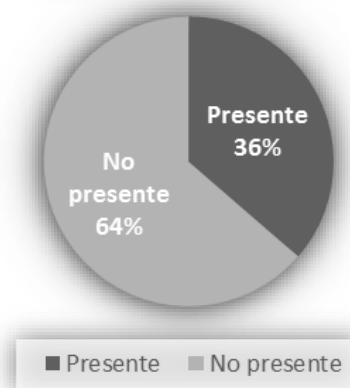
Imagen 3: Negativa al llamado en Full Throttle

Tras la “llamada a la aventura” la siguiente sub-etapa en el monomito es la “negativa al llamado”, un episodio poco frecuente entre los videojuegos seleccionados, como puede apreciarse en la tabla 3. No es

casualidad, ya que Campbell planteaba que la presencia de la “negativa”, aunque frecuente, no era un episodio de obligado cumplimiento tal y como expondremos en el siguiente epígrafe.

En ocasiones la “llamada” plantea un dilema para el héroe: choca de forma frontal con sus principios u opiniones y este se ve obligado a rechazar dicha proposición o, al menos, ponerla en duda. Es el caso de Ben, el protagonista de *Full Throttle*, líder de la banda de moteros “Los Polecats”. El protagonista y su banda se encuentran en una mala situación y necesitan algún tipo de encargo para subsistir, cuando de pronto dos directivos de la empresa de motocicletas Corley Motors aparecen. Aunque el presidente de dicha empresa, Malcom Corley, un antiguo motero, consigue ganarse la confianza de Ben, el vicepresidente, Adrian Ripburguer, irrumpe en el bar indicando que lo que necesitan es que la banda los escolte. Ben y Ripburguer salen del bar a negociar (Imagen 3), pero mientras el líder motero asegura que de ninguna manera aceptarán el trabajo, es noqueado por la espalda y el vicepresidente engaña al resto de la banda para que los acompañen. Poco después, Ben despierta y descubre que a sus compañeros les espera una emboscada, por lo que se pone en camino y la aventura se inicia.

Negativa al llamado



Grafica 1: Cumplimiento de la "negativa al llamado"

Algo similar puede observarse en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Al comienzo del videojuego, algunos indicios parecen indicar que los nazis estarían tras la búsqueda de la ciudad perdida de la Atlantida. El protagonista no da credibilidad alguna a los rumores, opina que dicha civilización es solo un mito ya que no hay nada que demuestre su existencia. Una antigua compañera, Sophia Hapgood, lo convence de la veracidad de la historia e Indiana accede a comenzar la búsqueda de “la ciudad perdida”. Por otro lado, en el caso de *Indiana Jones & The Last Crusade* y *Escape from Monkey Island* los protagonistas titubean por unos instantes, pero finalmente se ven obligados a emprender la aventura.

En contraposición, los otros siete protagonistas no rechazan en ningún momento la llamada de la aventura, lo cual presenta varias lecturas: algunos de ellos son valientes y aceptan si dudar, otros se ven atrapados sin ninguna otra posibilidad y, como hemos mencionado anteriormente, ciertos héroes se plantean un objetivo y emprenden la aventura voluntariamente. Desde el punto de vista jugable, la “negativa al llamado” no es

una sub-etapa en la que intervenga el jugador. Suele identificarse en secuencias y diálogos predefinidos al inicio del juego, es decir, que el jugador no tiene la posibilidad de tomar decisiones sobre aceptar la llamada o rechazarla. Esta sub-etapa sirve más bien para perfilar la personalidad de los personajes protagonistas de los videojuegos y ver cómo reaccionan ante la “llamada”. En su respuesta, podremos ver si el héroe es firme, decidido, desconfiado, temerario, inconsciente, etc. De cualquier manera y como hemos podido ver, aunque el héroe se niegue a aceptar la llamada, finalmente será empujado a la aventura en unos términos u otros, ya que de lo contrario el videojuego ofrecería un producto carente de interés para el público, finalizaría antes siquiera de comenzar.

Una vez el héroe comienza su aventura, es habitual que otros personajes aparezcan en su camino. Algunos pueden no aportar nada en el “viaje del héroe”, otros pueden convertirse en enemigos, y ciertas figuras ofrecerán ayuda y consejo al protagonista. Estas últimas figuras protagonizan la siguiente etapa del monomito: la “ayuda sobrenatural”. En todos los videojuegos seleccionados aparece una figura que puede encajar en este perfil (Tabla 3). Por lo general, orienta al héroe, y por consiguiente al jugador, ofreciendo pistas y señalando el camino que debemos seguir. A veces, esta figura incluso lo acompaña y colabora con él a lo largo de la aventura. En otras ocasiones el héroe es rescatado por otro personaje y sin su ayuda no puede proseguir. La ayuda puede concretarse de formas muy distintas, a veces se extiende durante un periodo prolongado en el juego y, en otros casos, suceden únicamente de manera puntual. El problema que encontramos con esta sub-etapa, y que desarrollaremos en el siguiente epígrafe se da con el matiz “sobrenatural” introducido por Campbell. De cualquier modo, se ha considerado que todos los videojuegos escogidos como objeto de estudio cumplen con este episodio del monomito. Resaltaremos algunos ejemplos significativos, así como algunos casos que han presentado ciertos problemas a la hora de ser considerados como “ayuda sobrenatural”.

Los distintos juegos de la saga *Monkey Island* ofrecen de forma nítida una figura que cumple la función de guía y encarga la sub-etapa de la “ayuda sobrenatural”. De hecho, esta figura es la misma en los cuatro videojuegos, una sacerdotisa vudú de nombre desconocido (Imagen 4), pero cuya casa siempre se encuentra próxima a los distintos lugares donde Guybrush Threepwood inicia sus aventuras. Esta sacerdotisa suele leer el futuro del héroe para después transmitirle, de manera enigmática, qué le depara la aventura o qué debe hacer a continuación. En ciertas ocasiones su ayuda no se limita a esto, sino que interviene en mayor medida, como por ejemplo en *Monkey Island 2: LeChuck's*

Revenge. En este videojuego, la sacerdotisa, tras recibir los objetos necesarios de manos del protagonista (los cuales debe encontrar el jugador), prepara un muñeco vudú para que este lo use contra Largo LaGrande, un criminal que no permite que nadie salga de la isla.



Imagen 4: Ayuda sobrenatural en las cuatro entregas de la saga Monkey Island.

Como hemos resaltado anteriormente, en otros videojuegos la figura que ayuda al héroe viaja junto a él durante toda la aventura o gran parte de ella, colaborando con este en múltiples ocasiones. Es el caso del personaje de Sophia Hapgood en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, cuyos conocimientos sobre la Atlantida y habilidades son requeridas en varias ocasiones; o el caso de Glottis en *Grim Fandango*, que comienza ofreciéndose como chófer para Manny Calavera (el protagonista) al inicio del juego y termina convirtiéndose en un compañero prácticamente inseparable, ayudando en varias ocasiones a que la aventura prosiga su curso. Algo similar ocurre en *The Dig*, ya que el comandante Boston Low, al que el jugador controla, forma equipo con otros personajes entre los que se encuentran Ludger Brink y Maggie Robbins, cuya ayuda será crucial en numerosas ocasiones a lo largo del juego. En otros casos la “ayuda sobrenatural” sucede en un breve instante y puede dar lugar a duda, como por ejemplo ocurre en *Indiana Jones & The Last Crusade*. En dicho videojuego, una vez el protagonista llega a Venecia, aparece la Doctora Elsa Schneider para informarle de que su padre ha estado investigando en una iglesia y lo conduce hasta la misma, lo cual es imprescindible para continuar la

aventura. Tras esto, Elsa apenas interviene más en el juego y no presta ayuda a Indiana en ninguna otra ocasión.

En cierto modo este tipo de videojuegos podría prescindir de estos ayudantes o guías y ofrecer la información al jugador de otro modo, así como hacer que el protagonista dependa únicamente de sí mismo para avanzar a lo largo de la aventura. En cambio, los creadores de estos videojuegos han decidido introducir este tipo de figuras y además de una forma muy similar a como se describen en el monomito de Campbell. El cumplimiento de esta sub-etapa en todos los videojuegos seleccionados es, sin duda, significativo.

Tras estas sub-etapas iniciales en las que se nos suele presentar al protagonista, a sus compañeros y enemigos, así como sus objetivos o cometidos, el héroe de estos videojuegos se dará cuenta de que la aventura trasciende su mundo cotidiano. Este momento es el “cruce el primer umbral”, una especie de frontera que supondrá la transición del protagonista hacia la verdadera aventura. Podemos ver que su presencia en estos videojuegos es absoluta, en todas las aventuras gráficas de LucasArts puede identificarse un momento en el que el héroe se cerciora de que el camino no será tal y como esperaba, y encontrará ciertas fuerzas que actuarán en su contra. Desde ese momento no puede echarse atrás, de un modo u otro se sentirá obligado a continuar su camino e intentar conseguir su objetivo para, en la mayoría de los casos, evitar que los planes del enemigo se cumplan. Esto se ve de forma muy clara en los dos videojuegos que tienen como protagonista a Indiana Jones, *Indiana Jones and the Last Crusade* e *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, ya que en ellos el protagonista debe tratar de impedir que los nazis se hagan con el control del Santo Grial y la fuente energética de la Atlantida, los cuales podrían usar a su favor para cambiar el curso de la historia. La presión que ejerce en el héroe encontrarse ante un fuerte enemigo que puede resultar una amenaza a distintos niveles, ya sea para el mundo entero o para una parte de él, suele ser un buen aliciente para que este decida cruzar este “primer umbral” y emprender el viaje.

Sin embargo, la existencia de una posible amenaza es solo la motivación que lleva al héroe a seguir adelante. El preciso momento del “cruce del primer umbral” es aquel en el que los héroes se dan cuenta, de una forma u otra, que el camino que están siguiendo es el correcto. Puede que descubran cómo algún enemigo intenta obstaculizar su progreso, o bien tiene lugar un acontecimiento que altera completamente la situación del héroe y

define nítidamente cuales serán sus próximos objetivos o tareas. Este último ejemplo podemos encontrarlos en *The Dig* (Imagen 5), ya que los astronautas enviados al asteroide para impedir que este colisione con la tierra descubren que está hueco por dentro, y tras activar un mecanismo este se transforma en una nave que, con ellos dentro, se desplaza a otro punto del universo. En *Grim Fandango*, por su parte, el protagonista consigue una cliente, Mercedes Colomar, recién fallecida y a la que le tocaría un billete de lujo en tren hacia el “noveno infierno” por su buen comportamiento; no obstante el sistema informático indica que no le corresponde nada. Esto hace pensar a Manny en la posibilidad de que el sistema esté trucado o amañado, pero tras trasladárselo a su superior es encerrado temporalmente en el garaje, lo cual agrava su sospecha en torno a la corrupción del sistema de transporte hacia “la tierra del descanso eterno”.



Imagen 5: Cruce del primer umbral en The Dig

El “cruce del primer umbral” se manifiesta de formas distintas pero es una sub-etapa siempre presente, ya que es la transición del mundo cotidiano en el que el héroe se encuentra antes de comenzar la aventura, hacia la aventura en sí. Es en cierto modo la respuesta directa que obtiene el héroe al aceptar la “llamada”. No es necesariamente una transición a otro lugar, sino que también puede ser un acontecimiento que haga al héroe cambiar su concepción sobre la aventura que está iniciando, alterar sus objetivos y prioridades. Este es, por ejemplo, el caso de *The Secret of Monkey Island*, en el que Guybrush comienza la aventura queriendo convertirse en pirata, pero una vez cumple los

requisitos que los tres jefes piratas le han comandado, el sheriff del pueblo lo arroja al agua con una escultura atada al pie, tras asegurar que sus planes para la gobernadora son demasiado importantes. Cuando sale del agua, el pirata fantasma LeChuck ha raptado a la gobernadora Elaine Marley, de la que Guybrush se había enamorado en un encuentro previo, por lo que tras esto su objetivo será rescatarla.

Por último, en el “cruce del primer umbral” planteado por Campbell surgía la figura del “guardián del umbral”. Se hace necesario mencionar que en ciertos videojuegos no existe una figura correspondiente a este perfil, aunque en todos se dé esta sub-etapa. Siguiendo con el ejemplo de *The Secret of Monkey Island*, Fester Shinetop, el sheriff que arroja a Guybrush al agua y que es en realidad el mismo LeChuck disfrazado, encaja en dicha descripción. También podemos encontrar esta figura en la secuela de este, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, en el personaje de Largo LaGrande. No obstante, juegos como el mismo *The Dig* o *Indiana Jones and the Last Crusade* carecen de dicho guardián.

