



ESTRUCTURAS ANTROPOLÓGICAS DEL IMAGINARIO EN EL
ESPACIO VIDEOLÚDICO: LA POÉTICA
DE *FINAL FANTASY VII*

TESIS DOCTORAL

Doctorando:

Jesús Albarrán Ligeró

Directores:

Dr. José Luis Navarrete Cardero

Dr. Jesús Jiménez Varea

Tutora académica:

Dr. M^a Jesús Orozco Vera

Sevilla, 2019

A mis padres.



**ESTRUCTURAS ANTROPOLOGICAS DEL IMAGINARIO EN EL ESPACIO
VIDEOLUDICO: LA POETICA DE FINAL FANTASYVII**

**ESTRUCTURAS ANTROPOLÓGICAS DEL IMAGINARIO EN
EL ESPACIO VIDEOLÚDICO: LA POÉTICA
DE *FINAL FANTASY VII***

El tiempo es un niño que juega
arrojando los dados;
de un niño es el poder real

Heráclito

Por más alto que coloquemos nuestros conceptos y
por más que los abstraigamos así de la sensibilidad
seguirán siempre acompañados de imágenes...
Pues ¿cómo podríamos dar sentido y significación
a nuestros conceptos si no se basaran éstos en una intuición?

Immanuel Kant



Agradecimientos:

En primer lugar, mi más sincero agradecimiento a José Luís Navarrete, Jesús Jiménez Varea y María Jesús Orozco Vera, por acceder a dirigirme y tutorizarme esta tesis doctoral, por desplegar todos sus conocimientos y aconsejarme debidamente en el camino.

A Manuel Ángel Vázquez Medel, por su apoyo.

A Leonor Rico Valle —con la alegría y esperanza de cada palabra, de cada acorde—, por creer en mí aun cuando yo no era capaz.

A Kisko, Vratia Varusho, por interminables conversaciones sobre el mundo poetizado y por demostrarme que aún hay esperanza.

A David Marroquí Newell, por contemplar la vida con los ojos del mitólogo, del crítico honesto siempre abierto a la herida de las revisiones.

A mi hermano Justo, por compartir, desde la infinita infancia, la pasión y sensibilidad por la música y las formas lúdicas de Final Fantasy VII.

A Sergio, por su inspiradora entereza gamer en la defensa de Chrono Trigger y los viajes en el tiempo.

A todo el grupo del GITTCUS.

Al grupo William Prime al completo.

A Myriam, por su paciencia y comprensión.

A Manuel Broullón y J. J. Vargas, por encarnar para mí, aun sin percatarse de ello, la cumbre de la excelencia intelectual, ética y humana dentro de la investigación joven en Comunicación en la Universidad de Sevilla.

A un francés mitólogo.

A mis padres. Sin ellos no sería nada —literalmente—.

A todos aquellos que se sintieron irremediabilmente atraídos por el mito y el juego.

Índice

0. Consideraciones sobre el objeto de estudio	16
0.1. Introducción	16
0.2. Hipótesis y objetivos	17
0.3. Metodología	19
1. El Homo ludens videolúdico: videojuego y juego	20
1.0. Introducción	20
1.1. El concepto de Juego y el hombre jugador: <i>Homo Ludens</i>	21
1.1.0. Introducción	21
1.1.1. Concreciones terminológicas: Play, Game y Juego	22
1.1.2. Juego y lenguaje: estructuras simbólicas de sentido	24
1.1.3. El juego como fenómeno cultural	31
1.1.4. Juego, mito y arte	39
1.1.5. Juego y psicoanálisis: la pulsión de juego.....	51
1.1.6. El umbral del juego: límites lúdicos y videolúdicos	55
1.1.6.1. La tercera zona de juego.....	55
1.1.6.2. El círculo mágico	56
1.1.6.3. Los límites del círculo mágico: el protocírculo mágico	58
1.1.6.4. La actitud Ilusoria en el jugador.....	64
1.1.7. Juego y nuevas tecnologías: el estudio del videojuego	67
1.1.7.1. Macroestructuras del videojuego: el <i>gameplay</i>	70
1.2. Teorías ontológicas del videojuego: los <i>game studies</i>	82
1.2.0. Introducción	82
1.2.1. <i>Game vs Story</i> : el debate ontológico en el origen del estudio del videojuego.....	83
1.2.1.2. Espen Arseth: videojuego como cibertexto.....	83
1.2.1.2. Janet H. Murray: el videojuego como narrativa.....	88
1.2.1.3. El origen de la Ludología en el espíritu del cibertexto	90
1.2.1.4. Narrativismo en el estudio del videojuego: la noción narrativa videolúdica	96
1.2.1.5. Videojuegos Narrativos Vs Artefactos lúdicos	100
1.2.1.6. Hacia una conciliación teórica de modelos del videojuego	108
1.2.2. Proceduralismo.....	109
1.2.2.1. La brecha de simulación: <i>The Simulation gap</i> : la posición ontológica	110
proceduralista	110
1.2.2.2. Retórica procedural: videojuego e ideología.....	111

1.2.2.3. Críticas al proceduralismo: el videojuego ético	115
1.2.3 El Formativismo	120
1.2.3.1. El pensamiento abductivo como fundamento ontológico del videojuego... ..	120
2. Mitología como relato contemporáneo del ser humano.....	124
2.0. Introducción	124
2.0.1. Consideraciones previas	124
2.0.1.1. La inadecuación histórica del mito.....	124
2.0.1.2. El ser humano como animal simbólico	126
2.0.1.3 El mitólogo moderno como intérprete de los relatos fundacionales	127
2.1. Hacia una concepción de ‘Lo mitológico’:	130
2.1.1. Nociones etimológicas	130
2.1.2. Simultaneidad, colectividad y vivencia en el mito.....	133
2.1.3. Mito y divinidad	138
2.1.4. Mito y ritual.....	145
2.1.5. Mito y cuento popular	149
2.2. Los movimientos de la materia mitológica: la interpretación del mito.....	156
2.2.0. Introducción.....	156
2.2.1. Problemática metodológica: el mito como realidad cultural hermética	158
2.3. El problema metodológico de la polisemia mitológica	162
2.3.1. Lenguaje y mito.....	162
2.3.2. Las bases del metalenguaje mitológico: el estructuralismo antropológico	164
2.3.3. El libre flujo cultural y social del mito: el mitologema.....	170
2.3.4. Transpsicología junguiana como esencia del mito.....	172
2.3.5. Estructuras antropológicas del imaginario: Gilbert Durand.....	177
2.3.5.1. El imaginario como esencia mitológica	177
2.3.5.2. La esencialidad de la imagen en el espacio euclideo frente al signo lingüístico como germen organizador del mito.....	179
2.3.5.3. El mito como recorrido cultural: el trayecto antropológico y el método de convergencia.....	183
2.3.5.4. Estructuración de las imágenes mitológicas y su isotopía	185
3. Final Fantasy VII: La estética de la epopeya decadente	192
3.0. Introducción	192
3.1. Antecedentes del JRPG (<i>Japanese Rol Playing Game</i>).....	192
3.1.1. La literatura fantástica de Tolkien y C.S. Lewis como precursora del juego de rol moderno.....	192
3.1.2. La experiencia electrónica del juego de rol.....	194

3.1.2.1. Los orígenes del juego de rol digital: <i>Akalabeth: World of Doom</i> y la saga <i>Ultima</i>	194
3.1.2.2. La influencia de las sagas <i>Ultima</i> y <i>Wizardry: Providing Grounds of the Mad Overlord: Dragon Stromper</i> y <i>Bokosuka Wars</i>	196
3.1.2.3. El juego de rol japonés y la estandarización del género: <i>Dragon Quest</i> y <i>Final Fantasy</i>	198
3.2. La primera incursión del JRPG en el entorno poligonal	201
3.2.1. El fondo pre-renderizado como resolución de la sobreexposición de polígonos y la inclusión del plano cinematográfico.....	202
3.3. <i>FFVII</i> : La estética del ciberpunk.....	203
3.3.0. Introducción	203
3.3.1. El ciberpunk: la estética saturada del desaliento	205
3.3.1.1. Orígenes del ciberpunk: la ciencia ficción de mediados de siglo XX.....	205
3.3.1.2. La <i>new wave</i>	207
3.3.1.3. La influencia del <i>hard-boiled</i> norteamericano en la ciencia ficción de los años setenta del siglo XX	208
3.3.1.4. La nueva y neurótica ola en la ciencia ficción de los setenta: el nacimiento formal del ciberpunk	211
3.3.1.5. La estética ciberpunk en el imaginario de <i>Final Fantasy VII</i>	215
3.3.1.5.1. El topos de la empresa monopólica y el triunfo radical del neoliberalismo ante la problemática de las clases sociales marginales en el relato ciberpunk de <i>Final Fantasy VII</i>	215
3.3.1.5.2. Los excesos del ciberpunk: el conducto, la máquina maravillosa, los implantes cibernéticos y la drogadicción como expresión de la marginalidad en <i>Final Fantasy VII</i>	223
3.3.1.5.3. La influencia del <i>hard-boiled</i> en la construcción del avatar de Cloud Strife.....	230
4. Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: <i>Final Fantasy VII</i>	235
4. 1. La batalla entre la luz y la oscuridad: el Héroe contra <i>Las caras del tiempo</i>	235
4.1.1. Los símbolos diurnos: la Espada y el Cetro	237
4.1.1.1. El viaje del héroe en <i>Final Fantasy VII</i>	240
4.1.1.1.1. La llamada de la aventura (El cruce del primer umbral).....	241
4.1.1.1.2. La ayuda sobrenatural	245
4.1.1.1.3. Las Pruebas del héroe.....	246
4.1.1.1.4. La Gracia Divina (El baño en la fuente divina)	248
4.1.1.1.5. El regreso parcial del héroe	258
4.1.1.1.6. El descenso a los abismos (Lucha: emisario).....	259
4.1.1.1.7. El regreso del héroe.....	261

4.1.1.2. La Espada en <i>Final Fantasy VII</i>	262
4.1.2. El símbolo sintético del retorno: la serpiente/dragón en <i>Final Fantasy VII</i>	265
4.1.2.0. Introducción.	265
4.1.2.1. La Serpiente y el Dragón como expresión del Eterno Retorno, el Denario: el Agua, el Ciclo, la Eternidad, la Mujer, la Codicia, el Señor del Lugar y la Puerta.	273
a) La imagen icónica del uroboros: el anillo del oro del Rin (El Ciclo y La Codicia)	273
b) La cosmogonía judeo-cristiana y la serpiente (La Mujer)	278
c) La imagen icónica del dragón destructor y el héroe imperialista (el Agua y el Señor del Lugar).....	281
d) El autocanibalismo como tránsito hacia lo nuevo y lo mismo (La Boca y la Puerta)	291
e) La mujer como catalizadora de la serpiente (el Denario)	296
4.1.2.2. La imagen icónica del dragón en <i>Final Fantasy VII</i>	298
a) La presencia prominente de la imagen icónica del dragón en el bestiario de <i>Final Fantasy VII</i>	298
b) Jenova como expresión del Dragón primordial en el imaginario de <i>Final Fantasy VII</i>	303
c) Estudio de caso: Midgar Zolom: la serpiente como articulación del umbral de transito sintético	310
4.2. Sefirot: el tránsito del Cetro al Bastón	321
4.2.0. Introducción	321
4.2.1. La eufemización del dualismo diairético del Cetro a favor de la síntesis del Bastón: del soldado imperialista al monstruo/ángel.....	325
a) Eufemización de los arquetipos sustantivos binomios Cima ≠ Abismo, Cielo ≠ Infierno	326
b) Eufemización de los arquetipos sustantivos binomios Jefe ≠ Inferior y Héroe ≠ Monstruo	329
c) Eufemización de los arquetipos sustantivos binomios de Ángel ≠ Animal y Ala ≠ Reptil	332
4.2.2. El Bastón: el Fuego-llama, el Hijo, El Árbol, El Germen.....	339
a) El Árbol.....	339
b) El Árbol → El Hijo, el niño divino (El dios-amante de la Diosa Madre).....	341
c) Árbol→ Hijo, niño divino→ Fuego	346
d) El Árbol→ El Hijo, el niño divino→ El Fuego→ El Mesías	351
4.3.0. Introducción	354
4.3.1. La Mujer → El Alimento y La Flor (La Morada).....	354
4.3.2. La Mujer → El Alimento y La Flor (La Morada) → La Sustancia (Corriente Vital).....	374

4.3.3. La Mujer (Aeris) → El Alimento y La Flor (La Morada) → La Sustancia (Corriente Vital) → El Centro (La Tierra Prometida).....	382
4.3.4. La Gran Madre [La Mujer (Aeris) → El Alimento y La Flor (La Morada) → La Sustancia (Corriente Vital) → El Centro (La Tierra Prometida) → El Tesoro (La Materia Sagrado)].....	397
4.4. Estudio del Comando ‘Invocaciones’	407
4.4.0. Introducción	407
4.4.1. Shiva.....	407
4.4.2. Ifrit.....	409
4.4.3. Ramuh (Indra)	411
4.4.4. Titán	414
4.4.5. Odín.....	415
4.4.6. Bahamut-Neobahamut-Bahamut CERO/Kjata	419
4.4.7. Tifón.....	423
4.4.7. Hades.....	425
4.4.8. El ave fénix.....	427
4.4.9. Caballeros de la Mesa Redonda	430
5. Conclusiones.....	434
6. Bibliografía y apéndices audiovisuales	449
6.1. Bibliografía:	449
6.2. Apéndices Audiovisuales:	463

Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: la poética de *Final*

Fantasy VII

0. Consideraciones sobre el objeto de estudio

0.1. Introducción

Desde su aparición¹ en los años setenta, el videojuego supone el concierto de diversas disciplinas —economía, cibernética, psicología, comunicación, arte— para profundizar en un objeto de estudio complejo en esencia, masivo y dinámico. Según Aarseth, el videojuego sugiere este encuentro interdisciplinar porque en esencia es una simulación, y las simulaciones pueden —y en muchos casos deben—, debido al principio de universalidad informática que esbozó Turing, “contener a la mayoría de los otros fenómenos” (Aarseth, 2007: 5). Es cierto que aún nos encontramos ante un campo de estudio emergente y de asideros ontológicos difusos. El videojuego se presenta como un objeto cultural, un artefacto —del griego *arte factum*: fabricado con arte— estético, narrativo y lúdico, un medio interactivo de inmensas potencialidades y riqueza semántica.

Nuestra intención no es enredarnos en un debate sobre la oportunidad de calificar al videojuego como “obra de arte”, sino identificar qué influencias estéticas y mitológicas atesora en la forma —en concreto en el caso del videojuego *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997)— e intentar desentrañar qué sentido vehicula y cómo se articulan estas influencias en el mundo simbólico del ser humano. La experiencia aquí reclamada es otro tipo de experiencia, aquella que pregunta a la experiencia de arte —y de la vida— “qué es ella en verdad y cuál es

¹Para ubicar el controvertido origen del videojuego, nos parece riguroso y pertinente hacer uso de la certera clasificación de Mark J. P. Wolf y Bernard Perron (2005) al respecto, que agrupan en cuatro categorías: la aparición del primer videojuego auténtico *Spacewar!* (1962), el primer videojuego comercial *Computer Space* (1971), el primer juego de uso doméstico *The Magnavow Odyssey* (1972) y el primer juego de éxito *PONG* (1972).

su verdad, aunque ella no sepa lo que es y aunque no pueda decir lo que sabe” (Gadamer, 2011: 3).

0.2. Hipótesis y objetivos

El objetivo general de este trabajo es demostrar la solidez del videojuego como artefacto cultural idóneo —debido a aquella característica ontológica constitutiva, su esencia interactiva y sus referencias estéticas— para reconducir dinámicas presentes en las estructuras antropológicas del imaginario durandiano a través del análisis principal del estudio de caso *Final Fantasy VII* (Squareenix, 1997). Esto supone, en primer lugar, una articulación democratizadora de la cultura, la reconducción referencial que impregna al usuario a través de cauces muy distintos de los tradicionales —de potencia inmersiva—. A continuación, presentaremos los objetivos específicos, nuestra hipótesis principal y las hipótesis específicas.

Los objetivos específicos de esta investigación son:

1. Revisar y reflexionar sobre las teorías y modelos relativos al videojuego como experiencia lúdica.
2. Revisar y reflexionar sobre las teorías y modelos sobre el mito como fenómeno propio de la experiencia humana.
3. Caracterizar el videojuego *Final Fantasy VII* en función de su dimensión lúdica, los aspectos tecnológicos de su representación videográfica y sus parámetros estético-culturales.
4. Desvelar el “mitologema” esencial del videojuego de rol *Final Fantasy VII* a través del estudio de las estructuras antropológicas del imaginario durandiano.

Nuestra hipótesis principal se muestra a continuación:

El videojuego puede llegar a concebirse como un sedimento semántico humano —como ya han demostrado el cine, la literatura, el cómic o la pintura— de una complejidad estructural a veces sólo intuita vagamente por los jugadores.

Desvelar el videojuego como artefacto cultural supone situar el objeto de estudio dentro de los parámetros de toda producción humana significativa; es decir, como producción cultural vinculada a la vida que define al ser humano y que le otorga pleno sentido aun no desvelada en aquella temprana inquietud instrumental y especulativa del *Homo faber* bergsoniano. Como bien afirma Gilbert Durand, “nada del hombre es ajeno” cuando nos acercamos a estudiar “las ciencias del hombre” —a través de su producción cultural y vital—. Considerando esta hipótesis inicial como incitación a la búsqueda y al análisis de estructuras de funcionamiento, las hipótesis específicas se formularán a continuación de manera esquemática:

1. Las referencias estilísticas y formales dispuestas en la superficie del videojuego *Final Fantasy VII*, aquellas que desvelan conexiones literarias, narrativas y cinematográficas, apuntan a una estética depurada del subgénero artístico conocido como ciberpunk.
2. La norma en el estudio de caso de *Final Fantasy VII* reconduce el sentido de este semantismo perteneciente a las estructuras antropológicas del imaginario y favorece la inmersión y la coherencia taxonómica del modelo durandiano.
3. El objeto de estudio —*Final Fantasy VII* (Squareenix, 1997)— encarna una totalización mitológica estructural del modelo imaginario durandiano —es decir, se observan representadas todas las categorías isotópicas—, lo que implicaría su riqueza y cohesión no sólo referencial, sino también estructural.

Por su ánimo cartográfico —sin renunciar a la interpretación— y propuesta esencialista, coincidimos en que estas hipótesis específicas presentan un punto de partida idóneo para

comenzar a hondar en el intrincado funcionamiento imaginario, estético y estructural (cultural) de un vasto videojuego como *Final Fantasy VII*. Para llegar a confirmar o refutar la mayor parte de estas hipótesis desgranaremos y analizaremos la incidencia de las estructuras de la imagen de trascendencia mítica, desvelando sus relaciones y semantismos en el estudio de caso del videojuego nipón *Final Fantasy VII* (Squareenix, 1997). En el caso de que la norma reconduzca este sentido del imaginario, estudiaremos de qué manera la regla articula este semantismo en el objeto de estudio. Sospechamos que existe una correlación, un *feedback* entre la articulación de la regla y este semantismo imaginario de estructuras antropológicas. Por otro lado, nos serviremos de la historia de la literatura, de un estudio comparativo y hermenéutico para confirmar la esencia ciberpunk de *Final Fantasy VII*.

Mantenemos que si *Final Fantasy VII* —el análisis de caso principal— se estudia desde una perspectiva creativo-holística desvelará complejas constelaciones —estéticas, configurativas, narrativas...—, paquetes de significados lógicos que se conservan desde hace siglos en nuestra cultura y que se muestran, debido a su repetición y a los temas que abordan, como constitutivos del ser humano.

0.3. Metodología

Como primera parte de nuestra metodología construiremos un marco teórico integrando fundamentos antropológicos fuertemente enriquecidos por las investigaciones en estructuralismo lingüístico —Lévi-Strauss (1987)—; y fundamentos arquetípicos del psicoanálisis —Freud (1993), C. G. Jung (2013)— que hacen uso de cierta hermenéutica como método general de interpretación poética y de análisis, el desvelamiento de aquella “convergencia” que dinamiza el mito vehiculada a través de la exégesis poética característica del análisis mitocrítico propio de las estructuras del imaginario desarrolladas por Gilbert Durand. A la hora de considerar el videojuego como artefacto cultural, atenderemos a

fundamentos basados en la regla —Ludología—: cómo las normas de juego se adecúan reverberando el sentido o no de la materia mitológica condensada en la semántica de la forma, validando así las nociones significativas de la regla y descubriendo de qué manera existe esta *gamificación* del símbolo en el videojuego enunciada por J. J. Vargas (2015).

A partir de dicho marco teórico, desarrollaremos un modelo de análisis que nos permita abordar un estudio de caso concretado en el videojuego *Final Fantasy VII*. En este sentido, intentaremos desentrañar las referencias estéticas generales de dicho videojuego, atendiendo a nociones pertenecientes a la neohermenéutica gadameriana para interpretar estas características estéticas homogéneas y esenciales del caso elegido.

1. El *Homo ludens* videolúdico: videojuego y juego

1.0. Introducción

Como hemos apuntado, diferentes disciplinas han contribuido —a menudo de manera tangencial— al estudio del juego como fenómeno social, cultural y psicológico. El juego ha resultado objeto de estudio académico durante más de un siglo². En este primer capítulo se articulan dos bloques. El primer bloque despliega una panorámica de las diversas disciplinas que se han enfrentado al juego, los elementos comunes y relevantes que puedan arrojar luz sobre la cuestión inicial que sentarán las bases teóricas de acercamiento al objeto de estudio —esto concederá una doble perspectiva a este bloque: por un lado se pretende acercar una noción de juego, sus características y dinámicas, apreciando las contribuciones y comentando las deficiencias cuando sean significativas; por otro, nos situaremos ante una panorámica que nos permitirá intuir de qué manera se ha encauzado el estudio del juego desde una perspectiva teórica—.

² Curiosamente, desde la perspectiva estética y artística no se ha definido una metodología sólida y una investigación seria hasta la llegada del videojuego al ámbito académico contemporáneo (Coterón, 2013: 66).

Este bloque se plantea trazar un recorrido teórico que apunte el amplio espectro donde nacen las concreciones teóricas de las esencias propias de la actividad lúdica y los procesos que se llevan a cabo entre juego/videojuego y usuario. En un segundo bloque, se abordarán las diferentes teorías dominantes que han estudiado el videojuego desde finales del siglo XX y principios del siglo XXI —Ludología, Narratología, Proceduralismo y Formativismo— esenciales para atajar la polémica —aún de actualidad— sobre la problemática ontológica y metodológica del objeto de estudio y, por tanto, imprescindible para sentar las bases teóricas de cualquier estudio que verse sobre el videojuego.

1.1. El concepto de Juego y el hombre jugador: *Homo Ludens*

1.1.0. Introducción

Los juegos han resultado tradicionalmente depreciados en la historia reciente de la investigación como objeto principal de estudio por atribución de trivialidad y cierta instrumentalización, quizá debido a la sistematización de aquella función social primaria de aprendizaje y anclaje que pertenece a la esfera infantil, a la lubricación indispensable en la transición psicológica de lo interno (sujeto, realidad psíquica personal) a lo externo (realidad, experiencias del dominio de objetos reales) —D. W. Winnicott (1997), Freud (1993), Lacan (2008, 2009)— o bien como resultado de aquella creencia de la pertenencia del juego al ámbito exclusivo de lo “no serio” y, por tanto, cercano al escenario de “la broma”, de lo alegre, despreocupado e improductivo y, en última instancia, carente de interés para la sociedad adulta potencialmente condicionada por responsabilidades y deberes de consideración más elevada (Huizinga, 2007). Será en el segundo cuarto del siglo XX cuando la antropología cultural se centrará en el juego y lo hará con pleno conocimiento de una distinción mágica cercana al “misticismo de lo sagrado” que recientemente ha regresado —

como resonancia de una deuda impagada— a los estudios sobre videojuegos actuales en forma de reconocimiento mitológico.

1.1.1. Concreciones terminológicas: Play, Game y Juego

A la hora de enfrentarse al concepto de “juego”, primero debemos detenernos en una breve concreción terminológica. Partimos de la base de unos estudios que se han desarrollado en su mayoría en el ámbito anglosajón bajo el nombre de *games studies*. El inglés emplea el término “play”³ (juego) para designar al juego libre sin unas reglas determinadas mientras que reserva el término “game” para denominar a los juegos con una estructura y unas reglas definidas consensuadas.

Según el Diccionario Británico, la diferencia principal reside en que “game” presenta una serie de normas, una estructura y reglas que el término “play” no contempla. Sin embargo, antropólogos como Daniel Vidart apuntan que la concepción de “play” también puede conllevar reglas estrictas (Frasca, 1999). Por ejemplo, si jugamos a ser detectives privados existen una serie de estructuras —comportamientos, marco contextual, decisiones estéticas— que determinan que dentro de la experiencia lúdica juguemos el rol de detectives privados y no de aviador o domador de leones, de la misma manera que aceptamos las reglas explícitas del concepto “game” (Vidart, 1995), aunque estas no se encuentren recogidas formalmente ni sistematizadas.

Algunos teóricos como Katie Salem y Eric Zimmerman apuntan las diferentes interrelaciones entre ambos términos. Los “games” (juegos acotados) como parte del “play” (juegos libres): “la mayoría de las formas de ‘play’ (juego libre) son más flexibles o menos organizadas que los ‘games’ (juegos acotados). Sin embargo, algunas formas de juego son

³El término “play” proviene del anglosajón “plega, plegan” que significa “juego en sentido amplio y jugar, pero también recoge en su significación el movimiento rápido, hacer gestos, echar mano de, tocar un instrumento y aplaudir” (Huizinga, 2007: 58-59), acciones muy concretas relacionadas con la acción y el movimiento.

formalizadas, y esas formas de juego son a menudo consideradas ‘games’. En este sentido, es obvio que los ‘game’ son parte del ‘play’ y los engloban⁴” (Katie & Zimmerman, 2004: 72). Mientras que también han señalado que indudablemente lo que consideramos como “play” es parte fundamental de la estructura de los “games”, ya que muchas funciones de los juegos se dejan al azar, al movimiento o a aquella actitud desorganizada o esencial que compone el placer del juego puro sin reglas. Sin embargo, el uso común de la palabra “play” designa acciones que orbitan ambos conceptos “play” y “game”, como el ir y venir de las olas — “play” — o hacer un gesto bromista — “*playful gesture*” —.

Como bien recuerda el teórico Gonzalo Frasca, el filósofo André Lalande, en su *Dictionnaire Philosophique* publicado en 1928, señala que la diferencia esencial entre ambos conceptos es el resultado, no los procesos y sus reglas (Frasca, 1999). Los *games* conllevan un resultado, un objeto claro, un ganador y un perdedor, mientras que los *plays* no cuentan con esta distinción. En *The Oxford History of Board Games*, David Parlett, historiador norteamericano y especialista en el estudio de los juegos de mesa, recuerda que no siempre existe esta distinción conceptual tan clara que propone el idioma anglosajón (Parlett, 1990). La frase “jugar a un juego” en alemán y francés —por ubicar países de nuestro entorno cercano y de raíces diversas— usan diferentes versiones de la misma palabra para ambos términos *play* y *game*. En francés *on joue á un jeu*, en alemán *man spielt ein Spiel*.

Nos acercaremos al término de “juego” inevitablemente desde la concepción integradora del término español que no hace distinciones entre ambas. El concepto “lúdico”, que también usaremos a menudo, deriva del latín *ludus, ludere*, que abarca “el juego infantil, el recreo, la competición —lo que se conoce desde la Grecia clásica como juegos agónicos—, lo teatral,

⁴ Traducción del autor.

los juegos de azar y la representación litúrgica” (Huizinga, 2007: 55) y que actualmente se identifica con todo aquello relativo al juego y a sus variantes.

1.1.2. Juego y lenguaje: estructuras simbólicas de sentido

En este sentido de jerarquización, limitación o acotación de las experiencias vitales como lúdicas y tomando como asidero la propia percepción del mundo conforme a un “orden” determinado en la elección de “sentido” frente al “caos”—elecciones, usos—, las aportaciones de la lingüística se presentan muy elocuentes en la concepción lúdica contenida en el acontecer vital del hombre. La semiótica ha constituido una ciencia de gran tradición occidental en la búsqueda del sentido a través de unidades estructuradas y sus relaciones. Esta complejidad entre la conjugación lúdica de paradigmas de sentido y la sistematización del lenguaje en la vida del hombre se intuye ya en el estructuralismo saussureano —enunciada en la dualidad del signo lingüístico: significado (imagen conceptual: mente, afecto)-significante (imagen acústica)— que acuñó el concepto de semiología como “una vasta ciencia de los signos de la que la lingüística sería únicamente una parte” (citado en Kristeva, 2001: 36), pero que como bien apunta Barthes, y otros teóricos como la misma Kristeva han corroborado, en una segunda etapa semiótica posestructural, cualquiera que sea el objeto de estudio de esta disciplina, no es accesible al entendimiento si no es a través del propio lenguaje, por lo que la semiótica misma se encuentra delimitada por las exigencias y las vicisitudes del lenguaje (Barthes, 1971). De ello se desprende que “la lingüística no es una parte, ni siquiera privilegiada, de la ciencia general de los signos, es la semiología quien forma parte de la lingüística; para ser más precisos, la parte que se ocuparía de las grandes unidades significativas del discurso” (Barthes, 1971: 15). El lenguaje como estructura y oposición llevará a la matematización del desarrollo cultural de diferentes formas de vida en el estudio antropológico estructural de Claude Lévi-Strauss. El antropólogo francés observa en el lenguaje y sus relaciones las claves fundamentales para rastrear “las leyes universales que

rigen la actividad inconsciente del espíritu” (Lévi-Strauss, 1987: 100), el armazón lógico que desentrañe verdades veladas en el abismo del ser humano —el “espíritu” al que hace referencia Lévi-Strauss parece corresponderse más con la noción de “mente” en el sentido freudiano que con la dimensión metafísica de la palabra—. El aparente automatismo del lenguaje que apunta Lévi-Strauss es una sistematización de conocimientos abstractos —el ser humano no articula un proceso reflexivo de las oposiciones de los fonemas cuando escoge las palabras— que traducen la verdad del inconsciente (sólo conocidas a través de sus estructuras). Nociones culturales y sociales tan arbitrarias como la moda serían susceptibles ahora de estudio científico a través de sus relaciones que darían cierto margen para la previsión en su estudio. La noción de estructuralismo a la que llega Lévi-Strauss a través de la aplicación de la sintáctica propia de la lingüística saussuriana en su afán por desentrañar estructuras de aquel “espíritu” desconocido del hombre y las conclusiones a las que llegará la psicología junguiana se mostrarán clave en el acercamiento al videojuego que propone este estudio, no sólo por la condición dúctil y metaestable —dinámica y mutable por lado, plenamente arquitectural por otro— del videojuego, sino también por la aplicación semántica que convierte al mito que estudiaremos en un metalenguaje donde el “símbolo” es aquel “átomo de la estructura” (Durand, 2013: 122-123). En este sentido constelacional, tanto Barthes como Kristeva ya hablan de una translingüística que toma unidades de sentido significativas que permiten estudiar las relaciones entre unidades mayores y consideran los textos no como estructuras aisladas, sino como unidades interrelacionadas de carácter mutable: “más que un corpus, es una función trans-enunciativa” (Kristeva, 2001: 98). El lenguaje reconduce y conduce el sentido y como ya intuía Huizinga, “juego” y “sentido” trazan una red de relaciones que se integran desde lo ancestral en los mecanismos culturales y sociales que se expresan, en el plano externo, el consenso.

Esta percepción del lenguaje como origen y punto de partida del método filosófico ya fue intuita por el giro lingüístico de Wittgenstein en su obra *Tractatus logicus-philosophicus*, del que se desprende la imposibilidad de estudiar la filosofía sin un estudio previo del lenguaje y que toma en consideración que “el mundo es todo lo que acaece”. Así pues, Wittgenstein considera el sustrato del lenguaje la malla a través de la cual podemos conceptualizar lo real: “los límites de mi lenguaje significan los límites de mi mundo. (...). Que el mundo es mi mundo, se muestra en que los límites del lenguaje son los límites de mi mundo” (citado en Barreiro, 1981: 54). Esta lógica subjetivista propone en última instancia que no podría conocerse nada más allá del propio mundo lingüístico del individuo. El “yo” filosófico, como bien señala José Luis Barreiro, se reduce a “una tautología, a un punto de convergencia reflejado por el espejo del lenguaje” (1981: 100). El giro lingüístico wittgensteiniano será ilustrado más tarde por Heidegger en cuanto a la inscripción del individuo como ser consciente; el ser es, efectivamente, un acaecimiento, el *dasein* heideggeriano, y sólo por ello el ser humano es capaz de percatarse de su propio acontecer en el mundo. Ya en *Carta sobre el humanismo*, en 1945, Heidegger ilustra la singularidad autoconsciente del ser humano desde el lenguaje: “En el pensar, el ser llega al lenguaje. El lenguaje es la casa del ser. En su morada habita el hombre. Los pensadores y poetas son los guardianes de esa morada” (Heidegger, 2000: 11). Esta fundamentación inapelable del ser encuentra su reflejo en el lenguaje. Partir del lenguaje como molde de sentido para teorizar sobre las posibilidades del juego contenido en la vida del hombre parece adecuado, puesto que el lenguaje —esa específica facultad que nos permite expresar ese único “ser”, profundizar en los pensamientos complejos, crear asideros y referentes, expresar significados— es nuestra forma decible, autoconsciente de percibir, damos forma al mundo, entendemos y nombramos nuestra realidad, nos apropiamos y expandimos nuestro universo desde nuestro epicentro: “pensamos desde el lenguaje como centro” (Gadamer, 1977: 552), y en cierta manera bajo las “reglas” y en el “modo” del

lenguaje: “imaginar un lenguaje significa imaginar una forma de vida” (Wittgenstein, 2004: 3). Del mismo modo que no puede sustituirse una palabra por cualquier otra, hablar de regla es hablar de significantes, y esto es cierto tanto en el lenguaje como en la aplicación de estructuras de juego, como si se tratara de un desvelamiento en la esencia humana que parece inherente y que lleva a conclusiones ontológicas universalistas. Como expresa Lévi-Strauss, atendiendo a todos los registros y estudios disponibles en todo el mundo, “siempre verificaremos que el denominador común es la introducción de algún tipo de orden (...). Entonces quizás la necesidad exista porque en el universo hay algún tipo de orden, el universo no es un caos” (Lévi-Strauss, 2002: 34). La realidad y el propio ser humano se encuentran condicionados por este orden, “el ser que puede ser comprendido es lenguaje” (Gadamer, 1977: 567). Definiendo la problemática como “entendible”, “comunicable” desde el lenguaje para no alcanzar su resolución última.

Tanteando las singularidades de los procesos mentales que determinan el lenguaje en su ensayo *Investigaciones filosóficas* de 1953, Wittgenstein no identifica un solo lenguaje estructurado y unitario, sino que considera que existen “juegos de lenguaje”. Según su uso, cada juego del lenguaje determinaría el significado último de lo expresado: “llamaré juego del lenguaje al todo formado por el lenguaje y las acciones con las que está entretejido” (Wittgenstein, 2004: 25). Estas “acciones con las que está entretejido”, que a veces se antojan inextricables y difusas, comprenden el contexto comunicativo del propio lenguaje o las sensibilidades y necesidades de cada agente comunicativo: el sentido. Así Wittgenstein destaca el contexto comunicativo y señala la esencia práctica del lenguaje en la forma de vida del ser humano. El significado de los términos se encuentra integrado en las funciones dinámicas del lenguaje, determinadas por su uso dentro de aquel “juego” estructural y

específico del lenguaje. Por lo tanto existen unas reglas, unas “tablas”⁵, unas referencias para que el “juego del lenguaje” sea comprendido por el resto de actantes comunicativos.

Dentro de la comprensión de estos “juegos del lenguaje”, Wittgenstein ya teoriza sobre la dificultad a la hora de establecer el límite entre la vida, el lenguaje y los “juegos del lenguaje” y apunta hacia una consideración de carácter previa ante lo consensuado por el contexto comunicativo; depreciando de algún modo la posibilidad en la categorización o taxonomía básica del juego si no es a través de una “regulación”, de un “consenso de sentido” —como en todo “juego del lenguaje”— que los eleve a un “parentesco familiar” o se extraiga de ese “consenso” que existen semejanzas entre ellos:

En los juegos de pelota hay ganar y perder; pero cuando un niño lanza la pelota a la pared y la recoge de nuevo, ese rasgo ha desaparecido (...). Cuán distinta es, por ejemplo, la habilidad en el ajedrez y la habilidad en el tenis (...). ¿Pues de qué modo está cerrado el concepto de juego? ¿Qué es aún un juego y qué no lo es ya? ¿Puedes indicar el límite? No. Puedes trazar uno: pues no hay aún ninguno trazado. (Pero eso nunca te ha incomodado cuando has aplicado la palabra “juego”). Pero entonces, no está regulada la aplicación de la palabra; no está regulado el “juego” que jugamos con ella (...). Y el resultado de este examen (de reconocer que los parecidos entre los diferentes “juegos”) reza así: vemos una complicada red de parecidos que se superponen y entrecruzan. Parecidos a gran escala y detalle. No puedo caracterizar mejor esos parecidos que con la expresión “parecidos de familia”; pues es así como se superponen y entrecruzan los diversos parecidos que se dan entre los miembros de una familia. Puede decirse que el concepto de “juego” es un concepto de bordes borrosos (2004: 87-91).

⁵Wittgenstein utiliza el concepto “tablas” en el sentido de “tablas físicas de referencia” a la hora de referirse al consenso de lenguaje entre los comunicantes en varios ejemplos a lo largo de *Investigaciones Filosóficas*. Curiosamente la palabra “símbolo” —que tan ligada se encuentra al estudio del lenguaje (Saussure) como generador de significados por oposición dentro de un sistema— es un término del griego que significa “tablilla de memoria o recuerdo”. En la antigua Grecia, el anfitrión otorgaba a su huésped la llamada *tessera hospitalis*, rompía la tablilla en dos partes, conservando la primera para él mismo y regalando la segunda al huésped con la intención de que, al cabo de cuarenta o cincuenta años, si algún descendiente de ese mismo huésped volviera a la vivienda pudieran reconocerse mutuamente juntando los dos pedazos de tabla. La *tessera hospitalis* era “algo con lo cual se reconoce a un antiguo conocido” (Gadamer, 2009: 83-84).

No existe ninguna esencia común a los juegos del lenguaje —invalidando el esencialismo proposicional que había mantenido Wittgenstein desde su estudio en el *Tractatus lógico-philosophicus*—. No existe ninguna característica general del lenguaje, no hay lenguaje ideal en los lenguajes particulares. Si la lógica de Wittgenstein en *Investigaciones Filosóficas* es llevada al extremo, cualquier concepto horadado en el lenguaje se presenta con bordes difusos si no se encuentra acotado, definido a nivel práctico por una comunidad, si no se circunscribe a la norma. Desde la reivindicación de la imagen y del espacio del pensamiento que propone Durand, la palabra sólo es real por vivida en un “contexto expresivo”, lo semiológico obtiene valor en referencia a la estilística primera y, en un sentido más profundo y primigenio, al semantismo (Durand, 2005: 424), más polivalente y vago —a nivel de “paquetes de significados”— que aquella sustancia semiológica apegada más a la palabra que a la imagen. Estos “paquetes de significado”, de los que también habló Lévi-Strauss, son la materia prima con la que trabajaremos en este estudio. Esta pretensión de los “juegos del lenguaje”, esbozo sobre la filosofía del lenguaje y una exploración del sentido, sugiere que la esencia del juego encuentra significado en sus mecánicas, funciones, jerarquía y reglas de referencia y consenso —algunas nociones y justificaciones teóricas que más tarde adoptarán algunos ludólogos para estudiar el videojuego en el marco de los *game studies*—. Desde la psicología lacaniana, la inversión del signo lingüístico saussuriano (S/s) y la utilización de las operaciones sintácticas del lenguaje (analogía/metáfora y contigüidad/metonimia) para acercarse a un modelo de conceptualización del inconsciente —“el inconsciente se encuentra estructurado como un lenguaje”— reconocen la inasible complejidad en el universo decible más allá de las estructuras del lenguaje. Jacques Lacan reconoce esta complejidad en la adecuación de los lenguajes singulares que se desprende de su aforismo “no existe metalenguaje”—el lenguaje no puede decirse desde otro horizonte que no sea él mismo, por lo tanto nombrarlo desde el mismo lenguaje, desde sus reglas, es una reiteración inane puesto que es totalizante— y eleva

la resolución de esta validez también a la norma, a la propia regla consensuada (Lacan, 2008: 773), totalizando de alguna manera el enunciado de Kristeva sobre el estudio semiótico ruso de la poesía: “sería poético lo que no se ha convertido en ley” (Kristeva, 2001: 67), en referencia al mínimo índice de probabilidad que mantienen las construcciones poéticas en comparación con las estructuras más habituales del lenguaje.

Esta tentativa de plantear las preguntas adecuadas con respecto al lenguaje sitúa al juego en el origen, en la creación y profundización de conceptos de todo orden humano, en el propio uso del lenguaje. El lenguaje es cambio y movimiento según su uso, una forma de vida, pero efectivamente gobernada por unas reglas. Desde conceptos semióticos posestructuralistas —la muerte del escritor (Barthes, 2009), la deconstrucción del discurso (Derrida, 1989)— ya se intuye la dialéctica expresada con frecuencia como binomio simultáneo —diacronía autoral (reglas del juego)/sincronía subjetiva (movimiento genuino del jugador)— patente en los sistemas lúdicos, y más concretamente el binomio estatismo (*game*: estructura y arquitectura, procesos, entorno)/movimiento (*play*) tan central en los últimos estudios procedurales, y por ende una transposición, a su vez, del binomio output/input.

