

CAPÍTULO II

LA MITOCRÍTICA COMO PROPUESTA DE ESTUDIO DE LA IMAGEN EN LA ERA DIGITAL

M^a Ángeles Martínez-García
Universidad de Sevilla

Resumen

Este simposio cuenta con una parte dedicada a nuevas propuestas de estudio de la imagen en la era digital. Esta comunicación tiene como objetivo profundizar en una vertiente que, si bien en otros países ha sido más popular que en España, está de plena actualidad. La mitocrítica se plantea como un método que es una síntesis constructiva de las diversas críticas antiguas y nuevas, que hasta el momento en que G. Durand hace su propuesta, estaban enfrentadas: psicología, psicoanálisis, sociología, entre otras. La mitocrítica implica a su vez un mitoanálisis, eso es, un análisis científico de los mitos para extraer de ellos el sentido psicológico y el sentido sociológico.

Los relatos míticos, que surgen como un intento de explicación de los orígenes del mundo y la humanidad, así como de ciertos fenómenos cotidianos. El mito legitima la historia, da fe de ella, ordena la naturaleza, el caos se vuelve cosmos, y al mismo tiempo elimina lo real, alejándose de la naturaleza de las cosas. Se basa en la intuición y el sentimiento, no ya en la lógica o el razonamiento, y se trata de un producto colectivo que tiene las siguientes funciones:

- Aprehensión del entorno.
- Búsqueda de sentido.
- Modelo de conducta humana.

Este método de la mitocrítica procede analizando la dimensión arquetípica de la obra u objeto cultural; identificando sus unidades mínimas, los mitemas, y cotejándolos con una versión ideal del mito con el que entroncan. Las redundancias, las mutaciones y la introducción de nuevos significados proporcionan una información muy valiosa para la fase más interpretativa.

Esta comunicación reflexionará a fondo sobre cómo la mitocrítica puede aplicarse de forma eficaz a las imágenes que circulan por las redes sociales y los nuevos medios de comunicación.

Palabras clave: Mitocrítica, imagen, Durand, análisis, mito, medios de comunicación.

1. El relato mítico

El relato surge como una necesidad y una práctica habitual del ser humano desde sus orígenes y ha tenido una importancia crucial en su desarrollo personal y social. Sus funciones fundamentales entroncan con el propósito de artes como el cine: causar placer, es decir, conseguir el entretenimiento de los espectadores (Culler, 2000: 111) basándose en el interés de qué ocurrirá; dar sentido, puesto que ofrecen respuesta a lo que ocurre (Courtés, 1997: 99); y servir como medio de conocimiento de la realidad social, puesto que texto y contexto se encuentran profundamente imbricados (Romera Castillo, 1998: 115) y es inevitable que se establezca una relación con el resto de fenómenos sociales de una cultura.

Precisamente estas son unas funciones que comparten los relatos míticos, que surgen como un intento de explicación de los orígenes del mundo y la humanidad, así como de ciertos fenómenos cotidianos. Entonces, el relato formaba parte de la construcción simbólica de las civilizaciones. Tal y como propone R. A. Segal (2004: 4)

To begin with, I propose defining myth as a story. That myth, whatever else it is, is a story may seem self-evident. After all, when asked to name myths, most of us think first of stories about Greek and Roman gods and heroes.

El relato mítico se basa en la intuición y el sentimiento además de, tal y como apunta L. Cencillo (1998: 13), ser constituido como producto colectivo, elaborado por un grupo de personas. Por lo tanto, el mito tiene sus raíces no ya en la lógica y el razonamiento, sino en lo irracional, en la parte intuitiva del ser humano.

Tal y como apunta Kerényi (2004: 17)

la mitología: es la suma de elementos antiguos transmitidos por la tradición (...), que tratan de los dioses y los seres divinos, combates de héroes y descensos a los infiernos, elementos contenidos en relatos conocidos y que, sin embargo, no excluyen la continuación de otra creación más avanzada. La mitología es el movimiento de esta materia: algo firme y móvil al mismo tiempo, material pero no estático, sujeto a transformaciones.