La quinta sub-etapa del monomito y con la que se cierra la etapa de la “Partida” es el “vientre de la ballena”, la cual también está presente en todas las aventuras gráficas de LucasArts (Tabla 3). Esto está relacionado directamente con el cumplimiento de la anterior, ya que esta sub-etapa está totalmente imbricada con el “cruce del primer umbral”. Tras cruzar dicha frontera, el héroe se encuentra en una situación diferente o incluso literalmente en un lugar distinto. Dicho lugar o situación es “el vientre de la ballena”, en el que el héroe se introduce y del que no saldrá hasta finalizar la aventura. Si durante el umbral los distintos protagonistas de cada videojuego identificaban las dimensiones reales de aquello a lo que se enfrentaban, en este episodio se dirigirán al epicentro de sus problemas, aunque hayan sido advertidos previamente de los posibles peligros. Siguiendo con *The Secret of Monkey Island*, vemos cómo Guybrush, tras tomar la decisión de rescatar a Elaine Marley y conseguir barco y tripulación, se dirige a Monkey Island, donde se esconde el pirata LeChuck. Llegar a dicha isla no es fácil ya que no aparece en ningún mapa, pero Guybrush encuentra una receta de lo que resulta ser un hechizo vudú y, tras realizarla, el barco es guiado mágicamente hacia la misma. No sabe cómo regresar, pero lo único que busca es rescatar a Elaine. Esta isla es el “vientre de la ballena” en *The Secret of Monkey Island* (Imagen 6).



Imagen 6: Vientre de la ballena en The Secret of Monkey Island

Aún más claro si cabe es el caso de *The Dig*. Tras introducirse en el asteroide que finalmente resultó ser una nave que los transportó automáticamente hasta otro lugar del universo, el equipo de astronautas aparece en un extraño planeta que acogió a una antigua civilización, pero ahora está deshabitado. Aunque el planeta reúne las condiciones para que el ser humano pueda respirar, no tienen recursos para sobrevivir, por lo que tienen que buscar el modo de volver a la tierra. La aventura sucede por completo en este entorno, el planeta es la “ballena” de Boston Low y su equipo, y no consiguen salir de ella hasta el final de la aventura. En los dos casos expuestos, y en algún otro videojuego de los seleccionados, es fácil distinguir esta sub-etapa, ya que la ballena equivale a lugares en los que los héroes se encuentran recluidos. En cambio, como hemos adelantado, no todos los casos siguen esta línea, sino que algunos suponen un cambio en la conciencia del héroe sobre la situación general, haciéndolo sentir atrapado hasta no conseguir lo que se propone, aun pudiendo moverse con relativa libertad. Es el caso de *The Curse of Monkey Island*, la tercera entrega de la saga, en la que Guybrush regala a Elaine un anillo, sin saber que este está maldito, y hace que se convierta en una estatua de oro. En el juego, Guybrush no está atrapado y, de hecho, reúne a una tripulación, consigue un barco y navega hacia otra isla, pero lo hace con el objetivo de anular la maldición del anillo. La transformación de Elaine en oro es aquello que lo atrapa.

Este tipo de “vientre de la ballena”, en el que los héroes se encuentran atrapados a nivel más bien psicológico y no físico, es el que más abunda entre los videojuegos de LucasArts. Sucede en *Grim Fandango*, cuando Manny descubre que, en efecto, el sistema de adjudicación de viajes hacia el “noveno infierno” estaba corrupto, gracias a las

informaciones que le da Salvador Limones, líder de la Alianza de las Almas Perdidas. Manny se siente culpable, ya que Mercedes se marchó sin su pase para tren de alta velocidad hacia el “descanso eterno”, por lo que tendrá que caminar durante cuatro años. El héroe iniciará largo viaje por distintos lugares de la “Tierra de los Muertos” hasta encontrarla, devolverle lo que es suyo y acabar con la corrupción. Algo similar ocurre en *Escape from Monkey Island*, el cuarto episodio de la saga, en el que Guybrush trata de ayudar a Elaine a recuperar su casa y el gobierno de la Isla Méléé que le ha sido arrebatado al haber sido declarada muerta de forma incorrecta. El protagonista viajará de una isla a otra tratando de acabar con el complot que se ha organizado en contra de Elaine y que está liderado por Charles LeCharles, que resulta ser el mismo LeChuck disfrazado de aristócrata.

En estos casos, en los que el “vientre de la ballena” no es un lugar preciso en el que el héroe se encuentra prisionero, sino una situación que se ve moralmente obligado a solucionar, se ha determinado identificar esta sub-etapa coincidiendo con el momento en el que el protagonista descubre que el problema es mucho más profundo de lo que creía en principio y que, generalmente, no solo le afecta a él. En este sentido, a los dos casos anteriores podemos sumar *Full Throttle*, ya que Ben, el líder motero, descubre cómo el dueño de la empresa de motocicletas es asesinado por su vicepresidente pero no tiene pruebas de ello. Este acusará al motero de su muerte y buscará hacerse con el control de la empresa y reconvertirla.

De un modo u otro, en estos juegos siempre hay un momento que se corresponde “el vientre de la ballena”. Es un paso necesario, ya que hacer que el héroe se sienta atrapado de un modo u otro, lo obliga a emprender el viaje y da una justificación a la aventura. Sin una motivación fuerte, el sacrificado camino del héroe carecería de sentido. Tras esta última sub-etapa de la “partida”, la aventura prosigue con la etapa de la “iniciación”.

7.2 INICIACIÓN

La etapa de la “Iniciación” es aquella en la que se desarrolla gran parte de la acción, en la que se ponen a prueba las capacidades del héroe. Es una etapa especialmente complicada en las aventuras gráficas de LucasArts por diversos motivos: El incumplimiento total o casi total de dos de las sub-etapas como son la “mujer como

tentación” y la “reconciliación con el padre”, y la dificultad de acotar el “camino de las pruebas”. De cualquier modo, y como puede verse, el cumplimiento de las etapas a nivel general es elevado. A continuación, y tal como hemos hecho en el epígrafe anterior, comentaremos cada una de ellas, tratando de subrayar los problemas encontrados, así como los casos más paradigmáticos y en los que mejor puede verse reflejado cada uno de estos episodios entre los videojuegos seleccionados.

El “camino de las pruebas” es la primera de las sub-etapas de la “iniciación”. Es una de las etapas que presenta mayor problemática en estos videojuegos, no por la ausencia de desafíos, sino porque estas aventuras suelen consistir en la consecución de ciertas tareas o resolución de puzzles desde un principio. Desde prácticamente el inicio del juego el protagonista (y por ende el jugador) será puesto a prueba, y tendrá que descubrir qué debe hacer para poder continuar su camino. Es decir, por cómo se plantean este tipo de juegos, toda vez que el jugador toma el control cada uno de estos héroes necesitará hacer algo, conseguir ciertos objetos, superar problemas u obstáculos para que la aventura siga su curso. De lo contrario, si el jugador no cumple estos requisitos programados como necesarios, el mismo juego no avanzará. No obstante, y aunque la función del jugador sea el cumplimiento continuo de los objetivos o tareas que el juego plantea, se ha intentado acotar esta etapa a aquellas pruebas más significativas en el viaje del protagonista que se dan tras los momentos iniciales del juego y sirven para encaminar al héroe directamente hacia su objetivo.

Uno de los videojuegos que mejor ilustra esta etapa es *Indiana Jones and the Last Crusade*. Para conseguir llegar al Santo Grial el protagonista se ve obligado a superar tres pruebas mientras su padre se desangra, sin más pistas que algunas notas de diario acerca de la posible solución (Imagen 7). Todos estos desafíos ponen en riesgo al héroe, ya que un movimiento impreciso conllevará la muerte del mismo. El jugador tendrá que pensar detenidamente dónde tiene que colocarse para esquivar las cuchillas de la primera de las pruebas, qué baldosas puede pisar en la segunda y qué dirección debe trazar para cruzar el abismo en la tercera, aunque el juego le permitirá volver a intentarlo si se equivoca. Sin duda, este momento muestra una correspondencia directa con la sub-etapa del “camino de las pruebas” planteada por Campbell. Sin embargo, nos son los únicos retos que Indiana Jones debe superar en el juego, ya que previamente habrá encontrado la tumba de un cruzado que confirmaba el paradero del Grial, rescatado a su padre de una

fortaleza nazi y superado los distintos controles enemigos de camino hacia la ciudad de Iskenderun, entre otras cosas. Esto confirma lo que hemos anticipado, las pruebas tienen una presencia constante en las aventuras gráficas.

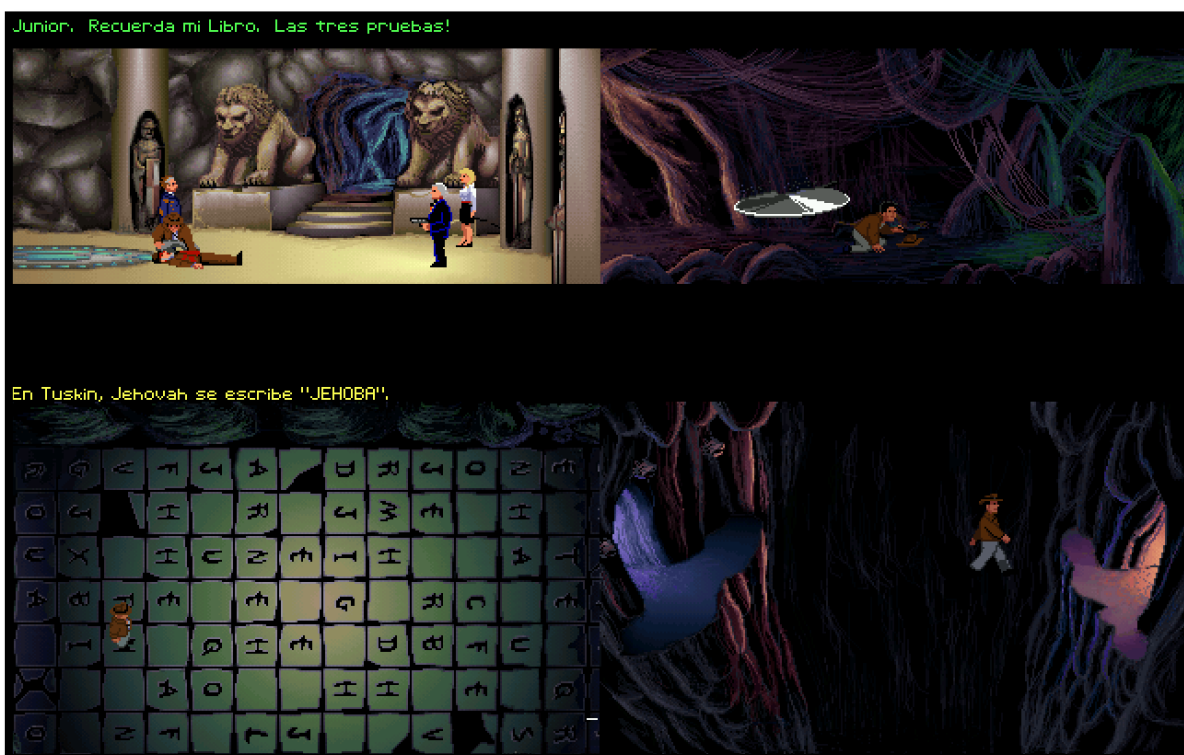


Imagen 7: El "camino de las pruebas" en Indiana Jones and the Last Crusade

Sucede de la misma forma en el resto de videojuegos, una vez se toma el control del protagonista se suceden una serie de pruebas hasta prácticamente el final de la aventura, intercalándose incluso con otras sub-etapas, incluso durante la "partida" o el "regreso". Esto puede verse con facilidad en *The Curse of Monkey Island*, cuya primera parte se denomina como "las tres pruebas" y, en efecto, Guybrush debe superar tres desafíos para poder "convertirse en pirata". Una vez son superados, Elaine es raptada y el protagonista deberá realizar otra tarea, hacerse con un barco y reclutar una tripulación, para después encontrar el camino hacia Monkey Island, lo cual también es un desafío. Todas estas pruebas suceden antes de la llegada a dicha isla, episodio que hemos identificado como "el vientre de la ballena" y que corresponde a la etapa de la "partida". Además, una vez llega a Monkey Island, el héroe también se encontrará ante una serie de problemas, como entrar en la guarida de LeChuck, superar el laberinto e intentar encontrar a Elaine. Una disposición similar de las pruebas puede verse en el resto de entregas de la saga Monkey Island, así como en otros juegos: *Loom*, *Grim Fandango* o *Full Throttle*. Esto demuestra que la sub-etapa del "camino de las pruebas" se extiende a lo largo de gran parte del juego,

alterando en cierto modo el orden lineal del monomito. En la discusión retomaremos este hecho y argumentaremos qué posibles explicaciones puede tener esta alteración en el “viaje del héroe”.

