

ESTRUCTURALISMO FIGURATIVO EN EL  
CIBERTEXTO *THE WITCHER 3: WILD HUNT*:  
MITOCRÍTICA DE LOS REINOS DEL NORTE

---

DR. JESÚS ALBARRÁN LIGERO  
*Universidad de Sevilla, España*

RESUMEN

Las dinámicas de inmediatez, interactividad e intertextualidad en los contenidos del tercer entorno han supuesto una novedad en la manera de acercarnos a los nuevos textos digitales. El videojuego, como integración metaestable de estas dinámicas, supone, además de una revolución social, cultural y económica, un campo de estudio teórico muy fértil y en continua expansión -Ludología, Narrativismo, videojuego ético, Proceduralismo, Formativismo, etc.-. Tanto en su noción narrativa, como a través de sus reglas y procesos lúdicos, el videojuego totaliza la dimensión virtual y kinética en una experiencia que nos acerca a otros mundos posibles a través de su especificidad interactiva, motriz y estética como un artefacto cultural que estimula y sugiere una nueva manera de mirarnos a nosotros mismos. Esta investigación aborda la revisión y aplicación de las estructuras antropológicas del imaginario, acuñada por el teórico y mitólogo Gilbert Durand (1984), al caso concreto del videojuego *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015). Se llevará a cabo un análisis neohermenéutico de sus actantes simbólicos, un encuentro de horizontes y diálogo con la narrativa y las peculiaridades lúdicas de este cibertexto, aplicando el dinamismo estructural mitológico propuesto por Durand.

PALABRAS CLAVE

*The Witcher 3: Wild Hunt*, videojuego, estructuras antropológicas, mitología, poética.



## 1. ESTRUCTURAS ANTROPOLÓGICAS DEL IMAGINARIO EN TIEMPOS DE CIBERTEXTO

Las estructuras antropológicas del imaginario como estudio que orienta las evocaciones y tensiones imaginarias se emplean desde hace más de sesenta años en el análisis de textos narrativos y poéticos. Esta metodología -conocida también como estructuralismo figurativo o mitocrítica-, trazada por el mitólogo Gilbert Durand en los años sesenta, dispone una voluntad integradora en la clasificación de los mitos, una taxonomía isotópica articulada como una matriz parcial que orienta el análisis de las imágenes estructurales de cualquier obra, no para desvelar las referencias mitológicas superficiales de la misma, sino para estudiar el texto “de la misma manera que se analiza un mito” (Gutiérrez, 2012, p. 22). Considerando el estructuralismo antropológico -Lévi-Strauss (1964, 1968, 1979, 1987)-, la fenomenología poética -Bachelard (1966, 1980, 2003, 2006)-, la transpsicología junguiana (Jung, 1992), la reflexología de Bechterev y basándose en el símbolo (imagen) como esencia mitológica, el mitólogo francés distingue tres tipos de reflejos dominantes que el ser humano desarrolla en su relación con el entorno y que organizan una clasificación mitológica de voluntad imaginaria: las dominantes postural, copulativa y digestiva.

Durand vehicula estas tres dominantes usando las figuras del tarot hacia las nociones imaginarias de distinción -dominante postural: materias luminosas, purificadoras, visuales y vinculadas a las armas (Espada y Centro)-, unión -dominante copulativa: (el Bastón y el Denario)- y profundidad, vinculada al descenso digestivo -el agua, la noche, la tierra cavernosa (la Copa y el Cofre)- [figura. 1]. Las macroestructuras que enmarcan a estas tres dominantes serán dos grandes regímenes: el Régimen Diurno y el Régimen Nocturno. La tabla de la figura. 1 contiene todas las representaciones posibles de la imagen mitológica según Gilbert Durand. Siguiendo esta taxonomía, estudiaremos el imaginario mitológico de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Analizaremos a los personajes emblemáticos como “actantes simbólicos”, concentradores simbólicos de estas constelaciones semánticas en el estudio del texto -en este caso, un cibertexto-, ya que la investigación durandiana analiza aquellos “paquetes de significado” mitológicos de los que también habló Lévi-

Strauss (2002). Para la identificación de los movimientos de estas constelaciones semánticas que se sugieren, atenderemos a unidades mínimas de significación, que podrían presentarse como un “objeto emblemático” -es decir, un detalle de la narrativa o la imagen-, o como una “estructura arquetípica” que puede desvelarse a través de una acción, una situación o un decorado (Gutiérrez, 2012, p. 61). Nuestro análisis aplicará este modelo, tradicionalmente empleado para el estudio de textos narrativos y poéticos, al estudio del cibertexto (Aarseth, 2001): el videojuego de rol *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt, 2015).

### CLASIFICACIÓN ISOTÓPICA DE LAS IMÁGENES

Regímenes O Polaridades	DIURNO		NOCTURNO			
ESTRUCTURAS	<i>ESQUIZOMORFOS</i> (o Heroicos)		<i>SINTÉTICOS</i> (o Dramáticos)		<i>MÍSTICOS</i> (o Antifrásicos)	
PRINCIPIOS de explicación y de justificación e LOGICOS	1. Idealización y retroceso autístico. 2. Diarctismo (Spaltung). 3. Geometrismo, simetría, gigantismo. 4. Antifésis polémica.		1. Coincidencia oppositorum y sistematización. 2. Dialéctica de los antagonistas, dramatización. 3. Historicización. 4. Progresismo parcial (ciclo) o total.		1. Reduplicación y perseveración. 2. Viscosidad, adhesividad antifrásica. 3. Realismo sensorial. 4. Miniaturización (Gulliver).	
REFLEJOS DOMINANTES	Dominantes POSTURAL con sus derivados <i>manuales</i> y el adyuvante de las sensaciones a distancia (vista, audifonación)		Dominante COPULATIVA con sus derivados motores rítmicos y sus adyuvantes sensoriales (sinésicos, musicales-rítmicos, etcétera).		Dominante DIGESTIVA, con sus adyuvantes cosmesésicos, térmicos y sus derivados <i>táctiles, olfativos, gustativos</i> .	
ESQUEMAS	<i>DISTINGUIR</i>		<i>UNIR</i>		<i>CONFUNDIR</i>	
ARQUETIPOS "ÉPITEOS"	SEPARAR # MEZCLAR	SUBIR # CAER	MADURAR →PROGRESAR	VOLVER RECONTAR ←	→ DESCENDER, POSEER, PENETRAR	
Situación de las categorías del juego del tarot.	PURO # MANCLADO CLARO # SOMBRIO	ALTO # BAJO	HACIA DELANTE FUTURO	HACIA ATRÁS PASADO	PROFUNDO, CALMO, CALIENTE, ÍNTIMO, OCULTO	
ARQUETIPOS "SUSTANTIVOS"	La Espada ←	→ (El Cetro) ←	→ EL BASTÓN ←	→ EL DENARIO →	→ LA COPA	
De los Símbolos a los SINTEMAS	La Luz # Las Tinieblas El Aire # El Miasma El Arma Heroica # El Lazo El Bautismo # La Mancilla	La Cima # El Abismo El Cielo # El Infierno El Jefe # El Inferior El Hérces # El Monstruo El Ángel # El Animal El Ala # El Reptil	El Fuego-llama El Hijo El Árbol El Germen	La Rueda La Cruz La Luna El Andrógino El Dios plural	El Microcosmos El Nido, el Palmarido El Animal nido El Color La Noche La Madre El Recipiente	La Morada El Centro La Flor La Mujer El Alimento La Sustancia
	El Sol, El Azul El Ojo del Padre Las Runas El Mantra Las Armas La tapia La Transcursión La Tonsura, etc.	La Escala La Escalera El Betlio El Campanario El Zigarat El Águila La Gaviota La Paloma Júpiter, etc.	El Calendario, la Aritmología La Triada, La Tétrada, La Astrobiología			La Tumba La Cuna La Cristalida La Isla La Caverna El Mandala La Barca La Cobata El Huevo, La leche La Miel El Vino, El Oro, etc.
			La iniciación El "Dos veces Nacido", La Orgia, El Mesias La Piedra Filosofal, La Mística, etc.	El Sacrificio El Dragón La Espiral El Caracol El Oso, El Cordero La Liebre La Roca El Encendedor La Batidora, etc.	El Vientre Tragadores y tragados Kodols, Diécticos Oútris Los Tintes Las Gomas Meluisia, El Velo La Capa La Copa El Caldero, etc.	