La semiótica como disciplina veterana en el estudio del sentido y su influencia en los estudios estructurales entre mito y lenguaje desarrollados por Lévi-Strauss y el concepto del arquetipo junguiano serán cruciales a la hora de un primer acercamiento a las constelaciones de sentido y semantismos apegados a las imágenes mitológicas. La problemática ontológica del lenguaje como reflejo del ser —y del propio ser como fundamento— se resuelve como una traducción estructural lúdica imperfecta de una verdad —esencia— que se muestra, en última instancia, intraducible pero que gracias al desvelamiento de una exégesis poética ordena el semantismo de las imágenes que la contienen y que estudiaremos en este trabajo. El símbolo, aquel átomo de la transposición y del sentido que se encuentra en el centro mismo del estudio del lenguaje, será imprescindible a la hora de acercarnos a una metodología basada en el

semantismo de la imagen mítica. El lenguaje intenta —y aún más en su máxima forma depurada, que es la poesía—, como bien ha expresado el antropólogo de la imagen, “transmutar sin cesar la letra en espíritu”, deteriorando irremediabilmente el semantismo de los símbolos (Durand, 2005: 424).

1.1.3. El juego como fenómeno cultural

El juego es un acto de movimiento, de creación de ficciones y dinámicas abstractas —y potencia en mayor o menor medida el elemento creativo/*poiético*— (Winnicott, 1997: 80). Ya en 1938, el historiador y antropólogo holandés Johan Huizinga publica *Homo ludens*, el primer estudio influyente sobre el juego de carácter cultural —y quizá el más destacado a la hora de determinar el punto de partida en la investigación de los *game studies*—. Para Huizinga el juego conlleva en esencia una serie de características que acotan su definición como fenómeno cultural:

El juego, es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma, va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la consciencia de ser de *otro modo* que en la vida corriente (Huizinga, 2007: 45-46).

Este sentimiento de “ser de otro modo” y abandonarse a la ficción abstrayéndose en el espacio mágico y a través de la mecánica articulada de las propias reglas es una característica que se desvela esencial en el juego, un elemento que se disuelve y de alguna manera ultraja gozosamente —a través de la máscara—la propia autoimagen, aquel movimiento torpe del que surge la unicidad y organicidad ante los espejos, del autoconocimiento y germen lacaniano del “yo” como un ser entero y diferenciado del otro. La asunción de la otredad —aunque esta otredad se encuentre poco matizada, la propia inmersión en el espacio extra-ordinario que sugiere el juego ya obliga al jugador a configurar una nueva actitud y a desarrollar un “estar en

el mundo” de manera manifiestamente diferenciada del “yo” cotidiano— supone una expansión de la propia identidad a través del “yo abstraído”, del “yo” inmerso en el juego. *Homo ludens* enlaza el concepto de competición o juego con la guerra, la poesía, las artes y la religión. Esta concepción lúdica del hombre llevando a nuevo término la dimensión generativa e imaginativa instrumental intuida en el *Homo faber* bergsoniano comprende esta inscripción de “otredad” fundamental también en la dimensión de la esfera sagrada, el ámbito místico-religioso. Durante los actos sacralizados en la mayoría de las tribus cada vez que la comunidad primitiva o arcaica atribuía propiedades sobrenaturales a sus miembros, estos adquirían el estatus activo de representación mágica, como en un *playing up the role* (2007: 40), una manera efectiva de “ser” de otro modo. El concepto de acto sagrado y juego se muestran aparentemente ligados en su origen. Todo juego es un “hacer como si”. La actividad lúdica —quizás también debido a su vinculación con celebraciones, ritos y fiestas—, forma parte de la esfera de lo extraordinario, de lo experimental, lo incierto y lo nuevo, de la ruptura con el ser mundano y su cotidianidad. Quizá por esta razón en la institucionalización del juego (*game*), de la consideración de este como un acto acotado y social, aún condensa cierta sugestión al misticismo, al “secreto” y a “la máscara” más cercano al subconsciente, a la noche mística y a la impronta que a los procesos racionales y de conceptualización formal. Esta espontaneidad gozosa —ya sea instituida de manera social a través de una estructura o como reverberación inane— pertenece a un “tiempo” y a un “espacio” determinado que se encuentra en el plano “extra-ordinario” (2007). Huizinga traslada el juego a un espacio *mágico*, esto es, a una nueva dimensión a la que el usuario accede tras un umbral que le transporta más allá de su mundo cotidiano. Para el filósofo inglés Walton (citado en J. Planells, 2015: 16), las manifestaciones ficcionales contemporáneas —videojuegos, cine, literatura— son representaciones de los antiguos juegos infantiles miméticos, la mayoría de juegos ficcionales de asunción de roles —las casitas, policía y ladrón—. Estas manifestaciones contemporáneas se sitúan herederas de

una primitiva esfera de creatividad ficcional ávida de conocimiento y experimentación, ávida de aquel entretenimiento a través de la observación y la mimesis que siempre ha vehiculado la curiosidad y el aprendizaje del ser humano. En cuanto a la concepción lúdica de Huizinga como “ocupación libre”, cabe preguntarse si en el caso de que el jugador fuera forzado de cualquier manera a participar en una actividad lúdica esta seguiría siendo considerada como “un juego” en sentido estricto. El juego no es exclusivo del ser humano —el comportamiento lúdico en los animales conlleva una función de aprendizaje y supervivencia—, pero Huizinga concede al juego humano un estrato superior dentro de la vida animal:

El juego, en cuanto a tal, traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física. Es una función llena de sentido. En el juego, entra “en juego” algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo (2007: 12).

Con respecto a esta aparente elevación esencial cabe preguntarse si esta “significación” apunta a un impulso cultural, un flujo reconducido de creatividad, estructuras y posibilidades en el sentido en que lo suponen la literatura, la pintura, la escultura y, en definitiva, todas las artes —en este sentido Huizinga no se encontraría alejado de planteamientos propios de Gadamer o Wittgenstein— o bien con esta “significación” Huizinga se refiere de manera más concreta a un acto simbólico de comunicación, a una instrumentalización más bien comunicativa, alejada de cierto cromatismo imaginativo que estimula las artes o bien a ambas realidades —cuestión que ya fue planteada por estudiosos del juego y el videojuego como Salen & Zimmerman (2004: 32)—.

Ambos planteamientos desechan cualquier maniqueísmo del juego como ejercicio inane y sitúan al juego en el centro de la vida cultural y generativa del hombre dotándolo de una importancia histórica —y antropológica— esencial en la civilización humana. Si atendemos a esta definición de Huizinga, pero sobre todo a su estudio completo de *Homo ludens*, identificamos que su concepción de juego no se observa una distinción específica entre *game*

y *play* como hemos señalado en el apartado anterior, sino que se refiere a una categoría global que desprecia esta distinción —nos inclinamos a pensar que, en su definición, Huizinga se decanta por el concepto de juego como *game* que él mismo reconoce como “juegos sociales” provistos de cierta estructura—, si bien su estudio es plenamente consciente de la diferencia:

Nos podemos limitar, en lo principal, a los juegos de índole social. Podemos designarlos, si queremos, como las formas superiores de juego. Son más fáciles de describir que los juegos primarios de los niños y de los animales jóvenes, porque por su estructura están más desarrollados y articulados, mientras que en la definición del juego primitivo tropezamos, casi inmediatamente, con la cualidad inderivable de lo lúdico, que, a nuestro entender, se resiste a todo análisis (2007: 20-21).

De igual modo, encontramos algunas limitaciones en su concepción lúdica: existen jugadores o agentes que pueden iniciar el juego única y exclusivamente para obtener algún beneficio ya sea material, de estatus social o económico —ello no inhabilita a priori su disfrute o placer en el juego—, lo que conllevaría una contradicción con la noción de juego como “acción que tiene su fin en sí misma”. Como una de las primeras investigaciones en conceder dimensión cultural al juego, Huizinga articula claves fundamentales al otorgar un sentido propio, complejo y diferenciado al juego —el estudio desde el ámbito cultural que estimula un imaginario, el círculo “mágico” y la manera de ser de “otro modo”—.

A partir de este primer impulso iniciado por el teórico holandés, se desarrollaron diversas perspectivas que estudiaban el concepto de juego y sus múltiples aplicaciones a otros campos. Surgió la Teoría de Juegos, con Von Neumann y Morgenstern (2007) como máximos exponentes y su libro *Theory of Games and Economic Behavior* de 1944, actualizada y mejorada por la teoría del equilibrio de Nash. Neumann y Morgenstern investigaban el juego como medio para comprender diversas dimensiones estratégicas de la economía de mercados y el comportamiento humano. Este acercamiento a las estrategias del juego como un estudio

en términos de potenciar la eficiencia y rentabilidad atraerían la atención de las potencias mundiales en el contexto de la Guerra Fría:

Un juego es simplemente la totalidad de normas que lo describen. Todas las formas en la que es usado son entendidas como jugar (...). Los movimientos son las ocasiones que tienen los jugadores de elegir entre varias alternativas bajo las normas del juego. (...). La alternativa específica que es elegida en un instante concreto por un jugador la definiremos como elección. (...). Finalmente, las normas no deben confundirse con las estrategias de los jugadores (...). Cada jugador elige sus estrategias - los principios generales que gobiernan sus elecciones (...) sin embargo las reglas son comandos absolutos. Si son infringidas, entonces el juego cesa⁶(2007: 49).

Esta definición, quizá excesivamente reduccionista y apegada a nociones instrumentalistas, articula una máxima que comparte todo juego, una obvia esencia en la experiencia lúdica: las reglas y las estructuras de juego son esenciales y determinantes para la existencia del propio juego en sí. Von Neumann y Morgenstern dejan a un lado las cualidades del juego a nivel social y cultural focalizándose en los aspectos estructurales y en las decisiones que se derivan de ellos. Si definimos el juego únicamente como el conjunto de normas o estructuras que los definen, nos encontramos con un problema, puesto que el ser humano sistematiza y codifica su realidad constantemente —ordena su cosmos frente al caos, lo impredecible y difuso— y se repliega ante unas normas, unos preceptos interiorizados de manera individual y social. Así, y en sentido último, todas las manifestaciones sociales, individuales y culturales tendrían carácter lúdico en una definición de juego contenida en la vida del hombre y cercana a la visión de Huizinga (2007), porque todas implican una decisión, un posicionamiento con respecto a unas reglas, preceptos o normas preestablecidas. Esta definición lúdica también contradice la posibilidad de la existencia de juegos —en este caso en la esfera del *play*— sin normas o reglas como tales formalmente preestablecidas o

⁶ Traducción del autor.

cuyas reglas se muestran difusas y más cercanas a una esfera de creación y movimiento que obedecen al impulso hipnótico, inane y desenfadado de la propia acción gratuita de juego (*play*). Pocas definiciones que pretendan acotar el caso del juego caen abiertamente en esta concepción de lo lúdico como fenómeno de gran dimensión⁷ que parece encontrarse ligado a cualquier forma cultural —y en ocasiones excede esta misma forma: los juegos en el reino animal, por ejemplo—. Ampliando el trabajo de Huizinga, el sociólogo francés Roger Caillois, ofrece aportaciones taxonómicas al estudio del juego en su investigación *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Desde dimensiones muy cercanas al análisis cultural que realiza Huizinga, Caillois define el juego como “una actividad que se presenta esencialmente libre (voluntaria), separada (en tiempo y espacio), incierta, improductiva, gobernada por reglas y creadora de sentidos” (Caillois, 1986: 37).

La definición lúdica de Caillois como actividad “incierta” parece anular toda concepción de juego que contravenga la noción lúdica contingente cuando, en efecto, esta noción de incertidumbre existe, aunque los resultados puedan presentarse predeterminados. A pesar de que siempre existe una tensión y un “vértigo” en la actividad lúdica, el resultado de un juego puede resultar a veces evidente —las partidas de prueba de un aprendiz contra un experto o maestro son escenarios donde se encuentran todos los elementos de la noción de juego descrita por Caillois, pero cuyo resultado parece prefijado y abocado —si no consensuado— a la simulación extrema, a la lógica del simulacro debido al brusco desequilibrio en las destrezas y habilidades (Salen & Zimmerman, 2004: 74)—. De igual modo, parece existir una

⁷En este sentido, el teórico Clark C. Abt ha defendido una visión abierta e inabarcable de juego, puesto que este entiende que, en el juego, dos o más “agentes que toman decisiones” buscan conseguir un objetivo y cuya definición ampliaría el juego a consideraciones sociales y políticas que estarían alejadas de un ámbito acotado de la definición de juego: “Por supuesto, muchas de las actividades de la vida real incluyen agentes que toman decisiones independientes buscando conseguir objetivos en algún contexto limitado (...). Situaciones políticas y sociales pueden verse como juegos. Cada elección es un juego. Y casi cualquier actividad de negocio es un juego. Las relaciones internacionales son un juego. Todo argumento personal es un juego. Si estas competiciones de política, guerra economía y relaciones interpersonales son jugadas con recursos de poder, habilidades, conocimiento o suerte, ellas siempre tienen la característica común de decisiones recíprocas sobre actores independientes con objetivos en conflicto, al menos parcialmente” (Abt, 1970: 7-9).

contradicción entre el término “improductivo” y que la actividad sea “ficticia”. Según Caillois, esta concepción “improductiva” hace referencia a la imposibilidad dentro del juego de “crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie” (1986: 37); y salvo desplazamiento de propiedades en el seno del círculo de los jugadores, porque “se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida” (1986: 37). Si consideramos que la actividad es de algún modo “ficticia”⁸ y delimitada por un tiempo y un espacio, quiere decir que existe una interacción y significación emocional y de sentido, un acercamiento en el plano imaginativo (Lacan, 2008) marcado simbólicamente por parte del jugador —más aún si esta actividad lúdica está asociada a los primitivos juegos infantiles o a los lances propios de los cachorros—. En otras palabras, Caillois valida la afirmación de Huizinga: “todo juego significa algo” (Huizinga, 2007: 12)—. Por tanto, podemos afirmar que a través del juego se tejen dinámicas y sinergias a menudo tuteladas de aprendizaje e identificación —descubrimiento— cuyas coordenadas se encontrarían lejos de no producir “elemento nuevo de ninguna especie”. Si tenemos en cuenta que el juego significa algo, el jugador no es el mismo jugador tras verse “transido”, atravesado por el juego. No estamos seguros, como pudiera llegar a sugerir Caillois en un principio, si el teórico francés con este “nuevo elemento de cualquier tipo” se refiere a cualquier elemento material; resulta difícil asumir esta afirmación, ya que Caillois hace mención específica al cambio de propiedad “material” con anterioridad en la misma definición. Lo que parece cierto es que estas dinámicas de juego pueden —y en algunos casos, deben— articularse a través de una esfera de creación y aprendizaje que difícilmente podríamos denominar como “improductivas” y que, más allá de esta significación interna o imaginativa, existen juegos que parecen evidenciar el cambio o actualización de relación y “situación” con respecto al comienzo de la partida —relaciones de superioridad (el

⁸La traducción en inglés de la obra de Caillois (*Man, Plays and Games*) a cargo de Meyer Barash contempla el término “ficción” como “make-believe”; según el Cambridge Dictionary el término puede ser entendido como “creer o imaginar cosas que parecen ser atractivas o emocionantes, pero que no son reales”. En español es frecuente su traducción como “fantasía”.

prestigio de un país en el panorama internacional en los modernos Juegos Olímpicos) honor o poder, luchas y juegos entre miembros de una comunidad arcaica para ostentar mayores privilegios o elevar la jerarquía social de sus miembros que también contienen marcado carácter lúdico—. Si Huizinga contribuyó a revalorizar una definición y acercamiento al juego a través de las manifestaciones espirituales y artísticas, Caillois acota el objeto, realiza una taxonomía lúdica básica y traza una sociología del juego, tomando como eje de referencia dos ánimos esenciales que se observan en la actividad lúdica manifestándose gradualmente en dos tipos de juegos: los juegos *ludus* (*games*) y los juegos *paidia* (*play*). Caillois define a los juegos *paidia* como un sustrato primigenio del juego institucionalizado:

Vocablo que incluye las manifestaciones espontáneas del instinto de juego (...) Interviene en toda exuberancia dichosa que manifiesta una agitación inmediata y desordenada, una recreación espontánea y relajada, naturalmente excesiva cuyo carácter improvisado y descompuesto sigue siendo la esencia, sino la única razón de ser (1986: 66).

Mientras que el término *ludus* se encuentra reservado a una acotación en reglas y estructuras de este ánimo desenfadado y caprichoso del placer del juego por el juego. Huizinga y Caillois suelen conformar la base teórica iniciática a la hora de abordar el juego, pero es obvio que se muestran muy amplias a la hora de comprender el juego como fenómeno más específico. Existen fenómenos que podríamos denominar culturalmente juegos y que no son “libres”, “improductivos” e “inciertos”. Estas primeras aproximaciones en la delimitación del juego, el trabajo de Huizinga y Caillois junto con algunas nociones teóricas de Wittgenstein, se muestran esenciales en el desarrollo y estudio del videojuego sentando las bases nucleares en las que se basaron una serie de académicos de la computación para crear una ciencia de estudio del videojuego: la Ludología. La concepción del juego y videojuego como sustrato cultural significativo —el estudio desde el ámbito cultural que estimula un imaginario, el círculo “mágico” y la manera de ser de “otro modo” será esencial en el acercamiento, la

comprensión y el análisis del objeto de estudio—. El videojuego es, sobre todo, un artefacto cultural pleno de sentido.

1.1.4. Juego, mito y arte

La teoría del arte tradicionalmente ha basculado entre el extremo objetivo, racional y referencial (*logos*) y el polo subjetivo, imaginativo e instintivo —inconsciente— (*mythos*) del proceso creativo artístico. Tras estudios sistemáticos (lógicos) y morales para intentar desgranar los procesos de la imaginación, quizá fuera Kant en su *Crítica a la razón pura* el primer teórico en postular la independencia e importancia antropológica específica del arte.

Hasta la mitad del siglo XVIII, el principio *ars simia naturae* —el arte es la imitación de la naturaleza— parece incuestionable en la teoría del arte, pero es a partir de la mitad de este siglo cuando emergen voces que señalan al arte como la elevación tensional de una emoción o pasión espiritual intuitiva —Rousseau, Goethe—, concepción del arte que se ha denominado como “arte característico” que alcanzará su mayor exaltación e impulso en el romanticismo lírico europeo. Este cambio de sentido expresaba cierta relativización que cuestionó por primera vez la validez y las fronteras del arte, una noción que se agudizó con la irrupción de las vanguardias europeas a principios del siglo XX: “Lo que el artista pretende hacer es expresar una determinada emoción. Expresarla y expresarla bien son la misma cosa (...). Cada manifestación, cada gesto de cada uno de nosotros es una obra de arte” (Collingwood citado en Cassirer, 2013: 212). La teoría del arte ha rastreado los orígenes de la imaginación y elaborado diferentes perspectivas a la hora de aproximarse a la creación artística desde principios del siglo XX. En este escenario, no resulta extraño que se identifiquen parejos los fenómenos de juego y arte debido a que ambos comparten una serie de características comunes: los dos despliegan al unísono una actividad imaginativa (espiritual) y material de

cierto goce que libera un proceso excitado de una nueva manera de estar en el mundo; pero, sobre todo, ambos representan un movimiento creativo particular del espíritu.

En este sentido amplio de “movimiento” como esencia vital del hombre, el teórico Hans-Georg Gadamer es quizá quien concede una mayor defensa de la esencia específica del objeto artístico a través del juego abandonando los supuestos subjetivistas de la conciencia estética kantiana. Gadamer cancela la importancia del sujeto y del objeto apuntando a la importancia de “la experiencia estética en sí” y de la comprensión de la verdad a través de la cosificación dialógica del arte. Gadamer concede un lugar esencial al juego desde las nociones hermenéuticas vinculadas a la creación en el arte, pero también en lo que respecta al juego como lenguaje y “forma de vida” —y en esto se acerca a los planteamientos de Wittgenstein y Heidegger que señalan al lenguaje como elemento esencial espacio-temporal en la vida humana—. El filósofo alemán aplica una defensa de la esencia particular del objeto estético en su estudio del juego como hilo conductor del arte frente a la conciencia estética y el subjetivismo de los jugadores. El jugador modula su “ser lúdico” —de nuevo, como un acaecimiento— con la esencia particular del juego, esta esencia no se articula —sólo— en la conciencia, el espíritu de los jugadores: “también hay juego incluso, sólo lo hay, verdaderamente, cuando ningún «ser para sí» de la subjetividad limita el horizonte temático y cuando no hay sujetos que se comporten lúdicamente” (Gadamer, 2005: 145). Así se llega a la conclusión de que el sujeto del juego no son los jugadores, sino el propio juego como estructura móvil, germinativa y vital: el jugador parece “jugado” por este movimiento primigenio del juego. Teniendo en cuenta que la actividad lúdica no es exclusiva del ser humano, sino que ésta se observa, aunque de manera matizada, en animales y en la naturaleza, ¿no constituye este acceso o elevación racional o intelectual lúdica la mediación biológica esencial y exclusiva para el hombre, aquel acceso que le otorga una peculiaridad o esencia más compleja que dota el juego humano de una diferenciada distinción o calidad tal y cómo

observó Schiller? Huizinga ya aborda esta cuestión de la tendencia a la disolución de las fronteras vitales en lo lúdico cuando apunta la eufemización primitiva entre “juego” y “vida”:

Los mismos salvajes no conocen distinción conceptual alguna entre ser y jugar, no tienen el menor concepto de identidad, de imagen o símbolo. Por eso se hace dudoso si el estado espiritual del salvaje en sus acciones sacrales no nos resultará más asequible atendiéndonos al término primario de «jugar». En nuestro concepto de juego se deshace también la distinción entre fe y simulación (Huizinga, 2007: 42).

En esta afirmación, prima la idea de juego sobre la conciencia del que lo juega y el concepto de vaivén y movimiento vital sobre la conciencia de los jugadores. El movimiento de juego aparece espontáneamente, como por sí mismo, validando los supuestos biológicos del *Homo ludens* huizinguiano, una empresa gozosa propia de la naturaleza que se realiza sin esfuerzo y se encuentra en la dimensión lúdica que promueve la propia existencia vital:

Lo que está vivo lleva en sí mismo el impulso del movimiento, es automovimiento. El juego aparece entonces como el automovimiento que no tiende a un final o a una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento, que indica, por así decirlo, un fenómeno de exceso, de la autorrepresentación del ser viviente. El juego aparece. El juego es, en definitiva, autorrepresentación del movimiento de juego (Gadamer, 2009: 67-68).

Si el juego es movimiento o automovimiento, una especie de vaivén vital, el juego muestra también las características del exceso, una repetición que conlleva como única finalidad la autorrepresentación, es decir la “celebración vital” —quizá por eso el juego se encuentre muy ligado, como ya hemos comentado, tradicionalmente en su origen y como plantean Huizinga y el propio Gadamer, a la fiesta, al mito y a lo extraordinario—. Como comenta Cassirer:

El lenguaje, el mito, el arte: todos ellos crean a partir de sí mismos un mundo propio de formas que no pueden comprenderse sino como expresiones de la actividad propia, de la “espontaneidad”

del espíritu. Pero esta actividad espontánea no se lleva a cabo en la forma de la libre reflexión, permaneciendo oculta de la misma. El espíritu crea una serie de formas lingüísticas, mitológicas y artísticas sin reconocerse a sí mismo en ellas como principio creador. Es así como cada una de estas series se convierten para el espíritu en un mundo “exterior” independiente. Aquí no es el caso de que el “yo” se refleje en las cosas, sino que el “yo”, en sus propios productos, se provee a sí mismo de una especie de “opuesto” que para él aparece de modo completa y puramente objetivo. Sólo en esta especie de “proyección” puede contemplarse a sí mismo. En este sentido, también las figuras divinas del mito significan únicamente las auto-revelaciones sucesivas de la conciencia mitológica. Ahí donde la conciencia todavía ligada completamente al instante y dominada exclusivamente por él, ahí dónde está meramente sometida y sucumbe a cualquier impulso y estímulo momentáneos, los dioses también están encerrados en este presente meramente sensible, en esta única dimensión del instante (Cassirer, 1998: 269).

De la participación en este movimiento vital se extrae que la obra de arte, como el propio juego del que emana, conlleva carácter de simultaneidad; esto es, de participación, de “estar presente” y de “asistir” de alguna manera tanto a la obra de arte como al juego y al mito. Esta participación otorga a la obra de arte/juego/mito plena presencia. Que una cosa presente simultaneidad quiere decir que se “cancela toda mediación” (Gadamer, 2005: 173) —es decir, se hace total— entre el jugador o el espectador y la obra de arte o el juego. Gadamer concede un ejemplo muy ilustrativo citando a Kierkegaard en un sentido teológico sobre la peculiar acepción de esta simultaneidad:

En Kierkegaard «simultáneo» no quiere decir «ser al mismo tiempo», sino que formula la tarea planteada al creyente de mediar lo que no es al mismo tiempo, el propio presente y la acción redentora de Cristo, de una manera tan completa que esta última se experimente a pesar de todo como algo actual (y no en la distancia de entonces), y que se la tome en serio como tal. A la inversa, la sincronía de la conciencia estética se basaba en el ocultamiento de la tarea que se plantea con esta simultaneidad (Gadamer, 2005: 173).

Esta mediación se cancela, se vuelve total y nos abandonamos a un hondo sentimiento de certeza y emoción, una experiencia cercana a la mística que acepta y actualiza una verdad esencial que cobra verdadero sentido en la vida del creyente y que lo hace también en la vida del espectador o del observador de arte. Siguiendo a Kant, Cassirer describe un espacio virtual cognitivo que se articula cuando nos encontramos ante una obra de arte de manera muy similar a esta experiencia gadameriana; un lugar más allá de los límites de la experiencia material e intelectual:

Cuando estamos absortos en la contemplación de la gran obra de arte no sentimos una separación entre el mundo subjetivo y el mundo objetivo; no vivimos en la realidad plena y habitual de las cosas físicas, ni tampoco vivimos, completamente, en la esfera individual (...) detectamos un nuevo reino, el de las formas plásticas, musicales y poéticas y estas formas poseen una auténtica universalidad (Cassirer, 2013: 217).

La aproximación de Cassirer a la obra de arte sostiene una visión muy cercana a Gadamer, que considera a esta como un todo subjetivo —la imaginación del artista— y objetivo —conlleva una capacidad de comunicación universal—. Cassirer, como Gadamer, desmitifica las consideraciones esencialistas sobre la obra de arte, lo que le acerca a posturas gadamerianas a favor de la independencia y unicidad de la obra de arte otorgando un gran valor a esta relación estética entre el espectador y la obra: “la obra de arte no presenta ningún temperamento; no podemos subsumirla bajo ningún concepto psicológico genérico tradicional [lo que iría en contra de la conciencia estética]” (2013: 42), además de coincidir con Gilbert Durand y Gadamer en la especificidad e importancia de la unidad estructural de la obra de arte y revalorizar el arte como intensificación de la realidad frente a la simplificación simbólica del lenguaje matemático o lingüístico.

En este acercamiento, Cassirer se percata demasiado pronto de esta relación entre el juego y el arte —debido a su carácter desinteresado y actividad no empírica— aduciendo que, en

efecto, abandonamos nuestras funciones y quehaceres prácticos para envolver nuestro mundo de una nueva forma, aunque establece una diferenciación esencial entre ambas actividades:

En el juego nos las habemos con imágenes simuladas, que pueden ser tan vivas e impresionantes que las tomemos por realidades. Definir el arte como una mera suma de tales imágenes simuladas representaría una concepción bien mezquina de su carácter y finalidad. Lo que denominamos “similitud estética” no es lo mismo que experimentamos en los juegos de ilusión. El juego nos presenta imágenes ilusorias mientras que el arte nos ofrece un nuevo género de verdad, no de cosas empíricas sino de puras formas (...), distinguimos tres tipos de imaginación, el poder inventivo, el poder personificador, el poder de producir puras formas sensibles. En el juego del niño encontramos los dos primeros poderes, pero no el tercero. El niño juega con cosas, el artista juega con formas, con líneas y figuras, con ritmos y melodías. En el niño que juega admiramos la facilidad y rapidez de la transformación; se llevan a cabo las tareas más grandes con los medios más pobres. Un trozo de madera puede ser un ser vivo. Sin embargo, esta transformación no significa más que la metamorfosis de los objetos mismos y no de objetos en formas. En el juego no hacemos más que reacomodar y reagrupar los materiales ofrecidos en la percepción sensible. El arte es constructivo y creador en un sentido diferente y más hondo (...) la genuina actividad artística nos caracteriza por un cambio semejante; la exigencia es mucho más grave. El artista disuelve la materia áspera de las cosas en el crisol de su imaginación y el resultado del proceso es el descubrimiento de un mundo nuevo de formas poéticas, musicales o prácticas [sic] (2013: 243-244).

Se extraen de las palabras de Cassirer que ambos fenómenos comparten procesos similares en algún punto, pero que aquellos que se llevan a cabo en el arte se fuerzan a un orden superior, además de compartir una finalidad más seria y grave: el desvelamiento y expresión de una verdad interior —aunque esta se lleve a cabo a través de unos mecanismos gozosos y sublimes de descubrimiento, mimesis y aprehensión de las emociones y las imágenes similares a los del juego—. Gracias a esta verdad interior o manifestación genuina del arte, descubrimos

que las formas de representación no son estáticas, sino que expresan diferentes maneras y perspectivas de abordar el mundo. Schiller consideraba al juego como una cualidad específicamente humana y lo identificó con el arte, puesto que identificaba a ambos fenómenos en el terreno de la sublimación e idealización. Schiller identificaba al juego del niño con un “profundo sentido”, aunque Cassirer matiza que este “sentido” no sea de la misma naturaleza que el expresado en el arte (2013: 245).

La concepción temporal entendida como cotidiana se cancela en esta relación gadameriana donde la obra opera en el sujeto y el sujeto se proyecta en la obra, donde el sujeto se pierde en sí mismo. Estos criterios se encuentran alejados de conceptos como “el gusto” por lo bello entendido como la concepción clásica de lo apolíneo y se acercan más a una certeza escénica, transformativa que impacta, sobrecoge y sedimenta a través de las estructuras dinámicas del juego. Muy significativa resultan las analogías entre la esencia de esta simultaneidad teológica, en la búsqueda de esta verdad a través del arte como la expresa Gadamer y la inmediatez que —para muchos mitólogos— expresa la propia esencia constitutiva del mito. Esta inmediatez a la hora de hacer presente con potente significado lo ausente como vivencia misma se acerca al término de “fundamento” que el mitólogo húngaro Karl Kerényi (2013) considera primordial en el estudio del mito como una verdad esencial del hombre, “el centro mismo” del ser humano en el sentido de que esta noción actualiza el pasado en participación y lo codifica en significado último, en vivencia que domina pasado, presente y futuro. La experiencia artística gadameriana se resuelve como cercana actualización —aunque se produzca efectivamente en otro contexto, el contexto del placer estético— a la mística que el propio mito fundamenta a través de su lenguaje polivalente; en el sentido de que ambas prácticas íntimas (y colectivas) vuelven al espectador hacia sí mismo a través de una simultaneidad con vocación de fundamento. En este sentido, tanto Gadamer (2005: 144) como Huizinga (2007: 25) apuntan cierta síntesis que se observa en la misma naturaleza del juego:

este es experimentado por los usuarios como una noción de verdad dentro del plano “mágico” que el propio juego despliega, pero sin que este se aleje nunca de la noción material y formal de realidad. Ambos teóricos apuntan al carácter sagrado de esta “seriedad lúdica” que acerca al juego hacia nociones místicas e interpretativas de gran trascendencia humana.

En esta “seriedad lúdica”, Gadamer considera una jerarquía que “conforma” la obra de arte y la vida del ser humano, pero ya realiza una diferenciación entre los juegos “que se realizan intencionalmente” —más cercano a lo que hemos llamado *games*— y los juegos “primitivos” —cercano a nuestra concepción de *play*—, sin reglas o intenciones precisas —o si estas se presentan, claramente son más difusas que en el caso de los “juegos intencionados” que los procesos que llevan a cabo los niños o los cachorros— ; y vincula los primeros con cierta seriedad propia de la adultez y con la cultura humana. Gadamer, al igual que Huizinga, apunta de nuevo hacia la lógica de un movimiento de simulacro escénico, de nuevo de un “como-si” en la esencia del juego:

“Hacer como si” parece particularmente posible en todo hacer que no sea un comportamiento impulsivo, sino que se refiera “intencionalmente” a algo. El “como-si” es una modificación tan universal que incluso el comportamiento lúdico de los animales parece a veces estar animado por una especie de aliento de libertad, especialmente cuando, a modo de juego, dan la apariencia de que atacan, asustan, muerden o cosas similares (...). También aquí parece, según todas las apariencias, se trata de la obediencia a las reglas del juego (Gadamer, 2011: 131).

Gadamer considera la vinculación entre cierta “racionalidad” y la obediencia a unas “reglas del juego”, la identidad de lo que se pretende repetir. Aunque hay que reconocer que sus aportaciones al juego a nivel antropológico y artístico —en sus planteamientos sobre la conformación y recepción de la obra de arte como un juego espiritual— se encuentran muy en sintonía con los planteamientos de Huizinga:

¿No es, siempre, entonces, una falsa apariencia separar juego y seriedad, consentir el juego sólo en ámbitos limitados, en zonas al margen de nuestra seriedad, en el tiempo libre que como vestigio, testimonia nuestra libertad perdida? En verdad, juego y seriedad, el movimiento vital de exceso y exaltación y la fuerza tensa de nuestra energía vital están entretreídos (2009: 136-137).

La representación, la repetición, la simultaneidad y la seriedad del juego gadameriano se organizan temáticamente debido a una representación diferente del propio vaivén enérgico del juego. Gadamer reutiliza la idea de juego como un sistema de reglas fijadas propia de Huizinga; es decir, el juego basado en estructuras de funcionamiento. Así, el juego sirve como la transformación o adecuación del trabajo desarrollado en el arte en estructuras —reglas fijadas— (Gadamer, 2005: 157-158); diferencia de la concepción lúdica de Derrida que lo usa como vehículo hacia la deconstrucción de textos y significados (Derrida, 1997). La obra de arte gadameriana comprendería una reconducción del vaivén vital del juego en el proceso de experimentación de la obra artística, acercando la solución a aquella problemática de Schiller planteada por Cassirer —esto es, la diferenciación entre juego y arte debido a la finalidad y profundidad específica de su naturaleza—. La “transformación” o “codificación” de este vaivén vital en una “construcción” es lo que le otorgaría al juego el carácter de “obra” permanente y no sólo su noción energética y dinámica natural: el juego mantiene su autonomía frente al creador y al espectador en tanto que obra estética reconocible y estos pasan a conformar, si acaso, una respiración acompasada dentro del mismo objeto estético: “Los actores (o poetas) ya no son, sino que sólo es lo que ellos representan” (2005: 156), máxima que confraterniza con la noción durandiana —sobre todo en lo referente al arte pictórico—: “el hombre es la obra, con su estilo y su mensaje” (Durand, 2013: 134). Esta reivindicación de la esencia del objeto estético a través de los procesos de acotación del juego es donde Gadamer identifica la búsqueda de “una verdad superior”, puesto que el mundo de la obra de arte es un mundo plenamente “transformado”, es decir, pleno de sentido en sí mismo

fuera de la realidad “no transformada”, superando aquella noción arcaica del arte mimético: “Lo que realmente se experimenta en una obra de arte, aquello hacia lo que uno se polariza en ella, es más bien en qué medida es verdadera, esto es hasta qué punto uno conoce y reconoce en ella algo” (Gadamer, 2005: 158). Este planteamiento de “significado pleno” de “cosmogonía artística condensada” del objeto artístico queda matizado, de nuevo muy cerca de las estructuras míticas, en la concepción artística de Gilbert Durand como *Schöpfung* —aquello que hace original y genuina a la obra, su unicidad esencial y material— y como *Gestaltung* —la facultad que hace traducible y reductible la obra a nivel objetivo—. Las dos nociones constitutivas de la obra se encuentran en plena tensión antagónica que de alguna manera Durand resuelve en un planteamiento cercano a la obra de arte gadameriana:

El conocimiento de la obra (...) debe negarse a elegir un sistema coherente de formalización explicativa o comprensiva (existencial). Esto es, el rechazo de un orden de estructuras infraestructurantes, preestablecidas respecto a la obra, pues es la obra la que crea y produce estructuras y formas armónicas, contrarias o conflictivas (Durand, 2013: 134).

Durand afirma que la única manera de acceso al conocimiento de la obra supone el estudio de la dinámica propia de estas tensiones estructurales, puesto que “sólo existe la obra a través de una red de estructuras heterogéneas, dispares y a veces antagónicas que sólo ella unifica con su unidad” (2013: 134). Gadamer es consciente —al igual que Durand— de que esta importancia que concede al objeto estético como esencia se debe a una correspondencia recíproca en la que debe ser entendido como un todo significativo, pero también como juego; es decir, el objeto artístico solo alcanza su “ser pleno” cada vez que es “jugado”. Esta modelización del juego en el arte cincela la repetición, las influencias artísticas y la mimesis para intentar expresar la esencia, el reconocimiento dialógico del espectador hacia él mismo.

La representación, la seriedad, la simultaneidad y la repetición del acto lúdico se encuentran en el mismo centro de la creación artística, de la búsqueda por el conocimiento en

el arte que reconduce el juego contenido en la vida del ser humano. La noción de juego como “objeto estético” gadameriano cancela tanto la subjetividad de la conciencia estética como la autoridad creativa del propio autor y en este sentido expresa toda la potencialidad del juego en el encuentro de ambos a través de una *participatio*, una simultaneidad; este encuentro, esta negociación que expresa el propio objeto a través de reglas y estética se potencia en la interactividad que se despliega en el videojuego: una arquitectura (autoría) predispuesta a la navegación que se desarrolla y desenvuelve en el encuentro con el jugador (*gameplay*).

El método hermenéutico y esta amplitud de miras a la hora de reivindicar una metodología basada en la exégesis aperturista cada vez más alejada de la tendencia formalista proclive a la estructura estática y a la matematización de la realidad en el análisis de las “ciencias del espíritu” se encuentran muy en sintonía con el estudio de las “ciencias del hombre” o ciencias antropológicas de segunda mitad del siglo XX, puesto que ambas disciplinas se ocupan de la problemática de la polivalencia del sentido, de la conciencia de “estar en el mundo” que constituye una de las características definitorias del ser humano. Estas “formas artísticas” que apunta Cassirer —visuales e imaginarias— se reconducirán a través del contagio creativo del mito y constituyen una noción fundamental en este trabajo. La apreciación de Huizinga sobre los primitivos y la ausencia de juego y símbolo en la mayoría de sus culturas se traduce en que los procesos creativos e imaginarios aparecen por sí solos cargados de un especial acento en determinadas áreas sociales y colectivas —gozoso en la manipulación y modelización de realidades—, más allá de la conciencia del propio juego tal y como lo conocemos. La condensación y concentración de la experiencia estética brindada por la obra de arte se encuentra muy presente en las excitaciones mitológicas que crean las imágenes que estudiaremos más adelante. Como expresa Huizinga, parece que el arte y el mito se encuentran tejidos a través de una tensión lúdica particular. Quizá estas tres dimensiones no se encuentran en el mismo terreno matizado de finalidades, actitudes y contexto, pero tanto el mito como el

juego y el arte comparten un proceso similar, una tonalidad trascendental y virtual cercana a la mística que transporta y revela al ser humano. La recepción de la gran obra de arte deviene inflamada por un impacto inicial intuitivo que incita una impresión inicial, esta es la parte más oscura y psicológica de la recepción estética, y la que se encuentra en el reverso psicológico o espiritual, “el alma oscura”. Tras este impacto, el receptor intenta descifrar una operación racional, otorgar un lugar intuido a esa pangea de “emociones, impresiones y afectos” que la obra arranca del intérprete con sus formas en el lenguaje lúdico en que ambos participan. La finalidad del proceso, aunque más sistemático, es pareja a la hora de acercarse al mito, lo que Karl Kerényi denominó: “fundamentar”, percibir “de dónde viene”, establecer un diálogo con el mundo a través de la obra de arte. Esta exploración mística que propone Kerényi, esta “comprensión” de la realidad mítica, no se encuentra en el ámbito teórico del empirismo —aunque este sea el único camino perceptivo para su dilucidación—, sino que más bien responde a un concepto de certeza esencial e intuitiva del espíritu humano que se resuelve para su aprehensión en constelaciones de imágenes y palabras de una especial densidad y significado; mientras que la naturaleza de la “comprensión” de la obra estética gadameriana no se encuentra exenta de los misterios del espíritu, la intuición y el contexto, pero aporta una categorización cartesiana y racional, la búsqueda de “un sentido” en la “fusión de horizontes” dialógica entre obra e intérprete. Lo que expresa el mito es “el sentido mismo”, no existe aquella mediación que intenta despejar la lógica hermenéutica. Puede observarse un refinamiento o depuración en la calidad y procesos conscientes de esta *participatio* gadameriana —que, en sentido último, se encuentra mediada— y que obviamente no muestra el quehacer mitológico. Sin embargo, se identifica en ambos fenómenos un movimiento de similares características o dirección, puesto que ambos miran hacia verdades —o esencias— profundas asumidas o intuitas y las actualizan en una actividad de “juego potencial”, de “auto-creación reiterante”. La obra de arte gadameriana no se encuentra en la esfera de la

transmisión o comunicación de sentido, sino que, como el mito y el juego, es un fenómeno que realmente “se vive” o “se transita”. Tanto en la creación del mito, y en su reactualización potencialmente efectiva que es el rito, como en esta relación estética, el movimiento del ser humano se traduce en una “búsqueda de algo relativo a sí mismo” y a sus prácticas en su entorno más próximo y en la obra de arte. Como sugieren Gadamer, Durand, Cassirer y el mismo Huizinga, tanto en el mito como en el arte, el individuo se ve envuelto en un movimiento que parece bañado por una específica capacidad imaginativa y manipulativa, aquel movimiento auto-representativo tan característico del vaivén arbitrario y gozoso de la vida humana.

La tendencia a la poetización interpretativa que proviene de esta corriente hermenéutica, de esta exégesis gadameriana en el sentido dialógico y la concepción antropológica arquetípica de la obra durandiana —es decir, la consideración de toda producción cultural del hombre como elemento válido para estudiar el mito— se presentan nucleares en la elección metodológica que pretende desarrollar este trabajo. “Para nuestra experiencia hermenéutica es incuestionable que la obra misma es la que despliega su plenitud de sentido al paso que se va transformando su comprensión. La comprensión no se agota en el autor ni consiste en revivirla” (Gadamer, 2009: 452).