Tras el “camino de las pruebas”, el monomito clásico establece la sub-etapa del “encuentro con la diosa”. Recordamos que esta consistía en la aparición de cierta figura que establece un vínculo sentimental con el héroe o heroína, sin ser necesariamente de género femenino, aunque así lo indique el nombre del episodio. De las once aventuras de LucasArts solo dos carecen de este episodio: *Indiana Jones and the Last Crusade* y *Sam & Max Hit The Road* (Tabla 3). Todos los videojuegos están protagonizados por personajes de género masculino y en aquellos en los que puede identificarse la sub-etapa del “encuentro con la diosa” encontramos un personaje femenino que ejerce dicha función. Por otra parte, en alguno de ellos, este encuentro se da antes de lo estipulado por Campbell, como por ejemplo en *The Secret of Monkey Island*. El protagonista, Guybrush, conoce a Elaine al inicio de su aventura y se enamora de ella sin apenas cruzar palabra, pero ya no volverá a verla hasta el final de su viaje puesto que LeChuck la ha secuestrado. En otras ocasiones “la diosa” es una compañera del protagonista desde un principio, pero en cierto momento la relación entre ambos se torna amorosa. Esto puede verse en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, cuando el héroe rescata a Sophia Hapgood de una celda en el corazón de la Atlántida y la besa (Imagen 8). A lo largo del juego ambos colaboran y son compañeros de aventuras, pero es en este momento cuando se produce un acercamiento entre ambos, coincidiendo con lo planteado en el monomito.



Imagen 8: Encuentro con la diosa en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*

Cabe señalar que en la mayoría de los videojuegos analizados estos encuentros son sutiles y rara vez implican contacto físico, pero el héroe expresa sus sentimientos o pensamientos dejando ver lo importante que es para él la “diosa”, su compañera, la figura que ejerce dicho rol. En *Monkey Island 2: LeChuk's Revenge*, Guybrush se cuelga en una fiesta de disfraces, sin saber que la mansión donde tiene lugar es de su antigua compañera Elaine. Tras los acontecimientos del primer juego parece ser que ambos toman caminos separados, pero cuando vuelven a verse mantienen un breve momento de reconciliación. Todo va bien entre ellos, pero en cierto momento el protagonista pregunta por un fragmento de mapa que esta tiene en su posesión. Elaine interpreta que el encuentro ha sido por pura conveniencia y enfadada, no quiere volver a hablar con él. En *Grim Fandango*, Manny Calavera realiza un viaje por distintas zonas de la “tierra de los muertos” en el que emplea varios años, con el objetivo de encontrar a Mercedes Colomar. Una vez la encuentra, esta se enfada ya que cree que él es también un corrupto, en cambio, Manny se muestra aliviado por encontrarla y la rescata de la prisión subacuática en la que ambos se encuentran.

Cabe destacar el caso de *Loom*, ya que es el único videojuego de todos en el que la “diosa” no está representada por la figura de una pareja o posible compañera sentimental del héroe, sino por su madre. Bobbin, el protagonista, es huérfano desde nacimiento y ha sido criado por Hetchel, una amiga de su madre. No obstante, en cierto momento un cisne aparece para ayudarlo y le habla, asegurándole que es su madre, Cygna, pero que cierto día fue transformada en dicho animal y desterrada del resto del gremio de tejedores. Esta aparición de la figura materna puede ser interpretada también como el “encuentro con la diosa”, ya que se descubre que, de forma oculta, Cygna siempre ha estado velando por su hijo. Por último, Campbell también describía esta etapa como una especie de “matrimonio místico”, y al respecto, se hace necesario mencionar el final de *The Curse of Monkey Island*, tercer juego de la saga, que termina con la boda de Guybrush y Elaine. Sin embargo, hemos determinado que este momento no se corresponde con la sub-etapa que nos concierne, ya que se produce en el mismo final del juego y hay encuentros previos entre ambos personajes que no romperían la linealidad planteada en el monomito.

Tal y como puede apreciarse en la tabla de resultados, las dos siguientes sub-etapas: la “mujer como tentación” y la “reconciliación con el padre”, muestran las menores tasas de cumplimiento a la hora de aplicar el “viaje del héroe” a las aventuras gráficas, junto a la

“negativa al regreso”, que comentaremos más adelante. Como puede verse, en ninguno de los once videojuegos analizados puede identificarse un momento que coincida con la sub-etapa de “la mujer como tentación” (Tabla 3). Recordamos que este episodio consistía en la aparición de una figura que seduce al protagonista para finalmente tratar de alejarlo de su camino, retrasando o dificultando su aventura.

En efecto, en ninguno de ellos puede identificarse una figura que ejerza tal función en la aventura, aunque el juego *Indiana Jones and The Last Crusade* nos plantea una duda al respecto. El personaje de Elsa Schneider colabora con el protagonista en Venecia y lo acompaña hasta la fortaleza nazi donde se encuentra su padre, pero desde entonces no volveremos a verla hasta llegar a Berlín. En este encuentro, Indiana descubre que ella posee el “diario del Grial”, el cual los nazis le robaron al hacerlo prisionero y que contiene toda la información arqueológica relativa a dicho objeto, lo que demuestra que Elsa trabaja para el enemigo. Esta cree por un momento que el protagonista ha regresado a Berlín por ella, pero Indiana reclama el diario de inmediato. En la película homónima, el personaje de Elsa seduce al héroe y se gana su confianza, para después obligarlo a entregar el diario a los nazis mediante un engaño, revelándose que en realidad trabaja con ellos. En el caso de la película estaríamos ante un claro ejemplo de la sub-etapa de la “mujer como tentación”, pero en el videojuego no se da con tanta nitidez. En la aventura gráfica, al contrario que en la película, no se produce ningún acercamiento de carácter sexual entre ambos. La relación entre ambos no va más allá de tres conversaciones puntuales, no se desarrolla en mayor medida, y el personaje de Elsa apenas interfiere en el progreso del héroe. Por tanto, se ha determinado que este videojuego tampoco presenta la sub-etapa de la “mujer como tentación”. En el resto de videojuegos ni siquiera cabe la duda, ninguno de ellos cuenta con un episodio con estas características a lo largo del desarrollo de la trama.

A continuación, Campbell plantea la “reconciliación con el padre”, un episodio en el que el héroe logra el reconocimiento de un mentor o padre. Más que una reconciliación es un momento de cierta confrontación con dicha figura, que hasta entonces ha ostentado cierta superioridad sobre el héroe, pero ahora reconoce el estatus de este ha alcanzado y lo trata como un igual. Varios videojuegos de los seleccionados han suscitado dudas en torno a la posible presencia de esta sub-etapa, pero finalmente solo se ha identificado un caso con claridad entre los once: *Indiana Jones and the Last Crusade*.

En este, el protagonista inicia la aventura reconociendo que la persona idónea para encontrar el “santo grial” es su padre, pero descubrir que este ha desaparecido lo empuja a realizar la búsqueda de dicho objeto (Imagen 9). Su guía es el “diario del grial”, elaborado por su padre y que lo conducirá a numerosas situaciones peligrosas. Además, recorrerá un castillo repleto de soldados nazis con el fin de rescatarlo. No es voluntad directa de Indiana Jones aceptar esta aventura, sino que en cierto modo se siente obligado dado que su padre se encuentra en una situación peligrosa. Además, Henry Jones siempre trata a su hijo como si aún fuese un niño, usando el sobrenombre de “junior”, algo que no sienta bien al protagonista. En cambio, una vez llegan a la ciudad de Iskenderun, donde al parecer se encuentra el grial, Henry fantasea con la posibilidad de conseguirlo y que ambos pasen a la historia, comparándose a sí mismo con Lancelot y a Indiana con el caballero Galahad, ambos figuras de la leyenda artúrica. En este momento se produce el reconocimiento del estatus del héroe por parte del mentor, tal y como hemos explicado anteriormente; Henry está orgulloso de haber llegado hasta ese punto junto a su hijo. Cabe mencionar que este preciso momento se da justo antes de las tres pruebas finales, las cuales hemos considerado previamente que equivalían a “el camino de las pruebas” en el videojuego. Por otro lado, tras superarlas, Henry también reconoce el esfuerzo de Indiana y expresa su orgullo.



Imagen 9: Reconciliación con el padre en Indiana Jones and the Last Crusade

Antes de cerrar esta sub-etapa, cabe destacar el caso de *Loom*, que plantea una situación que a primera vista podría encajar con esta “reconciliación”. En el encuentro con su madre, Cygna, el protagonista se muestra desconcertado, ya que durante toda su vida ha estado convencido de que su madre falleció en su nacimiento. En un primer momento Bobbin se muestra receloso ante aceptar que aquel cisne es su madre transformada, pero

finalmente acepta al ver que la historia que cuenta el animal es plausible y se corresponde con sus vivencias. Este momento podría considerarse, en efecto, como una reconciliación entre ambos personajes, pero no coincide con ciertos elementos que plantea Campbell para esta sub-etapa. Entre Bobbin y su madre no hay una relación de inferioridad o irregular, y en este momento no se produce un reconocimiento del estatus del héroe, sino simplemente un reencuentro entre este y su madre. Por esto, no se ha interpretado que este episodio de *Loom* equivalga a la “reconciliación con el padre”, planteada en el monomito.

Tras estas dos sub-etapas prácticamente ausentes en las aventuras gráficas de LucasArts, aún quedan dos episodios que cierran la “iniciación” y ambos se cumplen en todos y cada uno de los juegos tomados como objeto de estudio (Tabla 3). Siguiendo la linealidad planteada, tras la “reconciliación con el padre”, el monomito continúa con la “apoteosis”, una etapa sumamente importante ya que consiste en la consagración del protagonista, que parece haberse transformado, y ahora es visto como un verdadero “héroe”. Su entrega y esfuerzos son reconocidos. Al respecto, uno de los juegos en los que mejor puede apreciarse este momento es *Sam & Max Hit the Road*, aunque es una “apoteosis” algo excéntrica dado el carácter profundamente cómico del juego. Los protagonistas, que han sido contratados para investigar el paradero de Bruno, el yeti de un circo ambulante, se cuelean en una reunión celebrada para todos los yetis del país. Una vez allí se topan con Conroy Bumpus, un cantante de música *country* que desea capturar a estas criaturas para obligarlas a trabajar en sus espectáculos. Sin, embargo, la pareja de detectives lo engaña y salvan al colectivo. En compensación, el jefe de los yetis los nombra “Jefes Yeti Honorarios”, algo inaudito ya que ellos ni siquiera son de la misma especie.

Otro de los ejemplos más flagrantes se da en *Grim Fandango*. Su protagonista, una vez ha recuperado los pasajes del tren hacia el “novenno infierno” de las manos de Hector LeMans, un criminal



Imagen 10: Apoteosis en Grim Fandango.

corrupto, es engañado por una antigua compañera y conducido de nuevo a la presencia de este mafioso. Este dispara a Manny con una pistola de “sproutella”, una sustancia que hace que crezcan flores en los cuerpos de los muertos y acaba con ellos. No obstante, medio paralizado, el protagonista extirpa la primera flor que brota en su cuerpo con nitrógeno líquido (Imagen 10). Se salva de ser “brotado” y se encamina a enfrentarse de nuevo a Hector LeMans. Aunque Manny casi es destruido, resiste tenazmente con el objetivo de devolver esos pasajes de tren a los muertos que lo merecían; un hecho que demuestra su entrega.

En *Indiana Jones and the Last Crusade* también se ilustra correctamente este momento, ya que Indiana llega a la cámara del Santo Grial y debe beber en un cáliz de entre todos los que hay, a riesgo de equivocarse y perder la vida. Sin embargo, elige correctamente, lo que le otorga la inmortalidad siempre y cuando se permanezca en el templo. Estas propiedades curativas del Grial le permitirán salvar a su padre moribundo. También es representativo el momento en el que el comandante Boston Low, en *The Dig*, se adentra en “Espaciotiempo Seis”, una dimensión desconocida. Seguidamente, rescata a los miembros de una civilización perdida recluidos en dicho lugar, para después regresar al mundo convencional. Como se ha señalado, todos estos videojuegos presentan un momento de “apoteosis”, ya sea más o menos fácil identificarlo. En ciertos casos es complejo señalar el preciso instante en el que se está produciendo esta sub-etapa, pero en todas estas aventuras el jugador podrá observar cierta evolución en el protagonista, reconocer todos los retos que ha debido superar antes de situarse frente a su objetivo final y poder completar su viaje. De un modo u otro, los largos y complicados caminos que recorren estos personajes los hacen merecedores del estatus de “héroe”.