A pesar de que los avances científicos relegaron al mito a una mera ficción, una fantasía durante el siglo XIX (Eliade, 1999: 7), el siglo XX le devolvió su lugar: el ser humano se percató de que la ciencia no podía proporcionar siempre todas las respuestas: el cientificismo no es omnipotente frente a todos los dilemas del universo. La consecuencia directa se traduce en que los estudiosos del siglo XX comienzan a integrar aspectos cualitativos además de cuantitativos en los planteamientos científicos (Lévi-Strauss, 1987: 45)

Las funciones y características del mito lo hacen idóneo para el momento vital que vive el ser humano contemporáneo. Perdida su confianza en la razón y asumida su incapacidad para aprehenderlo todo a su alrededor, el ser humano busca referencias a las que asirse para responder a sus preguntas y llenar su vacío existencial. Para ello, crea figuras clave en el seno de las distintas esferas sociales, como el cine, la literatura, las artes, en definitiva, y también otros ámbitos, como el deporte o los videojuegos.

Lo ideal sería desprender al mito de su carácter sagrado o arquetípico, es decir, que entendamos al mito no únicamente como las grandes historias o las hazañas de los héroes, sino como cualquier historia que pueda trascender, ser repetida, dar lugar a nuevos relatos o incluso ser el origen de nuevos mitos. Por esta razón, hoy en día se crean nuevos héroes a partir de las acciones de seres humanos más o menos excepcionales.

El mito, en su carácter de relato, ha sido siempre considerado como “una realidad cultural compleja, abordable e interpretable desde perspectivas múltiples” (Eliade, 1999: 12). Esto es lo que G. Durand (2013: 17) denomina plurivocidad constitutiva del mito. Se le adscriben las siguientes funciones:

- **Aprehensión del entorno.** Es la primera forma de relación del ser humano con lo que le rodea (Huici, 1998: 20) y para ello construye una estructura sistémica de las intuiciones sobre cuestiones básicas, de manera que esto le permita desenvolverse.
- **Búsqueda de sentido.** El mito surge como discurso dinámico que resuelve lo indecible de un dilema (Durand, 2013: 340). No se refiere a la naturaleza real de las cosas, sino a las paradojas y a las condiciones del existir humano (Cencillo, 1998: 555). El relato mítico establece unas reglas que garantizan la comprensión y llenan de sentido a las realidades empíricas (Kolakowski, 1990: 15).
- **Modelo de conducta humana.** El mito funciona como “sistema de referentes orientativos de la praxis humana” (Cencillo, 1998: 23) y fija una serie de modelos ejemplares de acciones significativas.

El mito legitima la historia, da fe de ella, ordena la naturaleza y al mismo tiempo elimina lo real, alejándose de la naturaleza de las cosas. Eso no significa que no tenga un fundamento histórico cultural ya que, como apunta R. Barthes (1997: 200), “es un habla elegida por la historia”, sino que en cada momento del devenir su pilar de apoyo no es la presentación, sino la representación más allá de la referencia concreta, es decir, la trascendencia. Teniendo en cuenta esto, toda pieza artística – en nuestro caso audiovisual – se convierte en un reflejo en el que cada ser humano puede encontrar algo suyo, algo muy profundo y personal. Además, como apunta Lévi-Strauss, el bagaje mítico del ser humano es, como la moda del vestir, limitado y siempre regresa.

Toda obra humana [...] ofrece a la lectura del creador, en primer lugar, y luego a la del intérprete o del aficionado, vivos y entrañables rostros en los que cada uno puede reconocer como en un espejo sus propios deseos y sus propios temores, pero en el que, sobre todo, estos rostros y su contemplación hacen surgir en el horizonte de la comprensión aquellas “grandes imágenes” inmemoriales que no son otra cosa que las que nos van repitiendo eternamente los relatos y las figuras míticas” (Durand, 2013: 13).

2. La composición de los mitos

El título *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* (1960) de G. Durand, da la vuelta al que Lévi-Strauss había elegido para su *Antropología estructural* (1958). Después de la Segunda Guerra Mundial surge un grupo de investigadores entre los que se encuentra G. Durand, que propone alejarse de la interpretación sincrónica y el estructuralismo. En su lugar, apuesta por el camino al revés: el mito no se puede reducir a estructuras lingüísticas, sino que solo a través del relato, la ficción y la imagen se puede alcanzar la verdadera naturaleza del mito y de lo imaginario.