1.1.5. Juego y psicoanálisis: la pulsión de juego

La regulación del placer-displacer que se desprende de la gestión en la pulsión⁹ del deseo interno que ya planteara Sigmund Freud en *Las pulsiones y sus destinos* (1993) —es decir, aquellos estímulos pulsionales que no provienen del mundo exterior sino del propio organismo (el interior del soma) y orientados a la consecución de una satisfacción ya sea sexual o de

⁹Considerando la vida anímica desde el punto de vista biológico, Freud ha llegado a definir la pulsión como “un concepto límite entre lo anímico y lo somático, como un representante psíquico de los estímulos procedentes del interior del cuerpo que arriban al alma y como una magnitud de la exigencia de trabajo impuesta a lo anímico a consecuencia de su conexión con lo somático” (1993: 251).

cualquier otro tipo—, existente en todo estado anímico y su relación con el *objeto* —por el cual o por medio del cual la pulsión puede alcanzar su satisfacción— se encuentra muy ligado al desarrollo del juego en general. Los procesos mentales que se desarrollan durante la actividad lúdica parecen estimular la creatividad, la ensoñación y la fantasía, límite fronterizo con el mundo de los sueños, el inconsciente y lo intangible, territorio eminente del psicoanálisis. Desde las diversas teorías analíticas reunidas por primera vez por S. Pfeifer y publicada en la revista *Imago* (Vol. IV), el psicoanálisis ha prestado cierto interés al mundo del juego vinculado sobre todo a las fases de formación del “yo”, la superación del complejo freudiano de Edipo y, en definitiva, al proceso de adaptación al mundo exterior de los infantes. Desde la teoría psicoanalítica, en la dimensión lúdica infantil, el niño imita —de nuevo referencia explícita a un “como-si”— las experiencias, aptitudes o aquello en la vida que le haya causado una gran impresión constituyendo así un mecanismo de descarga o regulación de esta energía efectuando, a través del juego, un dispositivo que transforma al niño en dueño de la situación, le permite dominar aquello que se imita. El niño transforma la pasividad del “objeto” (pasivo/mundo exterior) para inscribirse en tanto que “sujeto” (activo/dinámica de juego, mundo interior). A este impulso que caracteriza al infante en estos años, también responde la eventualidad imitativa vinculada a las tareas o responsabilidades que parecen o se resuelven como propias en el mundo adulto —jugar a ser policía, a las dinámicas domésticas, a médicos y enfermeras—. Con todo, Freud considera inútil la hipótesis de que existe verdaderamente un “instinto de imitación” como esencia o motivo del juego, ya que se encuentra motivado en el plano de este impulso de dominación.

En la misma línea, el psicólogo psicoanalista inglés de tercera generación D. W. Winnicott concibe el juego como una fase esencial de la conformación y madurez del niño que se articula por medio de la propia creación: “el juego es una experiencia siempre creadora, y una experiencia en el espacio-tiempo, una forma básica de vida. Su precariedad se debe a que

siempre se desarrolla en el límite teórico entre lo subjetivo y lo que se percibe de manera objetiva” (Winnicott, 1997: 75). Resulta obvio que esta “precariedad” y algunas consideraciones oníricas e ilusionantes apuntan a que este concepto de “juego” que maneja Winnicott se acerca más a nuestra noción de *play* colindante con la ensoñación y la fantasía, con cierta estimulación de la capacidad imaginativa que impulsa al niño a alcanzar el grado de auto-comprensión del mundo y de sí mismo. Winnicott coincide en la designación espacial-temporal lúdica e identifica al juego en un espacio que no se encuentra dentro de la mente del individuo (realidad psíquica interna) ni en el exterior (realidad objetiva). Al juego se debe acceder a través del relajamiento, compromete al cuerpo, ya que se encuentra usualmente ligado con la manipulación de objetos (juguetes, vestidos) y que ciertos tipos de intereses intensos que se dan en el propio juego se vinculan con algunos aspectos de la excitación corporal (ansiedad, movimiento, cambio); el juego es, “en esencia, satisfactorio, crea un estado de cierta ansiedad que puede definirse como placentero” (1997: 76-77). El psicólogo inglés conforma unas características del juego en tanto a la observación y al estudio empírico de comportamientos y conductas de infantes, esta visión freudiana del concepto de juego ingresa en la definición nebulosa y resbaladiza del término *play*.

El deseo y las pulsiones libidinales vinculadas al placer-displacer se desprenden de los estímulos ligados al “poder hacer” (placer) o a la “prohibición” —a la regla— (displacer, búsqueda de homeostasis); es decir, a la posibilidad real de adecuar el espacio exterior o el mundo externo a la subjetividad o mundo interno del individuo, posibilidad o tensión que, en última instancia, otorga sentido al mundo lúdico. Existe aquí una contradicción que se resuelve o se disuelve en el tiempo de la consciencia. El placer se identifica aquí con el poder-hacer en el sentido de satisfacción desatada por conseguir unos objetivos, pero como bien expresa el teórico lúdico Sutton Smith, “en ningún sitio excepto en el juego la introducción gratuita de obstáculos para conseguir un fin es considerada como una cosa decididamente

irracional, mientras que en los juegos parece ser una cosa absolutamente esencial” (1990: 38-39). El displacer consciente que en un primer momento impone la regla es, en esencia, la razón de ser del propio juego, y debido a ecuaciones de diverso tipo —dificultad, ruido, estructuras dinámicas— el impulso del placer queda subordinado a la regla porque existe —o debería existir— un supraestímulo de deseo de otra naturaleza que el primer impulso de placer (el que se da *insitu* en el juego) adoptada de manera consciente o inconsciente. De esta tensión en la pulsión entre placer-displacer equilibrada que han estudiado varios teóricos del juego y el videojuego —Csikszentmihalyi (2011), Olivier Pérez Latorre (2013) o Salen & Zimmerman (2004)—, dependerá el disfrute del propio juego. Dentro de esta problemática se encuentra un concepto íntimamente relacionado con el juego; el término “diversión”. Según Huizinga: “la diversión del juego, se resiste a todo análisis, a toda interpretación lógica. Como concepto, no puede ser reducido a ninguna otra categoría mental” (Huizinga, 2007: 3). En su *Teoría de la diversión para el diseño de juegos* Ralph Koster —*chief creative officer* de Sony Computer Entertainment— argumenta que la diversión no es más que “la sensación que experimenta nuestro cerebro sintiéndose bien”, para Koster la diversión primaria de un juego proviene desde la dominación o maestría del jugador de las destrezas necesarias para superar la actividad.

Como veremos más adelante, fundamentos propios de la psicología y de los procedimientos mentales que el usuario experimenta y la concepción del contrincante como un *Autre* (Otro) lacaniano en la experiencia del videojuego ya intuidos por José Luís Navarrete (2014) y desarrollados más tarde por Juan José Vargas (2016) serán centrales en la propuesta de un nuevo modelo ontológico del videojuego que surge hace escasos años en el seno de la Facultad de Comunicación de Sevilla: el Formativismo.

1.1.6. El umbral del juego: límites lúdicos y videolúdicos

Las fronteras del juego, cuando no son tangibles —y a veces aún con estas características—, suelen presentarse difusas y permeables. La delimitación de aquel espacio indefinido en el que se despliega el “juego” lleva aparejada una problemática frecuente en el estudio empírico, ya que los hechos observables —el “acompañamiento” en el juego y el proceso psicológico individual a través del cual se accede a la esfera del juego— a menudo difieren en la medida en que este es asimilado por los jugadores y tiene reflejo perceptible en el mundo tangible, “observable”. El juego pertenece a una dimensión extraordinaria, a un acceso psicológico e imaginativo inusual —acompañado de música y máscaras— y que se resuelve como umbral entre lo sagrado y lo profano.

1.1.6.1. La tercera zona de juego

Desde la psicología, el doctor D.W. Winnicott estudia la conducta infantil con respecto a la dependencia entre niño y madre en los primeros meses de vida e identifica el juego como perteneciente a un espacio existente, una “zona intermedia” entre la “realidad interna” —la realidad subjetiva, psíquica, la zona de confort del niño— y la “realidad externa” —aquella colectiva, compartida y consensuada que Winnicott designa con cautela como “realidad objetiva” o del “objeto”—. Para Winnicott el “juego” no se encuentra “dentro” del individuo, ni en el estado de cosas “objetivas” y “observables”, sino en un tercer plano dimensional que contrasta y parece que obtiene cualidades de ambas zonas.

Este tercer plano inexistente en la realidad consensuada y en la psique del individuo, pertenece a la dimensión de las *experiencias culturales* (juego). Winnicott identifica a esta experiencia lúdica como el plano donde entran en el juego las experiencias personales. Esta tercera zona es el espacio potencialmente creativo en el que se desarrolla la experiencia de frustración, asimilación, maduración y aprendizaje del individuo, la zona a la que el individuo

se aclimata y que Winnicott identifica como el espacio psicológico relativo que establecen el niño (sujeto) y su madre (objeto). Para el psicólogo inglés, desde los cuatro a los seis meses hasta los ocho a doce meses, el niño equilibrado —aquel que debe presentar una transición sana hacia la frustración y el desapego— debe experimentar gradualmente y “de manera prolongada la pauta de los fenómenos transicionales” (Winnicott, 1997: 21). Cuando el niño toma el pecho de su madre para satisfacer su tensión instintiva, llega a identificar al pecho (objeto) como perteneciente a sí mismo —aún no presenta la capacidad de creación y abstracción y auto-identificación del *no-yo* lacaniano que lleva a la asunción de la “realidad objetiva” o “colectiva”, no contempla la capacidad creadora por la que él mismo comienza a originar los objetos desde su psique o “realidad interna”—.

Es a través de los fenómenos transicionales, de los “objetos transicionales” que el niño comienza a experimentar y crear el mundo e identificarse con su *yo* con respecto al objeto. El niño adopta así un objeto físico, su primera posesión del *no-yo*, que conlleva una gran carga simbólica y que comporta una función esencial a la hora de estimular la creación y asimilación de las facultades creativas, ideáticas, imaginativas y aperceptivas en la creación esencial de su primer objeto originado. Este proceso se lleva a cabo a través de una “confianza” que el niño deposita en la madre (objeto) que abre el espacio de juego —movimiento, percepción espacio temporal— y que debe ser objeto de negociación inferida, ya que la “frustración” conlleva un límite temporal. Este tipo de experiencias presuponen una gran variabilidad en la extensión y calidad de esta tercera zona, dependiendo del individuo y sus condicionantes ambientales y contextuales, aunque ello no invalide la propuesta inicial de Winnicott como una aportación valiosa para ubicar el espectro del juego en un lugar simbólico entre psique y realidad.

1.1.6.2. El círculo mágico

Cerca de esta percepción del espacio de juego situado entre realidad y mundo “figurado”, mental —o simbólico— se encuentra la noción de “círculo mágico” huizinguiano. Desde la

antropología cultural, el antropólogo holandés identifica un espacio lúdico específico que determina los estudios posteriores del juego. El sustrato lúdico se da libremente en un espacio y en un tiempo determinado, a este espacio material y platónico donde se llevan a cabo estas ficciones y dinámicas propias del juego Huizinga lo denomina círculo mágico:

Todo juego se mueve y tiene su ser dentro de un campo de juego marcado de antemano de manera material o ideal, deliberadamente o como cuestión de rutina... La arena, la mesa de cartas, el círculo mágico, el templo, el escenario, la pantalla, el campo de tenis, la corte de justicia, etc., son todos en forma y función campos de juego, esto es, lugares prohibidos, aislados, cercados, permitidos, dentro de los cuales reglas especiales prevalecen. Todos son mundos temporales dentro del mundo ordinario dedicados a la representación de un acto aparte (Huizinga, 2007: 10).

Huizinga utiliza el concepto de “círculo mágico” a la hora de ubicar el juego en un espacio y un tiempo determinados. En un círculo no hay aristas, no existe ningún elemento dentro de este círculo que se encuentre exento de significado y es símbolo de lo infinito y continuo, de lo difuso y eterno, un espacio pleno de sentido, extra-ordinario y apartado del mundo real o cotidiano: un espacio “finito con infinitas posibilidades” (Salen & Zimmerman, 2004: 95). Pero la manera en la que se accede a este “círculo” y la actitud que el individuo debe comportar también es esencial. Mia Consalvo se muestra escéptica con respecto a la existencia de los límites o fronteras de este espacio mágico —en cualquier caso, no considera útil para el análisis lúdico la afirmación de estos límites— y apunta hacia otras fronteras que enmarcan el juego y se alejan de la metáfora espacial huizinguiana: las reglas, puesto que “las reglas es lo que distinguen unos juegos de otros, también como de la vida real¹⁰” (Consalvo, 2007: 7). Es cierto que las reglas determinan una actitud ante el juego y designan los diferentes aspectos concretos de los distintos juegos; sin embargo, un juego —como ya hemos apuntado más arriba— no sólo se define por sus reglas, sino por el puro movimiento y las dinámicas que

¹⁰ Traducción del autor.

revelan los actantes, y para que exista movimiento debe existir una dinámica de la sustancia, de la imagen y del espacio. Delimitar esta frontera parece una necesidad visual y espacial imaginativa que se disuelve en el símbolo. El círculo mágico no designa un espacio físico en todo caso, sino un estado mental y una predisposición que marca de manera determinante el juego y el mito, como afirma Arsenault: “la figura del círculo debe hacernos pensar sobre un proceso en curso más que sobre un espacio cerrado¹¹” (Arsenault, 2009: 113), un proceso dinámico que se desarrolla en el plano imaginativo y este se da a través de un espacio mutable y platónico confrontado con el mundo real. Esta es la razón por la cual Crook declara que “para describir minuciosamente a los juegos, necesitamos un modelo psicológico del jugador” (Crook, 2007). Es esta capacidad imaginativa y potencialmente generativa la que posibilita la validez del enunciado: “algo realmente mágico ocurre cuando se inicia un juego” (Salen & Zimmerman, 2004: 95). Desde su utilidad y su feedback con el mundo real se extrae que el círculo mágico consiste en un lugar de experimentación de la realidad, un espacio donde articular diferentes posibilidades y evaluar sus resultados de manera segura (Bogost, 2006: 134).

1.1.6.3. Los límites del círculo mágico: el protocírculo mágico

Los límites ayudan a separar el juego de la vida. Ellos tienen una función crítica en el mantenimiento de la ficción del juego, así los aspectos de la realidad con los cuales no hemos escogido jugar pueden quedar con seguridad a un lado (DeKoven, 1978: 38).

Como bien expresa Brian Sutton-Smith en *Grasshopper: Games, Life, and Utopía*, el problema principal del círculo mágico es identificar cuáles son los códigos que gobiernan estas entradas y salidas del juego. Smith acuña el concepto de *actitud ilusoria*: “en ningún sitio excepto en el juego la introducción gratuita de obstáculos para conseguir un fin es

¹¹ Traducción del autor.

considerada como una cosa decididamente irracional, mientras que en los juegos parece ser una cosa absolutamente esencial” (Smith, 1990: 38-39). La actitud ilusoria permite a los jugadores “adoptar reglas que requieren que uno emplee peores medios que mejores medios para alcanzar un objetivo¹²” (1990: 38-39). Huizinga se preocupa por cuánto de esta sustancia lúdica permanece cuando la propia actividad cesa, de su lectura se extrae que este proceso lúdico se encuentra en otro plano de realidad que el mundo real, que existe una división —difusa o nítida—.

Como plantea Sutton-Smith, los límites del juego son esenciales a la hora de definir la actividad lúdica. Ciertamente los límites del juego pueden resultar difusos y permeables en muchos casos —sobre todo en los casos del juego entendido como *play*—. Coincidimos con el teórico Ian Bogost en su concepción del círculo mágico como un canal de doble flujo entre el mundo real y el espacio de juego, rechazando la concepción del espacio lúdico como un concepto puramente aislado del mundo real, definido y compacto en su acceso. Si efectivamente existe este feedback del mundo cotidiano al espacio lúdico y viceversa, Bogost mantiene que este flujo conlleva residuos en ambas direcciones y por tanto que existe una “brecha en el círculo mágico a través de la cual los jugadores llevan subjetividad dentro y fuera del espacio de juego” (Bogost, 2006: 45). Este residuo en ambos sentidos es el principal causante de la *simulation fever* —que Bogost define como “una nerviosa incomodidad causada por la representación uni-operacional de un segmento del mundo real y la subjetividad del individuo entendiendo esa representación¹³” (2006: 136). Cuestionar la expansión, la comprensión y los límites físicos del círculo mágico es teorizar también sobre su relativización. Y si hablamos de su relativización, ¿podemos determinar que los límites del juego se encuentran reservados únicamente a los propios jugadores que operan directamente en el juego dentro del círculo mágico?:

¹² Esta cita y la anterior son traducciones propias del autor.

¹³ Las dos citas de Bogost son traducción del autor.

Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente “le acompaña”, eso no es otra cosa que la *participatio*, la participación interior en ese movimiento que se repite. Esto resulta mucho más evidente en formas de juego más desarrolladas: basta con mirar alguna vez, por ejemplo, al público de un partido de tenis por televisión. Es una pura contorsión de cuellos. Nadie puede evitar ese “jugar-con”. Me parece, por tanto, otro momento importante el hecho de que el juego sea un hacer comunicativo también en el sentido de que no conoce propiamente la distancia entre el que juega y el que mira el juego. El espectador es, claramente, algo más que un mero observador que contempla lo que ocurre ante él; en tanto que participa en el juego, es parte de él (Gadamer, 2009: 69).

Es cierto que los espectadores vinculados al juego que “acompañan” la actividad lúdica como asume Gadamer reconocen las reglas y pueden “participar” en el sentido emocional acentuado por el interés y sentimientos de empatía o pertenencia —esto se observa de manera acentuada en el caso de los deportes de éxito masivo: fútbol, baloncesto—, pero, aunque existen muchos tipos de juego y gran variedad de situaciones de feedback lúdico, se observan una serie de matices que pueden hacer de esta afirmación de Gadamer aventurada con respecto a aquellos que “acompañan” a los jugadores. A la hora de establecer el círculo mágico, los espectadores o “acompañantes” aunque se vean envueltos en la esfera lúdica por atracción o magnetismo no participan activamente en el juego de la ficción lúdica; es decir, no ejercen una “fuerza” o “energía” en cambiar o participar de manera extranoemática (en el sentido fáctico, dentro de las normas de juego) en la actualización del estado de elementos que presenta el juego —o esta energía ciertamente no es comparable en calidad, concreción o contundencia a la ejercida por el jugador/participante—. Así pues, el espectador/acompañante —que no es otro que aquel que se implica en el juego sin jugar de hecho— se situaría en algún lugar intermedio: acepta las condiciones y las reglas de juego como suyas, pero no participa activamente, se encuentra dentro de la ficción lúdica como agente pasivo. El acompañante integra el círculo mágico, pero sin posibilidad de modificación real del *estado de juego* dentro

de las normas que aquel propone. Este agente se encontraría en lo que, a falta de un nombre mejor, hemos denominado *protocírculo mágico*, donde sus posibilidades de influencia en el juego se encontrarían determinadas por las limitaciones contextuales —sociales, ficcionales, topográficas—. Este espacio de colaboración y de una *protoparticipatio* cobra un nuevo sentido de versatilidad y una nueva dimensión con la revolución y la inmediatez de internet en el caso del juego y muy concretamente del videojuego. En la última década, la cultura visual unida a la interacción y la inmediatez en el co-juego acentúan la tendencia hacia la interacción y la co-participación. En la última década han surgido nuevas formas de habitar y reformular el protocírculo mágico y de acompañar e interactuar en la distancia a través de diferentes canales que propician feedback lúdico. Las partidas retransmitidas on-line por *streaming*, los llamados *walkthrough*, el espectacular crecimiento de los *e-sports*¹⁴, los chats que se desprenden de cada partida y el feedback propiciado por el fenómeno *youtuber* o *booktuber* demuestran que existen nuevas formas de co-jugar, aconsejar, acompañar e incidir en el juego sin articular las dinámicas que se encuentran inmersas en la estructura lúdica, esto es, sin participar activamente en las reglas del propio juego.

Volviendo al círculo mágico en el caso del videojuego, este se ve extrapolado hacia todo el espacio virtual dispuesto por los diseñadores y a la propia experiencia de juego que el usuario invierte en el videojuego (*gameplay*). El círculo mágico videolúdico se encuentra delimitado por la tecnología virtual, mediado por la traducción de algoritmos a un mundo representacional o abstracto en la pantalla, o bien —cada vez más, apuntando a la disolución de las fronteras de traducción digital en la pantalla— a las gafas de realidad virtual.

¹⁴Los *e-sports* comprenden torneos y competiciones de videojuegos seguidos masivamente a través de la red o en gigantescos estadios donde miles de personas comparten la emoción de las partidas de videojuegos de éxito retransmitidas por *streaming* y en grandes pantallas. Se consideran en pleno auge en Asia, pero están comenzando su consolidación también en el viejo continente. Según un estudio de Paypal y SuperData realizado en 2016, existen ingresos por valor de 236 millones de euros y más de 23 millones de aficionados en Europa, con proyecciones de cifras que crecerán hasta un 14% en los próximos dos años. La República Popular China anunció la construcción en 2014 del primer estadio dedicado exclusivamente a la celebración de los deportes electrónicos con capacidad para 15.000 personas en la isla de Hengquin (Macao).

Dentro del espacio de juego del círculo mágico siempre existe una referencia o representación al mundo ordinario. En este sentido, los teóricos del juego Salem y Zimmerman en su investigación *Rules of Play* mantienen una postura muy flexible con respecto al concepto de juego y sus límites. Los teóricos del juego plantean que los juegos pueden existir como sistemas cerrados —aquellos que no mantienen relación o intercambio de información con el entorno, el mundo exterior— o sistemas abiertos —aquellos que comparten energía e información con el resto del mundo ordinario— (Salen & Zimmerman, 2004: 97).

Salen y Zimmerman plantean los límites de los juegos con respecto a cómo estos sean entendidos, si son concebidos como “reglas” (sistemas cerrados), como “juegos” (*play*) (pueden considerarse cerrados y abiertos) o como “cultura” (sistemas extremadamente abiertos) y defienden que un juego puede ser un sistema abierto y cerrado al mismo tiempo dependiendo del enfoque sin caer en una contradicción (2004: 96-97). Si tomamos este modelo dúctil que presentan estos teóricos para establecer los límites del círculo mágico, podemos afirmar que el videojuego entendido como sistema descansaría en sus reglas, con cada una de sus características formales, incluso antes de que ningún usuario tocara el pad o juegue desde el inicio. Ya existe una estructura dominada por una serie de procesos llevados a la expresión por la programación. Es un marco de sentido formal; a nivel fáctico, dentro de este marco, las reglas y toda la dimensión estructural y arquitectural que nos presentan los programadores. Las mecánicas de juego posibilitarían al videojuego como un sistema cerrado, puesto que se encuentran en el plano de lo ya construido, constituido previamente para la experiencia.

El videojuego concebido culturalmente se representa como un sistema o círculo abierto imposible de entender sin un contexto sociocultural, sin ese movimiento y energía, pero también desde una estética que otorga sentido al ser humano, la *participatio* gadameriana

desde la concepción de una cultura, en la que toda producción del hombre contribuye a la creación del videojuego y que Gilbert Durand (2005, 2013) reconducía hacia la antropología mitocrítica, un entramado que cobra sentido cuando el individuo se siente parte de él, comprende sus reglas o al menos siente curiosidad ante lo que acontece en el entorno lúdico y lo comparte con los demás individuos y con su entorno. El videojuego es un sistema tanto cerrado como abierto. Podemos despreciar cualquier aspecto de la jugabilidad en favor de otras dimensiones inherentes al juego; aunque, de nuevo, esta clasificación o taxonomía se nos antoja retórica y no muy útil a la hora de estudiar los límites difusos del juego.

Recientemente, desde nociones integradoras se alzan voces que reclaman una emancipación de esta estructura metaestable del círculo mágico para estudiar el videojuego, tomando posturas que alegorizan el dinamismo presupuesto al círculo en estructuras simbólicas que acompañan la dimensión estética, narrativa, lúdica y estética del espacio videolúdico. Basándose en el círculo heurístico de Perron que presupone al juego como un “motor de desencadenamiento de acción y pensamiento¹⁵” (Arsenault, 2009: 115), Arsenault propone la imagen de la integración de una triple espiral —espiral heurística, espiral de *gameplay*, espiral de narrativa— para desarrollar la idea de dinamismo y círculo mágico a la hora de estudiar el videojuego. Sin embargo, aunque de voluntad específica, esta imagen dinámica de triple espiral se presenta como un modelo de estudio general de los procesos y estados que presenta el jugador en su contacto con el juego —y un esfuerzo por acompañar a toda costa los tres ámbitos (narrativa, *gameplay* y sentido)—, una perspectiva más cercana a los patrones generales que experimenta el usuario en su relación con el videojuego que a un marco de análisis flexible, dúctil y específico para analizar y estudiar las características del propio juego en sí mismo. Aun así, el esfuerzo en re-situar un modelo del entendimiento del videojuego centrado en el proceso que experimenta el usuario y el nivel de progresión

¹⁵ Traducción del autor.

representado por una espiral ascendente parece una imagen válida para intuir las dinámicas de aprendizaje que se llevan a cabo cuando se juega, aunque se caiga en una generalización.

1.1.6.4. La actitud Ilusoria en el jugador

Salen & Zimmerman trazaron una tipología del jugador en base a su actitud y competencias que establecían con la estructura de juego, las reglas y el acto lúdico; es decir, conforme a su actitud ilusoria a la hora de inscribirse como sujeto en el juego. Ambos teóricos del juego hablan de Estrategias Degeneradas como “una manera de jugar a un juego que toma ventaja de la debilidad en el diseño de juego, así que la estrategia de juego garantiza el éxito¹⁶” (2004: 273).

	Grado de actitud ilusoria	Relación con las reglas	Interés en la victoria
Jugador Estándar	Posee actitud ilusoria	Reconoce las reglas de juego	Típico Interés en ganar
Jugador Dedicado	Extra-celosa actitud ilusoria	Especial interés en dominar las reglas	Interés intenso en ganar
Jugador Antideportivo	A veces recuerda al jugador Dedicado, otras al tramposo	Adherencia a las reglas operacionales, pero viola las reglas implícitas	Interés intenso en ganar
Tramposo	Pretende poseer actitud ilusoria	Viola las reglas operacionales en secreto	Interés intenso en ganar
Arruina-juegos	Ninguna pretensión	Sin interés en	Sin interés en ganar

¹⁶ Traducción del autor.

	sobre la falta de actitud ilusoria	adherirse a las reglas	
--	---------------------------------------	------------------------	--

Ciertamente los límites para cartografiar a estos tipos de jugadores se muestran muy permeables. En el caso del videojuego, los tipos de jugador suelen fluctuar en cada ciclo de juego, o incluso dentro de una misma partida. La mayoría de juegos proponen retos rejugables o dinámicas de progresión donde dominar ciertas mecánicas para conseguir nuevos premios o propiciar el dominio en las destrezas de una mecánica de juego en particular —*beat and ups*: *TEKKEN* (Namco, 1995), *Street Fighters II* (Capcom, 1992), por nombrar algunas sagas que han sacudido a la industria—. Por ejemplo, los juegos cercanos a la concepción *ludus* de Frasca, suelen presentar un recorrido fijo y cerrado, un avance predefinido en cuestión de pantallas o niveles; por esta razón es frecuente que incluyan *bonuses*, *Easter eggs*, sorpresas añadidas o premios en su revisita. El diseño de juego de la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2009) se encuentra enfocado hacia el Jugador Estándar durante el primer recorrido de la aventura, ya que el jugador se centra en la narrativa y en su manera de afrontar los retos que las reglas, la dificultad y el diseño de juego propone, mientras que la revisita del juego marcada por la opción de un aumento en la dificultad y la búsqueda de pequeños tesoros escondidos evidencia que se encuentra enfocada hacia un Jugador Dedicado.

Al jugador Antideportivo se le presupone una noción negativa, una manera de actuar que subvierte la esencia del juego. Este tipo de jugador sigue las reglas del juego, pero, de alguna manera, viola su espíritu: pretende ganar a toda costa, incluso a costa de la propia diversión del juego —alguien que utiliza siempre un combo devastador en un *beat and up*, o se esconde en un lugar sin flancos en juegos *shooters* en primera persona—. La utilización de guías o la revelación de secretos se encuentra más en sintonía con el Jugador Antideportivo que con el propio Jugador Tramposo, puesto que la utilización de estos manuales conlleva una importante

pérdida de la diversión en el juego e incrementan exponencialmente las posibilidades de acabar con un éxito total o relativo la experiencia lúdica. Cabe preguntarse si los jugadores que utilizan trucos de códigos que modifican las reglas de juego y conllevan consecuencias trascendentales en el mecanismo y uso de la *gameplay* —como pueden ser modificar o subvertir aspectos fundamentales de la jugabilidad: traspasar paredes, no recibir daño, percibir premios adicionales en las mecánicas de juego— pueden ser considerados como jugadores tramposos, puesto que los trucos aunque muchas veces son revelados por los propios desarrolladores como un *bonus track* o deferencia hacia la comunidad —esta práctica se mostraba común sobre todo a principios de los años noventa, cuando Internet no había alcanzado su culmen doméstico y los usuarios recurrían a las revistas oficiales de trucos— es cierto que subvierten, en muchas ocasiones, formalmente las reglas del juego. El Arruina-juegos “más que otro tipo de jugador, demuestra la fragilidad del círculo mágico (...) es el representante del mundo exterior en el juego (...) hace imposible el juego¹⁷” (2004: 275). El Arruina-juegos representa a la figura del usuario que reniega de inscribirse a sí mismo en el juego, los agentes que desvelan y desmantelan la experiencia de juego, ponen en evidencia la relación del videojuego o el juego con el mundo exterior, aquellos que convierten el juego en inviable y no presentan actitud ilusoria: no creen en el círculo mágico y subrayan esta falta de fe en el círculo mágico.

En cualquier caso, esta permeabilidad limítrofe entre el mundo del juego y el mundo ordinario supone un desfase o inadecuación de los dos ámbitos. Lo que parece cierto es que existe un canal de comunicación —psicológico, semiótico— entre el círculo mágico y el mundo ordinario. La clasificación de jugadores llevada a cabo por Salen y Zimmerman demuestran que existen efectivamente diferentes maneras de enfrentarse al juego y que el resultado del juego se encuentra determinado por ellas. Para que se despliegue la experiencia

¹⁷ Traducción del autor.

de juego de manera plena, los jugadores deben asumir una postura o perspectiva concreta, una “actitud” particular ante el juego —actitud ilusoria— que posibilite la seriedad y salvaguarde, de alguna manera, el flujo del canal cuyo residuo mnémico enriquece en ambos sentidos.

1.1.7. Juego y nuevas tecnologías: el estudio del videojuego

En los años ochenta, el estudio del propio juego, determinado por la aparición y el desarrollo del videojuego, se diversifica y emergen nuevas investigaciones interesadas en la problemática del juego. En 1982 Chris Crawford escribe *The Art of Computer Game Design*, el primer libro riguroso dedicado explícitamente a la teoría y el diseño del videojuego donde se reconoce la concepción del videojuego como “una forma de arte nueva, y de momento poco desarrollada con grandes posibilidades para los diseñadores y los usuarios¹⁸” (Crawford, 1997). Crawford se preguntaba cuáles eran las características definitorias de los videojuegos, qué eran los incipientes juegos de ordenador y por qué razón el usuario se sentía atraído por esta nueva forma de juego.

A partir de los impulsos sobre todo de Huizinga y Caillois se han desarrollado diferentes definiciones y planteamientos que han abonado el terreno del estudio sobre el juego y con ello han contribuido a menudo de manera paralela y específica al estudio del videojuego. Sin embargo, la mayoría de investigaciones que han nutrido el estudio del videojuego en la década de los ochenta provienen del campo de la psicología y han focalizado el análisis en los efectos y usos sociales de los videojuegos. *Mind at Play: The Psychology of Video Games*, de Geoffrey R. Loftus y Elizabeth F. Loftus (1983), examinaba las motivaciones psicológicas de los jugadores, y cómo se relacionan los juegos con el sistema cognitivo (atención, percepción, memoria a corto y a largo plazo y expectativa), la actuación motriz y las habilidades de resolución de conflictos. El libro de Loftus junto con *Mind and Media: The Effects of*

¹⁸ Traducción del autor.

Television, Computers and Video Games (1984) de Patricia Marks Greenfield han supuesto la base de muchos estudios psicológicos sobre el videojuego como medio de incidencia social — resolviendo con frecuencia conclusiones negativas sobre la relación directa entre jugar a videojuegos y síntomas de adicción y violencia— que proliferaron durante la década de los ochenta.

Pero también se han llevado a cabo estudios basados en el puro juego desde los ochenta y noventa que han seguido en paralelo a los primeros libros y manuales emergentes específicos sobre videojuegos. En relación al conflicto *game* y *play* en la definición del juego y de manera más instrumentalista, las aportaciones de David Parlett, investigador norteamericano experto en los juegos de mesa, distinguen entre juegos “informales” —aquellos que están meramente no “dirigidos” en su juego, como las ficciones propias de los juegos infantiles; es decir, los que se acercan al acto de jugar (*play*)— y los juegos “formales”, cuya definición es más compleja e interesante:

Un juego formal conlleva una doble estructura basada en fines y medios:

Fines: es una disputa para conseguir un objetivo (...). Sólo uno de los contendientes, sean individuales o por equipos, puede conseguirlo, ya que consiguiéndolo acaba el juego. Conseguir el objetivo es acabar significar ganar. Por lo tanto, un juego formal, por definición, tiene un ganador; y ganar es el “final” para el juego en los dos sentidos de la palabra, como terminación y como objeto. Medios: tiene un acordado set de equipamiento y de reglas procedurales por las cuales el equipo es manipulado para producir una situación ganadora¹⁹ (1999: 3).

Este concepto de “manipulación”, “interacción” o de toma de decisiones por parte del jugador que reitera Parlett y unas reglas ineludibles que den sentido al juego, aparecen como características esenciales que comparten cada una de las definiciones²⁰ de diversos teóricos e investigadores del juego, tanto si consideran el juego como un sistema o ejercicio de control

¹⁹ Traducción del autor.

²⁰ Las definiciones de los teóricos que se muestran a continuación son traducciones del autor.

de un sistema —Chris Crawford²¹, Elliot Avedon & Brian Sutton Smith²², Salen & Zimmerman²³— o un evento o actividad —Robert Caillois, Bernard Suits²⁴, Wilson²⁵, Clark C. Abt²⁶—, excepto en la concepción lúdica de Greg Costikyan²⁷, de resonancias más expresivas y artísticas. Aunque algunos de estos teóricos han centrado sus esfuerzos en el estudio del diseño de videojuegos y juegos digitales —concretamente los teóricos Chris Crawford y Greg Costikyan— sus definiciones, en el contexto de un acercamiento al objeto de estudio, a menudo pretenden englobar, explicar y acotar el ámbito del videojuego al campo de estudio del juego en general. Como veremos más adelante, el desarrollo de la teoría del videojuego

²¹Chris Crawford, uno de los teóricos pioneros en el estudio del videojuego, Identificó cuatro factores comunes a todos los juegos:

“Representación, el juego como un sistema formal cerrado que representa de un modo subjetivo un conjunto de realidad. Segunda interacción, a diferencia de los medios estáticos (...) los videojuegos dotan a su público de una serie de causas y efectos que lo convierten en un medio interactivo más cercano a la hora de representar realidades. Tercero, Conflicto (...) esta característica aparece de un modo muy natural debido a la interacción. El jugador persigue unos objetivos y los obstáculos impiden que lo consiga de un modo sencillo o directo. Cuarto, seguridad ya que los resultados de un juego son menos dramáticos que las situaciones que un juego toma como referencia” (Crawford, 1997).

²² Elliot Avedon & Brian Sutton Smith: “Los juegos son un ejercicio de control de sistemas voluntarios, en el cual hay una competición entre poderes, confinados por reglas con el fin de producir un resultado desequilibrado” (Avedon & Smith, 1971: 405).

²³ Salen & Zimmerman en el marco de su exhaustivo estudio en *Rules of Play* consideran al juego: “un sistema en el cual jugadores participan en un conflicto artificial definido por reglas, que culmina en un resultado cuantificable” (Salen & Zimmerman, 2004: 80).

²⁴ Bernard Suits en su libro *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* (1978), desde una perspectiva más preocupada en las actitudes y el jugador:

“Jugar a un juego es participar en una actividad dirigida a propiciar un específico estado de cosas, usando solo medidas permitidas por reglas, donde las reglas prohíben a favor de medidas menos eficientes, y donde tales reglas son aceptadas sólo porque hacen posible tal actividad (...) También ofrezco la siguiente versión, más simple y portable que la de más arriba: jugar a un juego es el esfuerzo voluntario de superar obstáculos innecesarios” (Suits, 1978: 34). Es pertinente señalar que Suits realiza una definición del “acto de juego” no del juego en sí mismo.

²⁵ El padre de la sociobiología, Wilson (1980) definía los juegos como “un conjunto de actividades placenteras, con frecuencia —pero no siempre— de naturaleza social, que imita las actividades serias de la vida real sin consumir fines serios” (Wilson, 1980: 171).

²⁶ En su libro *Serious Games* Clark C. Abt teorizaba sobre la definición de juego: “Reducido a su forma esencial, un juego es una actividad entre dos o más agentes independientes que toman decisiones persiguiendo alcanzar sus objetivos en algún contexto limitado. Una definición más convencional diría que un juego es un contexto con reglas entre adversarios tratando de ganar objetivos” (Abt, 1970: 6).

²⁷ Desde el desarrollo práctico de juegos de mesa, Greg Costikyan, un reconocido diseñador y escritor de guiones de ciencia-ficción, propone otra definición recogida en su ensayo *I Have No words and I Must Design*: “Un juego es una forma de expresión artística en la que los participantes, llamados jugadores, toman decisiones para manejar recursos e intentan alcanzar una meta” (Costikyan, 2007: 15).

—concretamente el desarrollo del ámbito de la Ludología— desde principios del siglo XXI ha influido de manera determinante en el estudio del juego, tanto en la revisión de teóricos del juego tradicional, como en la búsqueda de nuevas definiciones que acoten de manera más concreta el fenómeno lúdico y, en última instancia, el fenómeno videolúdico.

En su libro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* y ya en el marco de los llamados *game studies*, el teórico del videojuego Jesper Juul realiza una exhaustiva investigación sobre las definiciones académicas del término “juego” y sintetiza la información en una definición con ánimo integrador:

Un juego es un sistema basado en reglas, con unos resultados cuantificables y variables, donde diferentes resultados son asignados a diferentes valores, el jugador se esfuerza para influir en el resultado, se siente emocionalmente ligado a los resultados, y las consecuencias de la actividad son negociables²⁸ (Juul, 2005: 36).

De entre todas las definiciones que se han acercado al juego, es significativo señalar lo que parece una maduración progresiva en la concepción del concepto “juego” entendido como “actividad” o “simulación” hacia una más centrada en la aceptación y mayor profundización de las estructuras lúdicas entendidas como “sistema”. Durante los años ochenta, el análisis del videojuego será objeto de estudio desde diferentes disciplinas, pero esta tentativa no propiciará un análisis específico, una perspectiva de estudio que implicara al objeto con rigurosidad e intentara adecuarse a las singularidades del videojuego y estudiara patrones básicos y generales de conocimiento (Frasca, 1999).

1.1.7.1. Macroestructuras del videojuego: el *gameplay*

En este apartado nos acercaremos teóricamente a estructuras generales videolúdicas relativas a la dimensión configurativa del videojuego —lo que Pérez Latorre ha denominado

²⁸ Traducción del autor.

“macroestructuras del videojuego” (2012: 45)—, ya que éstas dinámicas constituyen en esencia unas de las características definitorias del objeto. Puesto que forma parte esencial de la naturaleza estructural-configurativa del videojuego, aun hoy la singularidad del *gameplay* es objeto de debate entre diferentes teóricos del videojuego y por ello es pertinente detenerse brevemente a clarificar y puntualizar algunas consideraciones referentes a sus peculiaridades que nos permitirán acercarnos a las dinámicas que experimenta el usuario y que resultan exclusivas del videojuego.

La mayoría de teóricos definen el *gameplay* como la propiedad configurativa esencial del videojuego —Rouse²⁹ (2001), Salen y Zimmerman (2004: 67), Latorre (2012: 52)— en algunos casos desdeñando el valor estético en favor de la importancia interactiva que articulan sus dinámicas —Saltzman³⁰ (1999: 16)—. La definición coloquial define el *gameplay* como consecuencia directa de la estructura reglada de un juego, pero también —de manera vaga— como la “sensación” global que experimenta el usuario derivada de la experiencia de juego. La dificultad a la hora de definir el concepto del *gameplay* apunta a su naturaleza híbrida y compleja. La concepción del *gameplay* como aquella macroestructura transitada por el usuario que es responsable última de la fluctuación permanente de diferentes dinámicas de juego y que junto a su dimensión narrativa conforma la experiencia del videojuego se encuentra muy extendida entre los teóricos formalistas del videojuego. El diseño arquitectural, al que el usuario se entrega con libertad, restringe paradójicamente esta misma libertad a unos moldes definidos: condiciona los límites de la exploración y de las posibilidades de la experiencia lúdica. Sin embargo, el dinamismo característico del *gameplay* no se corresponde exclusivamente con la estructura de juego, algo que ya se desprende de la definición que

²⁹ “A game’s *gameplay* is the degree and nature of the interactivity that the game includes, i.e., how the player is able to interact with the game world and how that game-world reacts to the choices the player makes” (Rouse citado en Latorre, 2012: 52).

³⁰ “All glitz and glitter poured into games these days, such as expensive art, animation, real actors, or the best musicians, cannot cover up for poor *gameplay*” (Saltzman 1999: 16).

apunta el teórico danés Jesper Juul: desde un punto de vista cartográfico, la *gameplay* surge del proceso en la interacción de tres dimensiones diferentes (Juul, 2005: 91):

1. Las reglas de juego (*game*).
2. La persecución de los objetivos por parte del jugador. El usuario sigue una serie de estrategias que funcionan debido a las propiedades emergentes del juego (*game*).
3. La competencia y el repertorio de estrategias y métodos de juego (*playing methods*).