Figura 1: Clasificación isotópica de las imágenes (Durand, 2005)

## 2. ESTRUCTURAS ANTROPOLÓGICAS DEL IMAGINARIO EN *THE WITCHER 3: WILD HUNT*

*The Witcher 3: Wild Hunt* se presenta como un juego de rol (categoría de mundo abierto) de estética medieval donde el usuario encarna a Geralt de Rivia, un brujo (mitad humano, mitad ser mágico) que emprenderá la búsqueda de su hija adoptiva –Cirilla– ante la noticia de que la Cacería Salvaje –un despiadado ejército de supuestos espectros– la busca con gran interés por una razón que el usuario desconoce. Mientras se desarrolla una cruenta guerra entre dos potencias militares –Nilfgaard y los Reinos del Norte–, Geralt recorrerá el Continente y las islas de Skellige cazando monstruos, socavando intrigas palaciegas y aceptando la ayuda de amigos y desconocidos, siempre tras los pasos de su esquiva hijastra. Tras esta breve descripción del argumento del juego, procederemos a analizar las constelaciones semánticas de las imágenes que se desvelan en *The Witcher 3: Wild Hunt*.

### 2.1. EL RÉGIMEN DIURNO (ESQUIZOMORFO) (LA ESPADA Y EL CETRO): RADOVIC V Y EMHYRVAR EMREIS

El Régimen Diurno articula el esquema de la dominante postural. Sus estructuras disponen símbolos diairéticos basados en la distinción, orden o idealización (antítesis); en la verticalidad (ascensión) y la espectacularidad (luz) (Durand, 2005). Este régimen –también llamado esquizomorfo– se representa en el imaginario de Durand a través de las imágenes tarotianas de la Espada y el Cetro como expresión autoritaria masculina<sup>11</sup> de escisión y conflicto. Ante los símbolos catamórficos (caída) se contraponen la verticalidad de los símbolos ascensionales, a los nictomorfos (tinieblas) los espectaculares (luz), y los diairéticos (los

---

<sup>11</sup> El calificativo de “masculino” y “femenino” no es usado aquí para fijar un género determinado al movimiento de estas estructuras, sino que supone más bien una homogeneización y orientación de las dinámicas imaginarias que proveen innumerables textos antiguos; una metáfora figurativa que sirve para ilustrar y acercarnos a unas estructuras dinámicas y a sus articulaciones. Sería necesario una revisión del modelo que diera lugar a una terminología adecuada a las formas relacionales que los nuevos relatos identitarios reivindican en cuestión de género.

que escinden) combatirán a los monstruos (tiempo), a todo aquello que es diferente a lo humano. Como se desprende de estas estructuras, este régimen se caracteriza por la huida ante el tiempo inexorable. Ante todo, el Régimen Diurno ansía el triunfo y la conquista sobre el destino y sobre la muerte (Durand, 1984, p. 115), como veremos a continuación.

El mundo de *The Witcher 3: Wild Hunt* se encuentra surcado de manera esencial por este régimen. Las circunstancias geopolíticas de una larga guerra entre Nilfgaard y los Reinos del Norte -principalmente Redania- afectarán a las decisiones y voluntad de Geralt, y con frecuencia le envolverán las intrigas de palacio, los estragos bélicos y las traiciones cortesanas. La estética del juego se encuentra bañada por la crueldad de la guerra y la gloria imperialista. Bachelard, en *La Tierra y los ensueños de la voluntad*, ya apunta una actitud de “contemplación monárquica” ligada, por un lado, con el arquetipo luminoso-visual, y, por otro, con el arquetipo psicológico de la dominación y la conquista soberana (Bachelard citado en Durand, 1984, p. 128). En *The Witcher 3: Wild Hunt*, dos grandes actantes simbólicos expresan estas constelaciones diurnas: los reyes Emhyrvar Emreis (rey de Nilfgaard) y Radovic V (Rey de Redania)<sup>12</sup>.

Como expresa la narrativa del juego, Emhyrvar Emreis, rey de Nilfgaard, lleva años enzarzado en una cruenta guerra para conquistar los Reinos del Norte y ampliar su imperio. El rey nilfgaardiano muestra su implacable ambición de anexionar cada vez más territorios a su imperio. Padre biológico de Cirilla, Emhyr contrata a Geralt para que investigue la desaparición de su hija mientras gestiona la estrategia bélica a seguir contra los Reinos del Norte (donde se encuentra el reino de Redania).

---

<sup>12</sup> El origen etimológico de los actantes simbólicos suele mostrarse muy elocuente en el análisis de las estructuras antropológicas del imaginario: EmhyrvarEmreis ya apunta estas estructuras espectaculares y antitéticas en su sobrenombre: *Deithwen Addanyr Carnaep Morvudd -La Llama Blanca que Baila sobre los Tumultos de Sus Enemigos-*, al igual que Radovic V, apodado el Severo. Los colores propios de este régimen son los colores claros y azulados, los considerados puros, son aquellos que irradian una luz blanca o dorada, mientras que la imagen del monarca se encuentra asociada al juez autoritario, a la dureza, agresividad e intransigencia del imaginario mitológico uraniano (masculino) (Durand, 2005).

Por su parte, Radovic V (Rey de Redania) aprovechará la oportunidad que le brinda Emhyr para doblegar al reino de Nilfgaard y sumar, de igual modo, más territorios a su imperio.