El mito, es pues, un relato organizado de acuerdo a unos símbolos o arquetipos (Jung y Kérenyi). Se constituye en integrante, motor de integración y de organización del conjunto de la obra de un autor (Durand 188). Los mitos se componen de mitemas, que son secuencias o temas que se repiten obsesivamente; y estos mitemas son limitados y se articulan “según grandes mitos constantes en una época o cultura determinada” (Durand, 2013: 342).

Si estos elementos se interpretan adecuadamente se permite el acceso privilegiado a una dimensión de la realidad humana que, como comenta Mardones (2010), de otro modo quedaría oculta. El mito se convierte así en una “narración simbólica fruto de la proyección del inconsciente colectivo transpersonal” (Mardones, 2010: 52).

Actualmente vivimos en un momento posmoderno marcado por el exceso de mitos. Existe una mitología banal, en la que se encuentran figuras que emanan de *Star Wars*, Superman o Disney, que mata al mito tradicionalmente entendido. Quizás sea el momento de pensar que tal vez nos encontremos en una fase de recreación y reactualización de los mitos. Tal vez, como indica Campbell (1994: 68), necesitamos “movilizar viejos relatos que ayuden a restablecer unas buenas relaciones con la naturaleza”.

En cualquier caso, la cultura mediática guarda una profunda relación con la tradición cultural que le precede, hasta el punto de que esta es la que le aporta sus ingredientes narrativos primordiales (Chillón, 2000: 132). Todo nuevo texto se apoya en configuraciones previas para tomar forma, y estas pertenecen a la memoria cultural del individuo y de la colectividad, es decir,

“de la tradición entendida en un sentido antropológico amplio, como sedimento del imaginario colectivo” (Chillón, 2000: 136). En este sentido toda creación artística es heredera de la tradición en la que nace, ya sea de forma consciente o no. Y lo es desde el momento en que tiende a trenzar mimbres ya existentes en “una dialéctica que oscila entre la mera repetición y la más arriesgada innovación” (Chillón, 2000: 138). Debajo de esa urdimbre mitopoiética que comenta Chillón, existen unos arquetipos o esquemas primordiales que van encontrando progresivamente las más diversas expresiones culturales.

Por mitologema, de acuerdo a la definición de Károly Kerényi (2004), se entiende un complejo de material mítico que es continuamente revisado, plasmado y reorganizado. L. Cencillo (1998: 59) habla de mitologemas como unidad primaria de significación de los mitos, es decir, unidad de significado mínima, de tal forma que varias representaciones puedan remitir a un mismo significado. El mitologema se acerca mucho al concepto de arquetipo de G. Jung (1998: 13) que se completa con elementos culturales y da origen al mito.

The concept of archetypes as the mode of expression of the collective unconscious is discussed. In addition to the purely personal unconscious hypothesized by Freud, a deeper unconscious level is felt to exist. This deeper level manifests itself in universal archaic images expressed in dreams, religious beliefs, myths, and fairytales. The archetypes, as unfiltered psychic experience, appear sometimes in their most primitive and naive forms (in dreams), sometimes in a considerably more complex form due to the operation of conscious elaboration (in myths).

Por ejemplo, partiendo de un concepto: el de un hijo abandonado que consigue hacer una gran hazaña cuando crece da origen, por un lado, a un mitologema y, por otro, a profundas representaciones que sufren transformaciones con el tiempo. Ejemplos de ello son las historias de Moisés, Paris, Rómulo y un largo etcétera.

De la cita de Jung se desprende que los mitologemas han sido el origen tanto de la religión como de los sueños, los mitos y los cuentos de hadas, en tanto que todos ellos beben de los mismos temas globales. A este corpus habría que añadir también, aunque no hayan sido estudiados desde este punto de vista, las leyendas urbanas, las películas y los videojuegos (Stefanello, 2008). Como apunta Stefanello, el mitologema evoluciona, pero siempre lo hace de forma más lenta que las representaciones a través de las cuales se manifiesta y responde habitualmente a un cambio social profundo. Éstas se denominan “formas de representación mítica” y pueden expresar más de un mitologema, al mismo tiempo que un mitologema se puede expresar a través de más de una forma de representación mítica. Esto dependerá del momento concreto y los mitologemas predominantes.