Nuestra concepción del *gameplay* se encuentra a medio camino entre el sistema de juego (estático) que comprende el diseño de unas dinámicas de juego prefijadas y el propio acto dinámico de juego —es decir, sus posibilidades configurativas de facto a través de la interacción y operación del usuario—. El *gameplay* supone un espacio de síntesis dinámico, un lugar de encuentro entre el diseñador del juego —que diseña la estructura lúdica: dinámicas de juego, reglas, normas— y el usuario/jugador —que experimenta y crea sentido conforme a ese marco formal—. Se podría afirmar que el término *gameplay* responde a una serie de procesos dinámicos que basculan entre la voluntad (potencialidades configurativas del usuario) y la aquiescencia (posibilidades y limitaciones prediseñadas) de la estructura donde ambos —usuario de manera directa y diseñador de juego de forma indirecta— generan las dinámicas lúdicas. Como bien refleja Pérez Latorre, el *gameplay* “se sitúa en un espacio intermedio entre el sistema de juego (Game) y el espacio de posibilidad global de la experiencia de juego (Play)” (Latorre, 2012: 52). Ya que, como recuerda Miguel Sicart, la regla y la arquitectura no determinan la experiencia de juego, simplemente “la enmarcan” (Sicart, 2011).

El concepto de Game hace referencia al juego como arquitectura. En este esquema, Play no representa a aquel movimiento de “vaivén inane” (*play*) que ya hemos comentado como “juego en estado puro” más arriba (aunque ciertamente se encuentra relacionado con este concepto), ya que se presupone al menos que esta posibilidad global de la experiencia de

juego se lleva a término dentro de las limitaciones formales que presenta la arquitectura (Game). Ambas dimensiones, Gameplay y Play se refieren a la experiencia de juego, pero existen diferencias. En el caso del Gameplay, el usuario debe “interpretar cooperativamente la dinámica implícita” de juego que viene desarrollada además de las reglas por los diseñadores, mientras que en el caso del juego “Play” el usuario puede simplemente “usar” la estructura de juego a la hora de llevar a cabo la experiencia lúdica (Latorre, 2012: 53). Esta predisposición al encuentro del videojuego como experiencia intermedia es lo que reconocemos como *gameplay*.

Latorre diferencia entre “Play” en el sentido de posibilidad total —es decir, no dentro de la dinámica que el diseñador ha predispuesto para el usuario—, “Game” como arquitectura de juego y “Gameplay” como dinámicas lúdicas o tendencias diseñadas que se llevan a cabo en la *actio* como punto de encuentro que posibilita la experiencia lúdica. A la hora de establecer los límites del Gameplay, Pérez Latorre encuentra oportuno dos conceptos que delimitan el Gameplay como son el Criterio de Eficacia de Morgenstern y Von Neumann (2007) y el criterio del Lector Modelo de Umberto Eco. Latorre extrae la asunción de que el propio *gameplay* no emerge solo del sistema de juego, sino de la interacción entre el sistema de juego y un objetivo determinado por el usuario (2012: 55). Ciertamente, el objetivo del jugador más allá de esta “tendencia implícita” —como bien apuntaba Juul (2005: 91)— es determinante en la concepción del *gameplay*: al cambiar el objetivo primordial del usuario, el mismo jugador se ve comprometido a cambiar las estrategias de juego —y potencialmente también las reglas—, lo que, en resumen, modificaría toda la experiencia de juego. La posición nuclear del diseñador del juego en la definición de *gameplay* apuntada por Latorre cuando se afirma que este además de las reglas crea “una experiencia implícita del jugador” se diluye cuando Latorre se percata de la obviedad que supone el hecho de la arbitrariedad de la experiencia de juego de la *gameplay* debido al carácter emergente de los videojuegos (2012: 53). Es decir, el

usuario puede involucrarse en esta experiencia implícita predispuesta por el diseñador a través del desarrollo del propio *gameplay* con impredecibles resultados para el diseñador, sobre todo en los juegos de mundo abierto o en lo que Juul ha denominado como Juegos de Emergencia (Juul, 2005: 73).

Una definición cercana a esta concepción del *gameplay* que articula Pérez Latorre es la formulada por el teórico danés del videojuego Jesper Juul:

Es importante entender que el *gameplay* no son las reglas mismas, el árbol de juego, o la ficción del juego, sino la manera en que el juego es jugado realmente (...). Creo que el *gameplay* no es un espejo de las reglas del juego, sino una consecuencia de las reglas del juego y las disposiciones de los jugadores³¹(Juul, 2005: 83-84).

Una concepción cercana a Juul y a Latorre es la que apuntan Salen y Zimmerman con respecto al diseño de juego del *gameplay*: “el diseñador de juego no diseña la experiencia de juego. Él diseña la estructura y el contexto en el que los usuarios crean la experiencia. Dan forma de modo indirecto a esta experiencia del jugador³²” (Salen & Zimmerman, 2004: 67). Este “contexto” del que hablan Salen y Zimmerman guarda analogía con la noción de “experiencia implícita del jugador” expuesta por Latorre.

Este énfasis en la noción del *gameplay* como potenciadora de la “experiencia” de juego, como nivel intermedio entre “práctica de posibilidad total” y “mero tránsito” se acerca a la concepción de *gameplay* que recoge Miguel Sicart. Desde su perspectiva como diseñador de juegos de ordenador, Sicart mantiene una concepción de *gameplay* similar, aunque identifica el término que Latorre considera Game con el “código”, y la “arquitectura” con el propio acto de jugar Play, entendido como *actio*:

³¹ Traducción del autor.

³² Traducción del autor.

¿Qué es entonces el código y qué la arquitectura dentro de los juegos de ordenador? El código es la existencia material de juego, antes de que este sea jugado, desde los documentos del diseño hasta las cadenas del lenguaje de programación. La arquitectura es la experiencia de los usuarios a través del código. En términos aristotélicos, el código es el juego en potencia y la arquitectura es el juego en la *actio*. El código regula las posibilidades de la arquitectura, determina la forma en que puede evolucionar³³ (Sicart, 2009: 3).

El riesgo se encuentra en la concepción de todo *gameplay*: “El *gameplay* aparece como una actividad autónoma en la cual el riesgo es el mantenimiento de la actividad misma. El riesgo es lo que distingue la *gameplay* de otras formas de juego libres” (Tapio, 2012: 59). Esta definición cae en contradicción terminológica con la concepción de Latorre. Todo hace indicar que Olli Tapio no se refiere aquí a aquella concepción de Play como a aquel movimiento inane no reglado cailloisiano, sino como aquel movimiento generado por el usuario enmarcado dentro de la arquitectura videolúdica. Como ya hemos señalado, un usuario puede perseguir un objetivo que no se encuentre delimitado por el *gameplay* haciendo mero uso de la arquitectura de juego (Play) y no por ello dejaría de caer en cierto riesgo de juego —puesto que se encuentra en las inmediaciones de una intención de juego generada por el propio jugador—. Siguiendo esta afirmación de Olli Tapio, en todo caso se podría hablar de *gameplays*, en vez de *gameplay* como dinámicas diseñadas y *play* como juego libre. De cualquier modo, aquello responsable del riesgo en toda dinámica lúdica, es la irreductibilidad de la regla. El *gameplay* es el resultado del juego como elemento inmaterial, la arquitectura de juego y la actividad de experiencia de juego. En sintonía con Juul, Salen y Zimmerman consideran a las reglas “la estructura formal e interna de los juegos”.

La regla como pre-estructura en el *gameplay* —la gran máxima ludológica—, reivindica el carácter de dominio y aprendizaje en la misma experiencia lúdica. El jugador contará con un

³³ Traducción del autor.

repertorio específico de habilidades para superar los obstáculos que se presentan en el juego:

“Parte de la atracción que ejerce un buen juego es que continuamente desafía y requiere

nuevas demandas a este repertorio del

jugador (Juul, 2005: 56). Ya que como

ha señalado Grodal: “la experiencia de

los videojuegos es muy similar a la

experiencia diaria de aprendizaje y

control mediante ensayos repetitivos”

(Grodal, 2003: 148). Como Neumann y

Morgenstern apuntan, no debe

confundirse las reglas con las estrategias de los jugadores. El *gameplay* es la materia prima

con la que el usuario trabaja para configurar las estrategias de juego, en base a un aprendizaje

y a un bagaje previo. Depende de aquella discreción del jugador adquirir una estrategia

determinada rechazando otras o combinándolas si es posible, pero “las reglas del juego, sin

embargo, son absolutamente obligatorias³⁴” (Neumann & Morgenstern, 2007: 49). Este

anunciado es cierto en tanto en cuanto nuestra definición del *gameplay* se basa en la

interacción y equilibrio entre el diseño del sistema de juego y el objetivo primordial que

persigue el jugador. Las reglas demandan del usuario la aceptación y adecuación a este marco

lúdico común donde se emplazan los desafíos y retos que propone el juego. El *gameplay* debe

propiciar una curva de aprendizaje asequible dentro del entorno de juego y conforme a las

habilidades del usuario. Un *gameplay* bien configurado debe ser capaz de promover dinámicas

novedosas sustrayendo el potencial de las habilidades que crea el usuario gracias a la tutela

que proporciona el propio juego y que se encuentra prefijada por el diseñador.



Fig. 1. Flujo de *gameplay*. Elaboración propia.

³⁴ Traducción del autor.

La dificultad a la hora de acercarnos a un término que conjuga las nociones de *game* y *play* (*actio*) cuya implosión sintetizada se revela en la actividad lúdica, desvela que, efectivamente, el *gameplay* —más allá de consideraciones arquitecturales— incorpora “elementos que pertenecen a dominios mentales y físicos; cualidades de la experiencia, actividad y materialidad, para ser más específicos³⁵” (Tapio, 2012: 59). Por ello, como apuntaba Daniel Cook, para estudiar con precisión los procesos que se llevan a cabo en los juegos es necesario un modelo psicológico del usuario (Cook, 2007). Chris Crawford ya define la dinámica del juego de ordenador como “un proceso cíclico en el cual dos actores alternativamente escuchan, piensan y hablan el uno con el otro” (Crawford, 2003: 262), mientras que el propio Crook, atendiendo a los conceptos nucleares de *gameplay* que otros autores habían despejado, describe el proceso como “a self-contained atomic feedback loop called a skill atom” (2007). Para Crook, este bucle de *gameplay* contiene cuatro partes: el *input* del jugador (*action*), procesado algorítmico (*simulation*), el *output* del motor del juego (*feedback*) y la comprensión de las acciones del usuario (*modeling*). En un primer contacto con la experiencia videolúdica³⁶ se genera un movimiento circular cognitivo-motriz que podemos denominar como *flujo de gameplay*. El juego establece un *output* en forma de demanda (información), esto genera una respuesta en el operador que lleva a la adquisición de habilidades específicas que se añaden a su repertorio (aprendizaje o dominio) y que más tarde aplica al sistema o juego (*input*) [fig.1]. Markku Eskelinen y Ragnhild Tronstad, desde los planteamientos ergódicos de Espen Aarseth, también recurren a este tipo de flujo o correspondencia:

³⁵ Traducción del autor.

³⁶Y nos referimos aquí a cualquier dinámica de juego videolúdica, incluso aquellas que contengan referentes previos que evidencien una dinámica de juego concreta; puesto que un simulador de *Pinball* también cuenta con una traducción tanto en forma de dinámicas diegéticas como extranoemáticas dispuestas en el mando, joystick o pad.

Hay dos flujos: ergódico y no ergódico en los juegos de ordenador, desde que hay algo que interpretar (estado no ergódico) y acciones que han de ser tomadas (eventos ergódicos) formando un círculo de *feedback*, donde información se consigue a través de las acciones del usuario y más acción es guiada por información ya obtenida³⁷ (Eskelinen & Tronstad, 2003: 208).

A pesar del aparente marco teórico formalista del que se desprende esta última cita, esta concepción de *gameplay* toma como punto nuclear al usuario y sus decisiones con respecto al juego. Este tipo de dinámicas de retroalimentación no sólo se presuponen en la inclusión de habilidades-repertorio relativo al aprendizaje inicial del juego, sino que se extienden y articulan en un feedback dialógico continuo a lo largo de toda la experiencia lúdica. El usuario adquirirá no sólo habilidades o formación psicomotriz sino una comprensión de los límites perceptivos y de la regularidad e irregularidades en el flujo continuo —que reconocerán como marco común de encuentro— propio de las dinámicas lúdicas consensuadas y ligadas al mundo del juego.

El teórico lúdico Tom Heaton explora

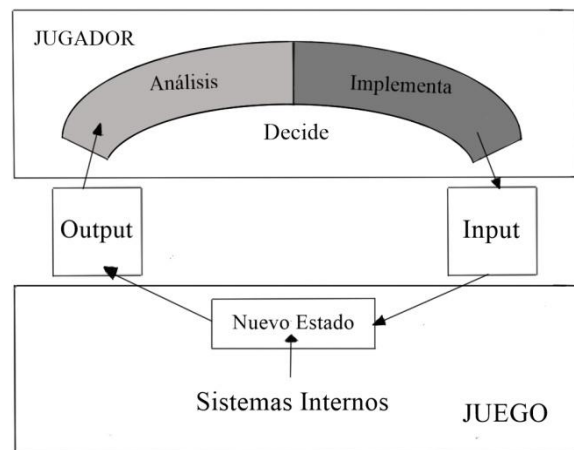


Fig. 2. Modelo Circular de Heaton. Extraído de Heaton (2006).

este modelo circular basado en el feedback entre jugador y sistema y lo concreta en el Modelo Circular de *Gameplay* [fig. 2]: un modelo donde el *input* del jugador y el *output* del juego se influyen recíprocamente y que gira en torno a la toma de decisiones del jugador. Este modelo de estudio de la *gameplay* considera que la esencia del videojuego reside en la misma experiencia de juego, y esta afirmación comprende la importancia del usuario a la hora de la toma de decisiones que repercute en el sistema.

³⁷ Traducción del autor.

A través de la profundización en un marco de estudio cognitivo, este modelo básico de retroalimentación de *gameplay* se concreta en el Círculo Heurístico de Gameplay propuesto por Bernard Perron, que intenta desentrañar las dinámicas que fluctúan desde el usuario al sistema y viceversa. Inspirado en el círculo perceptual propuesto por el psicólogo Ulric Neisser (1976) y

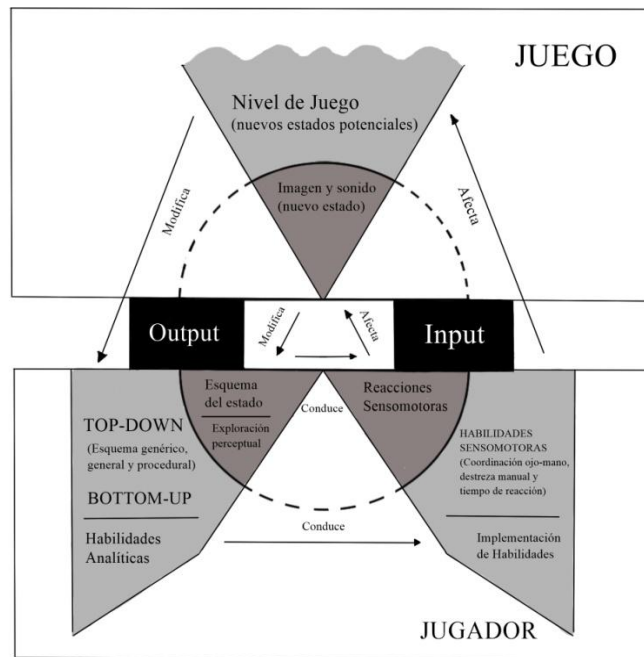


Fig. 3 Círculo Heurístico de Gameplay. Extraído de Perron (2006).

como resultado de diversas iteraciones del círculo heurístico ya fijadas por Perron en el ámbito del cine, el teórico del videojuego encuentra en el ya mencionado Modelo Circular de *Gameplay* de Heaton la base fundamental para el desarrollo del Círculo Heurístico de *Gameplay* [fig. 3]. El gris intenso que comprende los límites del círculo representa la memoria a corto plazo y el gris pálido la memoria a largo plazo. El proceso cognitivo ascendente (*bottom-up process*) se encarga de procesar la información audiovisual, de extraer información —este proceso se encuadra en la dinámica cognitiva desde lo particular a lo general— (desorientación o disolución de esquemas, por lo que el usuario prestará más atención a la información en pantalla: al audio y al audiovisual), mientras que el proceso verticalista (*top-down process*) se encuentra dominado por el plano del concepto y del esquema³⁸ —por lo que responde al movimiento cognitivo desde lo general a lo particular— (expectación del usuario

³⁸El término “esquema” adquiere en el círculo heurístico de Perron la resonancia de aquella definición acuñada por Neisser: “Un esquema es la porción del círculo perceptual completo que es interna al que percibe, modificable por la experiencia y, de algún modo, específica para lo que está siendo percibido. El esquema acepta información cuando se encuentra disponible en la superficie sensorial y es transformado por esa misma información, esto conduce a movimientos y a actividades exploradoras que hace que más información se encuentre disponible, por la que es más tarde modificado de nuevo” (Traducción del autor) (1976: 54).

generada por esquemas reconocibles). Los dos procedimientos suelen trabajar juntos: “Once you have analysed the situation, you can decide on a procedure to maximize your actions (*top-down process*). But you also have to rely on the data (*bottom-up process*), because the game creates its own states” (Perron, 2006: 64).

A pesar de cierto afán cartográfico y de su origen narrativo —procedente de la teoría fílmica—, el modelo de Perron parece ajustarse a las interacciones mecánico-cognitivas que experimenta el usuario a la hora de verse envuelto en el proceso de *gameplay*. El jugador se abandona a las reglas y normas de juego voluntariamente y estas deben promover una curva de aprendizaje satisfactoria. Una de las funciones principales del *gameplay* es articular una estructura dinámica y atractiva para el usuario, y para ello debe garantizar una serie de desafíos en la experiencia de juego que garanticen el equilibrio en la diversión.

Este equilibrio en la intensidad de los desafíos debe crear en el usuario el interés continuo por el juego. La teoría de la Zona de Flujo (*Flow Theory*) del psicólogo Csikszentmihalyi se ha recuperado con frecuencia en los *game studies* —Vargas (2015), Juul (2005: 113), Latorre (2012: 156), Salen y Zimmerman (2004: 351)— para ilustrar las relaciones entre el usuario y

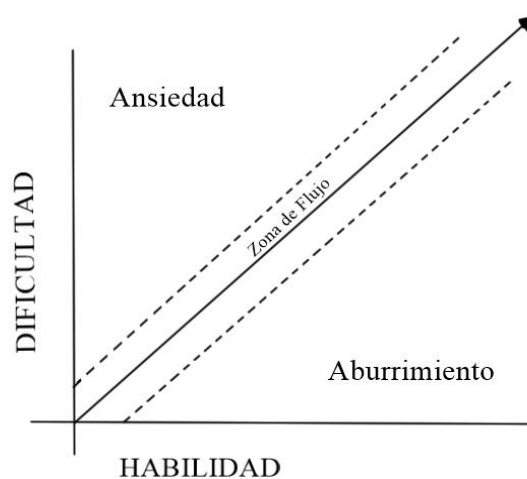


Fig. 4. Teoría de flujo de Csikszentmihalyi. Extraído de Salen & Zimmerman (2004).

los desafíos que propician los juegos. Csikszentmihalyi afirma que el *flujo* es un estado mental de disfrute compartido por individuos en una variedad de situaciones diferentes: “De acuerdo

con el Marco del Canal del Flujo de Csikszentmihalyi, el usuario disfrutará el juego si los desafíos se ajustan a las habilidades adquiridas por el jugador” (Juul, 2005: 112). Si los desafíos cuentan con una elevada dificultad, el usuario tenderá hacia la ansiedad o la frustración, mientras que, si son demasiado fáciles, el interés —el disfrute del juego— se tornará en aburrimiento.

Con todo, existen dinámicas videolúdicas que no se ajustan a la teoría del flujo de Csikszentmihalyi, puesto que el propio modelo se basa en una tendencia de dificultad creciente donde el usuario se adapta —base a un aprendizaje ensayo/error— al nivel de dificultad y desafío del entorno de juego y no al contrario (Latorre, 2012: 158-159). Existen casos donde esta tendencia se invierte y es el propio juego quien se adapta a las necesidades del jugador —este modelo suele denominarse dentro del diseño de juegos “Ajuste dinámico de la Dificultad” (Latorre, 2012: 159), que algunos juegos han implementado en las últimas décadas. Algunos ejemplos: en el caso de *Devil May Cry* (Capcom, 2001), el juego concede la opción al usuario de cambiar la dificultad cuando el sujeto muere en repetidas ocasiones durante un mismo evento. En algunos casos, esta subversión de la zona de flujo de Csikszentmihalyi presenta resonancias estéticas como es el caso de *Metal Gear Solid V* (Konami, 2015), donde la muerte continuada del usuario posibilita la opción de que el avatar vista un sombrero de gallina que ralentiza el tiempo de disparo y crea situaciones de dificultad reducida en perjuicio del prestigio de los jugadores dentro de la comunidad. Otros teóricos como David Myers (1992) han criticado el modelo del canal del flujo, señalando algunas incompatibilidades en el estudio del juego: existen tareas repetitivas que no exigen una dificultad creciente dentro de la experiencia de juego —por ejemplo, subir el nivel de personajes en un juego de rol tradicional—.

Es cierto que nuestra concepción de la *gameplay* se sitúa cómodamente dentro de los parámetros terminológicos del diseñador de juego. Nuestra noción de *gameplay* se acerca a la

definición usualmente dada por los diseñadores de juego puesto que convenimos que la experiencia de juego se encuentra diseñada y a la vez habla por sí misma, ya que a nivel fenomenológico el mismo diseñador no puede controlar completamente la experiencia de juego que se desprende del grado de implicación, aceptación y objetivos del usuario para con la arquitectura durante la experiencia de juego. La hibridación entre Game (arquitectura) y Play (*actio*) en la misma concepción de la *gameplay* suscita cierta complejidad, puesto que existe tanto como actividad motriz, como arquitectura y como proceso cognitivo en la interacción del usuario con el videojuego. El *game* (arquitectura) “suscita” —del latín *suscitare*, que significa “levantar”, “promover”— al usuario, lo convoca para que se vea envuelto en la experiencia lúdica, para que él “sea” la experiencia en el marco activo y experiencial donde el juego ocurre: el *gameplay*. La circularidad y el feedback —a menudo simultáneo— entre sistema y usuario se encuentran en el centro de toda experiencia de *gameplay*. Tanto el usuario como la arquitectura del juego son actantes esenciales cuando se lleva a cabo aquella *participatio* en la cual se encuentran diseñador y usuario, y donde el texto (videojuego) se revaloriza en la propia experiencia de juego como acto vital y mítico (Vargas, 2015).

1.2. Teorías ontológicas del videojuego: los *game studies*

1.2.0. Introducción

Tomando como base los tres tipos de paradigmas que ilustran José Luís Navarrete Cardero, José Patricio Pérez Rufí y Francisco Pérez López (2014) —Teorías Ontológicas, Teorías Metodológicas y Teorías de Campo—, nuestra intención en este bloque es centrarnos en las teorías ontológicas del videojuego; es decir, dibujar una panorámica sobre las cuestiones metafísicas y las cuestiones metodológicas que se desprenden de ellas. Como bien recuerda James Newman, el mundo académico, así como la comunidad de jugadores, aún

dudan sobre la auténtica naturaleza del videojuego (Newman, 2013: 91), por ello este estudio debe comprender las diferentes concepciones y perspectivas de análisis que estudian hoy día las características definitorias del videojuego. Recientemente se han alzado voces que apuntan, en el panorama ontológico, a “una carencia” (Vargas, 2015: 10) evidente que apenas esboza las posibilidades académicas del videojuego como instrumento heurístico en el devenir del ser humano. Esta “carencia” se revela, en un primer momento, sintomática —debido al apego incondicional de ciertas disciplinas en el origen del estudio del videojuego como medio— y en otro se proyecta estimulante de una apasionante búsqueda de patrones de voluntad holística que intentan sistematizar, y en el mejor de los casos, superar cierta inercia teórica —superposición, red o transposición de disciplinas— que aparentemente sugestionan el estudio de los medios de comunicación y del videojuego en particular debido a su carácter ecléctico y virtual.

1.2.1. *Game vs Story*: el debate ontológico en el origen del estudio del videojuego

A finales del siglo XX y principios del siglo XXI, en los orígenes de los primeros estudios académicos sobre videojuegos —los llamados *game studies*— se articula un debate que confronta dos perspectivas teóricamente contrapuestas: Ludología y Narratología. A estas pulsiones entre ambas posturas por el debate ontológico del videojuego se le ha conocido tradicionalmente como la cuestión “*Game vs Story*”.

1.2.1.2. Espen Arseth: videojuego como cibertexto

Treinta años después de su aparición liderada en el plano popular por la compañía estadounidense Atari —*Computer Space* (Atari, 1971), *Pong* (Atari, 1972)—, el videojuego comienza gradualmente a consolidarse en el campo académico. A finales de los noventa se publica una investigación seminal en el estudio del videojuego desde el campo de los estudios sobre literatura electrónica y nuevas narrativas. El investigador noruego Espen J. Aarseth

publica *Cybertex: perspectives on ergodic literature*, una obra donde reivindicaba un espacio académico específico y una terminología adecuada en el estudio de nuevos textos debido a sus peculiaridades formales.

Aarseth utiliza el término “texto” con un significado más cercano al trabajo filológico que a la acepción abierta propia de la noción posestructuralista (una cadena de significados), pero evidencia que “está relacionada con ambas nociones³⁹” (Aarseth, 1997: 20). Aarseth emplea el término para categorizar un largo rango de fenómenos que incluyen desde textos formales —poemas cortos, novelas— hasta fenómenos interactivos como videojuegos o bases de datos. El texto confrontado como una “maquina” (machine) [fig.5] “no metafóricamente, sino como un aparato mecánico para la producción y consumo de signos verbales” (1997: 21), se desvela como un triángulo funcional que no tendría sentido sin el tercer actor —el operador humano—, y en la que cada parte del sistema se define en términos de las otras dos (el “medio” y la “señal verbal”).

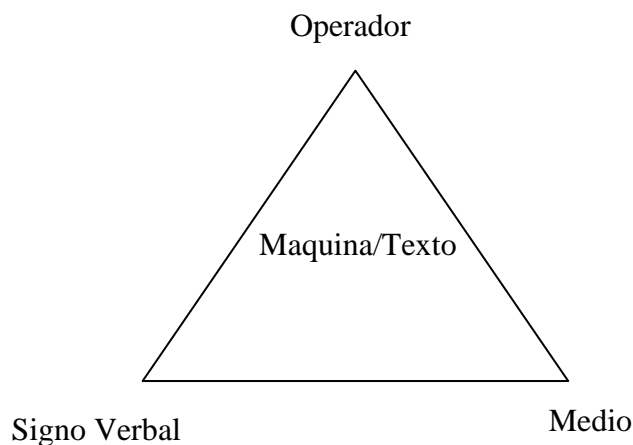


Fig.5. Triángulo de la máquina de texto. Extraído de Aarseth (2001).

³⁹ Todas las citas de Aarseth aparecidas en este capítulo son traducciones del autor.

La elección precisa de este término de nociones tan amplias demuestra la influencia de los primeros estudios semióticos sobre el videojuego —Peter Bog Andersen (1990), F. Jensen (1990)— en los que se basa Aarseth dentro del evidente marco teórico del que parte el investigador noruego —la literatura electrónica y nuevas formas de literatura comparada—. Aarseth considera al texto cualquier objeto con la función primaria de transmitir información verbal que no opera independientemente de algún medio material y que no es igual a la información que transmite. A esta información la llama “cadena de signos” que se encuentra compuesta por dos elementos, lo que Aarseth llama *scriptons*, la cadena de signos como aparecen ante los usuarios u operadores —por utilizar la terminología de Aarseth—, y los *textons*, la cadena de signos como realmente aparecen en el texto que en el caso del videojuego serían los procesos algorítmicos y la arquitectura de la programación. A través de un mecanismo que Aarseth llama “función transversal”, los *scriptons* son revelados o generados de los *textons* y presentados a los usuarios del texto:

Los *scriptons* no son necesariamente idénticos a lo que los lectores realmente leen, por lo que es todavía otra entidad (un lexema, en un sentido barthesiano) y no determinado por el texto. En vez de eso, *scriptons* son lo que un “lector ideal” lee siguiendo estrictamente la estructura lineal del resultado textual (Aarseth, 1997: 62).

Es cierto que Aarseth concede importancia al usuario en sí mismo como productor, agente que transita y hace posible el “texto” —como muchos teóricos literarios posestructuralistas relativizaron la autonomía biográfica del texto—: el usuario adquiere valor como integrante en la función resultante de los tres factores. Aun así, Aarseth privilegia la posición del propio texto/máquina, del trabajo en sí mismo como fundamento en la significación ontológica del videojuego. El teórico noruego reivindica aquella ruptura de secuencialidad y causalidad inherente a la lectura tradicional apuntando una nueva tendencia en la experimentación y comprensión del texto, en la interacción en el binomio lector/obra en el marco de la

producción de nuevos textos interactivos. El lector o jugador ocupa una posición decisiva, aunque no central en la noción de *cibertexto* de Aarseth, ya que lo que posibilita en última instancia el flujo de juego o experiencia lúdica es la dinámica integrada de los tres actantes: “el usuario, tendrá que efectuar una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es un trabajo de construcción física a los que varios conceptos de “lectura” no se ajustan” (1997: 1).

El teórico noruego traza una clasificación basada en la interacción y los procesos que llevan a cabo el usuario y los nuevos textos emergentes gracias a nuevas formas narrativas y a la domesticación del avance tecnológico de finales del siglo XX. La concreción teórica de sus investigaciones vendrá condensada en el concepto denominado *cibertexto*, de influencia capital en el estudio del videojuego:

El lector del *cibertexto* es un jugador, un apostador; el *cibertexto* es realmente un mundo de juegos o un juego del mundo; es realmente posible explorar, perderse y descubrir caminos secretos en estos textos, no metafóricamente sino respecto a las estructuras topológicas de la maquinaria textual. No se trata de una diferencia entre los juegos y la literatura sino más bien entre los juegos y las narraciones. Afirmar que no hay ninguna diferencia entre los juegos y las narraciones es dejar de lado cualidades esenciales de ambos elementos. Y, sin embargo, como intenta demostrar este estudio, la diferencia no es nítida, y se produce un encabalgamiento importante entre los dos (1997: 4-5).

En el marco de un desencuentro con la mayoría de críticos y estudiosos literarios, Aarseth afirma que el proceso que experimenta el usuario cuando se enfrenta al videojuego revela unas singularidades que diferencia al objeto de estudio de cualquier medio narrativo; por ello, Aarseth distingue entre literatura ergódica y literatura no ergódica. Según el investigador noruego, la literatura ergódica requiere de esfuerzos no triviales —*nontrivial efforts*—, es

decir, esfuerzos activos para atravesar o recorrer el texto⁴⁰, mientras que para atravesar los textos que propone la literatura no ergódica bastan los esfuerzos triviales *trivial efforts*, “sin más responsabilidades extranoemáticas para el lector excepto (por ejemplo) el movimiento de ojos o el periódico o arbitrario volteado de páginas” (1997: 1-2).

Durante el proceso cibertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es un trabajo de construcción psicológica que no se ajusta a los variados conceptos de leer (1997: 1). Sin embargo, esta traducción, decodificación y creación de significados continuos también cuenta con una dimensión analógica, una semiesfera de descubrimiento íntimo y modificador en el plano físico:

La acción tiene algún aspecto físico y no es estrictamente una actividad que se desarrolle en el plano puramente mental por el cual se genera una cadena de eventos mediante esfuerzos no triviales (*non trivial efforts*) de uno o más usuarios (1997: 94).

Aarseth resuelve el binomio *aporía*⁴¹-*epifanía* como tropos fundamentales de lo cibertextual, *aporía* como extrañamiento o duda y *epifanía* como “la revelación inmediata que reemplaza a la *aporía*” (1997: 91), la resolución o auto revelación, ánimo que otorga sentido al videojuego. Este binomio en la experiencia de juego dimensiona una relación muy diferente entre el texto (videojuego) y el usuario (operador) que aquella experiencia que establece el usuario con el medio narrativo. El usuario ante un texto dinámico, en este caso el videojuego, podrá emprender diferentes partidas con infinitas posibilidades⁴², mientras que en otros casos textuales interactivos como el hipertexto —en un principio frontera de estudio lógica con el videojuego—, la capacidad interactiva del operador queda relegada a un marco exploratorio restringido ante una estructura, que aunque interactiva, se encuentra limitada por rígidos

⁴⁰Aarseth toma el término “ergódico” de la psicología. El concepto deriva de las palabras griegas *ergon* y *hodos*, que significan respectivamente “trabajo” y “camino o senda” (Aarseth, 1997: 1).

⁴¹De origen griego: “ausencia de camino”.

parámetros de selección —la manera de navegar por los enlaces de las páginas web, saltando de un nódulo a otro—.

Aarseth establece una terminología rigurosa —en el uso de términos derivados de otras disciplinas— y cauta —a la hora de acuñar nuevos conceptos— que enriquece e intenta allanar el camino en el estudio de las relaciones que establecen los usuarios con los nuevos textos digitales. El concepto configurativo del cibertexto supondrá la base para estudiar al videojuego como un artefacto lúdico.

1.2.1.2. Janet H. Murray: el videojuego como narrativa

En el mismo año 1997, Janet H. Murray, investigadora de nuevas narrativas en el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), publica *Hamlet en la Holocubierta* (1997; 1999 edición en España) donde reivindica de manera alegórica la utilidad de los procesos de sistematización que ofrecía el ordenador y un acercamiento a los mundos virtuales como instrumento de exploración humana de potencialidades eminentemente narrativas —recogiendo el testigo del estudio de las nuevas tecnologías en base a la estructura aristotélica de Brenda Laurel (1990)—.

Como núcleo temático del libro, Murray utiliza el concepto de Holocubierta de la serie de ciencia ficción *Star Trek: La nueva generación* (Paramount Domestic Television, 1987) y lo hace extensible a todo entorno digital, una máquina de realidad virtual que utilizan los miembros de la tripulación de la nave Enterprise para estimular una práctica sensorial e interactiva condicionada por una experiencia narrativa dramática e intensamente emocional. Desde una perspectiva cercana al estudio literario, Murray identifica dos tendencias emergentes en la tecnología digital: los utópicos —la holocubierta, en un concepto integrador y positivo de la realidad virtual— y los distópicos —Huxley, Bradbury, con un sentido pernicioso y decadente en la instrumentalización del entorno virtual— ambas con la misma

característica esencial de expresar historias. Identifica cuatro características esenciales de los entornos virtuales: lo sucesivo y participativo —interactividad— y su dimensión espacial y enciclopédica —inmersión—.

Murray se enfrenta a la evidente novedad de la dimensión interactiva que posibilita el entorno virtual en los juegos de ordenador, pero diferencia esta de la propia autoría, de la noción arquitectural del propio juego: “en el juego de ordenador, el usuario es el bailarín y el diseñador de juego, el coreógrafo” (1999: 157). Esta virtual libertad del usuario moldeada por el “ciberautor” determinaría la concepción del videojuego como medio eminentemente narrativo, una tesis que avoca a una preeminencia de la narrativización en las estructuras ergódicas o arquitecturales en detrimento de la consideración generativa del propio usuario a la hora de enfrentarse al mundo/juego. Murray identifica las potencialidades creativas del “nuevo medio” conforme a sus posibilidades narrativas, apenas descubiertas en esencia:

Las tradiciones narrativas escritas o interpretadas se han ido acercando al ordenador y los entretenimientos basados en el ordenador se han vuelto más narrativos, la misma informática está entrando en terrenos que antes eran el dominio de los artistas creativos (1999: 69).

La teórica americana observa una paulatina potenciación de lo narrativo y esto, sin duda, acerca a los juegos electrónicos hacia la concepción del videojuego como un nuevo medio narrativo más. Murray resuelve que aquella narrativización del entorno virtual que experimentaba el sector del juego electrónico durante la década de los noventa —la superación de juegos marcados con una particular visión dramática y estética como *Myst* (Cyan World Inc, 1993) o *King's Quest I* (Sierra, 1984)— preconiza la figura única del “ciberbardo” o “ciberautor”, un creador de historias —en definitiva, de mundos narrativos interactivos— que además comprende a la perfección la lógica de programación y el lenguaje dinámico y configurativo del entorno virtual creando una experiencia inmersiva personal y exclusiva:

Los ciberautores controlarán las técnicas de autoría de hipertextos, que les permitirán establecer no sólo las palabras e imágenes de la historia, sino también las reglas por las que se regirán esas palabras e imágenes (...). [Los usuarios] aceptarán que su actuación forma parte de la experiencia estética (1999: 284).

Es cierto que la noción de “ciberbardo” encuentra este reflejo en la industria de los juegos triple A si atendemos a la proliferación de diseñadores de juego que consolidaron sagas emblemáticas a principios del siglo XXI, diseñadores que imprimían un sello distintivo al videojuego y que mantenían su firma vinculada tanto a una estética expresiva, como a mecánicas de juego específicas —Fumito Ueda, Hideo Kojima, David Cage, Shinji Mikami y un largo etc.—.

1.2.1.3. El origen de la Ludología en el espíritu del cibertexto

Esta concepción genuina del creador unida a una visión de los mundos interactivos desde una dimensión esencialmente narrativa, obtuvo una respuesta por parte de un nutrido grupo de académicos amparados por la propuesta emancipadora de *Cybertext*. Espen J. Aarseth junto con otros teóricos vinculados a la Universidad de Copenhague se enfrentaron al videojuego en su dimensión lúdica, textual y discursiva, avances que culminarían con la publicación de la revista *Game Studies* (2001) auspiciada por el mismo Aarseth como editor y revisor.

Con la publicación de *Game Studies* se proclamó el 2001 como el primer año de La Teoría del Videojuego, puesto que desde sus páginas los teóricos reivindicaban una independencia disciplinar en el estudio del videojuego debido a su extraordinaria peculiaridad formal e hibridación estética, un estudio que parecía desgajarse de parcelas puramente narratológicas como demuestra el mismo Aarseth en el editorial del primer número:

Contamos con el material cultural más fascinante que va a aparecer en mucho tiempo, y tenemos la oportunidad de unir aspectos estéticos, culturales y de diseño técnico en una sola disciplina (...).

Hoy tenemos la posibilidad de crear un nuevo campo de estudio. (...) Son tiempos interesantes. ¡Estáis todos invitados! (Aarseth, 2001).

A partir de esta nueva voluntad investigadora nacida en el seno del Departamento de Estética Digital de la Universidad IT de Copenhague, surge un nuevo campo de investigación —de alguna manera cartográfico— dedicado expresamente al estudio del videojuego conocido como Ludología. Así, se identifica el videojuego como un producto cultural —incluso artístico—, una obra poliédrica que conserva su esencia ontológica en sus estructuras lúdicas, en sus reglas y mecánicas —estudiando sus peculiaridades formales y sus posibilidades interactivas—. Desde esta perspectiva académica, diferentes investigadores pretendían relativizar el evidente vínculo formal y estético entre el videojuego y los demás medios narrativos, al mismo tiempo que exigían una emancipación del videojuego como objeto de estudio particular. Aunque afirmaciones teóricas de algunos —llamados— ludólogos como Aarseth abogaban por la interdisciplinariedad —“¡estáis todos invitados!” (2001)— en el estudio del videojuego, lo cierto es que los esfuerzos ludológicos, en su tensión emancipadora y concreción teórica, derivaron hacia el análisis del objeto atendiendo a su pura condición de juego, y al centrarse en su dimensión lúdica, en sus mecánicas, sus principales influencias en terminología y planteamientos se debían a la teoría cultural lúdica formulada por Huizinga y Caillois —deudora, de alguna manera, de las teorías de desarrollo infantil (Piaget, 1991) y de la antropología social (Vidart, 1995)— y de consideraciones planteadas por Wittgenstein (2008), teóricos que, paradójicamente, presentaban el juego como un artefacto lúdico pleno de sentido.

Como señala Aarseth, 2001 podría ser considerado el año de La Teoría del Videojuego por diversos motivos: en los primeros años del siglo XXI se ofertaron programas de graduados en videojuegos y los estudios sobre el medio comenzaron a considerarse con cierto interés —no carente de escepticismo— en la esfera del mundo académico. El MIT Comparative

Media Studies Program se involucró en debates públicos sobre juegos y teorías de juegos desde principios de siglo. Colaboraciones entre el MIT y Microsoft Research y varias conferencias internacionales sobre el estudio del videojuego tuvieron lugar en 2001 y durante los años 2002 y 2003 el número de conferencias y talleres siguió creciendo constantemente (Frasca, 2003: 221). Desde 2001, y a partir de este renovador impulso, se han desarrollado importantes avances e investigaciones en el estudio de los videojuegos que también han contemplado la dimensión semántica o hermenéutica —Ian Bogost (2006, 2008, 2010), Steven. E. Jones (2011), Miquel Sicart (2009), Olivier Pérez Latorre (2013)—.

Ya en 1999, Gonzalo Frasca reivindicaba la necesidad de un campo de estudio específico para el mismo, puesto que las investigaciones que se habían ocupado del videojuego hasta principios del siglo XXI —disciplinas tan diversas como Psicología, Antropología, Economía o Sociología— aunque enriquecedoras, habían focalizado el análisis en características superficiales sin propiciar el encuentro de “grandes patrones de conocimiento” (Frasca, 1999). Frasca recurre a una aclaración terminológica para mostrar una noción más abierta del término “Ludología”. El teórico uruguayo considera los conceptos de *game studies* (los estudios del videojuego en general) y Ludología prácticamente sinónimos:

El diccionario de la web Game-Research.com de conceptos de *games studies* ofrece dos significados. El primero establece que la Ludología es ‘el estudio de juegos particularmente videojuegos’. Esta definición está en consonancia con la que presenté en 1999 y que fue posteriormente completada a través de mi blog de investigación, Ludology.org. La segunda definición de Game-Research es esencialmente distinta: ‘la Ludología es a menudo definida como el estudio de la estructura del juego (o *gameplay*) en oposición al estudio de los juegos como narración o medio audiovisual’. Personalmente no suscribo el segundo significado, el cual considero una simplificación⁴³ (2003b).