Este Régimen Diurno se desvela en la propia estética iconográfica ficcional de ambos actantes [figura. 2] en el juego. Los símbolos dispuestos en el blasón de Redania muestran un águila imperial que porta un cetro de mando. El vuelo y su metonimia literalizada, el ala, pertenecen al Régimen Diurno de la imagen debido a su elevación y voluntad de “trascendencia”. La constelación Ala → Vuelo → Elevación → Trascendencia se encuentra patente en prácticamente todas las mitologías del mundo, y se añaden al belicismo depredador del águila imperial de manera frecuente en las culturas imperialistas (Durand, 2005). Esto es así porque existe una “voluntad de elevación” y dominio sobre el otro. Bachelard apunta que “la contemplación desde lo alto de las cumbres traduce el sentir de un repentino dominio del universo” (Bachelard, 1986, p. 89). Como escribe Eliade, “lo alto es una categoría inaccesible al ser humano como tal, pertenece por derecho propio a los seres sobrehumanos” (Eliade, 1974, p. 66). A esta divinidad es aquella a la que aspira el monarca para superar la muerte y el destino fatal a través del legado - Emhyr con la búsqueda desesperada de Cirilla para que ocupe su lugar en el trono- y la conquista -motivación de ambos actantes-. Estos símbolos ascensionales participan de la misma constelación semántica que los espectaculares a través del fuego corrector, la llama purificadora o el sol monárquico. El sol se presenta como astro luminoso de poder y luz imperecedera, un anhelo celeste de inmortalidad. Como recuerda Eliade:

Todo un conjunto de creencias relacionadas con la iniciación y la soberanía derivan de esta valorización del Sol como dios (héroe), que, sin conocer la muerte (al contrario que la luna) atraviesa todas las noches, el reino de la noche y reaparece al día siguiente, eterno, eternamente igual a sí mismo. (Eliade, 1974, p. 135)

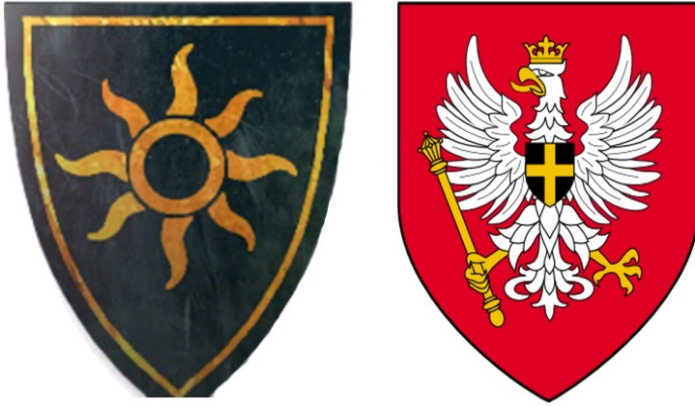


Figura 2: Blasones de los reinos de Nilfgaard y Redania. Ambos muestran símbolos propios del Régimen Diurno de la imagen. Fuentes: Pinterest<sup>13</sup> y YouTube<sup>14</sup>.

Como apunta Durand, el sol expresa “sobredeterminaciones de la elevación y de la luz del rayo y de lo dorado, la hipóstasis por excelencia de los poderes uranianos” (Durand, 1984, p. 140). De estos símbolos ascensionales y lumínicos se desprenden todos los héroes “hijos del cielo”, de la luz fulminante del rayo, pariente cercano de aquel resplandor solar que puebla innumerables mitologías masculinas soberanas -Osiris, Zeus, Mitra, Thor-; mitologías originales de la tradicional aspiración divina monárquica: Dios en la tierra, el rey Sol. El blasón de Nilfgaard luce el astro solar brillante -símbolo de la grandeza del imperio- que se realza contra un fondo oscuro. Los propios nilfgaardianos deciden abrazar una religión monoteísta donde al sumo sacerdote se le conoce literalmente como “rey Sol”, cuya personificación es el propio rey Emhyrvar Emreis. Este enconado empeño luminoso de distinción desembocará en la antítesis y la confrontación propias de las estructuras diurnas. Radovic V, el Severo, perpetrará una caza de brujas y hechiceras por el país de Redania, acusando a todo ser mágico del delito de monstruosidad inhumana. Esta

---

<sup>13</sup> [www.pinterest.pt/pin/362117626288636546](http://www.pinterest.pt/pin/362117626288636546)

<sup>14</sup> [www.youtube.com/watch?v=FO6ilRQovmw](http://www.youtube.com/watch?v=FO6ilRQovmw)



caza se llevará a cabo a través de la Iglesia del Fuego eterno, una congregación religiosa fanática que considera el fuego como elemento básico de purificación e iluminación contra los monstruos de las tinieblas. El fuego, como veremos más adelante, es uno de los elementos más polivalentes dentro de las estructuras antropológicas de la imagen. Las hogueras quemarán a brujos y hechiceras por toda Redania. Junto con la iluminación idealista, asistimos a esta voluntad distintiva de confrontación propia del Régimen Diurno. Como hemos observado anteriormente, la dimensión esquizomórfica de la imagen conduce al rechazo y a la confrontación de aquello que se muestra extraño, a perseguir al Otro diferente como un peligro mortal al que enfrentar. El mismo Geralt, al regresar por última vez a Novigrado -la ciudad colosal de Redania- y observar que la ciudadela se encuentra cerrada para iniciar una redada contra los seres mágicos, subraya de manera explícita este hiperracionalismo antitético propio del régimen diurno del héroe: “La cacería no gira entorno a las brujas. La clave es tener a un chivo expiatorio. Los humanos temen lo desconocido, lo diferente, lo extraño” (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015).

Este afán de orden y jerarquización temeroso del tiempo y la muerte que distingue con claridad el Jefe del Inferior, el Abismo del Cielo, el Héroe del Monstruo y el Ángel del Animal [figura.1] se expresa en aquella línea de diálogo que Radovic dedica a Geralt y que sintetiza su filosofía solar concentrando las estructuras verticalizantes, la iluminación y la diáirética. Ambos conversan sobre la utilidad estratégica del ejercicio de jugar al ajedrez para planificar una guerra:

RADOVIC: No lo entiendes porque no eres rey. Los peones sólo ven a sus camaradas a su lado y al enemigo enfrente. Un rey goza de la perspectiva del tablero de ajedrez. Sus mayores enemigos lo rodean. Sus propias piezas podrían atraparlo. Y entonces, jaque mate... y muerte. (*The Witcher 3. Wild Hunt*, 2015)

En esta lógica bélica y antitética se inscribe la popular imagen del héroe matador de monstruos, del caballero bélico que escinde y se enfrenta contra el Dragón (el caos, el uroboros, lo diferente, lo diverso) para la consagrada conquista del territorio. El Dragón primordial, signo de lo monstruoso y del caos (lo informe), se presenta como antagonista

principal del héroe, del elegido o del monarca imperialista que pretende imponer, bajo su lógica hiperracionalista, un mandato de orden y jerarquía:

El dragón se encuentra impregnado de un simbolismo cosmológico: simboliza la involución, la modalidad pre-formal del Universo, el “Uno” no fragmentado de antes de la creación (...). Por eso las serpientes y dragones son, en casi todas partes, identificados con “los señores del lugar”, con los “autóctonos” con los que habían de luchar los recién llegados, los conquistadores, los que deben formar (es decir, crear) los territorios ocupados. (Eliade, 1999, p. 45)

La imagen del dragón como símbolo de lo monstruoso (lo difuso) y, como tal, antagonista del héroe o el emperador se encuentra en numerosas culturas patriarcales: desde la epopeya babilónica de Gilgamesh (Borges, 1987), hasta la leyenda japonesa de Susanno Woo (Rubio & Moratalla, 2008), pasando por los mitos helénicos e incontables cuentos populares chinos (Requena, 2007) y latinoamericanos (Torres, 2007), hasta llegar a nuestra estandarización europea con la popular leyenda de San Jorge. Las criaturas monstruosas siempre se presentan como los autóctonos del lugar. Los monstruos pueblan el imaginario de *The Witcher 3: Wild Hunt* e impiden este libre albedrío, son expresión de lo que Durand (2005) denomina *Los rostros del Tiempo*, peligros que pertenecen a las tinieblas que desde la perspectiva de La Espada y el Cetro deben ser eliminados. Al norte de Temeria y de su capital, Gors Velen, existe una provincia apantada y desolada por la guerra que recibe el nombre de Velen o Tierra de Nadie<sup>15</sup> —*No man's Land*—. Esta es una de las zonas más extensas del juego en la que el usuario emplea alrededor de un cuarto de tiempo total del videojuego entre misiones principales, secundarias y contratos de brujo. Esta región se encuentra sin gobernante, bajo el dominio de Las Damas, tres grandes moiras (brujas) que resultan de los monstruos más formidables del juego y que ofrecen ayuda a los lugareños a cambio de sacrificios y ofrendas humanas. “Esta ya no es la Tierra de Nadie. Ya no es la tierra de las damas, ahora es vuestra” (*The*

---

<sup>15</sup>El juego en español traduce erróneamente esta provincia como «Tierra de Nadie», cuando específicamente significa «Tierra de ningún hombre», entendiéndolo por hombre «todo ser humano».