Por último, hay que destacar la necesidad de un estudio profundo tanto de los arquetipos como de los mitologemas para entender las formas de desenvolverse las culturas a lo largo de los años.

3. La mitocrítica como método de estudio

Para la consecución de los objetivos se ha determinado que la mitocrítica es el procedimiento más oportuno para el análisis de estas obras audiovisuales. Este método procede analizando la dimensión arquetípica de la obra u objeto cultural; identificando sus unidades mínimas, los mitemas, y cotejándolos con una versión ideal del mito con el que entroncan. Las redundancias, las mutaciones y la introducción de nuevos significados proporcionan una información muy valiosa para la fase más interpretativa.

La mitocrítica se plantea como un método de crítica que es una síntesis constructiva de las diversas críticas antiguas y nuevas, que hasta el momento que G. Durand hace su propuesta, estaban enfrentadas: psicología, psicoanálisis, sociología y un largo etcétera. La mitocrítica “reclama” un mitoanálisis, es decir, un análisis científico de los mitos para extraer de ellos el sentido psicológico y el sentido sociológico (Durand, 2013).

Este método “reconciliador” que propone G. Durand ha suscitado una larga serie de investigaciones de lo imaginario. En Francia, destacan los trabajos de Michel Cazenave, Jean-Jacques Wunenburger, Pierre Brunel, Marcel Raymond, Albert Béguin, Georges Poulet, Jean-Pierre Richard o Philippe Walter. En Portugal, destaca Helder Godinho y João Mendes.

En Italia se ha publicado un volumen titulado *Mito e interdisciplinarietà* (2013) en el que se reflexiona sobre cómo los mitos antiguos, medievales y modernos se manifiestan en las artes contemporáneas y recoge numerosas aportaciones en torno a la pintura, la escultura, el cine, la televisión, la música, la ópera, el teatro, el cómic, la fotonovela y las nuevas tecnologías.

En Rumanía The Center for Imagination Studies publicó en 2015 un volumen de su journal *Echinox* dedicado a *Media Mythologies. Revisiting Myths in Contemporary Media*. En la misma línea del anterior, se trabaja en cómo los mitos se manifiestan en la política, las series de televisión, el cómic, el cine y la publicidad.

En España, destacan las rigurosas obras de Lluís Duch sobre mitoanálisis, así como los estudios de Andrés Ortíz-Osés, Patxi Lanceros, Alain Verjat, Isabel Paraíso. También Núria Bou y Xavier Pérez han aplicado la mitocrítica al cine.

Las distintas fases de la mitocrítica son (Durand, 2013):

- Establecer la redundancia diferencial. Otorgar una valoración a un objeto o situación, puesto que hay imágenes que aparecen de forma obsesiva en un autor y/o época. Hay que desentrañar las

estructuras figurativas, es decir, descifrar la obra desde el punto de vista de los símbolos y de sus frecuencias retóricas. Esto se resume en el descubrimiento de los mitemas (Lévi-Strauss) o unidades mínimas que operan en la estructura de un texto audiovisual.

- Elaborar un cuadro sincrónico de lectura, de tal modo que puedan apreciarse cuáles son los mitos latentes y cuáles son los mitos manifiestos.
- Observar el tipo de transformación que introduce la película dentro de ese esquema o hipotexto, ya sea porque integra aspectos de otro mito o porque en el universo del texto desaparecen ciertos elementos constitutivos y aparecen otros.

La interpretación de los datos recogidos a través de estos estudios aporta un análisis más concreto de los textos audiovisuales centrándose en la permanencia y la transformación de los referentes míticos. En definitiva, “the storytelling patterns and core messages have remained – paradoxically – roughly unchanged” (Fatu y Braga, 2015: 8).

4. Análisis de casos.

Centrémonos ahora en el momento actual que vive la ficción, que se mueve entre la reinvencción y la actualización de las historias tradicionales. Esa dialéctica entre repetición e innovación es un extraordinario elemento para tomar el pulso a las tendencias del mito en la actualidad. Hemos elegido tres casos actuales que nos pueden servir para entender mejor el estado de la ficción.