⁴³ Todas las citas de Gonzalo Frasca aparecidas en este capítulo son traducción del autor.

Como clarifica el propio Gonzalo Frasca en su artículo *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place* —gracias a una investigación llevada a cabo por Jesper Juul de la que Frasca no apunta referencia alguna—, el término “Ludología” no fue acuñado por Aarseth al que suele atribuírsele erróneamente, ni tampoco por el propio Gonzalo Frasca. El término “Ludología” ya se empleaba —aunque escasamente y en relación con los juegos no electrónicos, concretamente entre la comunidad de los juegos de mesa— en torno a 1982 (2003: 2). Sin embargo, es cierto que muchos autores que no se encuentran adscritos a esta perspectiva de análisis podrían ubicarse dentro de la metodología ludológica: “las palabras tienen una tendencia natural a vivir su propia vida” (Frasca, 2003). Será Frasca quien populariza el término “Ludología” en el ámbito del estudio del videojuego tras su artículo *Ludology meets narratology similitudes and differences between (video)games and narratives* (1999):

Propondremos el término Ludología (del latín ludus “juego”) para referirnos a la todavía inexistente disciplina que estudia el juego y las actividades lúdicas. Como la Narratología, la Ludología debería ser independiente también del medio que sostiene la actividad (Frasca, 1999).

Aunque Frasca parece desligar el concepto del estudio y análisis del videojuego, este afán emancipador del objeto será posteriormente clave para enriquecer el análisis del videojuego, como defiende el teórico uruguayo algunos años más tarde en su artículo *Simulation versus Narrative* redefiniendo el concepto como “una disciplina que estudia los juegos en general, y los videojuegos en particular” (Frasca, 2003: 222). Atendiendo a esta problemática académica, Frasca afirma que la Ludología no desdeña la perspectiva narratológica en el estudio del videojuego, pero concibe esta perspectiva formalista como un estadio necesario, útil y circunstancialmente adecuado en el estudio del videojuego:

Ciertamente, los acercamientos formales son limitados —y los ludólogos deberían tener esto en cuenta— pero probablemente, estas aproximaciones suponen la manera más fácil de dismantelar

las diferencias estructurales entre las historias y los juegos. Personalmente, veo estas aproximaciones como un paso necesario en el estudio del videojuego, las cuales dejaremos atrás una vez nos ayuden a comprender mejor las características básicas de los videojuegos (2003: 222).

A pesar de esta aparente dicotomía entre la dimensión narrativa y las evidentes peculiaridades configurativas que presenta el videojuego, si nos remitimos a los artículos y conferencias, es cierto que no ha existido una adhesión explícita entre los partidarios del estudio más cercano a la investigación funcionalista ludológica o al análisis, con frecuencia más expresivo, que propone la Narratología. Aunque resulte una tentación utilitaria categorizar en un campo académico recién nacido y emergente como es el caso del videojuego⁴⁴, los límites se muestran difusos. Incluso atendiendo a posturas que podrían sugerir cierto radicalismo —Eskelinen (2001), o la misma Janet H. Murray (1997)— no se observa esta adhesión a una u otra perspectiva de estudio, postura que resultaría reduccionista y contraproducente como bien expone Frasca en la riqueza del análisis (Frasca, 2003).

Con el terreno ludológico nutrido de manera potencial —casi exclusivamente— por la obra de Aarseth *Cybertex: perspectives on ergodic literature*, en los primeros años los teóricos cercanos a la Ludología recurrieron tanto a enfrentar y actualizar teorías y definiciones procedentes de estudios cinematográficos y lúdicos —Metz (1974), David Parlett (1999), Seymour Chatman (1978)— como a reutilizar, integrar y adecuar conceptos propios de las teorías lúdicas culturales —Huizinga y Roger Caillois—. Tomando los planteamientos de los primeros teóricos del juego y arrinconando las teorías narratológicas para el análisis del mismo, los ludólogos establecen como prioridad las mecánicas de juego y las posibilidades interactivas del medio como demuestran los esfuerzos de Markku Eskelinen:

⁴⁴La primera vez que Frasca escucha el término en el ámbito de los *Games Studies* es en el año 2001 en la DAC Conference celebrada en la Universidad de Brown. Desde la tribuna, se designó el trabajo y las posturas de Jesper Jull, Markku Eskelinen y las suyas propias como posturas ludológicas (Frasca, 2003: 2-3).

Si te tiro una pelota, no espero que cortes y espero hasta que empiece a contar historias (...). Lo principal, por supuesto, es que todo elemento puede volverse un elemento del juego, y solo un elemento es suficiente para constituir un juego si permite la manipulación, y solo este hecho permite combinaciones no presenciadas en narrativas o dramas⁴⁵ (Eskelinen, 2001).

Más allá de la perspectiva de acercarse al videojuego como un artefacto en su forma última y del estudio de las mecánicas de juego, la Ludología actualizó una terminología procedente de la Sociología y de la dimensión cultural del juego para el análisis del videojuego. Gonzalo Frasca populariza los dos ánimos de juego propuestos por Caillois: *paidia* —la energía y el ímpetu inane del juego por el juego— y *ludus* —el juego codificado según unas estructuras— y acaba introduciendo ambos términos en el panorama académico videolúdico además de proponer una nueva dimensión adaptada de los dos conceptos al objeto de estudio. El juego *paidia* podría ser descrito como “una actividad mental o física que no tiene objeto útil inmediato, ningún objetivo definido y cuya única razón de ser está basada en el placer de la experiencia por el jugador” (Frasca, 1999), mientras que *ludus* describe una “actividad organizada bajo un sistema de reglas que definen una victoria o una derrota” (Frasca, 1999). Así, Frasca sugiere una aplicación gradual de los términos al objeto de estudio y afirma que los videojuegos no son solo manifestaciones arquetípicas de *ludus* —lo que parecería lógico, puesto que todos los videojuegos se configuran base a unas normas específicas de juego—, sino que existe la vertiente *paidia* en la noción taxonómica videolúdica. Esta diferenciación básica se sustentaría en la tensión preconfigurada por el *gameplay*; en las características restringidas (limitaciones) o abiertas (libertad) que la experiencia del mundo-juego ofrece al usuario. La Ludología podía analizar y categorizar, cartografiar las aventuras gráficas —*Monkey Island* (Lucasarts, 1990), *Runaway* (Pendulo Studios, 2001), *The Last Door* (The Game Kitchen, 2013)— o los juegos de plataformas

⁴⁵ Traducción del autor.

clásicos o las plataformas como *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1995) como juegos *ludus*, mientras que experiencias con una estructura en su *gameplay* que permitieran la no concreción de objetivos tangibles de juego o la identificación de estos como el disfrute y descubrimiento de la propia experiencia de juego podrían ser considerados juegos *paidea* —*SimCity* (Maxi, 1989) se erige como ejemplo paradigmático—. Esta diferencia deviene actualizada en una dualidad en la tipología de mayor integración en el análisis del videojuego que realiza el teórico Jesper Juul tomando como base los desafíos que plantea el juego. Los juegos de progresión (*progression games*) configuran consecutivamente los desafíos en el juego, mientras que los juegos emergentes (*emergence games*) plantean los desafíos indirectamente porque “las reglas del juego interactúan” (Juul, 2005: 46), creando un entorno y experiencia de juego más orgánica —en el sentido de mecánicas de juego—.

Dentro de la aproximación ludológica existen investigadores que han evolucionado a posturas de conciliación teórica como el mismo Jesper Juul —desde una sólida defensa de la independencia en el objeto de estudio del videojuego (2001) hasta propuestas semánticas e integradoras exploradas en *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2005), *The Art of Failure* (2013)— o posiciones intermedias y enriquecedoras como las de Olivier Pérez Latorre, que incluye conceptos y perspectivas de análisis semióticas al estudio del videojuego.

1.2.1.4. Narrativismo en el estudio del videojuego: la noción narrativa videolúdica

La Narratología, heredera de los planteamientos fijados por Murray, plantea el estudio del videojuego priorizando su esencia narrativa. Resulta pertinente establecer aquí una diferenciación terminológica, ya que la Narratología en los estudios académicos semióticos se conoce como la disciplina a la que compete el estudio estructural de los relatos. Con afán esclarecedor, el teórico Gonzalo Frasca —siguiendo a Mateas (2002)— ha propuesto

diferenciar entre narrativistas, es decir, investigadores que utilizan la Teoría Literaria como base para construir una posterior teoría centrada en el medio interactivo y narratólogos, académicos que trabajan desde postulados narrativos independientemente del medio objeto de investigación, estableciendo así el objeto de estudio como diferencia esencial. No es extraño que la preocupación en la adecuación entre narrativa/mecánicas de juego y el afán en la diferenciación del videojuego frente a los medios narrativos, articularan la problemática ontológica del objeto de estudio en un fenómeno recién nacido. Esta aparente dicotomía marcó los primeros artículos académicos de *Games Studies*, donde destacaron voces que reclamaron una emancipación del videojuego frente a otras disciplinas. Jesper Juul en su artículo *Games telling stories?: A brief note on games and narratives* (2001) —el propio título ya resulta ilustrativo— reflexiona sobre este afán diferenciador:

Utilizando otros medios como puntos de partida, podremos aprender muchas cosas sobre la construcción de mundos de ficción, personajes... pero confiar demasiado en las teorías existentes hará que nos olvidemos lo que hace a los juegos, juegos: reglas, objetivos, actividad del jugador en el mundo del juego; la manera en que el juego define las acciones posibles del jugador⁴⁶ (2001).

De manera evidente, las definiciones tradicionales de la propia “narrativa”, a menudo vinculada a los estudios literarios, no se aplican al concepto de videojuego, principalmente porque apartan o minimizan la genuina dimensión configurativa e interactiva esencial del videojuego. Gerald Prince define la narrativa como la representación de eventos que incluyen ambas funciones, la del narrador y la de la audiencia: “el relato de (...) uno o más (...) eventos comunicados por uno, dos o diferentes (...) narradores a uno, dos o más narratarios⁴⁷” (Prince, 2003: 58). El concepto de narrativa propuesta por Gerald Genette, “debo contar una historia en pasado, presente o futuro⁴⁸” (Genette, 1983: 215), articula una noción narrativa clásica

⁴⁶ Traducción del autor.

⁴⁷ Traducción del autor.

⁴⁸ Traducción del autor.

dispuesta como una secuencialidad —un canal transitado unilateralmente, negando todo diálogo, todo feedback entre audiencia y narrador—. David Herman describe la narrativa como una estructura cognitiva que puede ser evocada por diferentes manifestaciones un “marco cognitivo maleable, flexible para construir, comunicar y reconstruir mentalmente mundos proyectados” (Herman, 2002: 49). Ciertamente, la definición de Herman arroja el concepto de narrativa mucho más allá de estructuras determinadas y regladas por la secuencialidad, unilateralidad y estaticidad lejanas a la inmediatez, la maleabilidad —y a veces simultaneidad— tan caras al artefacto interactivo y abre la posibilidad de una integración —o al menos un concierto— entre narración e interactividad.

Desde que en los últimos 30 años el concepto de narrativa se ha desarrollado como término privilegiado en la descripción de gran parte de los aspectos de la sociedad y la producción de signos, es necesario atender a diferentes acepciones para esbozar qué se entiende o se ha entendido tradicionalmente por narrativa en el ámbito de las ciencias sociales y su extrapolación al estudio del videojuego (Juul, 2005: 156):

1. Narrativa como presentación de un número de eventos. El significado literal y tradicional de “narrativa” o “cuentacuentos” (Bordwell 1985, Chatman, 1978).
2. Narrativa como una secuencia fija y predeterminada de eventos (Brooks, 1992).
3. Narrativa como un específico tipo de secuencia de eventos (Prince, 1987).
4. Narrativa como un específico tipo de tema —humano o de entidades antropomórficas (Grodal, 1997).
5. En un sentido más amplio, narrativa como cualquier tipo de escenario o mundo ficcional: transmedia, etc. (Jenkins, 2003).
6. Narrativa como la manera que damos sentido al mundo⁴⁹ (Schank & Abelson, 1997).

⁴⁹ Traducción del autor.

Como bien expresa Juul, muchos de los teóricos a favor de una aplicación de la teoría narrativa a los videojuegos han focalizado su atención en las tres primeras nociones de narrativa —identificadas con el estudio de medios—, mientras que aquellos investigadores que apuestan por la integración teórica en el estudio del videojuego suelen acogerse en la práctica a la quinta y sexta acepción de narrativa, opciones más cercanas al amplio campo de la Psicología social, la Ciencia cognitiva o la Filosofía.

Jesper Juul justifica este escepticismo narrativo tomando como punto de partida la concepción de juego que propone Aarseth —un cibertexto—, a favor de una nueva complejidad del medio analizando las causas y coincidencias de esta evidente herencia narrativa. Según Jesper Juul en su artículo *Games telling stories?: A brief note on games and narratives*, el ser humano interpreta la realidad a través de un marco de sentido narrativo: “el ser humano percibe el mundo desde una secuencialidad, desde una perspectiva y estructuras narrativas⁵⁰” (2001). En este sentido, en un análisis posterior, Henry Jenkins (2004) remite a investigaciones que intentan alinear narrativa con cognición. El investigador en Inteligencia Artificial A. Roger Schank argumenta que el ser humano “piensa en historias” y que conlleva una propensión cognitiva por las historias y su secuencialidad: “ver una historia particular en vez de una historia conocida general y universal hace al narrador de la historia que olvide las diferencias entre lo particular y lo general⁵¹” (Schank, 1995: 148). Es decir, el ser humano procesa “unidades de significado en forma de historias⁵²” (Bogost, 2008: 69-70). En este sentido, algunos autores de Ciencia cognitiva como Mark Turner afirman que los mecanismos narrativos son estructuras cognitivas profundamente conectadas a la mente humana y que, indudablemente, poseemos una “mente literaria” (1998), una estructura mental propensa a una secuencialidad imaginaria cognitiva.

⁵⁰ Traducción del autor.

⁵¹ Traducción del autor.

⁵² Todas las citas de Bogost aparecidas en este capítulo son traducciones del autor.

1.2.1.5. Videojuegos Narrativos Vs Artefactos lúdicos

Juul también observa que “muchos de los juegos muestran introducciones narrativas y tramas de fondo” y que “los juegos comparten algunas cualidades y rasgos con la narrativa⁵³” (Juul, 2001). A continuación, Juul analiza tres razones por las cuales el videojuego no debe ser considerado como un medio narrativo:

- 1) Los juegos no son parte de la ecología de los medios narrativos formados por películas, novelas y teatro como demuestran sus peculiares características interactivas.
- 2) El tiempo en los juegos funciona de manera diferente que en la narrativa. Como ha demostrado el propio Juul en *Half-real: video games between real rules and fictional worlds* y en *Introduction to Game Time / Time to play –An examination of game temporality—*, los videojuegos no conciben interactividad y narración al mismo tiempo. En este sentido de integración de dinámicas de inmediatez impuestas por los ritmos del nuevo siglo, parece que la mayoría de videojuegos han implementado posibilidades interactivas —aunque limitadas— a lo largo del eje temporal narrativo prescindiendo de las llamadas cinemáticas⁵⁴. Pero a partir del avance tecnológico en el plano 3D a principios del nuevo siglo y del aumento de almacenaje de información, los juegos se fueron alejando de esta delimitación formal y fueron incluyendo maneras de integrar interactividad y narración. En estos casos, las cinemáticas se realizan con el propio motor del juego —*Deux Ex: Human Evolution* (Eidos, 2011), *Assassins Creed IV* (Ubisoft, 2014)—, mientras que, de manera frecuente, el usuario asume una restricción en las capacidades interactivas que enmarcan el *gameplay* —se anulan acciones básicas como disparar o correr y se limita la capacidad a la mera observación en la mayoría de ocasiones—. Un caso significativo lo encontramos en el prólogo del famoso juego *The Last Of*

⁵³ Todas las citas de Jesper Juul aparecidas en este capítulo son traducciones del autor.

⁵⁴ Secuencias narrativas formalmente diferenciadas de la experiencia de juego —realizadas con CGI, imágenes diseñadas por ordenador— que delimitaban estéticamente de manera expresa la narrativa y la experiencia interactiva debido, entre otras razones, a las limitaciones de software.

Us (Naughty Dog, 2014), donde somos capaces de controlar al personaje principal, pero en numerosas ocasiones sólo se nos permite decidir hacia dónde mirar, como en una experiencia más cercana al teatro y a la simulación virtual que al videojuego.

En los últimos años, los recursos de audio han demostrado ser una herramienta interactiva muy dúctil a la hora de conciliar narrativa e interacción. El caso de *Metal Gear V* (Konami, 2015) es significativo a este respecto: es cierto que el famoso videojuego de Kojima cuenta con cinemáticas cuya dimensión narrativa contribuyen al avance de la historia, pero estas secuencias son escasas y dispersas. Mucho más significativo a nivel narrativo es el nuevo marco de ficción que proporcionan unas cintas de casete que el usuario se ve obligado a recolectar durante las misiones principales y secundarias. El jugador puede recorrer el escenario, incluso realizar misiones a la vez que escucha estas cintas que revelan detalles, relaciones, y, en definitiva, desvelan cómo se desarrolla la trama principal que desencadena la historia de *Metal Gear V*. Desde que no es posible conocer rasgos narrativos esenciales del juego sin acudir a estas cintas⁵⁵, podemos afirmar que el peso narrativo se ha desplazado de las cinemáticas a un recurso de audio para agilizar la interacción e inmersión del usuario con el entorno virtual. El caso narrativo de *Metal Gear Solid V* (Konami, 2015) se muestra especialmente relevante, puesto que es frecuente que en ocasiones se integren tres planos de ficción que se resuelven a la vez y que coinciden en la acción de juego, remitiendo a los espacios narrativos B y C —además del espacio de juego que llamaremos A, donde el usuario lleva a cabo las acciones configurativas—.

Estos espacios o instancias psicológicas B y C cuentan con una limitación o desfase temporal para con el plano interactivo (A), lo que repercute decisivamente en el equilibrio dramático del videojuego. Veamos un ejemplo: hacia el final del juego se desbloquea una cinta de casete en la que Paz —un personaje femenino que, como su mismo nombre sugiere,

⁵⁵Así mismo lo revela la voluntad del diseñador del juego, puesto que es posible acceder a la última misión del juego y conocer así el final de *Metal Gear V* exclusivamente escuchando todas y cada una de las cintas, sin superar todas las misiones principales.

representa la inocencia, el candor y la concordia— es torturada e interrogada por el villano del juego: Skull Face. El usuario puede comenzar una misión (A) y accionar el botón “play” del Walkman del héroe (Venon Snake) para escuchar la cinta mientras se acerca a la base enemiga, se esconde tras un bidón oxidado o salva a los rehenes. Durante el interrogatorio (B), Skull Face habla de sus orígenes remitiendo a otro plano de ficción narrativa más profundo (C) y dejando el plano (B) en relativa suspensión. Así se diseña un estado de tensión dramática [fig. 6] en el interrogatorio con la intención de que el impacto emocional en el usuario sea más contundente, puesto que el usuario es consciente de que no puede hacer nada por salvar a Paz o por hacer que cese su agonía. De esta división narrativa entre el plano jugable —cuya evidencia se plasma tajante a nivel topográfico en las dos zonas de juego: Afganistán y Suráfrica— y las cintas de audio se extraen conclusiones a nivel hermenéutico. Así se autoafirma un principio de inacción o fracaso que se encuentra latente en todo el juego y en última instancia supone una alegoría de la vida del soldado en general y de la saga de *Metal Gear* en particular: no importa que Snake interactúe con el entorno, salve rehenes y desarrolle el equipo y las instalaciones de Mother Base, el soldado no es capaz de influir ni cambiar ese otro mundo que se encuentra más allá del walkman, el mundo exterior de las cintas de audio que, en última instancia, domina toda su narrativa. Este recurso de condensar potentes arcos argumentales en audios ha sido empleado progresivamente con frecuencia por diferentes juegos triple A desde la impactante y cinematográfica demostración del *shooter HalfLife* (Valve, 1998) a la hora de contar una historia de manera dinámica y visual, contribuyendo a difuminar los límites entre narrativa y juego.

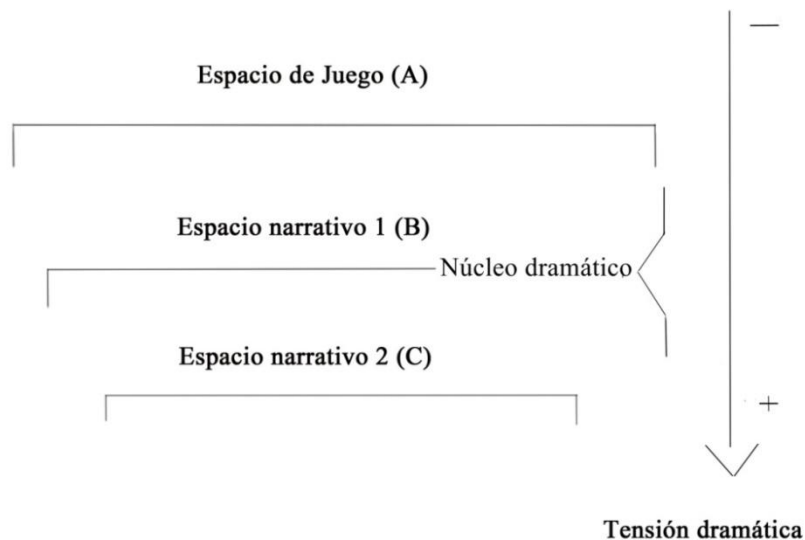


Fig. 6. Tensión dramática en el interrogatorio de Skull Face a Paz, *Metal Gear Solid V* (Konami, 2015).

Elaboración propia.

3) La relación entre el lector/espectador y el mundo-historia es diferente que la relación entre el jugador y mundo-juego. Juul parece apuntar que uno de los principales beneficios de evitar aproximaciones narrativas es desgajarse de ciertos campos de estudio, propiciar una ruptura insalvable con cierto ánimo colonialista de disciplinas comparativas y no exentas de bagaje literario. Para Juul, los juegos alteran o interrumpen la relación cronológica entre el usuario y la historia que la narratividad articula en el videojuego: “el jugador habita una zona intermedia donde él/ella son dos cosas: un sujeto empírico fuera del juego y la encarnación de un rol dentro del propio juego” (2001). Jesper Juul considera que la narrativa intenta colonizar el campo de estudio del videojuego, pero también que “los juegos y la narrativa pueden tener similares características en algunos puntos” (2001).

Marie-Laure Ryan sostiene una posición similar a Janet H. Murray, pero aunque Ryan (2001) concibe la narración como un concepto cercano a las tres primeras nociones narrativas a las que hace referencia Juul —una secuencialidad de eventos—, así mismo considera que la narración es independiente de la cuestión de “lo ficcional” y de la capacidad de “contar”

(*tellability*), y concibe la narrativa como un patrón cognitivo independiente de los medios en los que se expresa (esto es, todos los medios son igualmente versados y aptos a la hora de representar una trama concreta), como si el concepto de narración fuera una “estructura cognitiva abstracta que puede ser evocada por varios medios diferentes, cada medio tiene diferentes fuentes expresivas, produciendo así diferentes manifestaciones concretas de esta estructura abstracta” (Ryan, 2001). Ryan defiende la diversidad de significantes (discurso) para expresar un significado (historia, imagen mental, representación semántica) en el signo de la narración: “El significado puede tener muchas diferentes manifestaciones semióticas” (Ryan, 2001).

Una concepción cercana a Jesper Juul sobre las características ontológicas del videojuego mantiene Gonzalo Frasca, que considera al videojuego como una forma concreta de simulación a medio camino entre la interacción —lo diegético— y la representación —lo dramático—. Frasca entiende la simulación⁵⁶ como “una forma de modelar una (fuente) sistema a través de un sistema diferente por el cual mantiene (para alguien) algunos de los comportamientos del sistema original” (Frasca, 2003), y en cierto grado la equipara con la representación en un todo concreto simulativo. La validez eskeliniana del videojuego como “remediación” de juegos tradicionales negando su carácter ontológico representacional y narrativo —en que el usuario o espectador debe configurar antes de llegar a la función interpretativa—, acercan al videojuego a una noción hiperlúdica, una nueva expresión dentro del rango de manifestaciones lúdicas: un plano en el que, a diferencia de la narración, es

⁵⁶Terminológicamente no compartimos la noción simulativa que defiende Frasca —ya que la concibe como una alternativa omnipresente a la representación y a la narrativa—, puesto que coincidimos con José Luis Navarrete, José Patricio Rufí & Francisco Javier Gómez Pérez en que narración y simulación son modos distintos de representación, de lo que se extrae que la simulación se encuentra comprendida por la representación y no pueden entenderse ambos términos como sinónimos precisamente porque un término engloba al otro: “los juegos son una manera particular de estructurar simulación como el cine o la literatura suponen una forma de estructurar la narración... pero tanto unos como otros representan una determinada realidad” (Navarrete, 2014). Frasca abunda que, a nivel teórico, la Ludología nunca ha rechazado a la Narratología como disciplina válida para el estudio del videojuego (Frasca, 2003).

necesario interpretar —aquella aporía y epifanía enunciada por Arseth— para posteriormente configurar (manipular e interactuar, como función definitoria). Eskelinen actualiza la terminología propia de los estudios de los mundos de ficción y el cine —Metz (1974), Gerald Prince (2003), Chatman (1978)— para relativizar y concretar la relación entre videojuego y narrativa, defendiendo las nuevas peculiaridades interactivas y configurativas del medio como indiscutiblemente definitorias.

Siguiendo el estudio de Seymour Chatman en *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film* (1978), Eskelinen desgrana los diferentes elementos que componen la narrativa en el videojuego y los enfrenta esencialmente a las definiciones que propone tradicionalmente Chatman: “Eventos” (acciones y acontecimientos, eventos del usuario y eventos del sistema) y “Existentes” (que en el caso del videojuego depende de funcionalidad, es decir, excede los tradicionales “personajes” y “escenarios”) (2001). Este acercamiento al sistema configurativo de la programación y al espacio topográfico y sistémico del videojuego como artefacto a través de conceptos y terminología procedentes de la teoría narrativa del cine quizá pueda contradecir el ánimo emancipador ludológico, pero más bien responde a una ausencia de terminología específica y de unos conceptos consolidados para el estudio y análisis del videojuego desde sus mecánicas. Para Eskelinen, el escenario que articula el videojuego es tan diferente de aquel que dispone la narrativa que considera a esta un “ornamento sin ningún interés” o un “envoltorio” para el videojuego⁵⁷ (Eskelinen, 2001). Este cierto radicalismo ludológico de Eskelinen se opone de manera enérgica a la mirada narrativista de H. Murray, y esto es apreciable en un ejemplo tradicional que evidencia de manera patente el conflicto: el estudio de caso de *Tetris* (Pázhitnov, 1984).

Debido a su sobria abstracción y a su popularidad, *Tetris* supone un videojuego paradigmático muy ilustrativo en el conflicto ludo-narratológico, y un estudio de caso

⁵⁷ Traducción del autor.

ejemplar para reflexionar sobre la esencia ontológica del videojuego. El videojuego soviético muestra todos los elementos que esencialmente identifican al videojuego: —un sistema basado en reglas, con unos resultados cuantificables e interactividad— pero no se aprecia que el videojuego ruso narre ninguna historia (o si se quiere, que se sirva de la dinámica de juego para vehicular una historia explícita). La lectura simbólica de *Tetris* por parte de Janet H. Murray considera que el juego de Pázhitnov contiene una historia: “(*Tetris*) es una imagen perfecta de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa (...). Nos vemos bombardeados continuamente por tareas urgentes que requieren nuestra atención y que hay que encajar de alguna forma en nuestras apretadas agendas” (1998: 156-157). Esta visión simbólica es rechazada por Eskelinen que reconoce en estas licencias interpretativas —“violencia interpretativa” (Eskelinen, 2001), según el propio Eskelinen— una voluntad o empeño de alejar las características esenciales de los videojuegos como “juegos”, ya que si el videojuego fuera considerado desde una perspectiva académica eminentemente como un artefacto lúdico “aparentemente no podrían ser estudiados de ninguna manera⁵⁸” (2001).

Aun validando la noción de *Tetris* como una posible metáfora de la “alienación de las vidas sobrecargadas de los americanos de los noventa” como propone Murray, su análisis narrativo no se entiende sin que esté sujeto a su *gameplay*, ya que es la propia mecánica de juego, su dinámica abstracta, su dimensión configurativa —y no su expresión representativa— la que impulsa exclusivamente la “experiencia” puesto que no se observa narrativa en el sentido estricto y formal del término. Ryan considera que la representación en la propia narración consiste en “un mundo (entorno) y un tiempo determinado, poblado por individuos (personajes) quienes participan en acciones y acontecimientos (eventos, argumentos) y

⁵⁸ Traducción del autor.

sometidos al cambio⁵⁹” (Ryan, 2001). *Tetris* tampoco responde a la lógica secuencial, ni a la coherencia interna en su representación, características esenciales de lo narrativo según Ryan:

La representación narrativa debe ser temáticamente unificada y lógicamente coherente. Sus elementos no pueden ser libremente permutados, porque ellos se sostienen juntos en una secuencia por relaciones de causa y efecto, y porque el orden temporal es muy importante. Las proposiciones de representaciones narrativas deben ser sobre un conjunto común de referentes: los personajes (Ryan, 2001).

En *Avatars of Story*, Ryan (2006) entiende que un simulador abstracto como *Tetris* no es narrativa o bien que no contiene elementos narrativos. Así pues, desestima la concepción de videojuego de la que hace uso Frasca (2004) —a medio camino entre lo representacional y la simulación— o sólo la valida ante juegos que no presenten condiciones abstractas no referenciales como *Tetris*, ya que un simulador necesita un referente externo que simular, cosa que, a priori, parece improbable —al menos a nivel identificable, consciente— en los videojuegos con gran carga estética abstracta. Ryan entiende que un simulador abstracto como *Tetris* no es en sí mismo narrativa, sino “un generador de narrativas. Cada partida configura una secuencia fija de eventos en un sentido concreto constituyendo, en cada caso, una narración distinta” (Ryan, 2013: 167).

A raíz de esta aparente dicotomía en el ámbito académico, Ryan muestra la connivencia y alianza entre algunos ludólogos y los narratólogos clásicos que ensalzan una narrativa basada en la oralidad (Ryan, 2006). A partir de esta alineación, tradicionalmente la Ludología ha atacado a la Narratología desde tres argumentos —según J. Planells de la Maza, totalmente rebatibles—: “los juegos y la narrativa son parcelas diferentes porque conllevan características distintas. Destacan la necesidad de narradores y narratarios, figuras inexistentes en el videojuego” (Planells, 2013: 185-187). Los videojuegos son simulaciones mientras que la

⁵⁹ Todas las citas de Ryan aparecidas en este capítulo son traducciones del autor.

narrativa se basa en la representación (2013: 187-189) —de ahí la problemática de *Tetris*—. Los juegos pueden concebirse como actos vitales —Aarseth (2004), Eskelinen (2001)—, mientras que la narrativa se aleja de esta correlación.

1.2.1.6. Hacia una conciliación teórica de modelos del videojuego

Algunos teóricos han señalado el aparente —y paradójico— vínculo que la propia Narratología y la Ludología comparten en su dimensión estructuralista. Ante todo, la Narratología, en el sentido tradicional de la palabra, se nutrió del estructuralismo para reconducir sus esfuerzos en desentrañar las propiedades formales narrativas —Lévi- Strauss, Propp, Barthes—, lo que implicaba un análisis basado en reglas y estructuras que dominaban el discurso narrativo (Bogost, 2008: 68), al igual que la Ludología reclama un análisis o aproximación formalista basada en las estructuras lúdicas. Ciertamente, ambas posturas articuladas de manera radical resultan poco útiles en un análisis riguroso que integre al videojuego como artefacto vital: el uso radical de la perspectiva ludológica llegaría a concebirse como un análisis de sistemas aislados gobernados por reglas y mecánicas sin conexión con la experiencia vital humana que proporciona el videojuego —alejándose progresivamente de las tremendas posibilidades sociales, antropológicas y culturales del medio—, mientras que el Narrativismo procedería a estudiar el videojuego como artefacto vehículo de una narrativa interactiva, un estudio que otorgaría prioridad a cómo aquel nivel configurativo o interactivo característico del videojuego sirve al desarrollo, experimentación y distinción de nuevas formas de expresión en el discurso narrativo.

No es nuestro objetivo reabrir el debate *Game* vs. *Story* ni posicionarnos de manera radical ante el objeto, sino integrar en el análisis aquellas herramientas que puedan mostrarse potencialmente enriquecedoras para nuestro análisis. Tanto teorías clásicas narrativistas como

instrumentos más cercanos al análisis formalista ludológico tienen cabida en el estudio del videojuego cuando se alumbran desde una perspectiva cultural.

1.2.2. Proceduralismo

Desde el proceduralismo, más ligado a la programación y a la lógica computacional, los videojuegos son concebidos como expresiones de procedimientos que se llevan a cabo base a estructuras regladas y procesos —hasta cierto punto— inflexibles y regidos por cierta lógica, pero siempre desde un análisis que asimile estos procesos fácticos dominados por los códigos de programación y de diseño como procesos simbólicos o representativos. Su máximo exponente es el diseñador de juegos, filósofo, crítico e investigador Ian Bogost. El videojuego cuenta con la cualidad del procesamiento intensivo de datos, y que estos procesos se encuentran destinados a la comprensión y la decodificación por el usuario como representaciones. Bogost reconduce la herencia de Murray que, a su vez, apunta el carácter proceduralista del videojuego en sus cuatro características esenciales propias de los entornos virtuales —participativos, procedurales, espaciales y enciclopédicos— y que la teórica del MIT identifica como “habilidad característica del videojuego para ejecutar una serie de reglas” (Murray, 1999:71). El propio Bogost define y amplía esta cualidad como “la práctica de encapsular específicos comportamientos del mundo real en representaciones programáticas” (Bogost, 2006: 13). Murray, consciente de que el núcleo procedural se resuelve en la regla, ya preconiza esta característica procedural como concepto de fuerte arraigo en las decisiones autorales, de manera que estos entornos de juego basados en procedimientos se muestran decisivos en el feedback que experimenta el propio usuario:

Los entornos procedurales son atractivos para nosotros no porque exhiban comportamientos generados en las reglas, sino porque nosotros podemos inducir ese comportamiento... La primera propiedad representacional del ordenador es la traducción codificada de comportamientos receptivos. Esto es lo que a menudo nos referimos cuando decimos que los ordenadores son

interactivos. Nos referimos a que crean un entorno que son ambos, procedural y participativo (Bogost, 2006: 100).

Bogost designa diferentes tipos de procesos en diferentes áreas y disciplinas —humanos, animales, electrónicos— pero determina que la representación procedural, aquella que es ejecutada por un *software* de computadora, muestra características significativamente diferentes: “actualmente solo sistemas procedurales como el software de computadora representa procesos con procesos. Aquí es donde el poder especial de la autoría procedural radica, en su capacidad nativa para describir procesos” (Bogost, 2008: 14).

1.2.2.1. La brecha de simulación: *The Simulation gap*: la posición ontológica proceduralista

Desde la lógica proceduralista, y tomando como base la filosofía y el diseño computacional, en *Unit Operations* (2006), Bogost aboga por el análisis del videojuego basado en la interrelación de unidades y el todo a nivel formal, pero también a través de la significación que estas adquieren en el mundo a través de la crítica. La posición ontológica del videojuego para Bogost se encuentra entre la representación reglada y la intersubjetividad del usuario —espacio que él identifica como “la brecha de simulación” (*the simulation gap*)—. Con la noción *simulation fever*, Bogost explora las reacciones negativas al texto. Esta brecha muestra un espacio intermedio entre la resignación de la simulación (*simulation resignation*) —“la aceptación ciega de los límites resultantes de la simulación, porque el sistema no permite ningún otro modelo de sistema de referencia” (2006: 107) y la negación de simulación (*simulation denial*) —el rechazo de la simulación porque implica una representación simplificada del sistema fuente, es decir, la propia realidad—. Para Bogost, “simulación” supone “la brecha existente entre la representación basada en reglas de un sistema fuente y de la subjetividad del usuario” (2006: 107). Bogost recurre a menudo al uso y representación de la brecha o la franja insalvable como ilustración metafórica para explicar las relaciones entre

el sujeto y el juego, a la imposibilidad de cuantificar el estudio empíricamente, al vacío y a la intersubjetividad. En su literatura, es frecuente el uso del concepto aristotélico de entimema — del griego: “que ya reside en la mente”—, técnica por la cual se suprime una proposición o las conclusiones en un silogismo por resultar obvia o ya incluida en el título: en la oratoria de la antigua Grecia, se esperaba que el oyente contribuyera con su propia experiencia y completara la declaración. En relación a la interactividad del jugador a la hora de completar el juego, el entorno procedural proporciona el silogismo, la experiencia del jugador en un contexto cultural determinado es la proposición o conclusión que reclama el sistema de juego, aquella epifanía espenriana resolutive que aporta el complejo mundo del usuario: “mayor sofisticación en la interactividad puede producir entimemas procedurales efectivas, lo que lleva a una mayor sofisticación de la retórica procedural” (Bogost, 2008: 43).

1.2.2.2. Retórica procedural: videojuego e ideología

El análisis procedural concede importancia patente a las reglas que se desarrollan en el juego, a las características formales que ya apuntaba el cibertexto de Espen Aarseth, pero en tanto que procesos —que a su vez suelen derivan en otros subprocesos y cuya estructura en la mayoría de ocasiones se encuentra oculta— no sería descabellado proponer que, para propiciar un análisis riguroso desde la óptica proceduralista, se debiera conocer el código de programación del videojuego. Sin embargo, el acercamiento que propone Bogost al análisis es más expresivo de lo que pudiera sugerir la importancia de la estructura computacional del juego. Bogost propone aproximarse al videojuego no desde arriba —a través de la alfabetización computacional, aprendizaje y patrones de funcionamiento del código— sino a través de la interpretación que concede el análisis individual en un contexto cultural determinado y esto significa “aprender a leer procesos como un crítico, jugando a un videojuego o usando un sistema procedural con ojo presto para identificar e interpretar las reglas que conducen ese sistema” (Bogost, 2010: 63). Con la introducción del concepto

retórica procedural (*procedural rhetoric*), Bogost define el videojuego como una arquitectura autoral esperando a ser transitada por el usuario —dotada de pleno sentido— a través de los procesos de juego. Bogost sugiere el concepto *procedural rhetoric* para la práctica de articular los procesos del videojuego como forma persuasiva, los argumentos que estimulan al usuario no se construyen con “palabras o imágenes, sino a través de la autoría de reglas de comportamiento, la construcción de modelos dinámicos” (Bogost, 2007: 125).

En la antigua Grecia, la retórica (del griego: “arte del orador”) como disciplina transversal perfecciona técnicas de uso del lenguaje para la consecución de una finalidad: persuadir al destinatario. La retórica ha llegado hasta nuestros días articulada a veces con cierto cariz peyorativo, al menos no exento del matiz correlativo al propósito último de “convencer” o “influir” al interlocutor. Así como existe la retórica verbal —desde la antigua Grecia: Aristóteles, Platón— visual —que se ha desarrollado exponencialmente con la propaganda y la televisión en el pasado siglo XX— o digital —con el desarrollo tecnológico y la inmediatez de Internet y las redes sociales—, la propuesta de Bogost se enraíza en el análisis retórico para estudiar en el videojuego aquellos discursos que se articulan a través de procedimientos representativos.

La retórica y al análisis dialectico no son conceptos novedosos en el estudio del videojuego. Brian Sutton-Smith ya apuntaba el término “retóricas de juego” para referirse a “las maneras en que un juego es puesto en contexto dentro de sistemas de valores más amplios” (Bogost, 2008: 125). Es cierto que este concepto comparte significados, al menos parciales y generales, con la concepción y el uso que él mismo concede a la “retórica procedural”, pero esta última se muestra más compleja, y sin duda, se adecúa de manera más concreta y orgánica en el caso del videojuego, lo que confiere al estudio de las dinámicas de juego una mirada específica y atenta a la hora de desentrañar las implicaciones retóricas y pueden desvelarnos de manera más pormenorizada la justificación autoral de los límites y

reglas de juego. La manera en que Sutton-Smith se acerca a la retórica del juego es efectivamente a través de una amplia concepción en la significación del juego, un análisis general de singularidades culturales. Katie Salen y Eric Zimmerman definen esta concepción retórica de Sutton-Smith como un estudio del juego que busca “identificar como los juegos y el jugar encarnan valores ideológicos y cómo formas específicas y usos de juego perpetúan y justifican esos valores⁶⁰” (Salen & Zimmerman, 2008: 127). Un fenómeno de unas peculiaridades interactivas y formales tan complejas como el videojuego reivindica un análisis retórico minucioso fundado en sus estructuras esenciales. Para hablar de las diferencias entre “retórica de juego” y “retórica procedural”, Bogost remite al estudio *Rules of Play*, concretamente al párrafo donde Salen & Zimmerman analizan el juego de mesa *Monopoly* (Parker, 1935) y su predecesor *The Landlords Games* (Magie, 1904):

A pesar de las fuertes similitudes entre *The Landlord's Game* y *Monopoly*, hay distinciones (y maravillosas incongruencias) y diferencias en la retórica que cada uno evoca. Mientras que la retórica del progreso y poder se aplica a ambos juegos. *The Landlord's Game* era distintamente anticapitalista en su concepción. El conflicto no se centraba en la adquisición de la propiedad y la acumulación de monopolios, sino que, por el contrario, se basaba en desentrañar un sistema de tierra predominante. Porque las propiedades en el juego podían ser sólo alquiladas, no había oportunidad para la dominación de un avaricioso barón o promotor de tierra (Bogost, 2008: 130).

En este análisis de Salen & Zimmerman identificamos dos niveles de profundidad en el estudio: uno superior en el que identificamos una retórica más general —incluso en algunos casos, expresiva y expresa— en la que ambos juegos efectivamente se articulan en base al progreso y el poder y una retórica más específica que opera a nivel de los procesos que se llevan a cabo a través del funcionamiento de las reglas del juego: “La retórica de juego se

⁶⁰ Traducción del autor.

caracteriza por amplios contextos culturales, mientras que la retórica procedural expresa patrones específicos de valor cultural” (Bogost, 2010: 55).