*Witcher 3*, 2015), anunciará Geralt a un aldeano tras dar muerte a las tres grandes moiras casi al final del juego, señalando este antagonismo primordial de lo monstruoso (autóctono, instintivo, dionisiaco) y lo humano (civilizado, ordenado, apolíneo).

El monstruo ejemplar en el juego deviene representado por la imagen icónica de la Cacería Salvaje. Según la información recogida en el libro *Espectros apariciones y condenados*, la Cacería Salvaje es descrita por la gente común como “una cabalgata de espectros sobre caballos esqueléticos que galopaban por el cielo y sirven como presagio de guerra y muerte” (*The Witcher*, 2008). Esta horda misteriosa se muestra como un fenómeno apocalíptico que no concierne explicación mágica posible o bien como una leyenda antigua para asustar a los niños. La Cacería Salvaje se aleja de la luz pura y fulminante del monarca y se envuelve en la fría noche sangrienta y mortal. El invierno perpetuo que despierta a su paso concita el reverso del fuego puro y eterno, pero también del calor acogedor del hogar propio de las estructuras místicas (la Copa), que estudiaremos más adelante. La Cacería Salvaje se inscribe en el régimen de los monstruos nictomórficos (tinieblas) y catamórficos (caída). Esta compañía de jinetes resulta expresión última de *Los rostros del tiempo* como enemigo formidable del juego, puesto que se asocia a la luna, al recuerdo de la muerte que acecha siempre y a la medición astral.

La valencia horrible del monstruo se encuentra ligada a un componente mortal. El terror a la muerte es aquello que el Régimen Diurno se esfuerza en destruir y aniquilar, el heraldo del terror que precede a la violenta muerte, no a aquella serena muerte-sepulcro que estudiaremos en el régimen místico, sino a la violenta negación humana de la parca. Su venida se produce sin orden ni concierto, sin orden ni planificación estratégica. En este sentido, la estética de la Cacería desvela un imaginario “monárquico de la muerte” concitado en la destrucción y la esclavitud de lo humano -utensilios decorativos con forma de calaveras, huesos- y en especial del poder real -con el ultraje y la violación de las formas estéticas reales (coronas cadavéricas, capas lúgubres como mortajas, cetros fantasmales, etc.)-.

Gran parte de la gameplay se resuelve en el combate de Geralt con diferentes criaturas, espectros y monstruos, algunos de ellos de características muy similares al dragón alado medieval. Aunque a priori el protagonista pareciera que se inscribe en la lógica de este Régimen Diurno, en esta búsqueda heroica del matador de monstruos, tanto Geralt como Cirilla participan de otro tipo de estructuras.

## 2.2. EL RÉGIMEN NOCTURNO DE LA IMAGEN EN *THE WITCHER 3: WILD HUNT*

### 2.2.1. Estructuras místicas (la Copa): La magia

Dentro del Régimen Nocturno de la imagen, se encuentran las estructuras místicas del imaginario. Estas articulaciones se caracterizan por la inversión de los valores negativos (negación de la negación) que el radical Régimen Diurno dispone unilateralmente. Las estructuras místicas de la imagen, a diferencia de aquel enconado anhelo de verticalidad, ascensión, delimitación y luminosidad propio del Régimen Diurno, se caracterizan por la expresión de los símbolos que enuncian la intimidad, la fragilidad y la armonía femenina del descenso y la penetración hacia el centro: la quietud del gran reposo.

Al pertenecer a la dominante digestiva, la imaginación mística adquiere valencias positivas ante aquellas imágenes simbólicas diáiréticas que antes eran consideradas monstruosas. Estas imágenes estarán vinculadas al cálido confort del vientre digestivo (la vuelta a la matriz de la Gran Madre): el regreso al Paraíso Perdido. La delimitación y distinción del Régimen Diurno se disuelve aquí en doble negación, la negativa a cercenar y delimitar, y, sobre todo, en abrazar la confusión de las formas.

Este significado de doble negación muestra su expresión última en la valencia positiva de la propia muerte, enemigo recurrente del caballero diáirético, puesto que existe una reintegración de un orden cósmico, un equilibrio homeostático. Al pertenecer a la dominante digestiva, la imaginación mística es aquella que prevé la confusión y la “transustanciación (transformación)” espiritual y armónica de las formas (Durand, 2005, p. 264), a diferencia del Régimen Diurno que dinamiza las imágenes a través de la delimitación, la antítesis y la destrucción. Estas

estructuras se encuentran ligadas a la antigua imagen mitológica de la Gran Diosa Madre. Como apuntan Eliade (1991), Cassirer (1998), Baring & Cashford (2005), el propio Durand (2005) y Gimbutas (1996), son numerosas las diosas que ocupaban un lugar preferente en la vida mitológica neolítica como “divinidad totalizadora del entorno” en muchas partes del mundo. El culto a la Diosa telúrica como expresión de toda la materia, debido a la vinculación entre la mujer y su capacidad para dar vida, se adoptó extensamente en las sociedades arcaicas mucho antes de que el belicismo de los pueblos contribuyera a la progresiva emergencia, en la Edad de Bronce, del dios uranio babilónico y de la posterior aparición de los dioses morales propios de las tres grandes religiones abrahámicas -cristianismo, judaísmo e islamismo- (Baring & Cashford, 2008):

La Diosa, en el conjunto de sus manifestaciones, era un símbolo de la unidad vital en la Naturaleza; su poder estaba en las aguas y en las piedras, en las tumbas y en las cuevas, en los animales terrestres y en las aves, en las serpientes y en los peces, en las colinas, en los árboles y en las flores; de ahí la percepción holística y mitopéica de la sacralidad y misticismo de todo cuanto existe en la Tierra. (Gimbutas, 1996, p. 321)

La Diosa telúrica reverbera, con una claridad a veces inusitada (Eliade, 1991), una constelación que se articula a través de signos dramáticos, aquellos que permiten la vida y representan las valencias positivas y orgánicas de lo temporal: →Mujer (dadora de vida)→ Luna (menstruación)→ Agua, ríos (mareas)→ Tierra, Flor (ritmos agrarios y crecimiento de alimentos)→Cuevas (vientre materno). A esta tradición pertenecen las innumerables Venus de Vespulge y más tarde Istar, Gea, Gaia, Demeter, Ceres y Perséfone, entre otros muchos ejemplos (Baring & Cashford, 2008).