La “iniciación” se cierra con una última sub-etapa, denominada como “gracia última”. Esta consiste, básicamente, en la consecución por parte del héroe del objetivo que se propuso al iniciar la aventura. A veces el objetivo inicial se ve alterado por una tarea más importante, algo hemos podido ver en *The Secret of Monkey Island*, ya que Guybrush inicia la aventura con el deseo de convertirse en pirata, pero sus prioridades cambian cuando Elaine es raptada y rescatarla pasa a ser su principal misión. Este episodio consiste en el triunfo del héroe, al menos aparentemente, ya que durante el “regreso” podrá encontrar nuevos obstáculos que dificulten el último tramo de su viaje. Campbell habla también de obtener el beneplácito de los dioses, así como elixires de vida eterna; puede

verse que esta descripción encajaría a la perfección con *Indiana Jones and the Last Crusade*, por el símbolo del cáliz y el poder que este conlleva. No obstante, lo más común entre estos videojuegos es que esta sub-etapa se concrete de formas distintas: a veces, en efecto, se obtiene un objeto mágico, pero en otras ocasiones simplemente se restaura la normalidad, se acaba con una situación injusta y/o se impide que el enemigo triunfe en su cometido.



Imagen 11: Gracia última en Full Throttle

Podemos ver un caso claro en *Full Throttle*. El protagonista, tras haber presenciado el asesinato del presidente de la Corley Motors por parte de su vicepresidente, Ripburguer, y descubrir que este trata de reconvertir la empresa en una fábrica de minifurgonetas; trata de localizar a Maureen, la mecánica que lo ayudo con su moto. Esto se debe a que, antes de morir, Malcolm Corley le confiesa que es su hija, y que su intención era dejar la empresa en sus manos. Ben encuentra a Maureen, y ambos trabajan juntos para recuperar el testamento de su padre y desenmascarar la farsa de Adrian Ripburguer. El protagonista descubre una cinta de audio en la que Malcolm Corley grabó sus últimas voluntades, consigue un buen número de fotografías que una periodista tomó en el momento del asesinato y, con estas pruebas incriminatorias, se dirige a la junta de accionistas. Una vez allí utiliza los medios del salón de actos para reproducir la cinta y las fotografías, dejando a Ripburguer en evidencia. Mientras este es abucheado, Maureen sube a la tribuna, se

presenta ante el resto de empresarios, y gracias a la ayuda que le ha prestado Ben, toma el control de la empresa tal y como deseaba su padre (Imagen 11).

Como se indicaba, en cada una de las aventuras gráficas analizadas, la etapa de la “gracia última” cristaliza de manera diferente. En los cuatro videojuegos de la saga *Monkey Island* este episodio suele ser o conllevar de forma inmediata un enfrentamiento con el archienemigo del protagonista, LeChuck. En cada ocasión el encuentro es distinto, pero todos derivarán de una forma u otra en la victoria del héroe. Por ejemplo, en *The Secret of Monkey Island*, Guybrush regresa a Isla Mêlée, lugar donde comenzó su aventura, ya que el pirata fantasma ha llevado a Elaine hasta allí para casarse con ella contra su voluntad, irrumpe en la boda y capta la atención de LeChuck, que irá tras él. Por su parte, en la segunda entrega, *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, Guybrush acaba en Isla Dinky tras hacer explotar la fortaleza de LeChuck. En dicha isla se encuentra el “Big Whoop”, tesoro que lleva buscando desde el inicio de su aventura, aunque finalmente no le sirve de mucho, ya que cae con este por una grieta en el suelo y LeChuck lo está esperando. En el tercer juego, *The Secret of Monkey Island*, el protagonista tiende una trampa a LeChuck y consigue sepultarlo en el hielo en su propio parque de atracciones. Y, por último, en *Escape from Monkey Island*, Guybrush activa un mono robot gigante que pilota hasta la Isla Mêlée para enfrentarse a un LeChuck que se ha convertido en una estatua de gran tamaño.

En cualquier caso, el héroe siempre consigue resolver los problemas que se plantean en su camino. Demuestra que es el elegido, ya que es el único capaz de restablecer la normalidad y, en varias ocasiones, el único consciente de la existencia de un problema que puede afectar al resto del mundo. La derrota de un enemigo no es siempre la “gracia última”, a veces la aventura continúa y estos enfrentamientos son una prueba más en el “viaje del héroe”. En *The Dig*, por ejemplo, el comandante Boston Low se enfrenta a varios peligros a lo largo de su aventura, pero la “gracia última” se da tras rescatar de “Espaciotiempo Seis” a los habitantes de la civilización perdida. Estos, dado su intelecto superior y su conocimiento de las dimensiones, consiguen devolver la vida a los compañeros humanos de Boston y ayudarlos a regresar al planeta tierra. En efecto, tras conseguir su objetivo, tras superar la “gracia última”, el héroe aún tendrá que recorrer una última etapa, el “regreso”. No obstante, es común que en este último tramo del viaje encuentre también obstáculos tal y como planteaba Campbell en las seis sub-etapas

restantes del monomito. A continuación, comprobaremos si el regreso de los protagonistas de los videojuegos de LucasArts se ajusta a dichos episodios.

7.3 REGRESO

El regreso es la última gran etapa del monomito. En la aplicación de esta última parte del esquema a las once aventuras gráficas que hemos seleccionado puede observarse cierta irregularidad. Mientras las tres primeras etapas no siempre están presentes, dándose incluso el caso en que una de ellas ni siquiera se da, como ocurre con la “negativa al llamado”, las tres últimas etapas se dan de forma unánime en todos los videojuegos. En principio, podrá verse que las tres últimas sub-etapas, “umbral de regreso”, “posesión de dos mundos” y “libertad para vivir” son más bien situaciones fijas en la aventura; mientras que las tres primeras, “negativa al regreso”, “huida mágica” y “rescate del mundo exterior”, dependen, en mayor medida, de la actitud del héroe ante la aventura, o factores externos. Esto podría explicar estas irregularidades, pero lo discutiremos más adelante. En cualquier caso y como sucedía en la “iniciación”, la correspondencia con el esquema del monomito a nivel general vuelve a ser alto.

La primera de estas sub-etapas es, precisamente, aquella en la que podemos ver un menor ratio de cumplimiento. Es el caso de la “negativa al regreso”, un episodio en el que el héroe o heroína se resiste de un modo u otro a abandonar el mundo de la aventura. Ya sea por temor a no ser acogido como espera en su retorno, o no querer abandonar las emociones que el viaje le ha ofrecido al volver a un entorno cotidiano. Ninguno de los héroes que hemos analizado ha finalizado su aventura aislándose del resto del mundo temeroso a no ser reconocido como un héroe. Por otro lado, sí ha podido verse un ejemplo en el que el protagonista titubea en el momento en el que tiene que decidir apartarse del camino de la aventura, ya que cree que esto supondría dejar su objetivo a un lado.

Como ilustra la imagen 12, esto puede observarse en los instantes finales de *Loom*, en el que Bobbin, tras deshacer el “telar del destino”, lo cual conlleva la apertura de una brecha dimensional que divide al mundo en dos mitades, rehúsa por un momento el consejo de su madre de marcharse con ella. El protagonista no quiere abandonar de esa manera el mundo en el que ha vivido siempre, pero Cygna, su madre, acaba convenciéndolo, asegurando que es su única opción y que juntos podrán tejer de nuevo el destino de ese

lado de la realidad. El héroe finalmente acepta, se da cuenta de que en realidad ya había cumplido su misión y que su ayuda será necesaria para restaurar el mundo. Finalmente, Bobbin seguirá a su madre y se irán, junto a varios cisnes más, llevándose consigo un trozo del telar del destino roto. Por este motivo, este episodio en la aventura gráfica *Loom* no puede ser considerado como una “negativa al regreso”, ya que finalmente el protagonista accede a abandonar la aventura y vuelve a integrarse como uno más del grupo.



Imagen 12: *Loom*: Bobbin titubea ante el consejo de su madre.

Entre los once juegos no puede verse ningún caso más que refleje esta sub-etapa. Esto probablemente se debe a que muchos de los protagonistas han

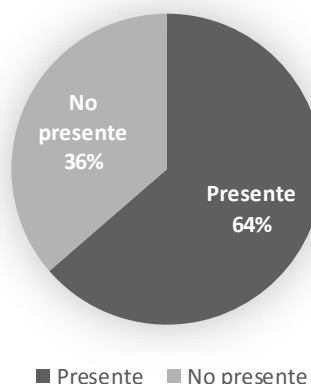
vivido una aventura profundamente intensa y desean volver a la cotidianidad. En *The Dig*, por ejemplo, Boston Low y sus compañeros, tras ser trasladados a un planeta desconocido, establecen directamente como prioridad encontrar el camino de vuelta a casa. Lo mismo sucede en la saga *Monkey Island*, cuatro videojuegos en los que el objetivo final del protagonista es derrotar a LeChuck de una u otra forma para poder retomar su vida cotidiana. Lo mismo sucede en *Indiana Jones and the Last Crusade*, ya que, una vez los enemigos dejan de presionarlo, el protagonista solo quiere usar el Santo Grial para curar a su padre y volver a la normalidad. En cualquier caso, podemos ver que, de un modo u otro, los protagonistas de estos videojuegos no se oponen a volver a su vida anterior, a la cotidianidad. Más adelante profundizaremos en esta discrepancia con el modelo de Campbell.

La siguiente sub-etapa del monomito es la “huida mágica”, la cual se caracteriza por ser una situación, cercana al final de la aventura, en la que el héroe se ve obligado a escapar del peligro tras haber conseguido su objetivo. Es común que dicho peligro esté representado por los enemigos del protagonista, a los que este tratará de obstaculizar

recurriendo a aquello que esté en su mano. Por el carácter cómico que suele darse en este episodio de la aventura, esta sub-etapa encaja bien con el planteamiento de algunos de los videojuegos seleccionados.

Precisamente en una de las sagas con un marcado componente humorístico, *Monkey Island*, podemos ver ejemplos de este momento, a excepción de en la cuarta entrega. Guybrush, tras interrumpir la boda de LeChuck y Elaine en *The Secret of Monkey Island*, es golpeado por su enemigo con tanta potencia que sobrevuela toda Isla Mêlée. LeChuck persigue al

Huida mágica



Gráfica 2: *Cumplimiento de la "huida mágica"*

protagonista y continúa dándole puñetazos que lo van trasladando de un lugar a otro del mapa. A pesar de la desproporcionada fuerza de su enemigo, Guybrush sobrevive y consigue hacerle frente, vencéndolo gracias a las propiedades mágicas de la cerveza de raíz que consigue en una máquina expendedora. Algo similar sucede en *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, ya que LeChuck utiliza un muñeco vudú contra el héroe, pero este no consigue acabar con su vida, sino trasladarlo a una sala contigua del complejo subterráneo en el que se encuentran. Mientras su enemigo lo persigue intentado acabar con él usando dicho muñeco, Guybrush aprovecha para preparar otro que usará contra su enemigo. En el tercer episodio de la saga nos encontramos con un ejemplo menos evidente, ya que simplemente consiste en la huida del personaje subido a los vagones de una montaña rusa, tras haber tendido una trampa a LeChuck que hará explotar parte de esta atracción y lo dejará sepultado.

También pueden verse ejemplos significativos de la "huida mágica" en los dos videojuegos protagonizados por Indiana Jones, y en ambos casos de manera similar. Por un lado, en *Indiana Jones and the Last Crusade*, el protagonista tiene la opción de devolver o no el Santo Grial al caballero que lo guarda. Si el jugador se demora en recoger el cáliz del suelo, Elsa Schneider, que llegó al templo con los nazis, lo tomará e intentará salir del templo con él incumpliendo el consejo del caballero. Esto hace que el templo comience a destruirse y caiga por una de las grietas que se forman en el suelo. Indiana

sobrevive pudiendo recoger el grial y devolverlo, o escapar directamente. Por otra parte, en *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, el agente alemán Klaus Kerner usa una máquina atlante en sí mismo creyendo que lo convertirá en un semidiós. La máquina falla y este es transformado en un engendro que cae a un pozo de lava. Tras esto, Indiana indica al científico alemán que encabeza la búsqueda que han errado en la cantidad de *orichalcum* (metal atlante) utilizado y lo asusta diciendo que si prueban la máquina con él, lo primero que hará al transformarse será destruirlo. Ante la amenaza, el científico realiza el experimento sobre sí mismo, pero la máquina se sobrecarga y el templo entero comienza a derruirse. El héroe, acompañado por Sophia, aprovecha la situación para escapar y ambos consiguen salir con vida de la Atlántida antes de que esta se destruya completamente. *Loom* y *Full Throttle* también presentan esta sub-etapa en la que, como indicábamos anteriormente, el héroe se salva milagrosamente, recurriendo, en los dos casos, a su pericia o a poderes mágicos (Imagen 13).