El nivel ético, moral e ideológico del videojuego no sólo es objeto de análisis con respecto a las interpretaciones del sujeto, el sistema y el diseño de juego, sino también a nivel estético. Gonzalo Frasca considera que existen tres niveles ideológicos en las simulaciones (videojuegos) que pueden ser manipulados con el fin de expresar o transportar ideología. Los tres están relacionados de una u otra manera con la jugabilidad y las reglas, pero también con la dimensión estética (Extraído de Frasca, 2001: 232).

1) Un primer nivel donde las estructuras de simulación (o *gameplay*) comparten espacio con la narrativa: personajes, objetos, ambientes, escenarios, cinemáticas. Este primer nivel se corresponde con la dimensión estética del videojuego. Las reglas del juego quedan inalteradas, pero supone un cambio estético/narrativo que podría ocasionar un giro ideológico.

2) Manipulación de reglas (*gameplay*); es decir, las acciones que son permitidas por las dinámicas de juego y las reglas. En la mayoría de juegos, existe un amplio rango de acciones que el usuario puede llevar a cabo sin que entren en conflicto con las reglas

3) El tercer nivel es el relativo a las reglas-objetivo: las dinámicas de juego y los retos que el usuario debería completar para conseguir ganar dentro de las dinámicas que propone el diseño de *gameplay*.

Volviendo al proceduralismo, a diferencia de Aarseth, que considera la noción configurativa del cibertexto como esencia ontológica del texto, como propiedad formal y estructural del artefacto en sí mismo, el análisis de Bogost se acerca al videojuego en su vertiente efectivamente configurativa y estructural —en tanto que parte del estudio de procedimientos y procesos que el juego lleva a cabo, y esto incluye el arco arquitectural de la

norma y la regla— pero como “una instancia de una particular práctica crítica” (2006: 14), como un artefacto cultural, así el análisis de la vertiente configurativa definitoria del videojuego resulta un instrumento para revelar patrones de comportamiento de valor cultural y social. Es decir, de qué manera estos procesos enmascaran un discurso, como reconoce el propio Bogost: “la retórica procedural es una técnica para crear argumentos con los sistemas computacionales y para descifrar argumentos computacionales que han creado otros” (Bogost, 2008: 3).

1.2.2.3. Críticas al proceduralismo: el videojuego ético

Con el proceduralismo, el estudio del videojuego comienza a desgajarse de un debate a veces reconducido hacia cierto maniqueísmo teórico —revisionista del conflicto funcionalismo/formalismo—, y potencia un análisis cimentado en las peculiaridades estructurales del medio que sostiene como definitorias —influido por las teorías de Aarseth y la perspectiva ludológica, pero también por la lógica de la programación— sin renunciar a una interpretación cultural. La comprensión y análisis de estos procesos permiten la posibilidad del análisis de los videojuegos como objetos políticos e ideológicos, incluso sugestionan a que su análisis crítico sea más rico —a veces, sólo pertinente— en los videojuegos manifiestamente ideologizantes o de rasgos instrumentalistas —frecuentes en *serious games*, en *advertgames*, o en videojuegos que el propio Ian Bogost ha definido como *antiadvertgames*⁶¹—. Con todo, el proceduralismo alienta la imagen del jugador como un actante pasivo que transita el significado último dispuesto por el diseñador, como admite Miguel Sicart:

Según esta perspectiva, las reglas controlan el significado del juego y los jugadores, siguiendo estas reglas, crean el sentido que ya está predeterminado por el diseñador del juego (...). Los jugadores son importantes, pero sólo como activadores del proceso que establece los significados contenidos en el juego una vez que éste se encuentra en marcha. Las reglas constituyen los

⁶¹“Games created to censure or disparage a company rather than support it” (Bogost, 2007: 126).

argumentos procedurales del juego, y el acto de jugar es sólo una actualización de ese proceso. Además, los juegos crean significado gracias a su naturaleza formal y el significado se completa cuando los jugadores participan en los procesos de las reglas del juego. La experiencia de juego significativa es jugar siguiendo las reglas y el significado de un juego viene del significado de esta acción de seguir las reglas⁶² (Sicart, 2011).

Aunque de vocación crítica y expresiva, lo cierto es que, en el análisis, el proceduralismo prioriza la figura del diseñador de juego con respecto a la noción activa y polivalente del jugador. A nivel ontológico, las reglas y procesos brindan el estado de juego, pero ello no quiere decir que el significado último se encuentre determinado por las reglas; es decir, la norma no “determina” el juego, más bien lo “enmarca”, el juego viene determinado por la manera en que el usuario transita el juego (Sicart, 2011). En este sentido, existen *gameplays* truncadas que adquieren nueva significación y modos de juego, de ahí la noción de que esta perspectiva de estudio adquiere relevancia —o pertinencia en el análisis— sólo a la hora de estudiar experiencias y juegos de talante ideologizante, puesto que potencian un uso muy frecuente de estos procedimientos y estructuras basadas en la regla y, por tanto, mayor riqueza en su análisis. Como justificación ontológica, el proceduralismo concentra sus propias críticas: “lo que le falta al proceduralismo es tener en cuenta que el jugador juega por el mito y no por la razón; por los otros jugadores y no para el juego, por el juego, pero no por el mensaje” (Sicart, 2011). Es cierto que las críticas de Sicart ante el proceduralismo se resuelven dentro de los parámetros del “puro juego”, de la constitución del *gameplay*, alejándose de aquella noción procedural que concierne narratividad e interacción, la modulación de la interactividad del usuario de manera más directa en casos específicos alejados de la simulación, en lo que Jesper Juul (2005) denominó juegos de progresión —aventuras gráficas, plataformas (...)—, aquellos casos que cuentan con el concierto, el mimo y el diseño arquitectural del diseñador de manera explícita y acotada en sus procedimientos.

⁶² Todas las citas de Miguel Sicart aparecidas en el capítulo son traducciones del autor.

El desencuentro entre el juego como noción “libre” que defiende Sicart y el usuario como agente destinado a configurar y transitar el texto de discurso único o deseable al que tiende la arquitectura proceduralista parece que se diluye en el propio método de análisis que propone más tarde el propio Sicart para estudiar la vertiente moral de los juegos. La reivindicación del usuario como agente —moral— activo (*homo-poieticus*) en la propuesta ética de Miguel Sicart (2009) se resuelve más bien teórica cuando en el análisis de casos el mismo académico encuentra con frecuencia las nociones arquitecturales del juego como objeto de análisis predominante —sobre todo en juegos de un solo jugador y multijugador—. Sicart sintetiza la ética de la virtud —una de las escuelas tradicionales de pensamiento en filosofía moral occidental presente en la obra de Aristóteles y Platón que considera que la moral surge del individuo, no de las reglas ni de los resultados del acto—, junto con la fenomenología hermenéutica de Gadamer, dando lugar a una aplicación teórica que se presenta especialmente interesante cuando se analizan las relaciones entre lo que él llama “el juego-objeto” y las implicaciones morales del usuario. Es cierto que este análisis se toma en consideración a partir de una objetivación moral del usuario que posibilita la noción filosófica de ética de la virtud y que abre —de manera hermenéutica— un campo de encuentro, posibilidad y análisis en la experiencia de juego con este usuario virtuoso “ideal” como referencia, pero el cuerpo susceptible de análisis de esta noción ética de los videojuegos sigue siendo fundamentalmente la regla y sus posibilidades. La regla se estudia como un despliegue de posibilidades que estimulan las cuestiones éticas del jugador. Esta aplicación virtuosa, aunque se centra en el usuario como sujeto activo, nace de la experiencia del usuario (*play*) a la hora de experimentar, asimilar e interiorizar el *gameplay*:

Es en la experiencia, en el objeto de juego donde encontraremos la ética del juego. La experiencia es un proceso de interpretación del sistema de juego, la situación del juego y de la subjetividad del jugador, considerada desde una perspectiva sincrónica (mientras juega al juego) y diacrónica

(como todos los juegos alguna vez jugados). En esa representación hermenéutica, el uso de la sabiduría práctica, la *frónesis* aristotélica, concede la base para la ética de los juegos de ordenador como experiencia lúdica. Es posible describir qué valores anima un juego a través de su diseño, pero sólo cuando un juego es experimentado, esos valores pueden ser analizados, descritos y prescritos (Sicart, 2009: 111).

Cuando estudia el diseño de juego de un caso, la noción interpretativa que emplea Sicart y que se basa en la interpretación moral de la posibilidad de la regla, no dista del proceso interpretativo ideológico —en su versión ética y moral— que rastrea Bogost a través de su análisis en *retórica procedural*, puesto que ambos se basan en la hermenéutica e interpretación para desentrañar dinámicas que experimenta el usuario. En la mayoría de ocasiones, como en la lógica proceduralista, el juego ético de Sicart se resuelve en la norma y en sus aspectos culturales y sociales, existe un matiz generativo en la concepción del usuario —y su comunidad— como creadores de valores en el mundo-juego que de alguna manera es depreciado por el proceduralismo y que sí encuentra acomodo en el juego ético de Sicart. El proceduralismo prestaría atención a la significación de las estructuras y mecánicas de juego dispuestas para el jugador, mientras que la noción ética de Sicart intentaría dar respuesta a la pregunta: ¿de qué manera las mecánicas de juego y la narrativa posibilitan la reflexión moral del usuario y su inscripción como sujeto moral en el juego? Quizá la mayor tara de la perspectiva retórica procedural deviene determinada, si acaso, por esta *simulation gap* situada entre el todo arquitectural del videojuego y la comprensión subjetiva del usuario: aquel sentido presupuesto a la *intentio auctoris* articulada por la noción de los procesos no puede ser verificado y reconducido como consenso último y réplica en la *intentio lectoris*, creando un

desequilibrio fáctico de carácter ontológico que atenta contra el propio principio máximo articulado por él mismo: la concreción semántica de la regla y sus procedimientos⁶³.

Como convenimos con Sicart, el juego se desarrolla en base a la relación que el jugador establece con el propio juego, esta afirmación tampoco es negada por la retórica procedural, aunque preconice una lógica cartográfica de análisis basada en sus características formales, el análisis de los procesos que —parecen aducir casos concretos de juegos éticos o ideológicos— conservan su origen en la arquitectura y en los procesos de juego y que a través de sus dinámicas enmascaran un discurso. Tomando en cuenta el análisis de Sicart, la esencia de juego se encuentra en el abanico moral de posibilidades que la regla y la narrativa despliegan (experiencia de juego) con respecto a un jugador ético —aquellas dinámicas que susciten un sustrato moral e inscriban al usuario como agente ético en el videojuego— más que en las propias posibilidades ideológicas que reconducen las reglas de juego dispuestas por el diseñador.

El marco hermenéutico que proporciona la retórica procedural puede que se encuentre más cercano al análisis significativo de las estrategias retóricas de poder propio de los estudios culturales o de la didáctica computacional, pero describe significaciones a través de características que son definitorias para el videojuego (los procesos), además de resultar un potente alegato del videojuego como medio significativo en la concesión de sentido que intenta desvelar comportamientos inscritos en la sociedad y la cultura.

⁶³Como bien expone Careid: “The difference between the simulation’s “view” and the player’s *subjective understanding* of the “model” is where rhetorical power in a game lies” (2013).

1.2.3 El Formativismo

1.2.3.1. El pensamiento abductivo como fundamento ontológico del videojuego

Debido a su atributo interactivo y a sus sincrónicas peculiaridades, el videojuego parte de los preceptos lúdicos para situarse —a medio camino entre lo narrativo, lo cibertextual, la actividad motriz y el sustrato semántico que genera— en lo que muchos teóricos del videojuego como Bogost (2006) o Latorre (2012) reclaman desde hace un lustro: un campo experimental en pleno crecimiento enriquecido por diversas parcelas teóricas de estudio y abierto a la interdisciplinariedad en el análisis.

Como tanteo o respuesta a esta brecha de simulación (*simulation gap*) propuesta por Bogost (Vargas, 2015), en los últimos años se concierta una nueva perspectiva a la hora de estudiar el videojuego. A raíz del artículo *El pensamiento abductivo como fundamento ontológico del videojuego* publicado por José Luís Navarrete Cardero, José Patricio Pérez Rufí y Francisco Javier Gómez Pérez (2014), se plantean como base las investigaciones del semiótico americano Charles Sanders Peirce para indagar sobre las peculiaridades intuitivas en las relaciones que establece el usuario con el videojuego. El valor teórico de esta aportación es que sitúa la actividad lúdica en los procesos mentales que experimenta el individuo durante la partida. Tradicionalmente en el mundo de la ciencia han existido tres tipos de pensamiento en el razonamiento empírico: deductivo, inductivo y abductivo, este último proceso de razonamiento basado en la hipótesis, de cierta incertidumbre en el tanteo dinámico de la “posibilidad”, es el proceso mental que desarrolla y estimula el videojuego: “en los videojuegos las mecánicas y las reglas de juego generan en el jugador una experiencia nueva que pone en marcha un pensamiento abductivo, es decir un movimiento en el que la regla es efímera e inconsistente para explicar la hipótesis planteada por el jugador en la resolución de los desafíos” (Navarrete, 2014). Es decir, la hipótesis para la resolución de los retos, lo que finalmente genera esta *epifanía* espenriana —acunada por la dinámica de juego— doblega a la

regla a un plano incierto y mutable, el plano potencial de la posibilidad imaginativa. La inducción y deducción se identifican con la literatura o el cine, productos narrativos limitados por la causa y el efecto, moldes que no se aplican a la lógica del videojuego debido a la injerencia del individuo atendiendo a la mayor máxima del videojuego: la incertidumbre interactiva (Navarrete, 2014).

Aunque no niega las valiosas aportaciones de la teoría ludológica y narratológica, Navarrete identifica una carencia en la reflexión metafísica del videojuego que, si bien es patente, también contribuye a la evocación del complejo e inminente escenario de la especialización y abre —con mayor impulso, si cabe— el concierto de diferentes disciplinas tan reivindicada por teóricos del videojuego ante la complejidad de la problemática ontológica del objeto —como la Psicología o la Matemática—, concierto que potenciará el nacimiento del Formativismo desarrollado recientemente en la Tesis doctoral de Juan José Vargas (2015).

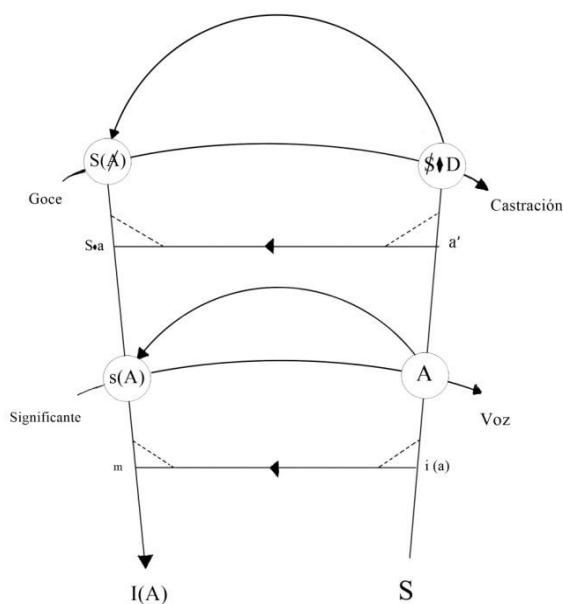


Fig.7. Grafo del deseo desarrollado por Lacan. Extraído de Jacques Lacan (2008).

1.2.3.2. El circuito psicológico lacaniano como esencia del videojuego: el Formativismo

De potente influencia lacaniana y alejada en su concepción de nociones estructuralistas, esta nueva perspectiva ontológica del videojuego basada en la revalorización de la forma como “individuación producida en el propio juego” (2015: 327), reivindica la noción de videojuego como simulación psicológica. Como articulación sintáctica, el Formativismo concibe al videojuego como una implosión de categorías

de mito y rito en un proceso de “literalización del primero desde la simulación del segundo” (2015: 325), en una reivindicación total de la forma como sentido. La *gamificación* de los

elementos del juego es *en sí misma* simbólica y “actúa como una *fenomenología de la colisión* que trasciende [—aunque no anula—] los relatos particulares” (2015: 219), esto incluye desde las nociones hermenéuticas narratológicas, a las fundadas en la interpretación ideológica proceduralista. De hecho, es esta *gamificación* (regla) del símbolo (forma) el núcleo que permite el acceso a la miríada de posibilidades interpretativas. Siguiendo de cerca la terminología del antropólogo húngaro Karl Kerényi, J. J. Vargas acuña la unidad mínima de análisis formativista como *ludologema*, un conjunto de relaciones entre las leyes de la forma de la matemática spenceriana —ley de la llamada y la ley del cruce— que inciden en las estructuras dinámicas de *gestalt* —*species, form* y *eidos*—. A la hora de prestar atención a la forma, al mito y al rito, su acercamiento psico-antropológico apunta a claves sistemáticas del videojuego entendido como simulador psicológico. En tanto que simulación psíquica, el videojuego se aviene al grafo del deseo [fig.7] desarrollado por Lacan en su seminario *Las formaciones del inconsciente* (1957-58). Este circuito psicológico del consciente e inconsciente acompaña el cuadrante semiótico antes dispuesto por J. J. Vargas —que taxonomiza el videojuego en los géneros de Estrategia, Rol, Puzle y Habilidad— con los cortes lingüísticos del grafo del deseo —[A, s(A), S♦D, S(ā)]— desarrollado por Lacan, identificando isomorfismos entre los géneros del videojuego y los cortes mismos del lenguaje y pensamiento. Basándose en este circuito psicológico en el que quedan ubicados horizontalmente el consciente —[A-s(A)]— y el inconsciente [S♦D, S(A)] y de manera vertical el lugar del código [A-S♦D] y el lugar del mensaje [s(A), S(A)]: [A] (Autre) como “generalización trascendente de un código que no se limita a las convenciones estructurales del oficio de la lengua” (Vargas, 2015: 177) se verá identificado con los juegos de Estrategia; [s(A)], como significado del Otro, se relacionará con el género de Habilidad “dada la coincidencia de ambos en la disposición físico-reactiva del sujeto en relación intuitiva con una versión espacio-temporal estable” (2015: 185); [S♦D], como relación mantenida entre el sujeto

y la demanda en el inconsciente, se muestra cercano, por su repetición incesante en la pulsión, al género de Rol y, finalmente, [S(A)], como significante del Otro en falta se identificaría con el género del Puzzle, puesto que “ambas articulaciones lingüísticas comparten la representación del conjunto de los significantes para un significante fundamental contenido en aquel” (2015: 184).

Aunque pueda parecer que el Formativismo se apoya en supuestos psicológicos estructuralistas con el uso del grafo del deseo, la solución del circuito lacaniano para la didáctica de las funciones del inconsciente designa estructuras universales o patrones generales de mecánica psíquica basados en la investigación empírica que no se aleja de las estructuras particulares.

El Formativismo propone una acomodación de la experiencia de juego articulada en la mente del usuario a través de un marco de análisis basado en fundamentos psicológicos —grafo del deseo, *Gestalt*— y matemáticos —matemática de la distinción de Spencer Brown— cuya fundamentación antropológica reside en el mito. Esta nueva perspectiva ontológica del videojuego busca un modelo de representación en la estructura topológica de la mente, pero dominado por el género del videojuego y, en última instancia, en las operaciones sintácticas de la regla como instauración de ese mismo género en el cuadrante semiótico. El acercamiento al videojuego como estructura sintáctica simbólica y reglada se transpone a un circuito topográfico de la mente y del deseo humano. Esta *gamificación* del símbolo apuntada por Vargas, la norma revestida de la forma, será rastreada en el presente estudio, desplegando la concomitancia de sentido de la imagen/forma en otras obras que demuestren los isomorfismos sintácticos a los que se avienen el movimiento de la materia mitológica —*mitologema*— en las estructuras antropológicas del imaginario.

2. Mitología como relato contemporáneo del ser humano

2.0. Introducción

Tras considerar las diferentes perspectivas ontológicas que han marcado el estudio del videojuego y siendo conscientes del potencial lúdico, expresivo, retórico —pero también simbólico y psíquico— que concentra como artefacto cultural pleno de sentido, nos sumergimos en este apartado, que resulta el breve prólogo académico del análisis mitológico de sus formas simbólicas.

Al proponer un estudio mitológico sobre el videojuego *Final Fantasy VII* (Squaresoft, 1997) nos vemos obligados a aproximarnos a la definición de mito, así como a prestar atención a la metodología que se deriva de su concepción. Nuestro concepto de mito censura aquella noción profana popular —personajes emblemáticos, rumorología— y se acerca al fenómeno místico-ontológico arraigado en el origen y esencia del ser humano. Dada la difícil acotación y análisis de un fenómeno tan escurridizo como es la sustancia mítica, debemos detenernos a clarificar algunas características esenciales y puntualizar problemas iniciales en la misma concepción del fenómeno.

En este apartado nos aproximaremos a la definición de aquella sustancia mítica para continuar con un recorrido teórico moderno sobre el estudio del mito. Por último, dispondremos los instrumentos metodológicos que valoramos como válidos —y que se desprenden, en su mayoría, de la literatura durandiana y la exégesis mitológica con vocación taxonómica— para el posterior análisis de las estructuras mitológicas en el videojuego *Final Fantasy VII*.

2.0.1. Consideraciones previas

2.0.1.1. La inadecuación histórica del mito

Acercarse a la propia concepción líquida, atemporal y ambivalente que supone la categoría mítica suscita en el seno de las diferentes disciplinas de estudio —no sólo la antropología y la etnología, sino también en el origen de jóvenes ciencias sociales como la psicología— desavenencias que resultan nucleares en la consideración del mismo objeto y que comportan un cambio sustancial en su método de análisis y estudio.

Esta problemática inicial, ya en la propia definición del mito, sobreviene constatada por la observación empírica y por los resultados comparativos acuñados en los primeros estudios de campo antropológicos. Estas primeras incursiones en la mitología primitiva demostraron que el mito constituía para el ser humano la *verdad absoluta* inherente a todo su entorno. El mito, como afirma el antropólogo de las religiones Mircea Eliade, se desvela como expresión social significativa, y por tanto, constituye “una realidad cultural extremadamente compleja” (Eliade citado en Kirk, 1990: 21). Cuando deviene de una instrumentalización del objeto de estudio desde la óptica del etnógrafo de campo funcionalista, la reducción de esta complejidad en la esencia y comprensión del fenómeno —quizás sugerida por los inicios empiristas de la antropología— sustrae el carácter más polivalente y rico del mito, relegando la mitología a un conjunto de narraciones ajenas a las necesidades y significaciones vitales propias del ser humano moderno, como han sugerido algunos primeros estudios mitológicos: “[los mitos] no tienen ya sobre nosotros ninguna acción, relatos extraños, por no decir absurdos e incomprensibles... tenemos que hacer un esfuerzo para interesarnos por ellos” (Lévy-Bruhl citado en Lévi-Strauss, 1979: 31). En su diccionario *Vocabulaire technique et critique de la philosophie* de 1923, A. Lalande aún describe el mito como “un relato fabuloso, de origen popular y no racionalizado” (Lalande citado en Durand, 2013: 35). Afortunadamente, la antropología superó las seducciones de cierto objetivismo documental diacrónico añadiendo aproximaciones más dúctiles y generativas, ya sea bien por el desarrollo de nuevas

perspectivas, el despliegue de la abstracción aristotélica o el empuje surrealista que afecta a las sensibilidades y a las reflexiones (Lévi-Strauss, 1979).

2.0.1.2. El ser humano como animal simbólico

En el origen del mundo humano se encuentra una función esencial que lo define y diferencia del mundo animal, un “sistema simbólico” que domina su acontecer vital y moldea su realidad, preocupación en la que profundiza desde principios del siglo XX el enfoque estructural de la lingüística y que ha desarrollado disciplinas como la semiótica —Derrida, Barthes, Foucault—. Esta noción “simbólica” del ser humano se muestra como eje central de algunos estudios sobre el mito que comienzan a desgajarse de los estudios antropológicos empiristas. El ser humano, aparte de responder a los estímulos del entorno, ya no se encuentra únicamente en el plano físico del mundo, existe una abstracción generativa ideal en algún nivel o grado en la mente del hombre primigenio. El filósofo Cassirer fue uno de los primeros antropólogos modernos en apuntar este carácter “simbólico” del mito como característica esencial. Si algunos preceptos acompañaron a aquellas reflexiones de los nuevos mitólogos del segundo cuarto del siglo XX, fue que el carácter del mito no es lógico o teórico, sino *simpatético*, cuando descubrieron que, en un primer momento, “el rasgo fundamental del mito no es una dirección especial del pensamiento o una dirección especial de la imaginación humana; brota de la emoción y su trasfondo emotivo tiñe sus producciones de su propio color específico” (Cassirer, 2013: 127). A pesar de esta perspectiva emocional, el mito, para su aproximación y comprensión moderna debía adecuarse a un lenguaje mínimamente sistemático. No es que el mito no responda ante cierta lógica o coherencia, sino que su coherencia interna se encuentra dependiente en mucho mayor grado del “sentimiento” o “emoción” que de reglas teóricas o pensamientos sistemáticos (Cassirer, 2013: 126). Cassirer ha buceado en la conformación cognitiva del mito rastreando una sistematización de la maduración psicológica del ser humano primitivo en el paso del *mythos* (mitos) al *logos*

(razón, método científico). En este estudio, el filósofo prusiano identifica una serie de aptitudes y capacidades en el pensamiento perceptivo primitivo —diferente forma específica de explicación causal: contagio mágico de las causas individuales, totalidad de la representación (dificultad de la disociación de factores o condiciones individuales): la parte es el todo, falta de abstracción espacial y percepción inmediata, indiferencia entre lo “real” y lo “representado”, orden expansivo y aparentemente caótico por contagio ideal-afectivo— que difieren de aquellas propias de la construcción mental científica —nociones empíricas de causa y efecto, el todo consiste en sus partes, uso articulado y fluido del espacio euclídeo, orden sistemático jerarquizado de conceptos—, aunque aporta que entre ambas perspectivas no existe diferencia “de principio sino sólo de grado, ya que las distinciones estimativas que ya existen y operan en la primera, en la segunda son elevadas a las forma de conocimiento, esto es, quedan fijadas en el concepto y en el juicio” (Cassirer, 1998: 58). El filósofo prusiano esboza un mapa de la forma del pensamiento mitológico impregnado por lo físico y material y la inmediatez vital, por esta razón, porque el cambio de estados en el mito siempre es sentido como una transmisión de una sustancia que parece tiene más que ver con lo material y físico que con lo espiritual o energético, se ha hablado de un principio de “emanismo” (Cassirer, 1998: 87).

2.0.1.3 El mitólogo moderno como intérprete de los relatos fundacionales

Creuzer en su *Simbolismo y Mitología de los pueblos antiguos* (1810) al igual que Gorre en su *Historia de los mitos del mundo asiático* explicitan una “alegorosis” inherente al fenómeno mitológico, esto es, que las formas y expresiones del mito remitían a un significado oculto, que estas se mostraban como representaciones de ideas misteriosas complejas o generalistas en el plano del concepto universal del ser humano. La filosofía de las formas simbólicas de Cassirer, por su parte, niega esta relación conceptual entre la expresión del mito y este “concepto ideal” asociado:

Si examinamos el mito en sí mismo, lo que es, y lo que él mismo sabe que es, nos percataremos de que justamente esa separación de lo ideal respecto de lo real, esa división entre el mundo del ser inmediato y el mundo de la significación mediata, esa oposición de imagen y cosa le es ajena. Nosotros los observadores que ya no estamos ni vivimos en el mito sino solamente adoptamos una actitud reflexiva frente a él, somos los que trazamos esa relación (1998: 63).

Los estudiosos y mitólogos que trazan esta relación resultan intérpretes en el sentido en que los historiadores descubrieron que debían ser “traductores” de la historia a partir de los postulados posmodernistas desde mediados del siglo XX. El problema de esta “relación” es la complejidad polisemántica que parece subsumir la forma mítica y que se hace patente a la hora de aproximarse al objeto de estudio mitológico. Esta problemática inicial se resolvería bien por demostrar que el mito “es” exactamente lo que expresa como parece admitir Cassirer o bien aceptando que la expresión del mito es completamente arbitraria y que no parece conformar ninguna tendencia ni forma lógica o coherente definida. En principio, la problemática que apunta Cassirer queda cancelada con la inclusión de la transpsicología junguiana tan cara al Círculo de Eranos —K. Kerényi, J. Hohmann, J. Hillman, E. Neumann, J. Campbell, M. Eliade—, círculo intelectual al que este estudio se siente cercano. La transpsicología apunta la existencia de estructuras colectivas en la profundidad de la psique humana, este inconsciente colectivo desvelaría una tendencia a una serie de imágenes primordiales que percutirían en la psique colectiva a lo largo de la historia del ser humano en su producción social y cultural. Esta perspectiva cancela la problemática impuesta por Cassirer porque el propio mito “ya no sabe que es”, puesto que nos encontramos en el ámbito inasible y resbaladizo del subconsciente y del sueño. Al recurrir a esta transpsicología, se asume que podría quizá podría articularse esta hendidura o rasgo cifrado en la psique colectiva —que se vuelve y actualiza en potente imagen mental o símbolo— de alguna manera en la mente del hombre moderno; la inconsciencia del primitivo quizás no sea vehículo o medio de

organización conceptual, pero sí contiene un significado que podría denominarse “vagamente lógico”, “conceptualizable”, asible o, al menos, “organizable” dentro del ámbito supraestructural-simbólico que proporciona el sentido del hombre científico. Y entonces es cuando el movimiento del imaginario puede revelar este tipo de relaciones que se encuentran entrelazadas en un marco transpsicológico compartido como llegó a sugerir el propio Círculo de Eranos. Es esta actitud simbólica y multisémanica que se desprende de la oscuridad aparente del mito aquella que interesa en este estudio.

Lo que parece unánime en estudios y análisis es la dificultad del hombre moderno al acercarse a la interpretación de un fenómeno de unas características fundadas en un marco social, psicológico y cultural externo —que además comparte una serie de características místicas, esenciales y fundacionales—, y por ello bañado de una sensibilidad, entonación y atmósfera específicas que se muestran ajenas y extrañas desde la perspectiva lógica y racional a primera vista. En este capítulo, comenzaremos con el estudio de la definición del mito desde una breve noción etimológica para continuar con algunos de sus problemas definitorios a partir del estudio moderno.

La complejidad a la hora de enmarcar la definición de mito se encuentra en la delimitación de fronteras entre otros fenómenos sociales y culturales. Para acercarnos a una definición desprovista de elementos que puedan provocar ruido, debemos considerar una serie de cualidades esenciales propias de la sustancia mítica. En el presente epígrafe, partiremos desde nociones etimológicas y desarrollaremos el estudio en torno a estas cualidades que desvelarán una definición más concreta de la materia mitológica a la que nos referimos: una omnipotente simultaneidad, su carácter divino o sagrado, la aparente relación simbiótica con el rito y sus paralelismos formales con los cuentos tradicionales, las fábulas o los llamados cuentos de hadas.

2.1. Hacia una concepción de ‘Lo mitológico’:

2.1.1. Nociones etimológicas

Los primeros estudios mitológicos de carácter académico ya postulaban que, desde el principio de los tiempos, el ser humano pretende aprehender la realidad a través de una entonación específica y generativa; una forma específica de buscar los puntos de fijeza entre el macrocosmos —aquello propio del otro mundo, lo desconocido, trascendente y sagrado— y el microcosmos —problemas existenciales y cotidianos— (Eliade, 1999b: 133). La búsqueda vital —signo inapelable de supervivencia— de este canal de comunicación natural entre ambos mundos —el elevado y sagrado y el reino de los hombres— parece ser la estimulación y seducción espiritual y vital que genera cualquier excitación mitológica en el ser humano. Pero las mitologías alrededor del mundo son muy diversas, y escasas son las investigaciones que concilian una definición concreta del fenómeno.

A la hora de acercarnos al escurridizo concepto de mito, tropezamos con una problemática que se entronca desde su propia definición etimológica. Como bien afirma el antropólogo inglés G. S.Kirk, la etimología suele brindarse como punto de partida habitual en los primeros tanteos académicos sobre el mito, aunque en este caso no resulte de mucha utilidad, o al menos, no se ajusta a la complejidad que condensan las nociones de mito en estudios antropológicos posteriores:

En griego antiguo, el vocablo *mythos* (*muthos*) conlleva dos acepciones generales: “palabra” y “narración”. A la primera acepción le corresponden los siguientes significados: palabra, palabra pública, conversación, objeto de la conversación, pensamiento, pensamiento expresado, mensaje. A la noción de “narración” se le atribuye los significados de cuento, ficción opuesta a la realidad, fábula, trama de una comedia o de una tragedia (Ries, 2010: 21).

La concepción de mito que desarrollada en Occidente se encuentra plenamente relacionada con la herencia ontológica que le otorgaron los griegos, como bien sintetiza Jean Pierre Vernant:

Por su origen y por su historia, la noción de mito que hemos heredado de los griegos pertenece a una tradición del pensamiento que es propia de Occidente y en la cual el mito se define por aquello que no es, en una doble oposición a aquello que es real, por una parte (el mito es ficción), y a aquello que es racional, por otra (el mito es absurdo) (1982: 170).

Platón, el primer autor conocido en emplear el término *muthología*, concebía esta como la narración de historias, esto es, “el devenir de un discurso no exento de retórica” (Kirk, 1990: 21), el mismo Platón utilizó el mito con una función pedagógica-retórica. Algunos mitólogos afirman con rotundidad que la palabra *mythos* no proviene del lenguaje cotidiano griego, sino del territorio de la epopeya ática (Duch, 2002: 69). Desde finales del siglo VII a. C. hasta mediados del siglo V a. C., los presocráticos serán los primeros que se cuestionen la naturaleza verdadera o mentirosa del mito —Jenófanes, Anaximandro, Parménides, Anaxágoras, Heráclito—. Desde el mismo Jenófanes y Evhemero de Messana (Gutiérrez, 2012: 20), los griegos avanzaron alterando progresivamente el significado del *mythos*, vaciándolo de toda noción metafísica y trascendental y otorgándole un valor negativo a partir del siglo V a. C. Como opuesto a *logos* e *historia*, el *mythos* griego acabaría significando “todo lo que no puede existir en realidad” (Eliade, 1991b: 10). Reconocemos que esta progresiva transmutación del término, potenciada además por la lógica judeocristiana⁶⁴, enmarca la noción popular actual del mito. En nuestro entorno más próximo, el significado popular del término “mito” deviene expresión contaminada por estas nociones post-clásicas donde el mito no sólo se desgaja de un carácter divino, sino que también abandona su dimensión esencial como evento, celebración o circunstancia extraordinaria cosmogónica por

⁶⁴El judeocristianismo arrojaba al abismo de “la mentira” y la “ilusión” aquello que no se encontraba recogido en las páginas de los Evangelios (1991b: 10).

el significado vago de una “historia o evento irreal” —cercano a un “engaño debido a la ignorancia o la falta de información”—, además de designar una acepción cercana al concepto de “hito” en el devenir histórico, social o cultural de una determinada sociedad. No es este sentido de “ficción” alojado en el lenguaje cotidiano el que interesa a este estudio. Para evitar ambigüedades, nuestro trabajo se acerca al concepto de mito en el sentido antropológico —y hasta filológico— de la palabra como narración en su forma, pero fundamentalmente como fenómeno de indudable riqueza semántica que trasciende el mero formalismo de su discurso narrativo, ante todo como un sistema simbólico e imaginario que fija las esencias de la vida en comunidad.

Antropólogos como Mircea Eliade presuponen esta importancia vital al apuntar que en muchas de las civilizaciones que aún conservan el mito la comunidad distingue entre “las historias verdaderas” —mitos— e “historias falsas” —fábulas cuentos—, puesto que las historias falsas pueden recitarse en cualquier lugar mientras que el mito se debe desarrollar durante un lapso de tiempo sagrado y marcado como extraordinario (Eliade, 1999b: 16-17). Los mitos llegaron a ser cruciales en la comunidad por su función “vital”, por su gran carga afectiva y cosmogónica que los relacionaba directamente con las esencias y vicisitudes de la experiencia vital. Como apunta Cassirer, “la narración mitológica es, las más de las veces, solamente el reflejo externo de lo que interiormente ocurre, es el delgado velo que deja translucir este drama” (1998: 236). El acercamiento a una definición etimológica y operativa del mito es muy complejo, por eso coincidimos en que, debido a esta aparente falta de asideros, la significación del mito no se define, se intuye, ya que pertenece más al ámbito de lo implícito que de lo explícito, puesto que, como afirma Lluís Duch, el mito “sugiere más que afirma, impregna subrepticamente mucho más de lo que se puede deducir por medio de los mecanismos lógicos habituales” (2002: 46); y esto es así porque cualquier mito se esfuerza en

establecer “una inmediatez en la relación sujeto-objeto, que contradice la «costumbre de pensar» que practica la razón” (Duch, 2002: 55).

2.1.2. Simultaneidad, colectividad y vivencia en el mito

Podemos afirmar que en el mito, el ser humano descubre su entorno natural y material, pero también comienza a descubrirse a sí mismo, se percata de su “deseo y voluntad” no instintivas como peculiaridad de especie y las acciones que lleva a cabo para obtener ese objetivo que articula de manera intuitiva (Cassirer, 1998: 253). Esta apreciación del “yo” sólo comprende su verdadera plenitud en la relación con “el otro” en el cual se reconoce. La mayoría de estudios antropológicos funcionalistas de principios del siglo XX han apuntado la importancia de la comunidad, esta interpenetración colectiva para la vida mitológica. La vida, como bien enuncia el antropólogo Larock, es una vida compartida, y contiene su esencia en un conjunto de creencias asumidas por una colectividad a través de la imagen mítica:

El mito es una representación relativa a cualquier objeto de conocimiento o acción y en cuyos caracteres específicos (caracteres específicos irracionalidad, emotividad, dinamismo, recurrencia), derivan de su origen colectivo. El mito no se reduce a un simple relato narrativo ancestral, sino que es el producto de un pensamiento colectivo y el objeto de una creencia colectiva: es carga de virtualidad y de acción. No es una obra individual. En sus representaciones abraza todo el universo visible e invisible porque es el producto de una creación colectiva (...). El mito produce comunión (Larock citado en Ries, 2010: 25).

El concierto de la necesidad del mito se encuentra ligado con el propio surgimiento del “yo”, tal es la importancia del sentimiento mítico-religioso. El mito, aunque se desgaja de una cualidad de simultaneidad y experiencia vital directa, comparte y cohesiona sus significados en un común. El “yo” se reconoce como “yo” interpenetrado en una sociedad:

El yo sólo se siente y se conoce a sí mismo en la medida en que se ve agrupado junto con otros en la unidad de una familia, de una tribu o de un organismo social. Sólo en y a través de esa unidad se posee a sí mismo. Su propia existencia y vida está ligada en cada una de sus manifestaciones a la vida del todo circundante como por una especie de vínculos mágicos invisibles (Cassirer, 1998: 220).

Dentro de esta comunidad, el mito no encuentra espacio dentro de una dimensión estática y secundaria, sino vívida y primordial. Partamos de una definición nuclear concedida por el antropólogo Malinowski en su estudio *Myth in Primitive Psychology*:

El mito en una sociedad primitiva, es decir, el mito en su forma viva y espontánea, no es meramente una historia explicada, sino una realidad vívida. No pertenece al género de “lo inventado”, como aquello que leemos en las novelas de nuestros días, sino una realidad afectiva, viva, que pudo producirse en las épocas más antiguas y desde entonces persiste en influir al mundo y a los destinos de los humanos... Esas historias no se mantienen vivas por una vana curiosidad, ni por pertenecer a cuentos inventados; pero tampoco por tratarse de relatos verdaderos. Para los indígenas constituyen la expresión de una realidad originaria, más poderosa e importante; a través suyo queda determinada la actual vida de la humanidad, sus actividades presentes y su futuro destino; su conocimiento; por un lado, les procura a los seres humanos la motivación para proceder a sus actos rituales y morales, y por el otro les proporciona las adecuadas instrucciones para su ejecución (Malinowski, 1992: 36).

Esta acepción del mito como realidad viva será adoptada también por el estudioso de las religiones Mircea Eliade en su defensa de la sustancia mitológica como función social significativa: “[el mito es] vida, en el sentido de proporcionar modelos de conducta humana y conferir por eso mismo significación y valor a la existencia” (1991b: 10). Como bien afirmaba Jung, la afectividad primitiva no “inventa” los mitos, sino que los “vive” (Kerényi & Jung, 2003: 99). El mito no sólo “representa” la vida, sino que su muestra como una construcción semántica nuclear puesto que “penetra” en todo aspecto significativo de la sociedad: el mito

“es” la “vida” misma de una comunidad en el sentido de marco normativo y espiritual compartido.

En este sentido de realidad esencial, existe una cualidad de simultaneidad temporal en el mito que parece mostrarse esencial: el mito se muestra como pasado, presente y futuro. Las construcciones mitológicas se desenvuelven en el plano narrativo pretérito —la propia acción de contar la “historia” ya supone que los acontecimientos han sucedido en un tiempo pasado, usualmente “antes o durante la creación de un mundo”, o en un tiempo primigenio o ancestral—, pero el valor de estos acontecimientos conforman una “estructura permanente” (Lévi-Strauss, 1987: 232), validando la noción mitológica de Kerényi (2004) y Paul Ricoeur (1960): el mito es también presente —la viveza y vigencia es permanente porque el mito busca “fundamentar”, servir de instrumento de “transito” hacia la “clarificación” del mundo, y esto adquiere su valor en el mismo presente del “ser”, pero también en el futuro —sus patrones, las significaciones de las relaciones entre sus elementos, configuran la realidad comunitaria; todo está regido por el mito (puesto que todo en el mito es “origen” y “esencia”)—. Así pues, podemos afirmar que, con independencia de sus diferentes formas de manifestación, el mito siempre sirve a una función de *fundamentación* o *legitimación*, puesto que “su finalidad más próxima consiste en la justificación de las relaciones y de las instituciones que regulan la vida humana en un determinado lugar y espacio” (Duch, 2002: 58). Así pues, los mitos narran y se ocupan de todos los aspectos significativos de una comunidad. Se puede afirmar, como lo hizo Wilhelm Dupré, que el mito es un sistema estabilizador (comunidad) de los entes o fuerzas divergentes (individuos), trayendo sentido y felicidad al sistema y que, debido a esta condición de fenómeno estabilizador, los mitos son universales porque “responde a cuestiones y condiciones básicas del hombre” (1975: 260). En este sentido, toda esta carga comunitaria de legitimación descansa en las consideraciones de Mircea Eliade cuando apunta a aquel

movimiento esencial del mito: la “soportabilidad” de la historia por parte del ser humano a través del “eterno retorno cosmogónico”.