Para empezar hemos escogido la película *The Extraordinary Tale of the Times Table* (2013)⁶, de José F. Ortuño. Como ya se ha explicado en apartados anteriores, por mitologema entendemos aquel tema general que luego se plasma en un relato mítico concreto, pero que parte de una idea más global. En esta película, de apariencia cercana a los cuentos de hadas hay varios mitologemas actualizados. Por ejemplo, el llamado síndrome de Peter Pan, por el cual un individuo se niega a crecer; el de la mujer destructora, que pone de manifiesto la segunda cara de la moneda de la mujer, capaz tanto de dar la vida como de quitarla; el de la falta de entendimiento entre generaciones – por ejemplo, cómo la madre del protagonista no puede entender su elección y cómo la madre de la chica nunca la trató de forma acorde a su edad; o el de la progresiva incomunicación social marcada por el uso de la tecnología – aquí ejemplificado en el uso de la máquina de escribir, que suple la falta de comunicación verbal de la pareja protagonista.

Vamos a tratar uno más a fondo: el mitologema basado en el desprecio de la figura paterna/materna hacia el hijo/a. Este aspecto destructor ha sido a menudo ocultado en numerosas culturas, sobre todo en las sociedades patriarcales. Sin embargo, este tema es muy utilizado en relatos míticos de una gran variedad de culturas, poniendo de manifiesto que la madre es capaz de dar la vida a sus hijos pero también de quitársela. Se trata de un tema global que se ha plasmado en varios relatos míticos, como por ejemplo la historia de Cronos. Se trata de un dios que contrae matrimonio con su hermana Rea pero a partir de ese momento siente temor de que sus propios hijos intenten derrocarlo. De esta forma, al momento de nacer, los devora: Hestia, Démeter, Hera, Hades y Poseidón. Sin embargo, el siguiente hijo, Zeus, consigue salvarse gracias a su madre, que le da una piedra en lugar

⁶ *The extraordinary tale of the Times Table* es la historia de una mujer particular, que conoce a un hombre particular, y viven una historia de amor aún más particular. Ella sufre un grave trastorno mental debido a una infancia complicada. Y él también. La protagonista de la película sufre un tipo de trastorno psicótico dentro del DSM IV. Ella cuenta en algún momento del metraje que sufre una enfermedad desde pequeña llamada anhedonia, que se traduce en la imposibilidad de experimentar placer en todo lo que hace la persona que la sufre. Es lo que ella explica como imposibilidad para ser feliz. Marcada por una infancia difícil y una madre que en un primer momento la trata de forma dictatorial, para posteriormente morir y dejarla sola y aislada del mundo exterior, la chica se mantiene siempre en un estado de inseguridad, miedo e infantilismo extremos. Escribe cartas a diario hasta que un día recibe una de alguien afín a ella. Es aquí donde empieza una aventura en pareja que tendrá su punto de inflexión cuando se queda y debe enfrentarse al mayor desafío de todos: ser madre. El resultado de la historia de esta extraña pareja es una comedia negra sobre el amor, el matrimonio, la maternidad y la muerte. Ambientada en un mundo donde no se aplican las reglas convencionales, la historia se convierte en una sátira cómica sobre las relaciones contemporáneas.

del bebé. Al cabo de los años, Zeus consigue hacer volver a sus hermanos gracias a una potente sustancia.

Otro caso destacado es el de la diosa Hera. Cuando Zeus decide, a pesar de sus múltiples aventuras, escoger una esposa legítima para gobernar el universo, éste se decanta por Hera, su hermana, hija de Cronos y Rea. Devorada por su padre Cronos, se salvó gracias al brebaje de Metis. Siempre conservó su carácter independiente, muy lejos de someterse a la voluntad de su esposo Zeus, que para conquistarla recurrió a la metamorfosis en la figura de un pájaro. A partir del casamiento comienza una relación tormentosa entre Zeus y Hera que dará lugar a los hechos más extraños y la venganza de los dos enamorados. Hefesto es el dios del fuego, hijo de Hera; cuando esta vio lo feo que era el hijo que había parido, lo arrojó del Olimpo y quedó lisiado – cojo – tras la caída. Otras versiones dicen que fue Zeus el que lo tiró, motivado por una venganza hacia la Hera. En cualquier caso, es un hijo repudiado por sus progenitores (Cardona, 1996: 86).