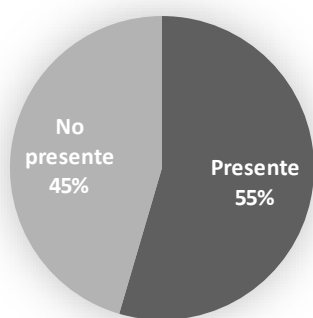


Imagen 13: *Huida mágica en Indiana Jones and the Last Crusade, Loom, The Secret of Monkey Island y Full Throttle*

En ocasiones los héroes no son capaces de salir del mundo de la aventura por sí mismos, y requieren de algún tipo de intervención externa o colaboración para regresar. Este episodio de la aventura recibe el nombre de “rescate del mundo exterior” y se da en seis aventuras gráfica de las once seleccionadas. A veces, esta sub-etapa se da de forma discreta o casi imperceptible, como es el caso de *Grim Fandango*. Tras haber conseguido recuperar los pasajes robados del tren hacia el “novenno infierno”, vuelve a la última estación, donde devolvería estos tickets a sus propietarios legítimos. El “rescate del mundo exterior” puede verse cuando el guardia pregunta a Manny por su propio billete. Él no tenía este privilegio y, de hecho, sus labores como vendedor de viajes en el

“departamento de muerte” eran una especie de labor social que debía realizar a modo de castigo por algo que hizo mientras vivía; pero, en recompensa por haber desmantelado la red de corrupción, el “departamento de muerte” le concede uno de estos pases a Manny para que este pueda disfrutar del “descanso eterno”. Este hecho supone la introducción de un factor externo que permite que el protagonista pueda completar su aventura. Sin esta ayuda, por mínima que parezca, el héroe se habría encontrado con un nuevo obstáculo.

Rescate mundo exterior



■ Presente ■ No presente

Gráfica 3: Cumplimiento del “Rescate del mundo exterior”

Uno de los casos en los que mejor puede verse esta sub-etapa es el del videojuego *Full Throttle*, produciéndose además de manera simultánea al de la “huida mágica”. Mientras Ben se enfrenta a Adrian Ripburger, que conduce un camión en marcha, y trata de encontrar a Maureen para escapar, la banda de moteros de “Los Buitres”, liderada por su compañera, aparece para ayudarlos. Estos vienen conduciendo un gran avión de carga reacondicionado para circular por la carretera y abren las compuertas de la bodega para introducir el camión en su interior y cortar su trayectoria hacia un puente sin finalizar. Gracias a esta intervención, el héroe y su compañera podrán salvarse y poner fin a la aventura. Otros casos, no obstante, plantean ciertas dudas, como los dos primeros videojuegos de *Monkey Island*. En los momentos finales de ambas aventuras, Guybrush se encuentra en apuros y Elaine aparece de forma inesperada descolgándose por una cuerda para resolver la situación, aunque el protagonista entorpece el rescate y finalmente Elaine no podrá hacer nada (Imagen 14). Sin embargo, aun siendo frustrado, este momento es considerado como “rescate del mundo exterior” por la evidente correspondencia visual del momento con la descripción dada por Campbell, así como por el hecho de que el rescate podría haber tenido lugar de no ser por los desaciertos por parte del protagonista. Otros ejemplos son el rescate de *Bobbin* por parte de su madre en *Loom* o la construcción de un transporte por parte de los alienígenas para que el comandante Boston Low y sus compañeros puedan regresar a la Tierra. Una vez visto el “rescate del mundo exterior”, únicamente restan tres sub-etapas del monomito para finalizar la

Uno de los casos en los que mejor puede verse esta sub-etapa es el del videojuego *Full Throttle*, produciéndose además de manera simultánea al de la “huida mágica”. Mientras Ben se enfrenta a Adrian Ripburger, que conduce un camión en marcha, y trata de encontrar a Maureen para escapar, la banda de moteros de “Los Buitres”, liderada por su

aventura, las cuales se dan en todos y cada uno de los videojuegos de LucasArts sin excepción.



Imagen 14: *Rescate del mundo exterior en Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*

El siguiente episodio es el “cruce del umbral de regreso” uno de los momentos más importantes en esta etapa final y en la aventura en general. Esta sub-etapa es una suerte de espejo de “el cruce del primer umbral” que se daba durante la “partida”. Al igual que el primer umbral simbolizaba la entrada definitiva en el mundo de la aventura, el umbral de regreso representa la salida definitiva de este, el héroe ha cumplido su cometido y deja atrás la aventura, al menos, por el momento. En los videojuegos seleccionados, puede observarse que este tránsito a menudo está representado en una última escena de riesgo o elevada intensidad, antes de pasar al momento de paz que suele caracterizar al final de la aventura. Uno de los ejemplos que mejor encaja con la descripción dada de esta sub-etapa, tanto visualmente como por lo que comporta, se da en *Full Throttle*. En los instantes finales del juego, Ben, tras haber acabado con Adrian Ripburger, se encuentra atrapado en el avión de carga de “los buitres”, el cuál esta en llamas y a punto de caer por un acantilado. El protagonista no tiene tiempo para salir por su propio pie, por lo que se ve obligado a recurrir a una motocicleta con la que se dirigirá a toda velocidad hacia el exterior y conseguirá escapar de la peligrosa situación con un espectacular salto entre las llamas (Imagen 15). El “cruce del umbral de regreso” queda bien reflejado en este momento de tensión y riesgo, pero también en las escenas posteriores, ya que inmediatamente después veremos a Ben y sus compañeros en el entierro de Malcolm Corley, el antiguo presidente de la empresa y padre de Maureen. Aquí puede verse que una vez abandonado el frenetismo y la emoción del mundo de la aventura, la vida cotidiana continúa y el héroe vuelve a la normalidad.

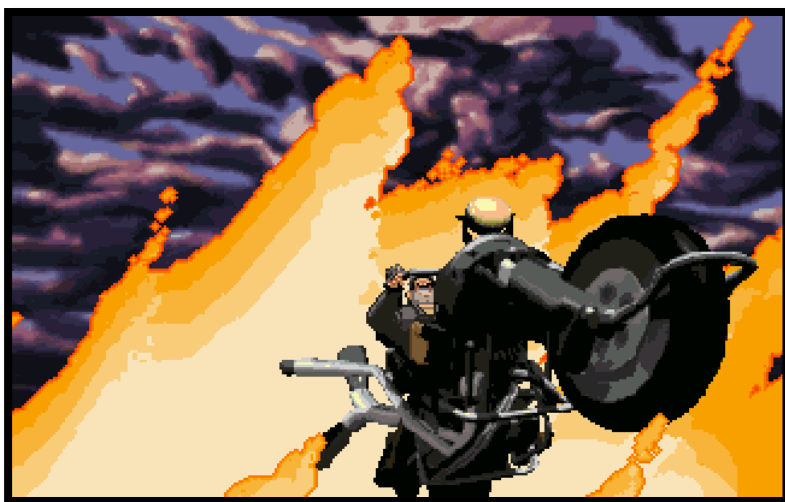


Imagen 15: Cruce del umbral de regreso en Full Throttle

Es común que el cruce del umbral de regreso también sea representado con la victoria del héroe sobre su enemigo, al menos, en el caso de los distintos videojuegos de la saga *Monkey Island*. En todos ellos esta sub-etapa coincide con las distintas derrotas de

LeChuck por parte del héroe. En *The Secret of Monkey Island*, Guybrush usa la cerveza de raíz contra él y esto hace que el pirata fantasma estalle dejando una estela, como si se tratase de fuegos artificiales. En *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, el protagonista consigue elaborar un muñeco vudú de su enemigo, al que arrancará las extremidades. LeChuck, malherido, suplicará clemencia y revelará un gran secreto a Guybrush antes del final del videojuego. En tercer lugar, el “cruce del umbral de regreso” en *The Curse of Monkey Island* se produce cuando el parque de atracciones explota debido a la trampa puesta por el protagonista y LeChuck queda sepultado. Guybrush consigue salvarse y vuelve con Elaine. Por último, en *Escape from Monkey Island*, el poder vudú del “insulto definitivo” se volverá en contra de LeChuck, que se ha convertido en estatua gigante, y lo hará desaparecer en una gran explosión. Como puede verse, en estos videojuegos la aventura no llega a su fin hasta que el enemigo es eliminado. En la mayoría de los casos, acabar con LeChuck ni siquiera es algo que Guybrush se plantee en un principio, el protagonista incluso completa su cometido original pero su archienemigo siempre acaba interponiéndose en su viaje. Este no cesará en su empeño por eliminarlo, por lo que Guybrush siempre se verá obligado a plantarle cara; derrotar a LeChuck se convierte en una necesidad para poder retomar su vida cotidiana, para “cruzar el umbral de regreso”.

El caso de *Loom* podría plantear ciertas dudas, ya que Bobbin, tras destruir el “telar del destino”, escapa de su antiguo mundo dejando a su enemigo, “Caos”, vivo al otro lado. En cambio, hemos decidido señalar este momento como “cruce del umbral de regreso”, ya que el protagonista cumple su cometido al impedir que “Caos” controle el telar, para posteriormente integrarse con el grupo de cisnes transformados que antes eran miembros

de su “gremio”. Si bien el héroe no regresa físicamente al mundo original desde el que comenzó la partida, sí que se reintegra entre sus compañeros, es decir, volverá a vivir en sociedad y ahora es uno más del grupo, su aventura particular ha finalizado. Es relativamente común que el “cruce del umbral de regreso” coincida con el último momento en el que el jugador puede interactuar, es decir, que sea la última acción que el jugador puede realizar en el juego, y las dos últimas sub-etapas puedan identificarse en una escena final no jugable. Esto ocurre en todos los juegos excepto en *The Dig* y en *Grim Fandango*, en los que la posibilidad de interactuar se pierde incluso antes, y la etapa del “regreso” al completo está recogido en una larga escena que muestra el desenlace de la aventura.

La siguiente sub-etapa es la “posesión de los dos mundos”, y más que un momento preciso en la aventura, viene a ser un estado o condición que alcanza el héroe tras superar su viaje. Esto suele representarse haciendo que los personajes sean, en múltiples ocasiones, la única o una de las pocas personas conscientes de la existencia de un problema. Aunque también pueden verse algunos casos en los que el héroe ha visitado literalmente otro mundo o lugar desconocido para el resto de la sociedad. Al respecto, el caso más claro entre los once videojuegos se da en *The Dig*, puesto que Boston Low y sus compañeros han conocido un planeta lejano y a la civilización que lo habita (Imagen 16). La labor del héroe será transmitir sus vivencias al resto, una vez regrese a la tierra. Es también el caso de los dos juegos de *Indiana Jones*, ya que el protagonista conoce lugares de los que la humanidad solo ha oído hablar en mitos y leyendas, ha estado en la Atlántida y en el templo donde fue ocultado el “Santo Grial”; es una de las pocas personas que ha podido comprobar la existencia de ambas realidades. Prácticamente todos los protagonistas de los videojuegos conocen lugares ocultos para el resto de la sociedad, pero no siempre la “posesión de los dos mundos” está representada por el conocimiento de una localización desconocida. En los ejemplos que hemos mencionado, esta sub-etapa puede identificarse directamente con el conocimiento de “un segundo mundo” físico; pero en la mayoría de los casos este episodio se corresponde, como hemos indicado previamente, con el descubrimiento de una conspiración o peligro que podría afectar a gran parte de la sociedad. De hecho, en sus aventuras, Indiana Jones, además de presenciar los lugares mencionados, trata de impedir los planes secretos de los nazis.



Imagen 16: Posesión de dos mundos en *The Dig*

En este sentido podemos señalar varios casos significativos. En *Full Throttle*, Ben y la fotógrafa son los únicos en presenciar el asesinato de Malcom Corley por parte de su ayudante, Adrian Ripburger; pero además, el protagonista es una de las pocas personas que conoce el plan de este para hacerse con el control de Corley Motors y reconvertirla en una fábrica de minifurgonetas. Otro caso se da en *Escape from Monkey Island*, ya el protagonista descubre que el intento de LeChuck de arrebatarse el Gobierno de Isla Melee es solo un paso en el plan del empresario Kangú Mandril. Este ha llegado a un acuerdo con el archienemigo de Guybrush para buscar el “insulto definitivo”, un artilugio que puede someter la mente de cualquier persona y que poseía el abuelo de Elaine. Kangú desea utilizarlo para acabar con la piratería en el Caribe, mientras LeChuck quiere usarlo con Elaine para obligarla a casarse con él. Estos dos juegos no son los únicos ejemplos al respecto, el descubrimiento de una trama para capturar a los yetis por parte de Sam & Max, o la corrupción en el “departamento de muerte” a la hora de entregar los pases para el tren hasta el “noveno infierno” en *Grim Fandango*, son otras muestras de esta sub-etapa. Antes de cerrar la “posesión de dos mundos” se hace necesario comentar el caso de *Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge*, ya que, como anticipábamos anteriormente, una vez el protagonista hiere gravemente a su enemigo, este le revela un gran secreto: LeChuck descubre su verdadera apariencia y confiesa a Guybrush que en realidad es su hermano. A continuación podemos ver a ambos como niños pequeños saliendo de una atracción de un parque temático, dándose a entender que todo ha sido una fantasía de

ambos. Este es uno de los ejemplos más excéntricos de la “posesión de dos mundos”, ya que el protagonista ha vivido en un mundo imaginado para finalmente volver a la realidad. Entre este final y el inicio del tercer juego de la saga existe un vacío al que no se ha dado explicación, posiblemente por el cambio en la dirección y el equipo de desarrollo del videojuego.