Es cierto que en *The Witcher 3: Wild Hunt* no abundan las estructuras místicas del imaginario. Como hemos observado, el juego se encuentra inmerso en la crueldad de la guerra y la confrontación propias del Régimen Diurno -ya sea por la guerra misma o por las inesperadas apariciones de la Cacería Salvaje-. La diferencia esencial entre la perspectiva hiperracionalista y antitética propia del Régimen Diurno y la armonía de las estructuras místicas ya se muestra en las primeras líneas de explicación

del prólogo del juego, donde un sabio druida traza un breve contexto histórico de los Reinos de Norte ante una turba embelesada ante sus palabras: “En el pasado, nuestro mundo se entrecruzó con otro en una catástrofe que los eruditos llaman la Conjunción de las Esferas. Los dioses permitieron que llegaran las fuerzas impías. El origen de aquel cataclismo fue la infame fuerza llamada magia” (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015).

La dimensión mágica en *The Witcher 3* parece participar de estas estructuras místicas. Como hemos escrito anteriormente, la dimensión esquizomórfica (diurna) de la imagen conduce al rechazo y a la confrontación de aquello que se muestra extraño, a perseguir al Otro diferente como un peligro al que confrontar. La misma Conjunción de las Esferas como fenómeno de confusión y dilución tan caro a las estructuras místicas se presentan intolerables para el orden hiperracionalista y antitético propio del Régimen Diurno: La Conjunción sólo trajo bestias y monstruos al mundo jerárquico humano. La individuación masculina no pertenece ya a la confusión de la Gran Madre.

Esta Gran Diosa se ha expresado en el imaginario mitológico a través del culto a todo el entorno y especialmente en la adoración de las cuevas (por su protección y abrigo) y de los ríos (por las cualidades del agua, dadora de vida y elemento curativo). Ocurre que estas estructuras místicas sí se encuentran en el juego de CD Projekt, pero operan de manera soterrada y actuando con una especial sutileza y fragilidad<sup>16</sup>. Los actantes que representan estas estructuras suelen ser las magas miembros de la Logia de las Hechiceras.

Como apuntan varios libros consultados en el propio juego, la Logia de las Hechiceras describe a una comunidad mágica exclusivamente femenina creada a partir de la caída de la antigua Hermandad de los Hechiceros. El concepto de magia pertenece al territorio del Régimen Nocturno de la imagen; aquel reino desconocido que el ser humano no ha

---

<sup>16</sup> Quizá por la doble perspectiva del elegido o el Mesías en la que incide todo el juego -la capacidad y el privilegio de mirar a los acontecimientos como el matador desinteresado- y por otra parte el respeto por la organicidad del cosmos que brinda el Bastón, del que hablaremos más tarde.

logrado alcanzar y que, de algún modo, anhela. Algunas de estas magas expresan estas constelaciones que penetran en el centro, imágenes del recogimiento y la armonía natural; del descanso y el sepulcro, del tesoro escondido.

La flor como expresión totalizadora del círculo vital maternal impregna toda la vida cultural y poética. Como escribía Henri de Regnier: “la mujer es la flor a la entrada de las vías subterráneas y peligrosas... fisuras por donde se abisman las almas” (de Regnier citado en Durand, 1984, p. 220). Es en este jardín homoestático de los inicios -el retorno al vientre materno, según Gimbutas (1996)-, este Jardín del Edén, donde el héroe y el elegido encuentran consuelo. Durante la misión principal *Cazando a una bruja*, Geralt debe encontrar a una herborista que podría revelarle información crucial sobre la actual localización de Cirilla. Cuando encuentra la casa de la herborista, una voz invita a Geralt desde un portal mágico y cuando el usuario quiere percatarse se encuentra en un sereno jardín repleto de ciervos y conejos que, por primera vez en el juego, no se ahuyentan a nuestro paso. Si el usuario alza la vista, percibirá que se encuentra en una gran gruta durante una aplacible y armónica noche. Una voz llamará a Geralt desde un altar en el centro del jardín: es Keira Metz, maga de la Logia.

En el universo de *The Witcher III*, las mujeres presentan una especial facilidad y talento para la magia; son más aptas que el género masculino para dominar estas artes. En varias ocasiones, la narrativa de *The Witcher 3: Wild Hunt* expresa que existe una dimensión energética de intercambio permanente entre la vida y la muerte en el empleo de la magia. La magia es aquello que conecta la energía del cosmos: el canal de comunicación entre la materia, también entre lo vivo y lo muerto. Durante la *Misión Principal 30: Sin Nombre*, en las islas de Skellige, Yennefer, miembro de la Logia, debe resucitar brevemente a Skjall, un muchacho que podría revelar información crucial sobre el paradero de Cirilla. Geralt, sorprendido ante la posibilidad de volver a traer a la vida brevemente al difunto, pregunta a Yennefer qué ingredientes necesita para el hechizo:

YENNEFER: Mmm. La sangre de un recién nacido, la lengua de una virgen y el ojo de un tritón.

GERALT: ¿Te importa repetirlo sin sarcasmo?

YENNEFER: No necesito nada. Soy una hechicera, no una herborista de pueblo. Todo lo que necesito es energía... grandes cantidades de energía. Tenemos suerte de que este lugar se encuentre saturado de magia.  
(*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015)

Tras la conversación con el cadáver de Skajll, el jardín sagrado en el que se encontraban Geralt y Yennefer comienza a marchitarse y queda reducido a un rincón sombrío y sin vida -de nuevo resonancias botánicas-. Como apunta la entrada en el diario de *The Witcher*, la magia es el poder de intentar dominar el caos o el cosmos con la voluntad (*The Witcher*, 2008). Los encuentros que Geralt comparte con varios miembros de la Logia se desenvuelven en momentos de tranquilidad y armonía. El mundo de *The Witcher 3* se encuentra bañado por el imaginario propio del Régimen Diurno y, en este sentido, las articulaciones de las estructuras diairéticas y de identificación (individuación) despliegan sus mecanismos de negación ante la propia inexistencia del “yo”. Los seres humanos intentan dominar el caos de sus vidas a través de la magia porque, a través de la certidumbre abominable de este desorden armónico, la inevitable dimensión de la muerte se hace presente, palpable, y este escenario resulta hiriente e insoportable para el bélico Régimen Diurno; un régimen que busca, contra todo pronóstico y consciente de su fatal destino, la inmortalidad.

Pareciera que Geralt tuviera voluntad de buscar el hogar, el cobijo y el calor del refugio acogedor; la voluntad siempre frustrada de asentarse y renunciar a aquella vida nómada propia del brujo matador de monstruos. Cada vez que existe un acercamiento emocional entre Geralt y Triss -o Yennefer-, se desvela de nuevo la figura de la tranquilidad acogedora del hogar como una posibilidad frente a los estragos, intrigas y penurias de la guerra que asola los Reinos del Norte. La búsqueda de Cirilla expresa un deseo no pronunciado, el regreso a aquellos días de reposo y entrenamiento en Kaer Morhen, donde ambos disfrutaron los roles de padre e hija. Ya en el prólogo del juego, el usuario asiste a un sueño jugable donde Geralt y Yennefer se encuentran compartiendo una



vida feliz al cuidado y entrenamiento de Cirilla en Kaer Morhen, el lugar más parecido al hogar que ha conocido Geralt.

Podríamos afirmar que el Régimen Nocturno en *The Witcher 3* es significativo por la sombra de su ausencia, aunque las dinámicas globales de juego (narrativo-configurativas) apuntan a que existe una ternura o una esperanza que sobrevuela todas las estructuras y que sitúa al protagonista en el secreto anhelo del reposo final y del hogar último -la Tierra Prometida- que concede la madre, tras años y años de batalla contra monstruos y humanos.