En el ámbito de los heroes destaca Medea, hija de Eetes y la nieta del dios Helios. Es el arquetipo de mujer independiente y hechicera. Contrajo matrimonio con Jasón, pero tiempo después, éste decide abandonarla para contraer matrimonio con una joven princesa. Los celos y el deseo de venganza de Medea son tan fuertes que ella decide matar a los hijos que Jasón y ella habían tenido en común.

Por otro lado, Tántalo fue hijo de Zeus y de la diosa Hades. Tántalo quiso hacer ver a los dioses y les invitó a un banquete que organizó en el monte Sípilo. Cuando la comida empezó a escasear, para demostrar su omnipotencia, decidió ofrecer a su único hijo Pélope, al cual descuartizó y repartió a los invitados. Ninguno tocó la comida, advertidos de lo que era.

Este mitema se repite en cuentos de hadas como *Blancanieves*, de los hermanos Grimm, donde la madrastra quiere matar a su hija por celos. En el caso de *The extraordinary tales of the Times Table* la protagonista femenina representa la actualización de este mitologema. Se trata de la mujer que se deshace de su hijo, en este caso porque afecta a su felicidad. El hijo de su relación con él viene a desestabilizar el equilibrio de la pareja, les obliga a llevar a cabo acciones que se entrometen en su felicidad, como el hecho de que él tenga que trabajar para mantener a su hijo, que ese mismo hecho les obligue a estar separados casi todo el día, no les permita tener tiempo de ocio como pareja o que no pueda mantener relaciones sexuales porque él está muy cansado de trabajar. Se trata de una actualización de los problemas en las relaciones sentimentales que sirve de “justificación” para que la madre decida eliminar al hijo y recuperar así su vida anterior.

Karyl McBride (2009), autora del libro *Will I ever be good enough?* expone algunos indicios que permiten identificar a este tipo de madres: si muestran celos de sus hijos; son incapaces de empatizar con ellos; no pueden afrontar sus propios sentimientos; critican y enjuician a sus hijos; no los tratan como a un hijo. Estas madres normalmente saben también como manipular para

que la gente crea que es el hijo el malo y la madre la víctima. Todo esto se refleja en *The extraordinary tales of the Times Table*, fundamentalmente a través del personaje de Ella, que representa la actualización de este mitología.

El segundo caso que hemos seleccionado es el de *Breaking Bad*⁷ (2008-2013), de Vince Gilligan. El ser humano necesita crear figuras de héroes o semidioses partiendo de hazañas reales para contar con una referencia en su vida cotidiana. Walter White, el protagonista de la serie, es ese héroe al principio, alguien con cualquiera se identificaría, una persona cotidiana cercana a cualquiera. Poco a poco, su transformación hace que nos cuestionemos si el fin justifica los medios y las características del héroe empiezan a ponerse en entredicho.

James Poniewozik reflexionaba sobre este tema en la revista *Time*:

When last we saw Walter White on *Breaking Bad*, his parting words were: "I won." A chemistry teacher turned crystal-meth dealer, Walt (Bryan Cranston) had just killed his drug-lord boss turned nemesis, Gus Fring (Giancarlo Esposito), a crime that involved engineering a murder-suicide, setting off a bomb in a retirement home and poisoning (though not fatally) a child. Walt--who has always told himself he is a decent man, a principled man, a family man--had defeated not only Gus but also his own last remaining scruple.

Now Walt is king: king of the greater Albuquerque, N.M., meth business and of cable drama's Age of the Antihero.

The title of *Breaking Bad*--now entering its fifth and final season, whose first half begins July 15 on AMC--is a slang term for the process of turning criminal, as creator Vince Gilligan has explained. It's a telling choice of phrase, describing evil not as an immutable character trait but as a turn from one side to another, a drift across the yellow line on a late-night drive... Walt's choices might not be ones you would ever make. But his problems--medical bills, debt, midlife crisis--could be anyone's.