La última sub-etapa del monomito, con la que se cierra la aventura, se denomina “libertad para vivir” y consiste precisamente en aquello que indica el título; el héroe, tras finalizar su aventura, podrá decidir libremente su camino. Aunque alguno de los héroes de estos videojuegos inicia la aventura *motu proprio*, posteriormente se verá obligado a terminarla, y solo conseguirá su libertad al completarla. Todas y cada una de las aventuras gráficas analizadas finalizan con una escena en la que se plasma esta libertad. Indiana Jones escapa con vida tanto de la Atlántida como del templo del Grial, Guybrush termina junto a Elaine en la mayoría de los videojuegos de la saga *Monkey Island*; Sam y Max disfrutan de varios juegos de feria tras haber resuelto el problema de los yetis; Ben retoma su vida de motero una vez ha conseguido que la compañía quede en manos de Maureen; Boston Low y sus compañeros vuelven a la tierra en el final de *The Dig*, y Manny Calavera, protagonista de *Grim Fandango*, toma el tren hacia el noveno infierno acompañado de Mercedes Colomar (Imagen 17). De un modo u otro, los protagonistas de los once videojuegos viven un momento de tranquilidad, tras el frenetismo y la tensión constante que han experimentado durante la aventura. Algunos disfrutan del momento o vuelven a la cotidianeidad y otros comienzan una nueva vida.

Los momentos finales de algunos de estos videojuegos no son tan claros y dificultan la identificación de esta sub-etapa. Es el caso de *Loom*, en el que Bobbin sigue el consejo de su madre y deja atrás su antiguo hogar tras haber abierto una brecha dimensional. Esta le dice que su única opción es abandonar ese mundo, pero en realidad el héroe podría haber plantado cara a su enemigo, Caos. Sin embargo, ante la alta probabilidad de perecer en el enfrentamiento, Bobbin decide unirse a su madre y los antiguos miembros de su “gremio”, se convierte en cisne y entre todos recuperan un trozo de tela del destino para comenzar a tejerlo en un lugar lejano, en libertad y lejos de la opresión de fuerzas enemigas. El final de *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* también puede inducir a confusión, ya que aunque todo parece haber sido una fantasía de dos niños, algunos detalles parecen indicar que algo se esconde tras este desenlace. Una última mueca de

Chuky (LeChuck de niño) hacia la pantalla y una escena tras los créditos, que muestra a Elaine esperando a Guybrush, dejan el desenlace abierto. Este final ha dado pie a diversas teorías, pero si nos circunscribimos a lo que se muestra en el juego esta etapa se cumple, ya que lo último que podemos ver es al protagonista, con apariencia de niño, disfrutando en familia de un parque de atracciones. Por estos motivos se ha determinado que la “libertad para vivir” está presente en estos dos videojuegos, del mismo modo que puede identificarse en el resto.



Imagen 17: Libertad para vivir en Grim Fandango

Con este último episodio llegamos al final del “viaje del héroe”. Como puede verse, hemos aplicado el esquema del monomito de Campbell a estas once aventuras gráficas de LucasArts, reparando en cada una de las sub-etapas. Antes de cerrar este epígrafe, se hace necesario comentar los resultados desde una perspectiva más general. Tomando la gráfica de resultados como referencia, podemos ver que lo más común es que los videojuegos cumplan entre doce y trece sub-etapas del total de diecisiete, a excepción de *Sam & Max Hit the Road* que solo presenta diez y *Full Throttle* que alcanza catorce. Esto significa que los videojuegos de LucasArts suelen cumplir entre un 70 y un 75% del monomito (de hecho el promedio total de las once aventuras gráficas es 73,8%). Además, también se ha podido ver cómo las sub-etapas difieren en cierta medida en su ratio de cumplimiento: determinados episodios pueden identificarse en todos los videojuegos, otros en ciertos casos, y algunos no están presentes en ninguna de las aventuras seleccionadas. Estos datos conciernen totalmente a los objetivos planteados, pero despejar estas cuestiones, así como la pregunta de investigación planteada, será materia del siguiente epígrafe.

8. DISCUSIÓN

Iniciaremos la discusión despejando el objetivo 1.1: “señalar qué sub-etapas del monomito se cumplen con mayor frecuencia”, puesto que, como hemos podido ver, varios episodios del monomito presentan una tasa de cumplimiento alta. Señalarlos será el primer paso para ir desgranando el objetivo principal. Podría parecer que, una vez se ha aplicado el esquema de Campbell a los videojuegos, solo queda indicar aquellos episodios que se cumplen en mayor medida, pero algunos de estos presentan ciertas desemejanzas respecto al modelo original del mitólogo norteamericano. Exponerlas será el cometido de este epígrafe y dará a su vez respuesta al objetivo 1.3, que consistía en “señalar, si los hubiese, matices o diferencias que dichos videojuegos hayan introducido en cada etapa”.

De esta forma, a modo de resumen, comenzaremos señalando que el ratio de cumplimiento de trece de las diecisiete sub-etapas supera el 50%. De estas trece, diez se cumplen en todos y cada uno de los videojuegos, y son: “llamada de la aventura”, “ayuda sobrenatural”, “cruce del primer umbral”, “vientre de la ballena”, “camino de las pruebas”, “apoteosis”, “gracia última”, “cruce del umbral de regreso”, “posesión de dos mundos” y “libertad para vivir”. Por otro lado, el “encuentro con la Diosa” se da en nueve de los once videojuegos analizados, mientras que la “huida mágica” y el “rescate del mundo exterior” presentan los índices más bajos dentro de este margen, dándose en solo siete y seis de los videojuegos, respectivamente. A pesar de su elevada tasa de cumplimiento, durante el anterior epígrafe hemos ido observando ciertos desajustes en estos episodios respecto a la teoría de Campbell que retomaremos a continuación.

Sobre la “llamada de la aventura”, el autor aporta que el héroe es convocado por un heraldo o mensajero, y que este es a menudo “oscuro, odioso, o terrorífico, lo que el mundo juzga como el mal” (Campbell, 2012, p. 56). En efecto, en algunos de los videojuegos la llamada es transmitida por los enemigos del protagonista, el enfrentamiento entre Klaus Kerner e Indiana al comienzo *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, o el chantaje de Adrian Ripburger a Ben en *Full Throttle*, son buenos ejemplos. Por otra parte, esta figura no siempre tiene un carácter negativo y así lo indica Campbell. En otros videojuegos el héroe es convocado por personajes inofensivos o totalmente intrascendentes para el resto de la historia, como la ninfa de *Loom*. En ocasiones incluso se prescinde de esta figura, ya que el héroe emprende la aventura por voluntad propia.

Siguiendo la enumeración anterior, la siguiente entre las sub-etapas con mayor tasa de cumplimiento es la “ayuda sobrenatural”. También en esta encontramos ciertas discrepancias, principalmente en relación al carácter “sobrenatural”, ya que algunos de los ayudante de estos videojuegos no presentan cualidades especiales o mágicas. La mayoría de los casos se ajustan correctamente a este modelo, como por ejemplo, la sacerdotisa vudú en la saga *Monkey Island*; pero otros ejemplos, como Maureen, la mecánica de *Full Throttle*, o los compañeros de Boston Low, en *The Dig*, no poseen cualidades sobrenaturales. Esta carencia no impide que estos personajes cumplan con dicho rol y presten una ayuda fundamental al héroe, por esto, se ha determinado que en estos casos también puede identificarse la “ayuda sobrenatural”. Otorgar poderes a estas figuras no se ajustaría al pretendido carácter realista de sus respectivos juegos. Observando estos matices, en futuras revisiones del monomito esta sub-etapa podría replantearse de cara a contemplar la “ayuda” de forma más amplia, dado que el aspecto “sobrenatural” la limitaría a relatos que presenten cierto componente fantástico. Aun así, Campbell (*Ibídem*, p. 71 – 73) enumeraba diversos ejemplos que podían encajar en este perfil: viejecita servicial, hada madrina, hechicero, ermitaño, herrero, etc., aportando una visión poco restrictiva de estas figuras.

Pese a cumplirse en todos los videojuegos, el “cruce del primer umbral” también plantea ciertas diferencias respecto a lo enunciado por Campbell. Tal y como señalamos en el marco teórico, el autor indicaba que “el héroe avanza en su aventura hasta que llega al guardián del umbral” (*Ibídem*, p. 77); y aquí es donde se da el problema, ya que esta figura en ocasiones no existe. Concretamente, en el caso de *The Dig* no puede identificarse un personaje que custodie esta frontera, mientras que en el resto de videojuegos sí existe alguien que avisa al héroe de los peligros, obstaculiza su camino o directamente se enfrenta al protagonista durante estos primeros momentos del viaje. Aun así, el protagonista de *The Dig* “cruza el primer umbral” al internarse en un asteroide que resulta ser un transporte alienígena, es decir, esta sub-etapa se cumple ya que se adentra en el “mundo de la aventura”.

El “camino de las pruebas” es una de las etapas del esquema del monomito que más dificultades presenta a la hora de ser identificada en las aventuras gráficas. Esto se debe a que, tal y como hemos anticipado en los resultados, las pruebas son algo constante en este tipo de videojuegos. Siempre que el jugador tome el control del héroe tendrá que solucionar alguna situación, cumplir cierto objetivo para que la aventura siga avanzando.

Es decir, las aventuras gráficas son, por así decirlo, un rompecabezas constante en el que el héroe está superando continuas tareas o desafíos, de mayor o menor dificultad, desde el principio hasta el final del videojuego. Al analizar aventuras gráficas da la impresión de que “el camino de las pruebas” ocupa todo momento de interacción, y que podría ser más bien una etapa transversal o superior, que simplemente una sub-etapa más en la linealidad del monomito. Que este episodio muestre esta preponderancia no es del todo sorprendente, ya que el mismo Campbell (*Ibíd.*, p. 94) indicaba que era la fase favorita de la aventura mítica.

El “encuentro con la diosa”, la “apoteosis” y la “gracia última” son tres sub-etapas que se cumplen, pero en ocasiones no con la trascendencia y profundidad que describe el mitólogo americano. Al describir el “encuentro con la diosa”, Campbell (*Ibíd.*, p. 104) hablaba de la unión o el “matrimonio místico” entre el héroe y la “Reina Diosa del mundo”; en cambio, como ya indicábamos en los resultados, en los videojuegos este momento no es tan intenso. Una conversación entre ambas figuras, un leve gesto amoroso y, excepcionalmente, un beso, son las distintas formas que adopta esta sub-etapa; pero el amor suele ser siempre algo esencial para el protagonista, hasta el punto de ser la motivación principal para alguno de ellos de cara a iniciar la aventura. Por otro lado, Campbell define la “apoteosis” (*Ibíd.*, p. 140), como un cambio, un estado divino al que llega el héroe. Pocos o ninguno de estos protagonistas de videojuego alcanzan la categoría de divinidad, no obstante, sí que experimentan cambios importantes, se enfrentan a situaciones profundamente arriesgadas y su heroicidad suele ser reconocida por el resto. Por último, respecto a la “gracia última”, Campbell (*Ibíd.*, p. 168 – 169) describe que el objetivo de los héroes suele ser el un elixir de inmortalidad y que tendrá conseguir la “gracia” de los dioses para que le sea concedido. Efectivamente, en algunos casos como *Indiana Jones and The Last Crusade*, el héroe vive una situación similar, pero en la mayoría de estos juegos el objetivo último de los protagonistas no está relacionado con la vida eterna y los dioses no intervienen en la aventura. Aun así, la sub-etapa se da, ya que, como hemos visto, los héroes de estas aventuras gráficas cumplen con su cometido.