### 2.2.2. Régimen Nocturno. Las estructuras sintéticas: el Denario y el Bastón

Al participar de la dominante copulativa, las estructuras sintéticas despliegan los valores de *coincidentia oppositorum* (coincidencia de contrarios), de dialéctica de los antagonistas. Resultan estructuras nocturnas dramáticas que buscan la integración, la unión. Sus dos fuerzas isotópicas simbólicas tarotianas devienen representadas por el Bastón y el Denario.

#### EL DENARIO: LA MOIRAS DE VELEN

Las estructuras del Denario o la Rueda responden a una imagen cíclica, a una repetición que permite al ser humano engañar a la lógica temporal (muerte). El movimiento de sus constelaciones se encuentra vinculado a la noción de eterno retorno, pero esta vez dominada parcialmente por la dimensión humana. Estas estructuras otorgan una tranquilidad parcial en sus movimientos, su carácter sintético integra diferentes polaridades. La intuición del tiempo cíclico concentra aspectos adivinadores, ya que se inscriben en las dinámicas lunares -la luna siempre ha supuesto la apropiación (medición y predicción) del tiempo para el ser humano (estaciones agrarias, mareas, etc.)-. Este esquema, como bien plantea Durand, “hace servir situaciones nefastas y valores negativos al progreso de los valores positivos” (1984, p. 285). Como hemos comentado, en la tierra de Velen existen unas moiras (brujas) que dominan La Tierra de Nadie. Los aldeanos de Velen ofrecen sacrificios humanos a estas damas, normalmente niños huérfanos de guerra de los que no se vuelve a saber,

a cambio de presagios y protección. Los lugareños, conscientes del poder adivinatorio y esencial de estas brujas, las llaman Susurradora, Guisadora y Tejedora. En diferentes lugares del juego, Geralt tropieza con un libro de nombre revelador titulado *La que sabe*, donde el usuario infiere que se explica la antigua historia de estas moiras; una historia que despliega las nociones místicas de la noche, la tierra (primavera) y la Gran madre:

Cuentan que en un principio eran cuatro. La Madre, la que todo lo sabe, la dama del bosque, vino de una tierra lejana (...). Decidió crear tres hijas del agua y del barro. Hace muchísimo tiempo, la Madre se erigió como soberana de todo Velen. Sus hijas le hacían llegar las peticiones de su pueblo y hablaban por ella. Cada primavera le llevaban a cabo sacrificios con grano, animales y hombres a la dama del bosque en su noche especial. Sin embargo, con el paso de los años, la locura fue haciendo mella en ella, y las noticias de su demencia empezaron a extenderse por sus dominios. A causa de ello, los hombres empezaron a abandonar sus propiedades y a refugiarse en el Cenagal, donde acabaron sus días como comida para las bestias. Las hijas, al ver que sus tierras se encontraban al borde de la destrucción, decidieron salvarla. Cuando llegó la primavera, y con ella la noche de los sacrificios, mataron a su madre y la enterraron en el Cenagal (...). En cuanto al alma inmortal de la dama, se negó a abandonar su guarida y las hermanas se vieron obligadas a encerrarla. Aún hoy sigue atrapada bajo la Loma de los Susurros, donde descarga su ira imponente. (*The Witcher 3*, 2015)

Esta triada adivinatoria de moiras encuentra sus resonancias originales en aquella Diosa madre -simultáneamente diosa de vida y de muerte-. La diosa Gea ya se consideraba una adivina mucho antes que el oráculo de Delfos, debido a aquella totalización telúrica que ya hemos analizado. El número tres es aquel que imponía los cultos ctónicos (enterramientos), la triada de Deméter, Hécate y Perséfone representaban el cuadro dramático del rapto de Hades. Como recuerda Kerényi y Jung, la equivalencia del número tres se encuentra en la base de la danza del Maro (tres, y tres veces tres), fiesta que abría la primavera (Kerényi & Jung, 2013, p. 164). La primera conversación de Geralt con estas brujas será a través de un tapiz mágico donde el hilo traza la imagen de tres bellas jóvenes desnudas. La relación entre el hilo, el tapiz, el tejido, y el propio destino encuentran una resonancia dramática de continuidad en

numerosas mitologías. Dentro de esta tradición se inscriben las Moiras griegas -Cloto, Láquesis y Átropos-, las tres ancianas hilanderas que repartían el destino del ser humano en la mitología griega, y que contaban con la potestad de disponer del hilo de la vida de los mortales, pero también la griega Keith o Proserpina. La hilandera como dispensedora del destino mortal siempre ha suscitado en el imaginario mitológico una vuelta a la tranquilidad inquietante, un *quitprocuo* severo y abominablemente cierto. Como apunta Durand:

No hay que olvidar que el movimiento circular continuo del huso está engendrado por el movimiento alternativo y rítmico producido por un arco y o por el pedal de torno. La hilandera que utiliza este aparato, “una de las máquinas más hermosas” es dueña del movimiento circular y de los ritmos (...). Lo que aquí importa, más que el resultado que es hilo, tejido y destino, es el huso, que con el movimiento circular que sugiere, se convertirá en talismán contra el destino. (Durand, 1984, pp. 306-307)

La próxima vez que Geralt se encuentre con las Moiras de Velen, aparecerán ante él como monstruos adornados con miembros humanos y mutilaciones. La imagen de las moiras expresa un ultraje y profanación a la constelación de La Gran Madre debido a esta expresión diairética y bélica que baña todo el juego. Este “talismán contra el destino” que presenta el Denario es aquel contrato implícito que los lugareños de Velen han firmado con las Moiras. La estructura siempre circular de los sacrificios de niños, cada cierto tiempo, proporcionan un refugio seguro contra el destino -la muerte- de los lugareños, puesto que todo aquel que se encuentre en La Tierra de Nadie y acate las normas y exigencias de las Moiras gozará de la temible protección de las Damas.

#### EL BASTÓN: GERALT Y CIRILLA

Las imágenes propias de la constelación relativa al Bastón se encuentran muy próximas a los arquetipos sustantivos del Hijo divino, del Fuego-llama (sexual), del Árbol y del Germen. Esta constelación se encuentra bañada, como veremos, de cierto mesianismo. Las imágenes simbólicas que se desprenden de estos arquetipos son aquellas que connotan la totalidad del mundo y el símbolo integrador (puente) de los contrarios.

En estas estructuras sintéticas, como su nombre indica, se articula una confluencia, “este centro presenta una cara ambigua: un aspecto nefasto y uno favorable” (Durand, 1984, p. 314). Estas estructuras se expresan a través de las imágenes del protagonista, Geralt de Rivia, y de su hija adoptiva, la princesa Cirilla Fiona Elen Riannon.

Podría parecer que tanto Geralt como Cirilla se inscriben en el antitético Régimen Diurno de la imagen, debido a su condición innata de expertos matadores de monstruos. La *gameplay* a priori también apunta esto mismo: la manera de progresar en el juego se basa en la ascensión de parámetros relacionados con la fuerza y la magia a través de puntos de experiencia acumulados tras las batallas contra monstruos y humanos. La disposición y organización del inventario, la alquimia y el sistema de fabricación y compra de armas y armaduras funcionan en el mismo sentido: reunir elementos para crear herramientas más fuertes con las que vencer en las batallas de manera solvente y eficaz. La prueba de la valía del héroe a través de la adquisición de mayor potencia física se encuentra en la esencia misma de las estructuras diáriticas, pero existen otro tipo de emanaciones que indican que el imaginario de Geralt de Rivia y Ciri se encuentran en las constelaciones propias del Bastón. Como hemos comentado, las estructuras sintéticas se articulan a través de la unión de contrarios. La constelación Árbol → Madera (Cruz) → Fuego (sexual) → Mesías (Niño divino) → Hijo con frecuencia expresa el movimiento de esta estructura progresista sintética del Bastón.