Es aquí donde radica su universalidad: sus problemas – factura, hijo adolescente, crisis de los 40 – podrían ser los de cualquiera y eso nos hace pen-

⁷ *Breaking bad* cuenta la historia del profesor de química Walter White, casado y con un hijo adolescente. Con una vida aparentemente normal, cambia profundamente cuando le es diagnosticado un cáncer de pulmón que no se puede operar. Sus problemas económicos unidos a su nueva salud delicada le harán tomar decisiones para poder pagar sus tratamientos y al mismo tiempo solucionar el futuro económico de su familia. De esta forma, comienza a cocinar metanfetamina con un antiguo alumno, Jesse Pinkman y ambos se convierten en el grupo de mafiosos más perseguido de Albuquerque (Nuevo México).

sar que podríamos traspasar la línea también. Igualmente aparecía un artículo titulado en Press Pass titulado “Breaking Bad- America’s New Anti-Hero”, que explicaba lo siguiente:

His willingness to do anything to become a drug kingpin paints him not so much as a man protecting his family, but a sociopath who used illness as an excuse to let out his dark side.

En este sentido sí que se habla ya de que no ha pasado la línea que le lleva a ser un criminal únicamente por salvar a su familia, sino también por sacar una personalidad escondida en su yo más interno. Por último, el blog *Cultura Pop 21*, dedicado a TV, cine, medios de comunicación, publicidad, publicaba el 26 de julio de 2012 un artículo titulado “El antihéroe perfecto”. En él comentaba que una de las grandes diferencias entre *Breaking Bad* y otras series es que el protagonista no busca empatizar con el espectador.

La serie siempre nos deja el mensaje de lo que está bien y lo está mal. Se sugiere que la moralidad es una opción personal y nos hace la pregunta sobre como [sic] se hace un hombre malo, sus motivos y su conciencia para llegar a serlo.

La serie nos narra cómo Walter White pasa de ser un mediocre profesor de química a ser un temido criminal. En definitiva, la serie nos cuenta cómo se hace un antihéroe: desde sus motivaciones, circunstancias hasta sus más profundos dilemas morales.

Al final, los guionistas tratan de darle la vuelta al viaje del héroe de Campbell, pero con las mismas etapas: llamada, encuentro con el mentor, cruce del umbral, pruebas, recompensa, resurrección, entre otras.

Para terminar, veamos la serie ***Juego de tronos***⁸ (2011-), de D. Benioff y D.B. Weiss. Se trata de un producto transmedia en el que realmente se produce un salto cualitativo respecto a los casos anteriores. Ese salto se basa fundamentalmente en la ruptura de la identificación con la figura única. Jeff Gómez, que se define a sí mismo como “Starlight Runner. Brand and

⁸ *Juego de tronos* es una serie de televisión de fantasía, drama y aventuras, ambientada en una Edad Media distópica y basada en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, escritas por el estadounidense George R. Martin. Una de las características más destacadas de la serie es la enorme cantidad de líneas narrativas que plantea, con un gran número de personajes que desarrollan sus tramas en los continentes ficticios de Poniente y Essos. Por un lado, hay que destacar las luchas dinásticas entre varias familias nobles por hacerse con el Trono de Hierro de Poniente y sus Siete Reinos. Por otro, destaca la trama centrada en los intentos por recuperar ese mismo trono por la antigua dinastía en el poder, los Targaryen. Por último, la tercera línea se centra en el Muro, donde amenaza la llegada del invierno y con él también la de los seres que se convertirán en la verdadera amenaza para todas las casas anteriores.

cause-related consultant, producer of franchise storyworlds and transmedia entertainment properties”, habla en su blog de una nueva tendencia en el mundo del entretenimiento actual: *Collective Journey*. En su reflexión aplica este término a la exitosa serie *Juego de tronos*.

Game of Thrones abandons the mannered stages of epic quest stories like *The Lord of the Rings*. Instead, we are introduced to a raft of complex characters, exotic locations, and interlocking conflicts, slowly being driven toward catastrophe, because of deep flaws in the system by which everyone lives.

We empathize with the characters—even the awful ones—because we understand the system. Money, power, sex, avarice, an elite class over which we have little or no influence. The system is ours.