Entre las sub-etapas con una tasa de cumplimiento elevado, las que presentan peores resultados son la “huida mágica” y el “rescate del mundo exterior”. Esto tiene una explicación, y es que el autor plantea que ambas sub-etapas solo se dan bajo ciertas condiciones; es decir, son frecuentes pero no totalmente obligatorias. Sobre la “huida”,

Campbell (*Ibíd.*, p. 182) aclara que se produce si el héroe consigue su objetivo, a pesar de la oposición de ciertos guardianes o cuando “los dioses o los demonios” están en contra de su regreso, en estos casos se produce la persecución y la correspondiente necesidad de escapatoria por parte del héroe. Del mismo modo, respecto al “rescate del mundo exterior”, el autor plantea que “pudiera ser que el héroe necesitara ser asistido por el mundo exterior al regreso de su aventura sobrenatural” (*Ibíd.*, p. 191), es decir, plantea esta sub-etapa como una posibilidad en el camino de retorno del héroe. Antes de terminar con estas dos fases, cabe mencionar que en la “huida mágica” la existencia de una persecución y el uso de amuletos o poderes es para Campbell algo característico, no obstante, se ha considerado que alguno de los videojuegos presenta esta sub-etapa aun careciendo estos elementos. Esto se produce en las dos aventuras protagonizadas por Indiana Jones, en las que el héroe no recurre a ningún talismán y ni siquiera es realmente perseguido; pero se ha determinado que esta etapa si se da, ya que el protagonista se ve obligado a huir de dos templos que comienzan a derruirse por la “ira divina” o cierto poder protector sobrenatural, lo cual encaja con la descripción de Campbell.

Las dos últimas sub-etapas de este grupo que muestran ciertas discrepancias con la teoría son “el cruce del umbral de regreso” y “la posesión de los dos mundos”. Ambos episodios mantienen una relación totalmente directa, son consecutivos. En la descripción de ambas etapas, Campbell señala que el héroe transitará entre dos mundos: “el mundo físico” o “humano” y el “mundo espiritual” o “divino”, y que estos dos mundos “solo pueden ser descritos como distintos uno del otro” (*Ibíd.*, p. 200, 210). En las aventuras gráficas analizadas no siempre puede verse una diferencia tan manifiesta entre ambos mundos, al menos a un nivel físico. De hecho, en la mayoría de estos videojuegos, la aventura tiene lugar en un mundo aparentemente ordinario, en el que conviven el resto de personas con normalidad. Sin embargo, la concepción del mundo cambia por completo en cada uno de los héroes al iniciar el viaje: descubren conspiraciones, peligros ocultos y sus prioridades cambian completamente, por lo que se ha considerado que estas etapas se cumplen. También es frecuente que, aun permaneciendo en el mundo convencional o cotidiano, la aventura conduzca a los protagonistas a lugares recónditos, lo cual encajaría en cierto modo con lo enunciado por el autor. En cualquier caso, la frontera entre los dos mundos se difumina en ciertas ocasiones, y las diferencias entre ambos pueden no ser tan evidentes como plantea Joseph Campbell.

Antes de terminar con el objetivo 1.1, comentar que los episodios “vientre de la ballena” y “libertad para vivir” se ajustan bien al esquema del monomito, por lo que no se ha considerado pertinente realizar aclaraciones al respecto. La siguiente tarea es despejar el objetivo 1.2, que consistía en “determinar qué sub-etapas se incumplen en menor medida en dicha muestra”. Podemos ver en la Tabla 3 que estas sub-etapas son la “negativa al llamado” con solo cuatro casos; la “reconciliación con el padre”, que únicamente se da en uno de los videojuegos; y la “mujer como tentación” así como “negativa al regreso” que no han podido identificarse en ninguno de los once videojuegos seleccionados. A continuación veremos cuales son las posibles razones que explican la ausencia o el escaso cumplimiento de estos episodios.

Los bajos ratios de cumplimiento en los dos episodios de “negativas”, a la aventura y al regreso, tienen una explicación común: ambos dependen de la voluntad del héroe y su predisposición a la aventura. Al igual que sucedía con la “huida mágica” o el “rescate del mundo exterior”, el autor plantea estas dos sub-etapas como opcionales. En su explicación de la “negativa al llamado”, Campbell (*Ibidem*, p. 61) indica que siempre es posible que “el héroe vuelva el oído hacia otros intereses” y convierta la aventura en una negativa. Es decir, el mitólogo contempla este paso como una posibilidad, pero no como un requisito en el “viaje del héroe”. Además, añade que “No todos los que vacilan están perdidos” (*Ibidem*, p. 65), lo cual se corresponde con los casos que se han visto en los resultados; héroes que se niegan a emprender la aventura en un principio, pero finalmente se ven obligados o son convencidos a emprender el camino. Del mismo modo, respecto a la “negativa al regreso”, Campbell explica que una vez el héroe ha llevado a cabo su misión, debe regresar y “traer los misterios de la sabiduría”, pero indica que “esta responsabilidad ha sido frecuentemente rechazada” (*Ibidem*, p. 179). Este matiz indica cierta contingencia respecto a este episodio. Es decir, puede que se cumpla o no se cumpla, lo que conlleva que la ausencia de este momento en los once videojuegos pueda no ser interpretada como una ineficacia o inadaptación del monomito, sino como una posibilidad más que este contempla.

Por otro lado, la ausencia de la “mujer como tentación” está relacionada con carácter de estas aventuras gráficas. Todos estos videojuegos son marcadamente inocentes en esencia, no muestran contenidos explícitos de ningún tipo: no puede verse sangre ni violencia explícita, evitan un lenguaje inapropiado y rehúsan incluir escenas en las que se muestre contenido erótico o sexual. Ya habíamos señalado que en una etapa como el

“encuentro con la diosa”, los momentos románticos son minimizados, reducidos a conversaciones y, excepcionalmente, acercamientos entre los personajes. La ausencia de contenido explícito no es algo que pueda generalizarse a los videojuegos, sino más bien al contrario, la violencia y la erotización de personajes es frecuente en la industria del videojuego. Esto hace que la inexistencia de episodios en los que un personaje, generalmente una mujer que “se ha convertido en la reina del pecado” (*Ibidem*, p. 116) tiene al héroe, sea incluso más significativa. La razón de este carácter ligero o cándido podría deberse a que estos juegos pretenden ser aptos para todos los públicos.

Por último, que la “reconciliación con el padre” solo se dé en un videojuego se produce por un hecho bastante simple. Campbell (*Ibidem*, p. 122 – 137) describe esta sub-etapa como una reconciliación del héroe con su padre, una figura que se ha mostrado como superior, que se ha respetado pero que también se ha temido. Comenta que el héroe “trasciende” a la vida, se coloca a la altura de su progenitor y en ese momento tiene lugar la “reconciliación” y cesa la hostilidad entre ambos. Este episodio no se produce debido a que, a excepción de *Indiana Jones and the Last Crusade*, ninguno de los videojuegos presenta una figura paterna o, si aparece, no tiene peso alguno en la trama ni reúne las características que expone Campbell. Previamente, en los “resultados” descartábamos la presencia de esta sub-etapa en *Loom*, ya que la madre de Bobbin no mantiene una relación de superioridad con el protagonista. También podemos ver a los padres de Guybrush brevemente en *Monkey Island 2: LeChuck’s Revenge*, pero su intervención en el juego es mínima. Al margen de estos tres casos, LucasArts parece haber prescindido de las figuras paternas de forma generalizada y en el resto de videojuegos no tenemos siquiera constancia alguna de la existencia de los padres del héroe; no se hace mención alguna a ellos ni aparecen en ningún momento.

Tras haber resuelto los objetivos 1.1 y 1.2, y haber expuesto en este epígrafe las desviaciones e irregularidades que han podido identificarse a lo largo de los resultados respecto a la teoría del monomito, respondiendo así al objetivo 1.3 “Señalar, si los hubiese, matices o diferencias que dichos videojuegos hayan introducido en cada etapa”, solo queda despejar el objetivo general y la pregunta de investigación.

El objetivo general, u objetivo 1, consistía en “Identificar en qué medida el monomito o “viaje del héroe” de Campbell se ajusta a los protagonistas de las aventuras gráficas de LucasArts y sus historias”. Hemos visto que trece de las diecisiete sub-etapas del

monomito superan un ratio de cumplimiento del 50%, de las cuales diez se cumplen siempre. La consecuencia directa de esto es que, como hemos indicado en los resultados, los videojuegos suelen presentar entre doce y trece etapas del total, es decir, cumplen con un 70 – 75% del monomito. A esto debemos añadir que entre las cuatro sub-etapas que menos se cumplen, dos de ellas: la “negativa al llamado” y la “negativa al regreso”, son contingentes, por lo que su ausencia en realidad no debe verse como un desajuste respecto al patrón elaborado por Campbell, sino como una posibilidad. De este modo, solo dos de los diecisiete episodios que integran esta teoría se incumplen de manera sistemática o generalizada, y en estos puntos sí puede verse un verdadero alejamiento de las aventuras gráficas respecto a la teoría del “viaje del héroe”. Con todos estos datos, podría parecer que hemos cumplido dicho objetivo y que el monomito se adapta en gran medida a estos videojuegos de LucasArts, pero aún quedan ciertos matices que añadir.

Deben realizarse algunas puntualizaciones, principalmente en torno al cumplimiento de la linealidad planteada por Campbell. El monomito está pensado como un camino, muestra un orden prefijado que no es aleatorio y debe respetarse; y es aquí donde encontramos el principal problema. Hemos comentado con anterioridad como “el camino de las pruebas” parece ser una sub-etapa continua en estos videojuegos, como si todo momento de interacción del jugador pudiese considerarse parte de este episodio, ya que el héroe debe superar resolver situaciones incesantemente. Pero no solo la preponderancia de las “pruebas” descuadra en cierto modo el orden de este patrón, sino que en ocasiones puntuales en ciertos videojuegos ha podido observarse que algunas sub-etapas se dan antes o después de lo que les correspondería. Por ejemplo, en *The Secret of Monkey Island*, Guybrush se encuentra con Elaine prácticamente en el inicio de la aventura; es decir, el “encuentro con la diosa” se da antes que alguna sub-etapa correspondiente a la “partida”. Por otra parte, que todo momento de interacción sea un desafío o una prueba conlleva que muchas de las sub-etapas que presentan menos acción se den en escenas de video o de diálogo en las que el jugador no puede tomar parte. En ciertas ocasiones varias sub-etapas, sobre todo aquellas relativas al final de la aventura, al regreso, se concentran en estas escenas y se dan de manera consecutiva, a veces casi de manera simultánea. Identificarlas es más complejo, cuentan con menos tiempo en el videojuego y su presencia es más discreta.

Por último, dado que la mayoría de los juegos cumplen con entre doce y trece sub-etapas de las planteadas por Campbell, es posible que se adapten mejor al esquema de doce pasos

de Christopher Vogler. Es pertinente recordar que esta revisión guarda gran similitud con la teoría original de Campbell, pero altera ciertas sub-etapas y las integra en otras más amplias o genéricas. De las cuatro etapas con menor ratio de cumplimiento en el monomito original, tres desaparecen en el esquema de Vogler y son la “mujer como tentación”, la “reconciliación con el padre” y la “negativa al regreso”. Por otra parte, se presentan nuevas sub-etapas con un contenido distinto y nuevos elementos, por lo que demostrar la validez de esta revisión sería materia de otra investigación.

Con todos estos datos ya podemos responder a la pregunta de investigación, formulada de la siguiente manera:

RQ1: ¿Cómo se adapta el monomito de Campbell a las aventuras gráficas?

Se ha comprobado que la teoría del “viaje del héroe”, elaborada por Joseph Campbell, introduce múltiples elementos que, aun proviniendo de los relatos míticos, pueden identificarse en estos videojuegos. Gran parte del esquema del monomito se adapta perfectamente a este tipo de aventuras, lo que hace pensar que los diseñadores y guionistas de este género no son ajenos a estas teorías, ya que en definitiva no deja de ser un patrón narrativo. Sin embargo, la preponderancia de las pruebas y la introducción de la interacción hacen que la linealidad planteada se altere en cierto modo. Además, los conceptos relativos al psicoanálisis que maneja el autor y su vocabulario, en ocasiones excesivamente poético, pueden dificultar la interpretación del contenido de cada una de las sub-etapas y, por consiguiente, su posterior identificación en cualquier tipo de relato; ya sea en soporte literario, audiovisual o en el videojuego.

Con todo, el monomito ha manifestado una solidez contundente. A pesar de poder necesitar cierta actualización conforme a productos narrativos actuales, así como posibles cambios, se ha demostrado que “el viaje del héroe” se adapta de manera óptima a las aventuras gráficas. Del mismo modo que personalidades del cine han reconocido la validez de este esquema para desarrollar sus historias, es evidente que el monomito sigue siendo un instrumento fundamental a la hora de desarrollar videojuegos, al menos, del género de las aventuras gráficas.