Como símbolo mitológico de referencia (centro del mundo *axis mundi*), el árbol funciona como canal de comunicación entre el cielo y la tierra. El signo del árbol, como la cruz, condensa toda totalización cósmica -es así en el caso del Gaokerena de la mitología preislámica y en el árbol nórdico Yggdrasil de los Eddas, así como en muchos otros Árboles de Vida de similares esencias en diversas culturas: budista, iraní, china, hinduista, islámica...-. El árbol expresa la unión de contrarios. Geralt de Rivia alegoriza la unión e integración del ser humano (Espada) y del mago (Copa). El protagonista se concreta comonexo de unión entre varios mundos durante toda la aventura. Los brujos suscitan aquella ambigüedad tan cara a las estructuras sintéticas. Como apunta el druida del prólogo, a los brujos “se les envía a luchar contra los monstruos, pero

no distinguen el bien del mal” (*The Witcher 3*, 2015), apuntando de nuevo a esta claridad definitoria propia del Régimen Diurno. En el caso de Cirilla, la princesa concentra la imagen de la integración última: el vínculo entre el reinado y el pueblo -hija legítima de Emyhr, ha renunciado al trono- y entre el ser humano y los dioses, puesto que la llamada “La Vieja Sangre” –*HenIchaer*- corre por sus venas. La Vieja Sangre responde a un material genético casi extinto que poseían los *Aen Saevherne* -altos elfos- y que concede un gran poder y sabiduría. Esta es la razón principal por la que Cirilla es perseguida por la Cacería Salvaje. El poder de Ciri -a quién se le conoce también como la dama del Espacio y el Tiempo-, permite viajar entre esferas (mundos), convirtiéndose así en símbolo último de la unión entre razas, especies y monstruos, un puente entre dimensiones y culturas, pero también en la expresión de aquella noción humana individual y bélica; concitando ambas nociones en la emergencia de esta síntesis tan cara al Bastón.

La obtención del fuego por frotamiento rítmico (la manera más primitiva del ser humano para obtener fuego) es inmediatamente susceptible de explicar generación (Bachelard, 1966, p. 49). La constelación árbol (madera-fuego, con esta potencia activa sexual de fricción, de consumición de la madre, se articula como germinación, como “nuevo comienzo”, como “doble nacimiento”, tal y como demuestran el culto al fuego sexual de la quema del árbol de mayo y numerosos ejemplos flamígeros de tránsito y cambio (Durand, 2005, p. 340). El fuego sexual se muestra como “germen que se reproduce en las vidas sucesivas”, y mantiene la cualidad que le otorgó Heráclito como “agente de transformación” (Cirlot, 1992, p. 209); una transformación que se encuentra íntimamente ligada a los rituales de muerte y resurrección. Los brujos adquieren cualidades pseudo mágicas a partir de procesos alquímicos a base de mutágenos. Estos procesos se llevan a cabo a través de un doloroso ritual llamado “La Prueba” que muy pocos candidatos consiguen superar. Como consecuencia de esta alteración, y también debido a un extenso y severo entrenamiento, los brujos adquieren capacidades sobrehumanas que les convierten en formidables cazadores de monstruos. La superación de esta prueba, este segundo nacimiento, es aquella que marca la existencia y el porvenir del brujo.

Desde el inicio del juego, el usuario asiste a una discriminación racial de la mayoría de los habitantes de los Reinos del Norte para con los brujos. Cada vez que Geralt regala una acción noble a un miembro del pueblo en Velen, con frecuencia este reaccionará con gran sorpresa -cuando no desdén- ante la inesperada generosidad del brujo: “Y decían que los brujos no tenían sentimientos” “Asquerosos brujos” (*The Witcher 3*, 2015). Existe una hendidura, una diferenciación entre los brujos y el resto del pueblo que los convierten en “los elegidos para luchar contra las fuerzas del mal”.

En la mayoría de constelaciones mitológicas, el Niño Divino o el Hijo se presenta como el huérfano abandonado y encontrado que deberá buscar su lugar en el mundo y probar su valía a través de la fuerza extraordinaria -Pan, Dionisio, Hércules, Perseo, Teseo (...)-. Geralt es abandonado por su madre cerca de Kaer Morhen, donde Vesemir, maestro en el arte de la brujería, lo acogerá e iniciará en las artes de los brujos tras la superación de La Prueba. En el caso de Cirilla, su abuela murió debido a los estragos de la guerra y se crió con varias personas. Este niño divino de cualidades excepcionales se encuentra vinculado a cierto “intelectualismo”, a una totalización e integración que hemos desvelado anteriormente, pero este héroe “doblemente nacido” también se muestra habituado a la soledad del marcado, del elegido. Como apunta Jung:

[Los niños divinos o Hijos] suelen ser portadores de la cultura, y, debido a ello quedan identificadas con factores culturales útiles, como con el fuego, el trigo, el metal, el maíz, etc. Como iluminadores, es decir, como acrecentadores de la conciencia, vencen a la oscuridad, o sea, al estado anterior inconsciente. Consciencia superior, como un saber que va más allá de lo que es consciente en la actualidad, viene a significar lo mismo que soledad del mundo. La soledad expresa la oposición entre el portador o el símbolo de un grado de conciencia más elevado y el mundo que le rodea. Personifica poderes vitales que están más allá de la limitada extensión de la conciencia (...) y una totalidad que incluye las profundidades de la naturaleza. (Kerényi & Jung, 2003, pp. 115-116)

Este “intelectualismo” o sabiduría propios de estas estructuras sintéticas se plasma en la gameplay. Prácticamente la totalidad de las misiones secundarias del juego se disponen como pequeños casos de investigación

que Geralt deberá resolver haciendo uso de su experiencia y conocimiento sobre bestias y monstruos. El usuario asiste al desvelo de la justificación narrativa a través de las mecánicas extraordinarias de juego. Existe un botón en el pad que activa los llamados “sentidos de brujo”. Gracias a estos comandos, Geralt es capaz de rastrear el olor, practicar minuciosas autopsias y percatarse de detalles que le permitirá reconstruir hechos que pasarían desapercibidos para el resto de mortales.