En este sentido, él hace hincapié en que ninguno de los personajes sobresale por encima del resto, sino que se abre un amplio abanico de posibilidades que hace que el receptor sea mucho más activo, autónomo, menos “teledirigido”. A los espectadores se le plantean multitud de opciones acerca de cómo cada personaje en su circunstancia actúa frente al mundo y finalmente él decide junto a cuál de ellos hace el viaje.

Anyone can die, even the most heroic. Mentors get it wrong. Women are key players. The plot is anything but linear, and deeply complicated. The violence is repulsive and inglorious.

Esto supone una clara subversión del modelo del viaje del héroe tradicional que los guionistas han estado siguiendo durante décadas. Eso sí es algo novedoso e implica un acercamiento más profundo.

5. Conclusiones.

Las obras audiovisuales que se han tratado aquí son un ejemplo más de cómo los mitologemas se tratan una y otra vez y se actualizan y revisan a lo largo de los años. De la interpretación pueden extraerse valiosos datos acerca del momento cultural y/o la personalidad del creador.

REFERENCIAS

- Barthes, R. (1997). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.
- Campbell, J. (1994). *Los mitos: su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Cencillo, L. (1998). *Los mitos. Sus mundos y su verdad*. Madrid: Biblioteca de autores Cristianos.
- Chillón, A. (2000). "La urdimbre mitopoética de la cultura mediática". Revista *Anàlisi*, pp. 21 – 159. [Fecha de consulta: 20/08/17]. <<http://ddd.uab.cat/record/782>>
- Courtes, J. (1997). *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Madrid: Gredos.
- Culler, J. (2000). *Breve introducción a la teoría literaria*. Barcelona: Crítica.
- Cultura Pop 21*, blog dedicado a TV, cine, medios de comunicación, publicidad. "El antihéroe perfecto". [Fecha de consulta: 20/08/17]. <<https://culturapop21.wordpress.com/category/walter-white/>>
- Durand, G. (1981). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Durand, G. (2013). *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona, Anthropos.
- Eliade, M. (1999). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- Fatu-Tutoveanu, A. y Braga, C. (2015). "Media mythologies. Revisiting Myths in Contemporary Media". *Caietele Echinox*.
- Gómez, Jeff (2017). The Collective Journey Comes to Television. Game of Thrones, Walking Dead, Orange is the New Black & Others are Subverting the Hero's Journey. [Fecha de consulta: 20/08/17]. <<https://blog.collectivejourney.com/the-collective-journey-story-model-comes-to-television-151bb4011ce2>>
- Huici, A. (1998). *El mito clásico en la obra de Jorge Luis Borges. El Laberinto*. Sevilla: Alfar.
- Jung, C. J. y Kerényi, K. (2004). *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid: Siruela editorial.
- Kolakowski, L. (1990). *La presencia del mito*. Madrid: Cátedra.
- Lévi-Strauss, C (1987). *Mito y significado*. Madrid: Alianza.

- Lévi-Strauss, C. (1969). *Antropología estructural*. Buenos Aires: Ed. Universitaria.
- Mardones, J. M. (2010). *El retorno del mito*. Madrid: Síntesis.
- Poniewozik, J. (2012). "The Greatest American Antihero. Walter White is badder than ever, but has dark TV become a cliché?". *Revista Time* [Fecha de consulta: 20/08/17]. <<http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,2118536,00.html>>
- Press Pass LA (2011). "Breaking Bad- America's New Anti-Hero" [Fecha de consulta: 20/08/17]. <<http://www.presspassla.com/breaking-bad-americas-new-anti-hero/>>
- Romera Castillo, J. (1998). "Teoría y técnica del análisis narrativo". En Tallets, J. *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra. 113-152.
- Segal, R.A. (2004). *Myth. A very short introduction*. United States: Oxford University Press.
- Stefanello, G. (2008). "La mediación social a través del uso de mitologemas sobre la Amazonía en la prensa brasileña", *Mediaciones Sociales. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, nº 3, pp. 219-239. ISSN electrónico: 1989-0494. Universidad Complutense de Madrid. [Fecha de consulta: 20/08/17]. <<http://www.ucm.es/info/mediars>>.