9. CONCLUSIONES

Antes de exponer las conclusiones cabe mencionar que en el desarrollo de esta investigación se han encontrado ciertas limitaciones, derivadas principalmente de la revisión teórica y del estudio en general. Por un lado, a la hora de trabajar sobre el monomito de Campbell, nos encontramos ante la complejidad de acotar de forma precisa en qué consisten cada una de las sub-etapas que plantea el autor a partir de las explicaciones que el mismo ofrece en su obra. La revisión que Vogler (2002) realiza del trabajo de Campbell aporta ejemplos de estas sub-etapas más actualizados y adaptados a otros ámbitos, los cuales han resultado de gran ayuda a la hora de minimizar posibles errores en la interpretación de cada una de ellas. Por otro lado, definir las aventuras gráficas no es una tarea sencilla dado que aún no existe una organización de los géneros de videojuegos definitiva y universalmente aceptada. El mercado del videojuego cambia constantemente, desafiando estos límites o etiquetas. Las aventuras gráficas no son una excepción, el auge de los juegos *indies* (de desarrollo independiente) ha provocado que este tipo de videojuegos se retome con fuerza, cuando parecía estar abocado a desaparecer. Actualmente algunas desarrolladoras reproducen totalmente el estilo de este tipo de videojuegos, incluso a nivel estético; pero otras innovan e introducen cambios y elementos nuevos. Por este motivo, el futuro de la aventura gráfica está por determinar.

Siendo conscientes de la existencia de estas limitaciones, se han analizado los videojuegos y se han expuesto los resultados obtenidos. Los datos extraídos en el análisis nos han permitido responder a la pregunta de investigación, así como cumplir los objetivos planteados. Por otro lado, aunque la respuesta a esta pregunta es la conclusión principal de esta investigación, no es la única que puede extraerse. Otros elementos importantes han salido a relucir conforme se desarrollaba este análisis y se discutían los datos obtenidos. A continuación los expondremos a modo de conclusiones:

- 1. El monomito tiene cabida en los videojuegos y presenta cierta vigencia.** Con esto no pretende afirmarse que este esquema se ajuste a todo tipo de videojuegos, pero se ha demostrado que el “viaje del héroe” se cumple en gran medida en las aventuras gráficas. Es posible que en otros géneros (*RPG* o juegos de rol, juegos de acción en primera o tercera persona, videojuegos de mundo abierto o *sandbox*,

etc.) también pueda observarse este patrón, pero identificarlo en ellos sería objeto de nuevas investigaciones. Este trabajo podría servir de apoyo para futuros estudios al respecto, principalmente a nivel teórico, así como a modo de ejemplo a la hora de aplicar el análisis. Por otra parte, cabe señalar que el monomito muestra “cierta vigencia”, pues aunque los videojuegos seleccionados fueron lanzados hace varios años, siguen contando con una amplia popularidad hoy en día. Como se ha indicado anteriormente, algunas de estas aventuras han sido reeditadas y han cosechado críticas muy favorables por parte de los medios especializados, así como una buena acogida entre el público en general. Estas remasterizaciones, lanzadas entre 2009 y 2015, demuestran la vigencia que estas aventuras gráficas siguen teniendo, y que también tiene, por ende, el monomito. Debido su éxito, los directores de estos videojuegos planean lanzar nuevas reediciones en un futuro próximo.

- 2. El contenido de estos videojuegos, aun cumpliendo gran parte del monomito, difiere en cierta medida e introduce nuevos elementos respecto al de los relatos míticos.** Las aventuras con las que Campbell ejemplifica cada sub-etapa manifiestan un componente que podría considerarse fantástico; la presencia de magia, seres con poderes extraordinarios y dioses es algo común en los mitos. De hecho, algunas sub-etapas aluden directamente a este aspecto: la “huida mágica”, la “ayuda sobrenatural”, el “encuentro con la diosa”, entre otras. Esta característica no se da de manera generalizada en las aventuras gráficas, pudiendo decirse que ha pasado a un plano secundario. Por ejemplo, mientras que en la saga *Monkey Island* podemos ver elementos relacionados con el vudú, o seres sobrenaturales como fantasmas o zombis, en un videojuego como *Full Throttle*, por su carácter más realista, no puede apreciarse nada paranormal y, en cambio, cumple con catorce de las diecisiete sub-etapas. Además, los héroes mitológicos se describen como figuras en la frontera de lo humano y lo divino, personajes con dones especiales; mientras que la mayoría de protagonistas de estas aventuras gráficas no alcanzan un estatus tan elevado, son individuos más comunes, aun siendo los elegidos para emprender la aventura. Algunos, como Guybrush Threepwood o Sam y Max, tienen un carácter cómico e ingenuo, y constantemente se ven envueltos en situaciones ridículas.

- 3. El predominio del “camino de las pruebas” en los videojuegos, así como las diferencias antes mencionadas, podrían dar pie a una revisión de la teoría de Campbell de cara a adaptarla mejor a este medio.** La transversalidad que muestra esta sub-etapa en las aventuras gráficas nos hace plantearnos la posibilidad de una actualización del “viaje del héroe” en la que se otorgue a este episodio un lugar destacado. Además, es muy posible que la preponderancia del “camino de las pruebas” no se limite únicamente este género; el hecho de que todo momento de interacción sea un desafío para el jugador podría no ser exclusivo de las aventuras gráficas, sino una constante en los videojuegos a nivel general. La necesidad de completar objetivos y tareas es una constante en todo tipo de títulos que posean una trama o hilo conductor, ya sean de acción, aventuras, rol, etc. Al igual que en la conclusión anterior, determinar hasta qué punto esta u otras sub-etapas son predominantes en otros géneros sería materia de nuevas investigaciones. Por otro lado, también se ha señalado la necesidad de actualizar el lenguaje que emplea Campbell para definir los distintos episodios del monomito, de cara a facilitar su interpretación. En conclusión, el videojuego necesita su propia adaptación de esta teoría, del mismo modo que hizo Christopher Vogler al trasladarla a la industria cinematográfica.
- 4. La ausencia de heroínas en las aventuras gráficas impide comprobar fehacientemente que el monomito sea válido tanto para figuras masculinas como femeninas.** En principio, el monomito es común para ambos sexos pero, como se ha indicado, ya se han trazado diferencias entre el “viaje del héroe” y el “viaje de la heroína” en otras revisiones de esta teoría, como la que realiza Victoria Lynn Schmidt en su obras. La teoría de Campbell relega las heroínas a un segundo plano, y ofrece una visión ciertamente machista de las mismas. Sin ir más lejos, en una sub-etapa como el “matrimonio místico”, mientras el héroe debe demostrar que tiene un “corazón gentil” y ganar el amor de la diosa, la aventurera “por medio de sus cualidades, su belleza o su deseo, está destinada a convertirse en la consorte de un ser inmortal” (Campbell, 2012, p. 112). Por su parte, las aventuras gráficas, por norma general, no reproducen estereotipos del

tipo “damisela en apuros” en sus personajes femeninos, sino figuras que demuestran estar sobradamente capacitadas para liderar el viaje. Maureen de *Full Throttle* es un caso claro: la mecánica y líder motera de los “Vultures” pone en serios apuros al héroe antes de aliarse a él. Otro ejemplo puede verse en Elaine, en los distintos videojuegos de la saga *Monkey Island*: es la gobernadora de varias islas, mantiene la compostura bajo cualquier situación, es ella quien acude a rescatar a Guybrush en múltiples ocasiones y lleva el control de la relación entre ambos, ante la inmadurez y el carácter infantil del héroe. De cualquier modo, ninguno de los videojuegos seleccionados está protagonizado por un personaje femenino, lo que impide comprobar si, en efecto, el monomito se mantiene igual para ambos sexos o presenta diferencias. Por otro lado, la ausencia o presencia mínima de heroínas en los videojuegos no se limita a las aventuras gráficas, sino que ha sido, y en cierto modo sigue siendo, algo constante en la industria del videojuego. Actualmente este hecho está sometido constantemente a debate y parece estar cambiando progresivamente.

5. **Al igual que los mitos, las aventuras gráficas también ofrecen un modelo de comportamiento.** Recordamos que entre las funciones de los mitos que enumeraba Martínez (2005, p. 58), se encontraba la de servir de modelo para la conducta humana. En efecto, los relatos mitológicos eran una fuente de conocimiento y transmitían, de forma más o menos directa, estos patrones o modelos, enfocados a ciertas actividades o a la vida humana en general. Estos videojuegos también transmiten una forma de actuar determinada por varias razones. En primer lugar, este tipo de videojuegos se basa en la resolución de problemas recurriendo a la lógica y, como se apuntaba anteriormente, en ellos evita o minimiza la confrontación física. Mientras en la inmensa mayoría de videojuegos la violencia es algo constante, y los enfrentamientos (tiroteos, combates, etc.) son un requisito fundamental para progresar a lo largo de los mismos; en las aventuras gráficas se avanza superando puzzles o situaciones que requieren soluciones imaginativas y deben ser meditadas. En segundo lugar, las aventuras gráficas, al igual que otros géneros de videojuegos, fomentan el individualismo. Todas ellas son para un solo jugador, sin posibilidad de que otra persona ayude o intervenga. Por otra parte, los protagonistas recorren todo o gran

parte del camino en solitario, contando con ayuda solo de manera puntual. Incluso en las aventuras gráficas en las que existe la figura del compañero, su colaboración no es continua y en los momentos cruciales todo parece depender del héroe. Estas conductas o modos de afrontar la realidad no se transmiten de una forma manifiesta en los videojuegos, sin embargo, tras analizarlos puede observarse que son rasgos comunes en todos ellos.

10. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barthes, R.: (1990): *La aventura semiológica*. Barcelona, Paidós
- Barthes, R.: (1999): *Mitologías*. Madrid, Siglo veintiuno.
- Campbell, J.: (2012): *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Madrid, Fondo de Cultura Económica de España.
- Duch, L.: (1998): *Mito, interpretación y cultura*. Barcelona, Herder.
- Eliade, M.: (1968): *Mito y realidad*. Madrid, Guadarrama.
- Greimas, A.: (1989): *Del sentido II*. Madrid, Gredos.
- Greimas, A.: (1971): *Semántica estructural*. Madrid, Gredos.
- Greimas, A., Courtés, J.: (1990): *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid, Gredos.
- Huizinga, J.: (1987): *Homo ludens*. Madrid, Alianza.
- Jung, C.: (1970): *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona, Paidós.
- Kerényi, K.: (2009): *Los heroes griegos*. Girona, Atalanta.
- Lynn, V.: (2001): *45 master characters: mythic models for creating original characters*. Cincinatti, Writer's Digest Books
- Lynn, V.: (2002): *A writer's guide to characterization: archetypes, heroic journeys, and other elements of dynamic character development*. Cincinatti, Writer's Digest Books.
- Martínez, M.: (2006): *Mito, cine, literatura. Laberinto y caos en El tercer hombre*. Sevilla, Alfar.
- Murray, J.: (1999): *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- Propp, V.: (2001): *Morfología del cuento*. Madrid, Akal.
- Rank, O.: (1981): *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona, Paidós.
- Vogler, C.: (2002): *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Barcelona, Robinbook.

Vogler, C.: (2007): *The Writer's Guide. Mythic Structure for writers*. (3ª edición). Michael Wiese Productions, California.

Capítulos de libro:

Martínez, M., Aguilar, A.; (2015): “Videojuego e historia: el resurgir del héroe”. En San Nicolás Romera, C. Nicolás Ojeda, (Eds.), *Videojuegos y sociedad digital: nuevas realidades de estudio para la percepción del pasado histórico* (pp. 129-142). Universidad Nacional de Mar del Plata.

Jenkins, H.: (2004): “Henry Jenkins: Game Design as Narrative Architecture”. En N. Wardrip-Fruin, P. Hardigan (Eds.), *Fistperson: New media as a Story, Performance and Game* (pp. 118-129). Londres, Mit University Press Group

Artículos:

Garfías Frías, J. (2011): “Imaginario, héroes y videojuegos. Análisis de The legend of Zelda”. *Versión Nueva Época*, 27, pp. 1 – 26.

Garín Boronat, M. (2009): “Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo”. *Comunicación*, 7, pp. 94 - 115.

Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R.; (2004): “MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research”. *In Proceedings of the Challenges in Games AI Workshop, Nineteenth National Conference of Artificial Intelligence*, pp. 1 - 5.

Perron, B., Wolf, M.; (2005): “Introducción a la teoría del videojuego”. *Formats Revista de Comunicació Audiovisual*, 4, pp. 1 - 27.

Sánchez, J.: (2014): “La codificación del mito heroico: Análisis semiótico de la configuración de un lenguaje de masas”. *LifePlay*, 2, pp. 17 - 34.

Tosca, S. (2009): “¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos”. *Comunicación*, 7, pp. 80-93.

Vaz, B.: (2015): “La convergencia ludo-narratológica en el diseño de videojuegos de rol: las mecánicas jugables de *Dark Souls* contra el diagrama de flujo de *Mass Effect*”. *Comunicología Cubana*, 92, pp. 1-28.

Tesis doctoral:

Juul, J.; (2001): *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction.* (English edition). Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen.

Internet:

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en <http://dle.rae.es/?w=diccionario> el 09/09/2016.