Como han señalado Cassirer, Eliade y Lévi-Strauss, el hombre primitivo o arcaico no utiliza la materia mítica —aquellas historias de carácter sagrado que acontecieron en los albores de la historia del hombre y que es la sustancia de todo su conocimiento y poder— como una conmemoración o recuerdo, utilizan esta materia mítica que rige su mundo para “regenerar”, para “re-crear” aquella sustancia y así escapar, en la circularidad del “eterno retorno”, de la linealidad de la historia (Eliade, 1999). Según el estudioso de las religiones, cuando el hombre primitivo se inscribe en esta materia mítica, realiza una supresión del tiempo. El acto potencial bañado por el acontecimiento mitológico —ya sea un ritual de pesca o iniciación, un funeral, una boda— no es una conmemoración, sino un acto que se emplaza en el mismo tiempo mitológico de aquella narración sagrada a la que se alude. No es una conmemoración, es una “vivencia” a través de esta idea del “eterno retorno”. La existencia del mito admite al hombre primitivo que todo lo que hace o está tratando de hacer “ha sido ya hecho *in illo tempore*” (Eliade, 1999b: 122), en un tiempo primordial y arcaico.

Según Lévi-Strauss, esta simultaneidad mística e imaginaria es la razón por la que la sustancia mítica conjuga el dominio de la lengua (pasado: diacronía) y del habla (presente: sincronía), ofreciendo en la conjugación de ambos fenómenos una significación de carácter absoluto —que no es otra que el propio rasgo polisémico tan caro a Lévi-Strauss y del que nos ocuparemos más adelante—. Como hemos escrito más arriba —y el estudioso de las religiones se ha empeñado en demostrar en más de un libro—, el mito sirve al ser humano primigenio para transformar y articular el *caos* —lo desconocido, peligroso y extraño— en *cosmos* —conocido, familiar—, convierte su entorno en “asible”, por esta razón, a nivel social y cultural, el mito gestiona las realidades absolutas de una comunidad. Este aparente estatismo cíclico de la “conquista continua” del entorno natural y vital por el movimiento del eterno

retorno, a pesar de lo que pudiera sugerir por su continua repetición de esquemas y arquetipos, se transforma en materia creadora para el hombre. La noción de arquetipo que utiliza Eliade en su teoría sobre el eterno retorno de la mente primitiva se muestra sensiblemente diferente a aquella concedida por el psicólogo Carl Jung cuando ambos teorizan sobre la materia mitológica, puesto que el estudioso de las religiones suele emplear el término como “punto de fijeza modélico”, de alguna manera frontera con aquella disposición o categoría subconsciente y “transpsicológica” que concede el concepto arquetípico en el idioma junguiano. A través de la aplicación de modelos previos que otorgan los mitos, el ser humano primigenio logra sobreponerse a los reparos de las sombras y las angustias de la incertidumbre:

¿Por qué vacilar ante una expedición marítima, puesto que el héroe mítico la efectuó en un tiempo fabuloso? No hay, sino que seguir su ejemplo (...). La existencia de un modelo ejemplar no dificulta en modo alguno la marcha creadora. El modelo mítico es susceptible de ilimitadas aplicaciones. El hombre de las sociedades en que el mito es algo vivo vive en un mundo “abierto”, aunque “cifrado” y misterioso (Eliade, 1999b: 137).

La clave de este mundo “abierto”, aunque “cifrado” y misterioso⁶⁵, es ajena al ser humano. Para dominar el espacio, para hacer su entorno “habitable” y hasta cierto punto “cómodo” y “reconocible”, el ser humano debe contar con la ayuda de los dioses. Existe una cualidad en esta vivencia mitológica que ya hemos nombrado anteriormente y que parece percutir en cualquier esquema dominado por el mito: los mitos son narraciones que evidencian las enseñanzas o vicisitudes de “lo más elevado” y “misterioso” del ser humano y de su entorno, aquella sustancia excelsa y numinosa apegada a lo extraordinario, a lo extático y excepcional; es decir, se encuentran protagonizados por dioses, semidioses o profetas con poderes sobrenaturales.

⁶⁵Cualidades que concede Eliade al entorno mítico y que recuerdan al plano del videojuego, y con ello a aquella definición de videojuego como “literalización del mito” que ya apuntaba J.J. Vargas (2015).

2.1.3. Mito y divinidad

Desde una perspectiva de contenido, parece que existe en la noción de mito un carácter sagrado aceptado de manera inequívoca: la concepción ineludible del carácter divino del mito. Algunos estudios han descubierto en este origen divino del mito una actitud pasiva del hombre, el reconocimiento de los poderes que dominan su entorno y la actitud reverencial y sumisa que se desprende de ello. Frazer apunta una realidad esencial en el ámbito divino del mito:

Así, la religión, que comenzó como un reconocimiento ligero y parcial de la existencia de poderes superiores al hombre, con el aumento del conocimiento tiende a descender a una confesión de la dependencia entera y absoluta del hombre respecto a lo divino; su vieja actitud libre se trueca en una actitud de la más baja postración ante los poderes misteriosos de lo invisible (Frazer, 1991: 78).

Frazer identifica entre “la religión” y “la magia”, y cómo esta última parece presentar menos limitaciones a la hora de vehicular y torcer a su antojo las decisiones, ánimos y deseos de los dioses en favor del ser humano (Frazer, 1991: 78). La limitación a la que se autoimpone la humanidad es cierta más en las religiones morales formales, por otro lado, esta autoimposición surge de un acto creativo y generativo, por lo que esta apreciación en la que abunda Frazer sobre la “absoluta postración o pasividad” del ser humano ante el acaecimiento religioso se antoja inadecuada e insuficiente, como ya apuntó Cassirer en sus *Formas Simbólicas II* (Cassirer, 1998). No se puede obviar que la creación de los dioses y su cuidado, más allá de esta “autocoerción”, significa el reconocimiento y acotación de la realidad a una frontera conocida como ya apuntó Eliade (1991b), en cierta manera, quizá la mayor y más importante “colonización humana de la realidad” a través del fundamento de sus límites, y esta especial afectividad y excitación emocional parece que se articula a través de la emoción inicial, una sugestión que cristaliza en mito. En el plano creativo y generativo de las más altas

acciones, tradiciones y destrezas —rituales de caza, pesca, honra a los muertos—, el ser humano aleja estas acciones y sus consecuencias de sus capacidades y apunta al “exterior”, a la figura elevada del “dios” salvador, que le brinda los más altos secretos de su comunidad y cultura:

Las figuras de tales salvadores son la primera expresión mítica concreta de la autoconciencia de la cultura, que va desarrollándose lentamente (...). Mediante la intuición de dios consigue librarse él mismo, como sujeto agente, del mero *contenido* y *producto* material de la acción (...). Se hace sentir un poder que se opone a la omnipotencia del yo: sin embargo, al concebírsele como tal, traza sus límites al yo y empieza a darle con ello una ‘forma’ determinada. Pues sólo cuando se siente y se tiene conciencia del límite en cuanto a tal, se abre el camino para sobrepasarlo progresivamente (Cassirer, 1998: 254-262).

Tan fundamental resulta la imagen divina en la sustancia mitológica que hay quien identifica en la evolución de esta concepción divina la propia emanación de un nuevo “yo” constitutivo que se proyecta hacia el exterior, en cierta manera liberado de contagio mágico de los dioses politeístas, puesto que ya no puede vehicular su favor a través de la acción de la magia: “sólo cuando el hombre reconoce a lo divino como un poder superior que no puede ser compelido a través de medios mágicos, sino que debe ser aplacado a través de la oración y el sacrificio, va adquiriendo un libre sentimiento de sí mismo frente a dios” (Cassirer, 1998: 275). La magia parece ser el estado más cercano a la “omnipotencia del pensamiento”, en el sentido de que la magia sagrada del pensamiento contagia todo el entorno del ser humano con su voluntad.

La especial acentuación sagrada como límite del ser humano encuentra su expresión en la organización de su vida colectiva. Esta hendidura o partición entre “lo sagrado” y “lo profano” se muestra tan evidente que algunos vestigios sobreviven a través del lenguaje hasta el día de hoy. Templo (del latín *templum*) proviene de la raíz τέμ, que significa “cortar”, identificando

el lugar de culto con “lo recortado”, lo “traído aparte”, aquella parcela “demarcada” o “delimitada” más allá de la frontera del universo común y cotidiano, es decir, “profano”. El concepto o sentimiento de “umbral”, como señaló Mircea Eliade en su libro *Lo sagrado y lo profano*, es un término esencial en esta partición, entrañando el epicentro mismo de la organización espacial del mundo mitológico, como apunta la visión estructuralista de Cassirer: “las barreras que el hombre se coloca a sí mismo en el sentimiento fundamental de lo sagrado se convierten en el punto de partida para la delimitación del espacio, la cual se va extendiendo luego a la totalidad del cosmos físico a través de una organización y distribución progresivas” (1998: 140). Lo sagrado aparece al mismo tiempo como lo cercano y lo lejano, el emblema protector, pero también inaccesible y, en algún nivel, abominable: como el *mysterium tremendum* y el *mysterium facinosum* que describió Rudolf Otto (Cassirer, 1998: 111).

Incluso el ser humano primitivo, este primer habitante más cercano a la magia indefinida que a la religión moral, expresa una cierta entonación divina o especial, una enunciación universal más energética que formal —el *maná* de los polinesios, el *orenda* de los iroqueses, el *oki* de los hurones, el *megbé* de los pigmeos africanos, *wakan* de los sioux, el *manitu* de los algonquinos etc...—. Esta noción diluida de la entidad divina fue estilizada y conformada por la belleza antropomórfica de los griegos, que acuñaron la personalización de los dioses amorales. Como bien apuntaron Heródoto, Homero y Hesíodo, la enconada perfección apolínea del arte griego contribuyó a acotar las figuras de los dioses helénicos con sus nombres, concretas vicisitudes y figuras perfiladas —neurosis utilitaria que elevaron, como casi ningún otro pueblo occidental, los romanos—. La poesía y esta elevación divina parecen compartir origen y recorrido en la épica itinerante de las mitologías politeístas indoeuropeas. La imaginación de los griegos —los primeros en racionalizar las coordenadas del mito— ante la crisis mitológica permitió cultivar y refinar el arte poético mitológico antes de su racionalización y abandono práctico. Los griegos esculpieron de manera poética un mismo

componente de excitación espiritual que limita la personificación divina, la limitación de dios como entidad formal diferenciada ante la sustancia manística y las transformaciones híbridas entre dioses, hombres y animales. Como apunta Schelling:

La liberación de la conciencia a través de la diferenciación de las representaciones de los dioses dio a los dioses helenos sus primeros poetas y viceversa, este periodo que les dio poetas trajo consigo el desarrollo completo de la historia de los dioses. No es la poesía la que aparece primero, al menos no la verdadera poesía, ni es ella la que propiamente engendra la historia patente de los dioses; ninguna precede a la otra, sino que ambas son la común y simultánea culminación de un estado anterior, de un estado de desarrollo y silencio (...). La crisis a través de la cual el mundo de los dioses evoluciona hacia una historia de los dioses no se halla fuera de los poetas, sino que se efectúa en los poetas mismos, *hace* sus poemas (...). No son personas (...) es la crisis de la conciencia mitológica, al producirse en ellas, la que hace la historia de los dioses (Schelling citado en Cassirer, 1998: 245).

Las religiones monoteístas occidentales expresaron siempre esta relación divina en sus escrituras al filo del relato mitológico de fundamentación moral —Biblia, Corán, Torá—. Aquella relación estática y externa (infraintelectual) —material e instintiva— propia de la religión primitiva se vuelve interna y dinámica, preocupada por los avatares metafísicos y místicos del alma (supraintelectual) en la religión monoteísta (Cassirer, 2013: 157). Parece cierto que, dentro del imaginario de las religiones, el mito parece contagiado por una acentuación afectiva especial que ordena la elevación suprema del ser humano —esto es— la noción sagrada. Partiendo desde una perspectiva cercana a la “fenomenología del espíritu” donde el carácter de los contenidos observables —esto es, la creación imaginaria del hombre— trata de ubicar una explicación del “ser” o del “espíritu”, Cassirer quizá es el primer teórico moderno que intenta esbozar una filosofía del mito basada en la forma y se empeña en recordar las diferencias cognitivas del pensamiento afectivo y sensible propias del mito y el

pensamiento teórico de la ciencia. La configuración del mito, como la configuración de la propia ciencia, pertenece al “yo”, al espacio, al tiempo y al número. El mito no surge de la mera meditación, sino que es la acción la que constituye “el eje donde comienza para el hombre la organización espiritual de la realidad” (Cassirer, 1998: 199). El hombre toma como alma su propia vida, la totalidad de su existencia corporal, material y “psíquica”, su voluntad y excitaciones emotivas. Cada una de estas configuraciones esenciales del mito dependen de la acentuación entre “lo profano” y “lo sagrado”, así de determinante se muestra la articulación “sagrada” del pensamiento mítico-religioso. De estas apreciaciones cassirerianas se extrae que la dimensión mitológica se encuentra a medio camino entre el espacio sensible y el geométrico-euclidiano, es decir, no existe homogeneidad de coordenadas o equivalencia ideal (concepto de ley) en este espacio mitológico, puesto que cada dirección en el espacio físico mitológico conlleva una especificidad orgánica diferente, parece contagiada de un acento o tonalidad particular emotiva originaria que se opone a las demás, pero como el espacio teórico, también participa como orientación esquemática de emociones, sustancias y materias, estructurando el mundo.

La noción de tiempo mitológico según Cassirer valida las nociones del concepto del eterno retorno de Mircea Eliade en el sentido de que el relato de los dioses obtiene valor no por su contenido, sino por la validez de su origen, por la retroacción a un pasado *in illo tempore*, un *regressus in infinitum* al pasado. El tiempo mitológico también experimenta esta división entre lo sagrado y lo profano y cancela las diferencias entre pasado, presente y futuro en pura identidad, en un presente inmediato que “entraña el pasado y está preñado de futuro” (Cassirer, 1998: 148). El tiempo puramente sagrado que vive el primitivo, y que establece una hendidura en el tiempo profano, se asemeja a aquel “tiempo negativo” nietzscheano del que ya habló románticamente Schiller, aquel empoderamiento dionisiaco a través del cual el ser

humano se convierte en “Uno primordial” con la naturaleza, una excitación a través de una indiferenciación emotiva:

En ella [esta indiferenciación] prevalece todavía el ‘tiempo absolutamente prehistórico’, el tiempo por naturaleza indivisible, absolutamente idéntico, el cual, consiguientemente, sea cual fuere la duración que se le atribuya, hay que considerarla como momento, es decir, como un tiempo en que el final es como el comienzo y el comienzo como el final, una especie de eternidad, puesto que él mismo no es una serie de tiempos sino sólo un tiempo que en sí mismo no es un verdadero tiempo, esto es, una sucesión de tiempos, sino que sólo se convierte en tiempo (esto es, pasado) en relación al tiempo que le sigue (Schiller citado en Cassirer, 1998: 143).

Las articulaciones del tiempo y del espacio se funden entre sí en la alternancia de luz y oscuridad, día y noche, que presentan unos fundamentos cardinales para la orientación y la excitación de los primeros seres humanos, como veremos más adelante. El número también conserva esta acentuación sagrada, una propia esencia que es inherente a su forma específica, originaria e individual y no como una realidad universal jerarquizada a la que el sistema y sus relaciones dota de sentido en el idioma teórico de la ciencia, aunque esta forma específica muestre las más diversas acusaciones en diferentes culturas —el número tres contiene una gran significación sacra en la mitología teutona; el ocho, por su simetría y perfección, concentra la atención sagrada de la mitología nipona, el siete es el número de la plenitud medieval cristiana, mientras que el nueve, como réplica operacional del tres, ha competido desde el inicio con el siete; el cuatro, por su idónea adecuación espacio-temporal, aparece como el número sagrado por excelencia en la mayoría de religiones norteamericanas y chinas (perfección simétrica y articulación espacial —Norte, Sur, Este y Oeste— presente en la cuadruplicidad cósmica que adoptó el tarot, el Mándala hinduista y que se puede observar aún como articulación cardinal de la cruz cristiana)—. El desarrollo del número presupone cierta emancipación del mundo sensible y dispone cierta abstracción sistemática y teórica, pero,

aun así, esta elevación no deja de estar contagiada por este acento “sagrado”. Así vemos que en el estructuralismo esencial que propone Cassirer, esta cartografía básica cognitiva del mito, la acentuación de “lo sagrado” en el ámbito mitológico condiciona toda configuración estructural de este.

Toda organización social, todo el mundo primitivo, se encuentra bañado por esta especial diferenciación entre lo sagrado y lo no sagrado, como una supraestructura de especial relevancia para la vida soportable, para el dominio del acaecer vital. Rudolf Otto, como también recuerda G. S. Kirk, estimaba el mito como “el vestíbulo al umbral del sentimiento realmente religioso, la turbación primera de la conciencia sobrenatural” (citado en Kirk 1990: 23). Es cierto que este umbral también ha sido reconocido por Eliade, puesto que el estudioso de las religiones define el mito como narración de una historia sagrada —y por tanto vinculada a la divinidad o a su culto—. Este ímpetu en la sacralización del mito ya fue sintetizado por E.W. Count en *Culture in History* (1960: 595): “en una sola cosa están los especialistas de acuerdo: los mitos son una forma literaria (...) que trata de dioses o semidioses” (citado en Kirk, 1990: 24). Hay que reconocer que a pesar del ímpetu del teórico G. S. Kirk en lo referente a señalar lo inadecuado en la esencia mitológica del elemento numinoso en sentido estricto, la mayoría de mitos enuncian si no un relato explícito de los dioses, una relación indirecta tutelada o una actualización fundamental de carácter divino, profundo o místico en sus protagonistas y acciones.

Los ejemplos ilustrativos que emplea G. S. Kirk —Perseo y Medusa; Edipo, Layo y Yocasta (1991: 23)— no resultan muy elocuentes. Es cierto que ninguno de estos dos mitos “tratan” sobre dioses —si adoptamos la acepción de “tratar” como la identifica Kirk: “referirse fundamentalmente a algo”—, pero, orbitan un espacio humano definido y moldeado por la irrevocable mano divina. Ambos se encuentran en sintonía con un ánimo elevado, jerarquizado y trenzado por la lógica de lo celeste —Atenea le concede el escudo y el casco de

Hades a Perseo, lo unge como su protegido, y las acciones de Edipo se encuentran determinadas por el oráculo de Apolo, a la vez que la imponente presencia de la Esfinge reverbera estas nociones divinas y las eufemiza en demonio poderoso—. A pesar de esta patente órbita divina —también utiliza el ejemplo sumerio de Gilgamesh pese a conocer su ascendencia celeste: hijo de la diosa Ninsun—, G. S. Kirk define el mito de Edipo como la historia de un “hombre que se desenvuelve en un medio humano” (1990: 23). Para el filólogo británico, este carácter divino no supone más que una cuestión nominal, superficial, pero es cierto que la mayoría de mitos trazan una trayectoria alrededor de dioses, demonios, semidioses o seres superiores de carácter sagrado, y si no es así, las voluntades de los mismos son reconducidas por las hazañas, vicisitudes y heroicidades de hombres mortales que establecen vínculos celestes. Aquí trataremos el mito como aquello que señala lo elevado, lo sagrado como sentimiento elevado; y, por tanto, aquello que arroja luz sobre los temas y vicisitudes esenciales, abominables y terribles del ser humano.

2.1.4. Mito y ritual

Además de negar —junto a E.W. Count— la existencia de una relación entre la imagen divina y el mito, G. S. Kirk desmiente —o matiza— la relación académica tradicional entre el mito y lo que se ha considerado su actualización gestual e instrumental vívida: el rito. El rito ciertamente podría definirse como “la factibilidad del mito”, esto es, la dimensión activa articulada en el mundo natural —real— del hombre primitivo. En el estudio tradicional del mito se ha asociado este al ritual —o más reduccionista aún, su nacimiento, su origen último se ha querido encontrar en el propio ritual, expresando a través de la narración fabulativa su causa, acción o motivo—. R. de Langue en su libro *Myth, Ritual and Kingship* subraya esta elocuente carencia de homogeneidad en la relación entre el mito y el ritual derivada de las conclusiones comparativas en el estudio de campo, al igual que Leach en su *Political Systems of Highland Burma*:

Del mismo modo que el estudio de los mitos y las prácticas rituales de los pueblos llamados primitivos han revelado en algunas ocasiones una estrecha relación entre mitos y rituales, es igualmente cierto que también ha demostrado que existen mitos a los que no acompaña ninguna ejecución ritual. Entre uno y otro extremo pueden atestigüarse muchos tipos intermedios (Leach, 1954: 131).

A la hora de celebrar el rito, actualización social, real y virtual a la vez, las fases y la acción conducen irremediabilmente hacia lo extraordinario, lo festivo y la elevación. El etnólogo Malinowski sólo concibe los mitos como narraciones sagradas o espirituales que acompañaban a los rituales. E. R. Leach, también simplifica la correlación entre ambos:

El mito en mi terminología, es el complemento del ritual; mito implica ritual, ritual implica mito, son uno y lo mismo. El mito entendido como una expresión en palabras dice lo mismo que el ritual entendido como una expresión en acciones. No tiene sentido preguntarse por el contenido de una creencia que no está incluido en el contenido del ritual (1954: 13-14).

Cassirer apunta —sin citar ninguna fuente referencial— que se ha subrayado que el rito es anterior al mito, validando la noción eliadiana del rito como “experiencia vivida”; es decir, que el actante se transforma, no resulta la representación del dios o el héroe sagrado, sino que “es” el mismo dios transformado a través de un proceso de elevación:

En lugar de explicar la actividad ritual como contenido de fe, como un mero contenido representativo, tenemos que seguir el camino inverso; lo que del mito pertenece al mundo teórico de la representación, lo que es mero relato o narración creída, debemos entenderlo como una interpretación mediada de aquello que está inmediatamente vivo en la actividad del hombre y en sus afectos o violaciones. Concebido de este modo, ninguno de los ritos tiene originalmente un sentido meramente alegórico, imitativo o representativo, sino siempre real; están entrelazados con la realidad de la acción de tal modo que forman una parte integrante indispensable de ella (Cassirer, 1998: 63).

Kluckhohn concede una respuesta psicológica a estas necesidades de expresión simbólica humana e identifica que tanto mito como rito contendrían la misma base psicológica, un alivio a un cúmulo de tensiones y ansiedades mentales: “el ritual es una actitud repetitiva, obsesiva, con frecuencia una dramatización simbólica de las necesidades de la sociedad (...). La mitología es la racionalización de estas mismas necesidades” (1966: 78). G. S. Kirk argumenta a este respecto que aquella noción psicológica se malversa hacia conclusiones precipitadas y critica que esta relación o asociación —ya que ambos existen independientes unos de otros— parece más probable que provenga indicada por la propensión de los hombres a dar salida — *acting out*— a cualquier acontecimiento o descripción real o ficticia y no por alivio de una frustración psicológica compartida vinculada a la “regularidad, especialmente en los campos conceptuales y emocionales de mayor ansiedad potencial” (1990: 37).

Lo único certero en ambas aproximaciones es que el mito y el rito se plantean como necesidades generativas y creativas inapelables del hombre en un entorno social. El ámbito sagrado encuentra su máxima expresión en el rito, práctica o celebración en cada comunidad. Lévi-Strauss achaca esta distinción entre mito y ritual a un modo de pensamiento, a una manera de disponer el mundo, a una “lógica demasiado angosta que ha dominado demasiado tiempo Occidente” (Lévi-Strauss, 1979: 67) —mientras que es crítico con la denominación “prelógica” de las sociedades primitivas, como demuestra en su trabajo seminal *El pensamiento salvaje*—. La teoría ordinaria que se desprende de esta manera de comprender el mundo pretendía que existiera una correspondencia “término a término”, se reduciría según Lévi-Strauss al caso particular de una relación más general: “el estudio de casos precisos hace aparecer mitos y ritos como transformaciones diferentes de elementos idénticos” (Lévi-Strauss, 1979: 67). Podría suceder, entonces, que esta relación no constituyera un caso de duplicación o refuerzo de igual correlación, sino que esta relación aparente de ambos fenómenos mantuviera origen en la dirección, referencia o alusión que se deriva del elemento

o elementos comunes a los que apuntan. El mito y el rito, como ya afirmaba con respecto a la mitología sumeria Samuel Noah Kramer, no siempre se duplican; sin embargo, como observa Lévi-Strauss, en la expresión de dominios que se deslizan complementarios —en el caso del mito, un metalenguaje y en el del rito un paralenguaje— parecen completarse, es decir, pueden llegar a añadir o sustraer significado y matizar semánticamente una imagen o excitación emotiva.

La relación entre el *gesto* y la narración elevada que sugiere el mito es compleja, pero a nivel formal existen características propias esenciales del mito como es la capacidad potencial de expansión fabulativa y fantástica, su estructura y complejidad semántica, más depurada o definida —en última instancia, disminuida— en el continente semiológico del lenguaje. La relación entre mito y rito se observa irregular entre diferentes poblaciones y regiones porque las culturas se muestran diferentes entre sí, ya que no todas las sociedades alumbran de la misma manera la realidad, ni conciben las mismas preocupaciones, ni estas se expresan en la misma proporción, gravedad y forma. Podemos concluir que no existe nada que indique que el mito se encuentra supeditado al rito, ni viceversa y nos inclinamos ante la perspectiva de Lévi-Strauss que señala que ambos se complementan ante un dominio que se corresponde, potencia y enriquece. Con respecto a esta potencia, hemos de matizar que la presunción de Cassirer en la asociación entre mito y religión tomando como base una motivación pasional del mundo en cierta manera es una actualización de una elevación espiritual en la esencia del mito (Cassirer citado en Kirk, 1990: 43). Cómo negar que todo en el mito conlleva una especial intensidad, tensión o pasión —dinámica: regulada, actualizada, eufemizada y moldeada— que no pertenece a la complacencia apolínea, al vago transitar a menudo de talante moral y ético propio de una narración popular. El mito intenta condensar las pasiones y vicisitudes nucleares del hombre. Sin embargo, en muchas ocasiones encontramos la sustancia mitológica diluida, deslavazada en la estructura más amena y superficial de los cuentos, baladas o historias

populares y estos se han llegado a confundir, filtrar y disfrazar bajo la cómoda luz de la hoguera.

2.1.5. Mito y cuento popular

La difusa distinción entre el mito y los cuentos populares o tradicionales evidencian la cercanía de ambos fenómenos durante generaciones en diferentes sociedades: cuentos populares y mitos son relatos y narraciones muy antiguas, perdidas en la memoria. Ambos fenómenos son transmitidos por tradición oral en el seno de una comunidad y parecen condensar y conservar (en mayor o menor medida) trazas de un conocimiento que alude — aunque con diferentes tensiones— a lo que parece una sabiduría potencial. Al igual que con el caso del rito, las diferentes culturas gestionan de manera diversa la distinción entre cuentos populares y mitos. Cualquier narración popular o tradicional —y esto es debido al carácter metabólico y transformativo que se desprende de la oralidad— suele presentar una mezcla irregular entre realidad y fantasía. Pero la diferencia entre mito y cuento popular no debe reducirse a la diferencia entre elementos de ficción o fantásticos y elementos extraídos de la realidad. El *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, editado por María Leach, niega cualquier tipo de distinción “nítida” entre el mito y el cuento popular (Leach, 1949). Sin embargo, en el ámbito académico —sobre todo en estudios literarios y antropológicos llevados a cabo en la segunda mitad del siglo XX— la mayoría de trabajos abogan por una distinción fundamental entre ambos. Los vastos estudios mitológicos del antropólogo de las religiones Mircea Eliade, avalan la diferencia esencial entre el mito y la fábula señalando la importancia vertebral y fundacional del relato mítico en la sociedad arcaica:

Los indígenas se dieron cuenta de que [los mitos y las fábulas] se trataban de “historias” radicalmente diferentes. Pues todo lo que se relata en los mitos les concierne directamente, mientras que los cuentos y las fábulas se refieren a acontecimientos que, incluso cuando han aportado cambios en el mundo (cf. las particularidades anatómicas o fisiológicas de ciertos animales), no han modificado la condición humana en cuanto tal (...). El mito le enseña [al ser humano] las “historias” primordiales que le han constituido esencialmente, y todo lo que tiene relación con su existencia y con su propio modo de existir en el cosmos le concierne directamente (Eliade, 1999b: 18).

Según el antropólogo de las religiones, el mito narra todo saber esencial de una comunidad: cosmogonía, pesca, caza, curación. El mito es útil a la comunidad a través de la sabiduría ancestral y sagrada. En cierto momento, Lévi-Strauss coincide con el lingüista ruso Vladímir Propp en que no hay ningún motivo para la distinción esencial entre el mito y la fábula. Sin embargo, el antropólogo francés descubre que un gran número de sociedades perciben las sustancias de los dos géneros como distintas y que esa constante debe conllevar un fundamento a lo que ofrece una respuesta al nivel de las operaciones en la relación de sus elementos:

En primer término, los cuentos están contruidos sobre oposiciones más débiles que las que se encuentran en los mitos; no ya cosmológicas, metafísicas o naturales, como en estos últimos, sino más frecuentemente locales, sociales o morales. En segundo término (...), el primero está sometido menos estrictamente que el segundo, al triple respecto de la coherencia lógica, la ortodoxia religiosa y la presión colectiva. El cuento ofrece más posibilidades de juego, en él las permutaciones se hacen relativamente libres y adquieren progresivamente cierta arbitrariedad (Lévi-Strauss, 1979: 125).

Según esta concepción de Lévi-Strauss, las oposiciones estructurales se muestran más sensibles o isotópicas en los mitos porque sus elementos “cosmológicos, metafísicos o naturales” cuentan con una consistencia nuclear o esencial, tratan máximas densas en la

construcción y el imaginario humano que se diluye, deteriora o eufemiza en la concepción más anecdótica, local, fabulativa y minimizada de la estructura caprichosa propia del cuento popular. A este carácter isotópico nos referíamos más arriba cuando afirmamos que los mitos cuentan con “una especial intensidad, tensión o excitación” y a que condensan las pasiones y vicisitudes nucleares del hombre: porque consideramos que las grandes esencias que explican el mundo “son” el mito y, a la vez, “son explicadas” por el mito.

Mircea Eliade identifica una cadencia particular en los cuentos maravillosos o fantásticos populares, aquella sucesión de una serie de pruebas iniciáticas o preparatorias que el héroe del cuento popular debe superar con astucia y cierta sabiduría (combates contra monstruos, enigmas a resolver, obstáculos locales...) y apunta que si no cabría preguntarse si “el cuento maravilloso no se habría convertido, desde muy pronto, en un ‘doblete fácil’ del mito y del mito iniciático, si no ha desempeñado el papel de reactualizar, a nivel de lo imaginario y de lo onírico, «las pruebas iniciáticas»” (Eliade, 1999b: 194). Gilbert Durand establece también una distinción entre la debilidad estructural y semántica de la fábula o el cuento popular rebajado y las potencias arquetípicas del mito, y apunta, como Eliade, hacia una posible disolución del mito en el cuento popular:

Es cierto que existe también un mecanismo interno en el relato mítico que hace que, del mismo modo que el símbolo se expande semánticamente en sintemas, el mito se expande en simple parábola, en cuento o en fábula, y finalmente en todo relato literario, o también lleva incrustados acontecimientos existenciales, históricos, y por allí va agotando su significado soberano en las formas simbólicas de la estética, de la moral, de la historia (Durand, 2013: 30).

Aunque el análisis de Lévi-Strauss es pertinente a la hora de delimitar la distinción en la cohesión de los elementos de cada género, esta respuesta concentraría toda su potencia en la lógica estructuralista y dejaría desatendida la vertiente del estudio filológico e histórico diacrónico ligado a estas relaciones en un género tan derivativo como es el cuento popular. El

antropólogo Mircea Eliade, a propósito de un libro sobre el lingüista y mitólogo alemán Jan de Vries —*Betrachtungenzum Märchen, besonders in seimen Verhältniszu Heldensageund Mythos*—, observa que en las culturas primitivas la diferenciación entre el mito y el cuento popular no se muestra tan sólida como en civilizaciones modernas donde existe la distinción entre las clases sociales de “letrados” y “pueblo” (1999b: 191). E.W. Count, sin embargo, no concibe la noción de asociar el mito y el cuento popular a clases sociales diferentes —esto bajo la influencia del reciente redescubrimiento de la fascinación del campesinado europeo y la revalorización de su narrativa épica y sus baladas populares—. Sin embargo, Vries coincide en admitir esta debilidad estructural esencial del cuento popular frente al mito, y observa el nacimiento de esta debilidad en el momento en que la civilización se desgaja de los dioses tradicionales. El cuento popular es una expresión del sentir aristocrático: “el cuento se aparta del universo mítico y divino, y ‘cae’ en el pueblo desde el momento en que la aristocracia descubre la existencia como problema y tragedia” (Eliade, 1999b: 190).

Vries apunta una posible metabolización progresiva del mito al cuento señalando a un género intermedio. El lingüista alemán ubica un género literario a medio camino entre el mito y el cuento popular al que denomina *saga* —un género fabulativo cercano a la épica popular de corte bélico— y al que identifica como más próximo a la materia mitológica que al cuento popular. En la *saga*, el héroe aún sirve a los dioses y su aventura siempre culmina dentro de un desgarrador cuadro trágico, mientras que en los cuentos populares un final feliz en un mundo transparente y sencillo acontece como cierre simpático al relato. La lectura que realiza Mircea Eliade de Vries vuelve a señalar a aquellas estructuras esenciales diluidas o eufemizadas a las que hacía referencia Lévi-Strauss con respecto a la temática sagrada. No es siempre cierto que el cuento señale una “desacralización” del mundo mítico:

Se podría hablar con mayor propiedad de un enmascaramiento de los motivos y de los personajes míticos; y en vez de “desacralización” sería preferible decir “degradación de lo sagrado” (...). Si

en los cuentos los dioses no intervienen ya con sus nombres propios, sus perfiles se distinguen aún en las figuras de los protectores, de los adversarios y de los compañeros del héroe. Están disfrazados o, si se prefiere, “degradados”, pero continúan cumpliendo su función (1999b, 191-192).

G. S. Kirk parece condensar, en una definición precisa y oportuna, una gran corriente narrativa popular que reconduce esta experiencia oral. Según el filólogo británico, existe una forma de cuento tradicional cuya “forma no está sólidamente establecida, en el que los elementos sobrenaturales no son subsidiarios; no tratan fundamentalmente de temas serios, ni comportan reflexión sobre problemas y preocupaciones profundos, mientras que su principal atractivo consiste en su interés narrativo” (1990: 50). Entre estos cuentos, existen los denominados cuentos de hadas o llamados maravillosos y otros que denomina “la fábula con animales” —género bien asentado en Grecia— y después los cuentos populares que Kirk denomina “corrientes” que no pertenecen a estos dos grupos especializados. En estos cuentos de mandil y lámpara de parafina, a veces el tema central es un certamen o prueba —o un conjunto de ellos—, el ingenio se muestra como cualidad sobresaliente y se observa el elemento de la picaresca o triquiñuela que suelen enmascarar los deseos y aspiraciones del pueblo llano —en este sentido, la teoría clasista de Vries no parece descabellada—. Para Kirk, los mitos se desenvuelven de manera diferente: el héroe y los personajes son específicos —preservan una identidad, más allá de los difusos y diluidos tipos genéricos del cuento popular : “Jaimito”, “el Gigante”, tipos ligados a una determinada región—, los elementos sobrenaturales producen cambios drásticos, suelen conllevar un elemento de “seriedad” institucional o verdad íntima y sin duda —una de las observaciones más elocuentes de G. S. Kirk—, por muy específicos que se muestren en personajes y localizaciones, “parecen desarrollarse habitualmente en un pasado atemporal” (1990: 52). Aquí aparece ya una ambivalencia en el término “mito” que forma parte de su esencia. Encontramos plenamente

útil la clasificación y los isomorfismos que traza Kirk con respecto a esta lógica taxonómica del “cuento popular” que sirve a fines metodológicos, aunque este estudio se encuentre circunscrito al cuento popular europeo y existan movi­lidades apreciables de un género a otro como afirmaban Boas y Benedict.

Podemos afirmar que los mitos se diferencian de manera cualitativa de los cuentos populares en la medida en que son relatos “fundacionales” que recogen —y “suscitan”, vuelven a traer a la vida— la “verdad” de toda una cultura. La sagrada red de relaciones estructurales mitológicas se muestra más compleja y densa que aquella profana, caprichosa, rebajada, cotidiana y amena del cuento popular, aunque puedan existir movilidad en sus personajes y préstamos entre géneros más cercanos al mito que cuenten con atmósfera y recursos populares. Así, obtenemos que la misma definición de mito comprende las siguientes reflexiones:

a) La significación del mito parece que sólo puede ser intuita, no definida inequívocamente, pertenece al ámbito de lo implícito más que al territorio de lo explícito. Aun así, de las grandes definiciones míticas otorgadas por los antropólogos modernos pueden extraerse una serie de valores comunes que pretenden ser orientativos, aunque se nos antojen reduccionistas y excesivamente formales: la definición de mito se acerca al relato fundacional sagrado ubicado generalmente en el amanecer de los tiempos —*in ello tempore*—, que intenta aplicar una *inmediatez* en la relación sujeto-objeto, que domina la vida de una comunidad (es decir su función principal es la *fundamentación* o la *justificación*) y que responde o intenta responder a las grandes preguntas del ser humano (de ahí su carácter *universal*).

b) El tiempo en el que el mito cobra vida, ya sea como narración o como rito, se encuentra *in ello tempore*; es decir, en el tiempo “primordial” o “primigenio”. El “tiempo

histórico” es anulado por el “tiempo mítico”. Este proceso se lleva a cabo fundamentalmente a través de un ejercicio de “vuelta o retorno al origen”, tanto simbólico como musical y real —lo real se “hace presente”, es decir, se “desvela” a través del mito a una comunidad, el hombre primitivo convierte así su entorno en una realidad “asible”—.

c) El rito y el mito no parece que mantengan una relación dependiente, aunque sí complementaria y potenciadora.

d) A nivel formal, la naturaleza del cuento popular o fantástico y el mito son esencialmente diferentes debido a las diluidas inconsistencias estructurales, amenas, caprichosas y derivativas que presenta el cuento popular frente a las sólidas relaciones estructurales y grave esencialismo temático del mito, pero también encuentran diferenciación en su carácter esencial: el mito es un relato que fundamenta y ordena la vida en comunidad, constituye el asidero de su propia realidad a través de la fijación de “lo sagrado”, mientras que el cuento popular aparece en el ámbito menos grave de lo cotidiano, de la anécdota curiosa y la sabiduría popular. El mito constituye el umbral entre el mundo cotidiano y el mundo sagrado. El cuento popular no se “vive”, como sí lo hace el mito.

Partiendo de estas premisas, en las que hemos apuntado que el origen del mito en sí mismo no representa una realidad estática, una narración sobre hechos significativos del pasado sin lógica ni relación con el hombre moderno, debemos plantearnos que esta aproximación al mito presenta de base una complejidad histórica y psicológica: el concepto del mito se “vive” a través de la anulación del tiempo y la transformación del individuo en un ser elevado de cualidades mágicas —o contagia a objetos o efectos de estas mismas cualidades mágicas—. La importancia del mito en una comunidad moldea su propia realidad, y con ello, la única “verdad” posible de su existencia. Estas aportaciones e inclusiones en el estudio

antropológico del símbolo en el mito —Mircea Eliade, George Dumézil, Henri Corbin, Kerényi, Lévi-Strauss, Ernst Cassirer y un largo etc.—, posibilitaron que el objeto de estudio se elevara como una cuestión operativa, esencia que sintetiza Gilbert Durand con su misma definición:

El mito aparece como un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos simbólicamente valorizados, que se pueden segmentar en secuencias o unidades semánticas más pequeñas y en el que se invierte necesariamente una creencia (contrariamente a lo que sucede con la fábula o el cuento) llamada “pregnancia simbólica” (2013: 36).

Diferentes perspectivas antropológicas han propuesto diversos acercamientos para cartografiar y traducir esta “pregnancia”, que es movimiento en los grandes relatos fundacionales del ser humano al esquema social y cultural —a veces excesivamente racional— del hombre moderno.

2.2. Los movimientos de la materia mitológica: la interpretación del mito

2.2.0. Introducción

Durante la Edad Media y el Renacimiento, la interpretación del mito de carácter alegórico (Dante, Francis Bacon), cerrada a la pluridimensionalidad y sincronía del símbolo, y aquella everista (Boccaccio, Daniel Huet, Antoine Barrier), esta enrocada en un excesivo ejercicio historicista de arqueología, dominaron el panorama de la interpretación mitológica, aunque seamos capaces de rastrear la influencia de ambas hasta el mismo siglo XIX y XX —Burnett Taylor, Herbert Spencer, Henry Morgan—, estudiosos que ya preconizaban el análisis del mito de cariz evolucionista apegado a los postulados de la Ilustración (Duch, 2002: 246-272). La interpretación del mito desde el siglo XVIII —Joseph François Lafitau, David Hume, Bernard de Fontenelle—, y también durante buena parte del siglo XIX, se tomó como una

ciencia de lo “escandaloso”, una ciencia que demostraba las deficiencias conceptuales de una mente prelógica, aún en la infancia de su historia. Todavía imbuidos por el espíritu de la Ilustración, los primeros estudiosos del mito (desde finales del siglo XVIII hasta principios del XIX) con frecuencia invocaban una explicación *genético-psicológica* de corte darwinista —Fontenelle, Montesquieu, Heyne, H.G. Hermann, Georg Lorenz Bauer, J. G. Eichhorn—, que concebían al mito (*mythos*) como “inexplicable” desde la propia racionalidad y el pensamiento abstracto-conceptual (*logos*) (Duch, 2002: 121). Rompiendo radicalmente con los postulados racionalistas de la Ilustración, el Romanticismo —Lessing, Herder, Goethe, Winckelman, Schelling, etc.— que bañará buena parte del estudio de los mitos y la poesía durante el siglo XIX, articulará una aproximación basada en la confianza “interior” del ser y de cierto “misticismo”, abanderando al mito como fenómeno de sabiduría ancestral que se alcanza a través de la intuición y las bondades de la hipersimbolización, interpretando sus esencias de manera eminentemente poética. Los modelos excesivamente racionalistas siempre han tildado al mito de realidad incognoscible, de fenómeno oscuro perteneciente al territorio desdeñable de lo fantástico y de la imaginación. Desde el modelo de la antropología empírica funcionalista de la primera mitad del siglo XX —Frazer, Malinowski, Boas, Radcliffe-Brown, Mauss, etc. —, gran deudora de la doctrina durkheimiana (Lévis-Strauss, 1979), el mito se ha estudiado atendiendo a diversas perspectivas, pero la aproximación que nos interesa en este trabajo es aquella que evidencia el carácter simbólico, sintáctico o relacional, la actualización y el movimiento del semantismo que parece jugar un papel fundamental en las construcciones culturales y sociales ancestrales que son los mitos y que comienza a estudiarse a partir de la segunda mitad del siglo XX gracias, sobre todo, al desarrollo de disciplinas como la lingüística y la psicología.