Estas estructuras sintéticas se encuentran bañadas por un “complejo de Jessé”, una promesa germinativa que no cesa y que habita en el territorio de la imagen del Hijo (madera + fuego), imagen que se muestra como emanación de la promesa y la profecía -de ahí que se empleen tradicionalmente términos vegetales cercanos a esta imagen del árbol para designar a los hijos: vástagos, retoños, árbol genealógico, etc. (Duran, 2005)-. Llegamos aquí a uno de los símbolos cruciales en el cibertexto de *The Witcher 3: Wild Hunt*. Pareciera que el videojuego, más allá de la lógica antitética del Régimen Diurno, se encontrara bañado por una “voluntad de destino” propia de las estructuras sintéticas; una voluntad que, más allá de la narrativa, también reverbera en la propia gameplay durante todo el juego, como veremos a continuación. El destino de Geralt se encuentra ligado a Yennefer gracias al encantamiento de un djinn (genio), pero el brujo también se vincula a Cirilla a través de una profecía que vertebra la narrativa de todo el videojuego: la profecía de *Ithlinne*, donde se desvela que Cirilla puede resultar la salvadora del mundo o su destructora, drama que se resolverá en el clímax del juego:

En verdad os digo que se acerca el tiempo de la espada y el hacha, la época de la tormenta salvaje. Se acerca el Tiempo del Invierno Blanco y de la Luz Blanca. El Tiempo de la Locura y el Tiempo del Odio, Tedd Deireádh, el Tiempo del Fin. El mundo morirá entre la escarcha y resucitará de nuevo junto con el nuevo sol. Resucitará de entre la Antigua Sangre, de *Hen Ichaer*, de la semilla sembrada. De la semilla que no germina, sino que estalla en llamas. ¡Ess'tuathesse! ¡Así será! ¡Contemplad las señales! Qué señales sean, yo os diré: primero se derramará sobre la tierra la sangre de los Aen Seidhe, la Sangre de los Elfos... (*The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015)

Esta vinculación con el apocalipsis final y la promesa también se encuentra en el imaginario del fuego iranio, el fuego aniquilador del fin del mundo. La relación paterno-filial que comparten ambos personajes no hace sino acentuar estas resonancias propias de las estructuras sintéticas.

Como hemos señalado, esta “voluntad de destino” también se aprecia en la *gameplay*, puesto que el supuesto equilibrio moral al que aspira Geralt a través del sistema de decisiones se despliega en este sentido y expresa una ambigüedad esencial característica de las estructuras sintéticas. En momentos puntuales de la historia, el usuario se verá obligado a decidir entre una y varias opciones de diálogo que desembocarán en unas consecuencias determinadas. Pareciera como si el usuario se situara más allá del bien y del mal con esta pretendida capacidad de decisión configurativa durante el desarrollo de la historia. Una dinámica frecuente en el sistema de decisiones es que la propia narrativa subvierta las opciones que el usuario consideraba moralmente aceptables, como si esta noción de “destino” se encontrara oculta en la narrativa y se revelara en momentos cruciales para trastocar la concienzuda decisión moral del usuario. Cuando esta dinámica de juego se asienta, el usuario se percata de que la información de que dispone para tomar aquellas decisiones que juzgue morales o no es insuficiente -y debe recabar más datos- o simplemente esta información no se ajustará nunca para que pueda elegir la opción que encuentre más acertada o justa. Al usuario sólo le queda asistir a la implacable voluntad del destino que dispone la narrativa.

### 3. CONCLUSIONES

Es cierto que el videojuego *The Witcher 3: Wild Hunt* se encuentra bañado por el belicismo y la distinción del Régimen Diurno de la imagen: la Espada y el Cetro (antítesis, confrontación, brutalidad) -expresados por los actantes simbólicos de Emhyr y Radovic y en algún grado en la *gameplay*-, pero, con más potencia si cabe, el videojuego expresa una noción de “voluntad de destino” o promesa que se articula asimismo tanto en su *gameplay* como en su narrativa, y que pertenece a las estructuras sintéticas del Bastón que alegorizan los protagonistas -Geralt y



Cirilla-. Se observa una tensión estructural entre el monstruo definitivo -Los Rostros del Tiempo (La Cacería Salvaje)- y las estructuras diairéticas y sintéticas. La Espada y el Cetro tienden a ultrajar todo aquello que pertenece a las estructuras místicas, vehiculando esta armonía íntima hacia la monstruosidad y la confrontación bélica, esta es una de las razones que explican la verdadera naturaleza de la Cacería Salvaje, conformada, en última instancia, por elfos, los seres que mayores destrezas han alcanzado en el uso de la magia. Las Moiras del Cenagal de Velen se encuentran entre las escasas imágenes del Denario y muestran su confluencia y cercanía con Los Rostros del Tiempo (La Cacería Salvaje), a pesar de su circularidad esencial y la tranquilidad parcial que otorgan a los seres humanos. Las imágenes propias del regreso y del descanso íntimo, aquellas que pertenecen a la valencia positiva de la magia, se encuentran diluidas o son casi inexistentes, aunque se intuye la expresión de la búsqueda secreta del hogar como anhelo último del protagonista (búsqueda de Ciri, Yennefer y Triss). A pesar de esta “voluntad de destino”, el elegido prosigue su lucha contra su fatal culminación a la vez que cree plenamente en él, de ahí la ambigüedad que induce a pensar que el juego se encuentra bañado por La Espada y el Cetro, cuando en realidad *The Witcher 3* replica, con una mayor potencia latente, la polivalencia y ambigüedad propia del Bastón. Ocurre que las estructuras íntimas, por mínimas que se desvelen en el texto, actúan parcialmente sobre las estructuras de la Espada y el Cetro y el Bastón, armonizando el excesivo belicismo y guiando a los elegidos hacia el descanso y la quietud, valencias propias de la Gran Madre mitológica.

## REFERENCIAS

- AARSETH, J. E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- Bachelard, G. (1966). *Psicoanálisis del fuego*. Madrid: Alianza.
- BACHELARD, G. (1986). *El aire y los sueños*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BACHELARD, G. (2003). *El agua y los sueños*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BACHELARD, G. (2006). *La Tierra y las ensoñaciones del reposo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BARING, A. & CASHFORD, J. (2005). *El mito de la diosa*. Madrid: Siruela.
- BORGES, J. L. (1987). *Poema de Gilgamesh/ Bhagavad-Gita*. Barcelona: Ediciones Orbis.
- CASSIRER, E. (1998). *Filosofía de las formas simbólicas II*. México: Fondo de Cultura Económica.
- DURAND, G. (1984). *Estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- DURAND, G. (2005). *Estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- ELIADE, M. (1974). *Tratado de historia de las religiones*. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- ELIADE, M. (1991). *Mitos, sueños y misterios*. Madrid: Grupo libro 88.
- ELIADE, M. (1999). *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Kairós.
- GIMBUTAS, M. (1996). *El lenguaje de la diosa*. Madrid: Grupo Editorial Asturiano.
- GUTIÉRREZ, F. (2012). *Mitocrítica. Naturaleza, función, teoría y práctica*. Lleida: Milenio.
- JUNG, C.G. (1992): *Psicología y simbólica del arquetipo*. Barcelona: Paidós.
- KERÉNYI, K. & JUNG, C. G. (2013). *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid: Siruela.

- LÉVI-STRAUSS, C. (1964). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1968). *Mitológicas I*. México: siglo XXI.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1979). *Antropología estructural II*. Madrid: Siglo XXI.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1987). *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- LÉVI-STRAUSS, C. (2002). *Mito y significado*. Madrid: Alianza.
- REQUENA, C. (2007). “La creación del mundo japonés: Representaciones mitológicas y literarias en Kojiki”, en *Espéculo, Revista de estudios literarios*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- RUBIO, C. & MORATALLA, R. T. (2008). *Kojiki. Crónicas de antiguos hechos de Japón*. Madrid: Trotta.
- TORRES CISNEROS, G. (2007): “Los mitos mixtes de la creación”, en Roman, Blas (ed.), *Relatos ocultos en la niebla y el tiempo. Selección de mitos y estudios*, pp. 261- 395. México: INAH.