2.2.1. Problemática metodológica: el mito como realidad cultural hermética

A simple vista, el mito se desvela como una materia o masa caótica sin ninguna relación entre sus imágenes o los diferentes elementos arbitrarios que lo conforman. Como apuntó Cassirer, “si hay algo que puede caracterizar el mito es que está desprovisto de rima y de razón” (2013: 113). Para Cassirer, el investigador sólo puede significar las formas rígidas y objetivas, cristalizadas, que propone el mito a través del retroceso desde su forma de pensamiento a su forma de intuición o forma de vida. La pregunta kantiana por el “origen” del objeto estético y ético en *Crítica de la razón pura* se traslada al ámbito de la mitología por Schelling. Para Cassirer, no se busca la génesis psicológica, sino que se toma al objeto estético o mitológico en función de su contenido, como un “mundo cerrado al que no se le pueden aplicar patrones de valor y realidad traídos desde fuera, sino que debe ser aprehendido en su legalidad estructural inmanente” (Cassirer, 1998: 20). El acercamiento jerarquizante y taxonómico al objeto de estudio sentará las bases de una nueva forma de estudiar el mito en la antropología moderna.

La dificultad inicial a la hora de estudiar el mito reside en que se propone una aproximación científica a un objeto de estudio pre-científico —de realidades donde no existían, en la mayoría de los casos, el análisis empírico, ni la conciencia de una modelización de la realidad fragmentaria—, a realidades e imaginarios culturales que se precipitan como un todo indivisible. Por esta razón —junto con su esencialidad temática—, el lenguaje del estudio profundo del mito tiende a lo filosófico/especulativo y a la sugestión de la mística más que al lenguaje sistemático y teórico de la ciencia. Aunque esta polarización, entre lo irracional (aprehensión sensible y emocional) del mito y lo racional (categorización conceptual abstracta) de la ciencia nunca se ha disuelto, fue el filósofo alemán Schiller quien apuntó a la forma como escalón para superar esta dificultad inicial del mito:

Pero justamente en la antítesis misma reside el reto y el problema de descubrir lo racional en lo aparentemente irracional, el sentido en el aparente sinsentido, pero no como hasta ahora se ha venido intentando, a saber: en virtud de una distinción arbitraria, considerando como lo esencial a aquello que se juzga racional o con sentido, tomando como adorno o deformación todo lo demás que resulte meramente accidental. Por el contrario, nuestra intención debe ser tal que también la forma resulte necesaria y, por tanto, racional (citado en Cassirer, 1998: 21).

Lo irracional o el movimiento sugestivo debe sumergirse en alguna estructura que no se encuentre carente de sentido. La dificultad a la hora de acercarse metodológicamente al mito reside en la problemática del propio observador, que se aproxima al objeto desde una estructura de pensamiento diferente (racionalidad) de aquella en la que se genera y germina el pensamiento mitológico (respuestas afectivas directas, imaginario inmediato, subconsciente); es decir, de aquel “acto autónomo y espontáneo de la conciencia” del que habló Cassirer, puesto que los objetos se encuentran modelados por la conciencia no son “realidades dadas” al individuo como postulaba la filosofía crítica kantiana. Para Cassirer como para Schiller, el mito no se presenta como una mera alegoría de conceptos abstractos, sino como una “forma simbólica”, es decir, una perspectiva específica para enfrentarse a la realidad a medio camino entre el arte y la religión (emoción) y el pensamiento abstracto (explicación). La oposición entre “alegoría” y “símbolo” se reconoce en el debate de la interpretación mitológica desde el siglo XIX. Para la interpretación alegórica del mito, las verdades que puede transmitir la narración mítica no se encuentran de manera directa en el mito, sino que remite a esta verdad ocultando esta de manera crítica, como si fuera un envoltorio formal. Así pues, los mitos pueden ser observados como parábolas y sus protagonistas remitir a fuerzas naturales o de estado. Como afirma Lluís Duch:

El símbolo pone de relieve (revelar) la intención y la significación profundas de las imágenes, que no revelan su verdad de una vez y para siempre, sino que se «*hallan en camino*» y han de ser

contextualizadas otra vez en los nuevos entresijos vitales, tal como le corresponde a la condición peregrina del ser humano (...) Brevemente: la alegoría es *fijación*, mientras que el símbolo es *libertad* (Duch, 2002: 257).

Así pues, los alegóricos podrán mirar al mito con la certeza de descubrir en su forma la alusión a una “realidad cognoscible”, mientras que el símbolo nunca se “explica completamente”, su definición nunca remite a una realidad acabada y diacrónica. En este sentido, la alegoría que se encuentra más cercana a la fijación de un sentido racional y acabado, conceptual o abstracto inequívoco, como sugiere esta mitología alegórica, parece encontrarse en plena sintonía con el concepto de *sintema*, acuñado por Gilbert Durand y René Alleau, puesto que este es un símbolo cultural que “no ofrece pluralidad de interpretaciones” (Gutiérrez, 2012: 44). Para Corbin, el símbolo muestra su independencia de las realidades inmóviles que sugiere la alegoría:

El símbolo propone un plan de conciencia que no es el de la evidencia racional; es la “cifra” de un misterio, el único medio expresivo que no puede ser aprehendido de otra forma, nunca es explicado de una vez para siempre, sino que ha de ser descifrado continuamente, de la misma manera que una partitura musical nunca es cifrada para siempre, sino que sugiere una interpretación siempre nueva (Corbin, 1993: 26).

Con todo, somos conscientes de que ambos, alegoría y símbolo, se encuentran muy cerca en sentido constitutivo, puesto que “«la relación interior», obtenida mediante el símbolo no puede dejar de lado la función *cultural* y *didáctica* del proceso alegórico, ya que este tiene mucha relación con el universo de la imagen y de la memoria de los seres humanos (Duch, 2002: 260).

Tomando como punto de partida el símbolo y a pesar de esta —“insalvable”— dificultad inicial y desde una óptica generativa a la vez que sistemática, el investigador moderno del mito ha cartografiado la sustancia formal mitológica a la búsqueda de “una estructura de

sentido”, una función común o generalización racional y lógica en sus conjuntos de relaciones. Los estudios más originales y reveladores que han trabajado la materia mitológica en este sentido desde mediados del siglo XX pertenecen a lo que se ha denominado como estructuralismo antropológico. Esta escuela etnográfica estudió la materia prima mitológica observando conjuntos de relaciones lógicas a través de su capacidad relacional simbólica. Como apunta Ernst Cassirer:

A pesar de todos los esfuerzos del irracionalismo moderno, la definición del hombre como animal racional no ha perdido su fuerza. La racionalidad es un rasgo inherente a todas las actividades humanas. La misma mitología no es una masa bruta de supersticiones o de grandes ilusiones, no es puramente caótica, pues posee una forma sistemática o conceptual; pero, por otra parte, sería imposible caracterizar la estructura del mito como racional (...). La razón es un término verdaderamente inadecuado para abarcar las formas de vida cultural humana en toda su riqueza y diversidad, pero todas estas formas son simbólicas. Por lo tanto, en lugar de definir al hombre como un animal racional, lo definiremos como un animal simbólico. De este modo podemos designar su diferencia específica y podemos comprender el nuevo camino abierto al hombre: el camino de la civilización (2013: 48-49).

A pesar de esta dificultad apuntada más arriba, y que implica la desorientación en el estudio por su polisemia, coincidimos con el filósofo prusiano en que las imágenes y soportes del mito esconden e implican un misterio, y un sentido que puede llegar a expresarse racionalmente, una expresión que la reflexión debe mostrar como “su verdadero embrión” (1998: 18).

2.3. El problema metodológico de la polisemia mitológica

2.3.1. Lenguaje y mito

Todo lo relacionado con el mito, a nivel sintáctico y vital, se encuentra bañado por el símbolo. La brújula simbólica sistemática y cotidiana del ser humano recae en el lenguaje. Desde Wilhelm von Humboldt, muchos lingüistas y mitólogos han identificado el lenguaje como un fenómeno muy próximo al mito, tanto es así que en más de una ocasión se ha afirmado que la pregunta por el origen del lenguaje se encuentra indisolublemente enlazada a la pregunta por “el origen del mito”, y quizá el lenguaje se presente como el fenómeno supraestructural más significativo del ser humano primitivo, puesto que toda producción humana —arte, escritura, derecho, ciencia— descansaba de manera “indiferenciada e inmediata” en el mito, pero también en el lenguaje (Cassirer, 1998: 11). Parece que el elemento sagrado en el mito obtiene su poder del propio nombre, como si fueran una misma cosa, validando los supuestos cassirerianos de la dificultad de adquirir significados a las cosas de la mente primitiva. El lenguaje, por definición, se caracteriza por su noción metafórica y metonímica, es decir, por aquella capacidad relativamente elástica e indirecta de señalización debido a su fundamento de representación simbólica.

Coincidimos con Cassirer en que aquella distinción particular del ser humano como “animal superior” se alcanza con el *idioma proposicional*, superando el *lenguaje emotivo*, aquel código pseudoinstintivo dominado por la mera expresión o interjección reactiva al sentimiento y la emoción. Con el idioma proposicional, se evidencia una nueva manera de organización jerárquica y relacional, se crea una estructura basada en la lógica sintáctica y semántica. Las investigaciones de Herder apuntan que el pensamiento que él llama “reflexivo” —aquel que permite al ser humano estructurar conceptos abstractos de una categoría superior o general— deriva o se encuentra enlazado a la capacidad simbólica del ser humano. Cassirer muestra una apreciación muy elocuente al considerar este primer lenguaje afectivo

identificando que “ni en el lenguaje altamente desarrollado, en el lenguaje teórico, se ha roto la conexión con el primer elemento [el elemento afectivo]. Apenas si podemos encontrar una frase, exceptuando el caso de los puros enunciados formales de las matemáticas, que no lleve algún tinte sentimental o emotivo” (Cassirer, 2013: 53). Como sugieren Gilbert Durand, Mircea Eliade y Kerényi parece que es en este territorio emocional y cultural, en este plano subjetivo-colectivo, aprehensivo y afectivo donde se gesta el origen primigenio del mito. El etnólogo Max Müller apunta que todo el potencial del mito se desprende de esta capacidad polisémica e indirecta del lenguaje, señalando al campo de la psicología en el que nos internaremos más adelante:

La cuestión de la mitología ha resultado, de hecho, una cuestión de psicología, y como nuestra psique se hace objetiva para nosotros a través del lenguaje, se ha convertido, en definitiva, en una cuestión de la ciencia del lenguaje. He aquí por qué (...) calificué yo al mito de enfermedad del lenguaje mejor que del pensamiento. Uno y otro son inseparables (...) y una enfermedad del lenguaje es, por consiguiente, una enfermedad del pensamiento (...). Es imposible expresar ideas abstractas en el lenguaje humano si no es valiéndose de metáforas, y no exageramos al decir que todo el diccionario de la religión antigua está compuesto de metáfora (Müller citado en Cassirer, 2013: 167)

Como expresa Müller, aquello que concede especial distinción al símbolo humano es su variabilidad, su territorio móvil e incierto. El nombre apunta a un aspecto específico del objeto entre una multiplicidad de signos posibles, una especificidad que puede compartir categorías y subcategorías a veces móviles e intercambiables en la organización semántica. Como ha demostrado la filosofía simbólica de las formas mitológicas de Cassirer, cabe resaltar que la sensibilidad primitiva en contadas ocasiones se percata de esta capacidad dúctil del significante y significado, identificando “el sentido” otorgado a la cosa como “parte integral de su naturaleza (...) [el pensamiento primitivo cree] que una cosa ‘es’ lo que se la llama”

(2013: 64), dejando patente que resulta difícil la existencia de “una estructura semántica de orden universal o superior” y postulando, en cierta manera, la apropiación cosificada del nombre. A la hora de estudiar el objeto mítico con instrumentos científicos de comparación y abstracción, este “sentido” o “apropiación” mitológica ha demostrado una peculiar concentración polisémica organizada en “conjuntos de significados” que se desvela de una manera específica por los estudios estructuralistas y en el análisis teórico del peculiar imantismo de sus términos e imágenes. Lo que denominaremos como “la materia mitológica”, lejos de establecerse en el plano estático e inmóvil de aquella sustancia unidimensional fija y secuencial, se define por el movimiento, por esta razón nuestra noción de mito no se circunscribe a su definición como mera “narración” —si fuera así, este mismo estudio tendría poco sentido—, sino como noción polisémica que apunta a una condensación y concentración de significados.

A menudo los filósofos que se han encargado del mito como Cassirer —también Ricoeur y Rudolf Otto— lo han hecho preponderando esta noción de símbolo que nos interesa. En este sentido, Lluís Duch otorga una reflexión de plena actualidad a la hora de identificar una crisis generalizada del lenguaje, y por ello una crisis de metodología, alentando nuevas formas de aproximación al mito: “se debe repensar el mito (...), puesto que nos hallamos de pleno en una crisis generalizada de las expresiones humanas, lo que conlleva que se imponga una nueva situación epistemológica a la filosofía actual” (2002: 225).

2.3.2. Las bases del metalenguaje mitológico: el estructuralismo antropológico

Esta polisemia del mito ya fue intuita por el estructuralismo antropológico a mediados del siglo XX. Potenciando cierta matematización en el análisis, la escuela estructuralista resuelve una lógica sintáctica jerárquica dentro de una concepción polisémica de lo narrado en el mito. Su mayor exponente, el etnólogo francés Lévi-Strauss, considera el idioma narrado en el mito

como un “metalenguaje” de una tonalidad específica al que hay que prestar especial atención. Para el estructuralismo antropológico se debe estudiar tanto la forma como el contenido sin preponderar en un formalismo vacío. Según el antropólogo francés, lo que diferencia el formalismo lingüístico del estructuralismo que vertebra toda su obra es esta misma capacidad de metalenguaje. Es decir, el mito, como lenguaje de lenguajes, significa por sí mismo a diferencia del lenguaje ordinario porque la relación sintáctica entre los elementos derivada de su forma y contenido, es aquello que otorga significado: “forma y contenido son de igual naturaleza, son justificables del mismo análisis” (Lévi-Strauss, 1979: 128). La estructura significa por sí misma, es “operante a todos los niveles”, sus elementos no se presentan ya arbitrarios, mientras que en cierto formalismo funcionalista —aplicado por Vladimir Propp y cultivado por Jakobson que obviaba las relaciones de complementariedad entre significante y significado que ya apuntó Saussure— “pierde de vista que no existe lengua en la que pueda deducirse el vocabulario a partir de la sintaxis” (Lévi-Strauss, 1979: 138) si no es a partir del contexto y consenso comunicacional del uso que ya apuntaron Wittgenstein en *Investigaciones Filosóficas* o el último Saussure.

El formalismo proppiano que desgranaba las analogías e isomorfismos de los cuentos rusos identificaba un desajuste entre la forma (palabras) y sus relaciones sintácticas (funciones), mientras que el estructuralismo straussiano agudiza el significado de la estructura, estudiando la carga simbólica multiséntica de las relaciones sintácticas entre las palabras. En este sentido, desde el estructuralismo sí puede deducirse la carga semántica de “este vocabulario a partir de la sintaxis”, porque la palabra (forma) y su función (contenido) “son” fundamentalmente la estructura: suponen lo que constituye y otorga significado a la estructura. Desde el punto de vista de la clasificación, Lévi-Strauss asocia estos mitemas al plano de los fonemas, puesto que comparten a una escala micro la misma relación que las palabras dentro del lenguaje mitológico: los fonemas se encuentran exentos de significación, pero su presencia

o ausencia sirven para delimitar, diferenciar, matizar e identificar a las palabras que ya sí poseen un sentido: “la contingencia de las formas verbales procede sobre todo de que sus unidades constitutivas —los fonemas— están a su vez indeterminadas por el lado de la significación” (Lévi-Strauss, 1979: 139).

Las relaciones de significado que proporcionan los fonemas son arbitrarias y aquí es donde difieren fuertemente con el concepto de mitema, entendido como unidad mínima constitutiva del mito. Esto es muy diferente en el caso de los mitemas, puesto que estos resultan de un juego de oposiciones binarias y ternarias, pero entre elementos cargados de significación por el lenguaje. Es cierto que el mito opera también en el nivel del lenguaje, las palabras que el mito usa para expandirse son aún palabras, pero de “doble sentido”: *palabras de palabras*, que funcionan simultáneamente en dos planos: el lenguaje (que significan cada una como unidad, por sí mismas) y del metalenguaje, donde intervienen como elementos de una supersignificación que nace de la unión de ambos y que amplían las constelaciones del semantismo en los términos.

Este concepto de mito como lenguaje de lenguajes propicia la isotopía semántica y la condensación de sentido en torno a conceptos nucleares polivalentes que operan simultáneamente a varios niveles y que indudablemente adquieren valor psicológico. Para expresar esta simultaneidad en la interpretación del mito, Lévi-Strauss recurre con frecuencia al ejemplo de la lectura musical, a un mismo tiempo vertical y horizontal —*Mito y significado, Antropología Estructural* y también en su “Obertura” de *Mitológicas II: Lo crudo y lo cocido*—. No podemos leer el mito de derecha a izquierda, sino como una totalidad, ya que su significado no se encuentra ligado a la secuencia de acontecimientos, sino a “grupos de acontecimientos”:

[El mito se lee] Como leeríamos una partitura musical, dejando de lado las frases musicales e intentando leer la página entera, con la certeza de que lo que está escrito en la primera frase

musical de la página sólo adquiere significado si se considera que es parte de lo que se encuentra escrito en la segunda, en la tercera, en la cuarta y así sucesivamente (...). Tenemos que percibir cada página como una totalidad (Lévi-Strauss, 2002: 78).

Lévi-Strauss concede un ejemplo de esta simultaneidad y polivalencia semántica mitológica en la tetralogía musical *El anillo de los Nibelungos* de Richard Wagner que nos resulta muy esclarecedor. El antropólogo francés identifica un isomorfismo musical perteneciente a *le thème de la renonciation à l'amour*. Lévi-Strauss reconoce una composición musical que se repite en tres momentos diversos a lo largo de toda la obra. En un primer momento, en la composición *El oro del Rin*, en el momento en que Alberich conoce por las ninfas del Rin que para conseguir el oro debe renunciar a toda clase de amor humano. En un segundo momento, el tema reaparece en *Las Walkirias*, cuando Sigmund se percata de que Siglinda es su hermana, justo antes de sustraer la espada del árbol. En realidad, en este momento la utilización del tema parece desconcertar, puesto que en ningún momento Sigmund parece renunciar al amor, al contrario: toma una actitud proactiva a la hora de sustraer la espada simbólica y dominar el triunfo definitivo de esta relación incestuosa con su hermana. El tercer momento donde Strauss identifica este tema de “renuncia al amor” es en *Las Walkirias*, en su último acto, cuando Wotan (Odín) condena a su hija Brunilda y la hechiza rodeándola por un círculo de fuego. Lévi-Strauss relaciona este proceso simbólico con la problemática mitológica:

Así, es posible comprobar que en las tres ocasiones diferentes existe un tesoro que debe ser retirado o desviado de aquello para lo cual está destinado (...). La repetición del tema nos sugiere que en verdad el oro, la espada y Brunilda son la misma cosa: el oro como un medio para conquistar el poder, la espada como un medio para conquistar el amor, si así puede decirse. Y el hecho de que exista una especie de unión entre el oro, la espada y la mujer es, realmente, la mejor explicación que podemos tener para que al final de *El crepúsculo de los dioses*, el oro vuelva al

Rin a través de Brunilda. Ellos son uno y una misma cosa, pero considerados desde diferentes puntos de vista (2002: 81-82).

Sin reparos románticos, Mircea Eliade parece corroborar esta polisemia de la que hace gala Lévi-Strauss en el imaginario de los movimientos mitológicos de los primeros seres humanos en su libro *Mito y Realidad*. El estudioso de las religiones describe el entorno del ser humano primigenio como un mundo que es capaz de “hablar”, el hombre debe ser capaz de entender los mitos y los símbolos para leer las señales que su entorno emite:

A través de los mitos y los símbolos de la Luna, el hombre capta la misteriosa solidaridad entre temporalidad, nacimiento, muerte y resurrección, sexualidad, fertilidad, lluvia, vegetación, y así sucesivamente. El mundo no es una masa opaca de objetos amontonados arbitrariamente, sino un cosmos viviente, articulado, específico. En última instancia, *el mundo se revela como lenguaje* (Eliade, 1999b: 137).

En la visión estructuralista de Lévi-Strauss, el sentido de los mitos no depende de las unidades aisladas, sino de la manera en que estas unidades o proposiciones se encuentran relacionadas, el lenguaje en el mito muestra cualidades específicas y estas cualidades solo pueden ser intuitas o estudiadas en una supraestructura superior a la expresión lingüística ordinaria —las cualidades metaespecíficas que hemos apuntado—. En un primer momento, Lévi-Strauss se refiere a “palabras de palabras” para hablar de los “mitemas” (unidades mínimas de significado del mito), estos deben encontrarse en un nivel más elevado que los fonemas, morfemas, o los semantemas, y ubica esta significación mayor en el plano de la frase. Pero Lévi-Strauss considera la noción mítica “un circuito cerrado”, y esto le otorga a su concepción mitológica cierto grado de aparente estatismo, aunque en la práctica se resuelva como la delimitación de una compleja y multidimensional estructura semántica que confirma —y autoafirma— la rotundidad isomórfica de su fundamento: “podemos encontrar los mismos elementos de sustancia mitológica pero combinados de infinitas maneras” (2002: 72). La

dialéctica mitológica de Ernst Cassirer, donde la verdad del mito se encuentra no tanto en su contenido sino en su forma, identifica una transición del materialismo, la cosificación y la concentración de significados propias del mito politeísta a la progresiva espiritualización, idealidad y escisión divino-humana característica de la religión de los profetas, y traslada esta transición al ámbito del lenguaje y de la imagen mitológica. Según Cassirer, anterior a esta simbolización propia del lenguaje, las palabras no designaban los objetos del mundo sensible, sino que “eran” los objetos del mundo sensible; el signo lingüístico y el contenido o significado coincidían entre sí: “el signo mítico, trata de reproducir con su forma el contenido, como retratándolo, absorbiéndolo (...), mucho antes de que el signo escrito sea entendido como expresión de un objeto, puede decirse que es tenido como una especie de sombra demoníaca del objeto” (1998: 292).

Este comportamiento direccional, cosificado y activo del pensamiento mítico al que se refiere Cassirer explicaría tendencias en algunas de las aseveraciones y coincidencias estructurales que descubre Lévi-Strauss y su empeño fundacional que extrae el significado del estudio integral de la estructura y la forma como un todo. Quizá la mayor aportación de Lévi-Strauss al estudio del mito sea el intento sistemático de expresar esta tendencia multidimensional al aportar significaciones simultáneas que superan la propia significación de distinto orden en el lenguaje ordinario. Lévi-Strauss apela a aquella noción de espíritu que se acerca a la transpología junguiana al establecer isomorfismos en las estructuras mentales, una especie de reconstrucción continua: “Es exactamente como si al inventar las formas específicamente musicales la música sólo redescubriese estructuras que ya existían a nivel mitológico” (2002: 83).

2.3.3. El libre flujo cultural y social del mito: el mitologema

La categoría mítica se encuentra condensada —y desplegada— en constelaciones de significados que remiten a un conjunto de eventos, narraciones, actos, creencias o consagraciones que la propia observación social y cultural de las sociedades consideradas primitivas ha demostrado de gran heterogeneidad en sus categorías y usos —en algunas regiones específicas del mundo estas categorías y usos no se corresponden o estas mismas se vuelven exclusivas en otras zonas geográficas (Lévi-Strauss, 1970)—. En este plano orgánico y dinámico, el antropólogo Karl Kerényi, a mediados del siglo XX y condicionado por los avances en la psicología junguiana, observa en el estudio del mito una materia especial que conlleva el arte de la mitología e identifica de manera sintética como mitologema:

[El mitologema] 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 (2003: 17).

Sin embargo, el término mitologema se ha empleado con un matiz más general y menos operacional en las últimas investigaciones mitológicas. El mitologema según Fátima Gutiérrez totaliza la esencia del mito definiéndolo como “toda pregunta que se plantea el hombre, carente de respuesta desde el razonamiento positivista” (Gutiérrez, 2012: 60). La noción del psicólogo Jung se acerca más a la de Kerényi, ya que abraza el concepto de “tema mítico” como una supraestructura aglutinadora de imágenes en el sentido isomórfico del término (Jung, 1992: 143). Pero la idea esencial del mitologema de Kerényi es el puro movimiento de esta materia mitológica. Kerényi asocia este dinamismo mitológico que llega a nuestras creaciones contemporáneas de nuevo con la música —de manera diferente a Lévi-Strauss— y vuelve sobre el concepto de la significación última en la estructura moldeada del mito. Para

Kerényi, esta materia especial fabulativa de la que se sirve la mitología se encuentra en plena sintonía con el mundo de los sonidos que moldea el músico. Entonces, ¿es la materia mítica obra de la excitación inconsciente o musical? No es la primera vez que la antropología reivindica esta relación ambivalente estática-dinámica del mito y su relación con la materia musical. Coincidimos con el filólogo húngaro en que nada puede expresarse a la manera mitológica sino es con el mito, y esto conlleva la consecuencia de que los mitos no explican nada, al menos, no como se entiende por el proceso de “esfuerzo intelectual sintético” como bien exponía Cassirer, sino como cualquier otra acepción que permitiera entender cómo el mito “sin requerirles esfuerzo [a los miembros de la comunidad], sí cumple la misión de clarificárselo todo a sus sustentadores” (2003: 21). Kerényi, de manera muy precisa, encuentra la palabra sustitutiva de aquella “explicación” lógico-causal en el vocabulario alemán: *begründen* —“fundamentar”—.

Como apunta Cassirer, “mientras que el conocimiento a medida que progresa tanto más se conforma con inquirir el puro “cómo” del devenir, es decir, su forma legal, el mito inquiriere exclusivamente su “qué”, su “de dónde”, y “a dónde” (1998: 81), por eso los momentos del acaecer vital aún se encuentran impregnados del carácter de principio y fin. El concepto de “fundamento” no se encuentra desprovisto de cierta mística y trabajo espiritual —meditación, armonía—, puesto que refiere a una manera de vehicular e informar de la experiencia íntima, profunda y verdadera del origen, de aquel que llega a su centro y advierte su esencia. Pero este fundamento no es entendido como la mística religiosa, donde se abandona la esencia divina en el hecho mítico o histórico y se concibe como un proceso de la consciencia (1998: 306), sino como aquel acto primordial de comunión con lo elevado del que hablaba Schiller y sus diferentes expresiones —narrativa, ritual—. Quien trae a la consciencia y al exterior este “ensimismamiento” profundo se dice que fundamenta, ya que comparte, a través de

traducciones imperfectas —como pueden ser el lenguaje (mitos) o los gestos (ritos)—, la esencia fundamental del ser.

2.3.4. Transpsicología junguiana como esencia del mito

El afán a la hora de encontrar una “unidad” de significado o de “tendencia” psicologista que trazara el camino a seguir en la homogeneización de la experiencia mitológica se observa desde los primeros pasos en el estudio moderno de la mitología. Max Müller, inmerso en su excesivo comparativismo, creía que sería posible reanudar “the original form of human consciousness”. Ya en el siglo XVIII, Giambattista Vico apuntó que la naturaleza humana posee una unidad fundamental, y que esta unidad profunda “le permite discernir fenómenos y comportamientos análogos en todas las religiones, culturas y sistemas sociales conocidos en su tiempo” (Duch, 2002: 125). Los planteamientos del propio Lévi-Strauss han sido acusados de cierto protocognitismo. Esta búsqueda fundamental del ser que afirma Kerényi y que acabamos de apuntar, lindando con la búsqueda del origen, favorece la sugestión de que todo estudio profundo sobre el mito debe llegar, de algún modo, a orillas de la psicología, hasta las puertas de cierto protocognitismo. El concepto de una unidad en la base del comportamiento humano que sintetice la manera en que se acerca al mito a nivel mundial, es un planteamiento esbozado desde los inicios del estudio del mito, si bien no ha gozado de gran éxito académico hasta bien comenzado el siglo XX. Pero esta perspectiva, sin una justificación adecuada, resultaría como admitir que la única manera que el ser humano conoce de sistematizar, organizar y acercarse a esta experiencia sensible del mito no escapa a parámetros propios del inconsciente, lo que sería aplicable a casi todas las ciencias sociales, al arte y a la cultura. Los académicos e intelectuales del llamado Círculo de Eranos coincidieron en trabajar un enfoque multidisciplinar —arte, literatura, arquitectura, lingüística— y vehicularon el estudio de la mitología hacia los avances en psicología —sobre todo junguiana—. Mircea Eliade, asiduo al Círculo, resume este vínculo entre psicología y mitología de manera preclara:

El inconsciente presenta la estructura de una mitología privada. Se puede ir aún más lejos y afirmar no sólo que el inconsciente es “mitológico”, sino también que algunos de sus contenidos están cargados de valores cósmicos; dicho de otro modo: que reflejan las modalidades, los procesos y los destinos de la vida y de la materia viva. Se puede decir incluso que el único contacto real del hombre moderno con la sacralidad cósmica se efectúa por el inconsciente, ya se trate de sus sueños y de su vida imaginativa, ya de las creaciones que surgen del inconsciente (poesía, juegos, espectáculos, etc.) (1990b: 206).

Como bien recuerda Lévi-Strauss, los fundadores de la etnología religiosa —Tylor, Frazer y Durkheim— prestaron mucha atención a los problemas psicológicos a pesar de no contar con los instrumentos adecuados para ello, esto provocó que sus interpretaciones quedaran anticuadas y fueran imprecisas al no contar con los conocimientos en los avances de un campo recién nacido (1987: 229). Los estudios mitológicos reconocen conclusiones psicológicas porque ambos parecen compartir objeto de estudio hipertaxonómico aunque desde diferentes perspectivas —esto es, la naturaleza y esencia del ser humano—: la cualidad esencial del desvelamiento de este origen —y el primer origen, el alumbramiento, el *dasein*, tiene lugar en la mente antes que en la literatura o la balada—, un origen que se encuentra emparentado de manera primigenia con la percepción del mundo exterior y su configuración e integración mental —y a la hora de hablar del “origen” (mental, como individuo, como colectivo), los excesos o anomalías mentales tipificados por la psicología resultan útiles para establecer los límites y las conductas sintomáticas en la naturaleza del ser humano—, a la vez que el espacio imaginativo potencial que se despliega en el mito es eminentemente “un espacio potencialmente creativo generado mentalmente” y que conlleva una excitación ideal de imágenes que parecen arbitrarias pero que, en ocasiones, cuentan con un alto grado de isomorfismos como para conceder la posibilidad de la conexión mental, típica del arquetipo junguiano. El mito es enteramente contingente, esto es, todo indica que los acontecimientos

que expresan no están subordinados a ninguna regla o lógica de continuidad. Lévi-Strauss, se muestra crítico con esta concepción de Jung:

Según Jung, habría significaciones precisas ligadas a ciertos temas mitológicos, que él llama arquetipos. Esto es razonar al estilo de los filósofos del lenguaje, que estuvieron convencidos durante largo tiempo de que los diversos sonidos poseían una afinidad natural con tal o cual sentido: así, las semivocales líquidas tendrían por misión evocar el estadio correspondiente de la materia, las vocales abiertas serían elegidas preferentemente para formar los nombres de objetos grandes, voluminosos, pesados o sonoros, etcétera (1987: 231).

Con esta comparación del semantismo sonoro del lenguaje, Lévi-Strauss percibe que la empresa de los primeros filósofos del lenguaje era vana puesto que existían los mismos sonidos en otras lenguas pertenecientes a culturas y regiones pero ligados a sentidos diferentes, es decir, los filósofos encontraban problemas de adecuación y relaciones entre los sonidos mismos y el sentido, pero aun aceptando esto, se puede apuntar que si existiera un índice alto en la correlación entre los sonidos y el sentido entre diferentes lenguajes en otras culturas podríamos considerar esta correlación como un rasgo indicativo de una noción psicológica común y esencial del lenguaje. Ciertamente es que los mitos como tal no se revelan exactamente de la misma manera en un entorno cultural que en otro —porque como veremos esta tendencia psicológica se encuentra en continua relación con el entorno—, pero existen isomorfismos, isotopismos semánticos y coincidencias en torno a imágenes y narraciones muy concretas entre culturas que no han mantenido contacto histórico entre ellas, y esto induce a pensar que existe un rastro psicológico, tendencia o una huella que se esconde en la amalgama del subconsciente. Como apunta de nuevo Cassirer: “los antropólogos y etnólogos se han sorprendido muchas veces al encontrar los mismos pensamientos elementales repartidos sobre toda la superficie de la tierra y en las condiciones sociales y culturales más diversas” (2013: 114). En el prefacio a la segunda edición de las *Règles de la méthode sociologique*, Durkheim

ya abunda sobre la necesidad antropológica de concebir y estudiar estas similitudes agazapadas entre mitologemas y que en un futuro pueda concebirse una psicología “enteramente formal” además de aquella individual:

[Una psicología formal] que sería una especie de terreno común a la psicología individual y a la sociología... Sería necesario buscar, mediante la comparación de los temas míticos, las leyendas y las tradiciones populares, las lenguas, de qué manera las representaciones sociales se atraen y se excluyen, se fusionan entre sí o se diferencian (Durkheim citado en Lévi-Strauss, 1987: 40).

Desde el punto de vista de la psicología, sería en esta “alma oscura” —como ya habían manifestado antes de la psicología Leibniz, Kant y Schelling—, esta otra cara del ser, el “inconsciente”, donde los mitos hunden sus más profundos anclajes, raíces y sustancia. La aportación de Jung a este respecto sugiere que existen isomorfismos muy elocuentes, estructuras comunes a todo ser humano en la manera de gestionar mentalmente el imaginario cultural y creativo, percatándose de que tanto en el sueño como en los comportamientos patológicos se observan “innumerables vinculaciones que sólo pueden compararse con asociaciones de ideas mitológicas o tal vez con ciertos productos poéticos que muchas veces se caracterizan por tomar préstamos, no siempre consciente, de los mitos” (Kerényi & Jung, 2003: 97). Y así se observan imágenes de mitologemas típicos en individuos que de ninguna manera podrían contar con conocimientos de esta naturaleza y obligaron al psicoanalista suizo a deducir la existencia de elementos estructurales “formadores de mitos” en el propio subconsciente, aunque estos no sean mitos elaborados, sino más bien, de elementos integrantes de los mitos, “imágenes primigenias”, “movimientos” o “motivos” (Kerényi & Jung, 2003: 98).

La noción mitológica de Kerényi parece que se encuentra estrechamente relacionada con los excesos y resonancias de la mente colectiva junguiana. El mito, en tanto que señala el origen, no contesta a la pregunta ¿por qué sucede esto?, que se acercaría a los parámetros que

busca desentrañar las causas de la ciencia empírica, sino a la pregunta ¿de dónde?, que en su significación conlleva un origen más primigenio e íntimo, incluso anterior al raciocinio sistemático y más apegado a la imaginación y a la epifanía de la propia imagen. Esta fundamentación, que no escapa a los procesos artísticos y creativos, es aquella que explica Hesíodo en la *Teogonía* a propósito de la diosa Mnemosine, deidad femenina de la memoria, y que recuerda el antropólogo J. P. Vernant y Ananda Coomarswamy en las páginas de Eliade:

Las musas cantan, en efecto, empezando por el principio —*ex arches* (*Teogonía*, 45, 155), la aparición del mundo, la génesis de los dioses, el nacimiento de la humanidad. El pasado así desvelado es algo más que el antecedente del presente: es su fuente. Remontando hasta aquí, la reminiscencia trata de no situar los acontecimientos en un marco temporal, sino de alcanzar el fondo del ser, de descubrir lo originario, la realidad primordial de la que ha surgido el cosmos y que permite comprender el devenir en su conjunto (...). El privilegio que Mnemosyne confiere al aedo es el de un contrato con el otro mundo, la posibilidad de entrar y regresar libremente. El pasado aparece como una dimensión del más allá (1999b: 118-119).

En este sentido, se podría afirmar que el semantismo del mito sobreviene en un acaecimiento, una sugestión de verdad íntima y originaria compartida y asumida colectivamente. El mito dispone y clarifica este acaecimiento afectivo. El problema metodológico que se nos desvela de base a la hora de acercarnos a los movimientos de esta materia artística y mitológica es la asunción de que estos movimientos musicales se hallan en el “alma oscura”, en aquella región inconsciente y opaca dominada por las turbulencias del espíritu y lo sagrado, de las imágenes arbitrarias que desvelan una estructura.

Precisamente por este mapa expansivo y replicante de aquella materia inestable, continuamente revisable y caótica de los mitos que propone Kerényi —que además se fundan en el inconsciente— necesitábamos de un anclaje sistemático y taxonómico de aquella sustancia que se esconde tras las imágenes primigenias y gratuitas que no soportara el estigma

racionalista —aunque genuinamente generativo, por otra parte reduccionista— de la excesiva matematización estructuralista de Lévi-Strauss, aunque sí su inestimable aportación multisemántica (sincrónica) y una enriquecedora potencia neohermenéutica cercana a la poetización interpretativa de la formada crítica literaria. Una metodología que integrara tanto al *mythos* (intuición) como al *logos* (racionalidad), una visión de la realidad que superara los dualismos impuestos por la tradición occidental cartesiana y positivista hacia las dualidades integradoras y complementarias (no hay cuerpo sin mente, luz sin oscuridad, intuición sin raciocinio) que ya apuntan varias ciencias en los últimos años —matemáticas, física cuántica, neurobiología— (Gutiérrez, 2012), y que han impulsado grandes arqueólogos y sintetizadores del mito como Lluís Duch (2002). Los primeros pasos de esta tentativa metodológica se encuentran dominados por la “forma” y la denostada “imaginación”.

2.3.5. Estructuras antropológicas del imaginario: Gilbert Durand

2.3.5.1. El imaginario como esencia mitológica

La imaginación y la forma se resuelven como las grandes desaparecidas en el estudio del mito desde principios del siglo XX. El problema de la forma y la imaginación en el mito cobra un nuevo sentido en la filosofía de Cassirer cuando el estudioso prusiano describe la importancia fundamental de la percepción sensitiva y mental del mito:

Justamente ahí donde nosotros vemos una mera analogía, esto es, una mera relación, el mito sólo se ocupa de la existencia y de la presencia inmediatas. Para él no hay ningún mero signo que “indique” algo lejano y ausente, sino que para él siempre se da algo “semejante” a una cosa, la cosa misma está presente con una parte de sí misma, pero, según la creencia mitológica, la cosa como un todo. En el humo que sale de la pipa de tabaco la conciencia no ve un mero símbolo ni un mero instrumento para hacer llover, sino la imagen clara y tangible de la nube y, en esta, la cosa misma, la lluvia deseada. Hay un principio mágico general de que es posible apoderarse de cosas

mediante su sola representación mímica sin necesidad de efectuar acción alguna que nosotros llamaríamos “a propósito”, porque desde el punto de vista mitológico no hay nada meramente mímico, meramente significativo (Cassirer, 1998: 98).

La filosofía de Cassirer apunta al “contagio” mental del imaginario del pensamiento mítico en esta relación de menor complejidad y abstracción que la referencia semántica del signo, como si este pensamiento primitivo cancelara la mediación que sirve de puente con el signo. Esta perspectiva, a pesar de situar a la imagen inmediata y la forma mental en el origen primario del mito, parece conducir su esencia hacia la mera semejanza del imaginario prelógico de los objetos sensibles sin concentrar ningún acento en la capacidad productiva, reactiva y creativa que el espíritu desarrolla ante estos objetos. Pareciera que, según Cassirer, el pensamiento mitológico ideal no estimulara un proceso complejo y espontáneo de creación de imágenes más allá de la semejanza o sutiles diferencias formales que proporciona la inmediatez del mundo sensible; es decir, como si el pensamiento sensible no contara con “imaginación” en el sentido moderno del término, sino con una capacidad meramente intuitiva de reconocer formas y dominarlas a través de una vaga semejanza correlativa —la parte que es el todo—, como si este malogro en la significación amordazara o coartara la imaginación. Pareciera como si esta inspiración de la que habla Cassirer significara los primeros pasos de una estimulación y percusión imaginativa que se desarrollaría más compleja y rica, alejándose de la inmediatez semántica de la forma.

Sorprende que, desde la investigación antropológica y filosófica, no se haya propuesto un estudio sistemático basado en la imagen y con la imaginación como centro hasta la primera mitad del siglo XX, con la fenomenología de la imaginación poética del francés Gaston Bachelard. Su alumno, el mitólogo Gilbert Durand, parte de estudios biólogos —la reflexología betcheveriana— y psicoanalíticos —Jung, Piaget, Freud— en el estudio

trayectoria del mito abogando por la consideración esencial, la reivindicación de la singularidad de la imagen y la imaginación como germen y epicentro cognitivo y humano.

2.3.5.2. La esencialidad de la imagen en el espacio euclideo frente al signo lingüístico como germen organizador del mito

El estructuralismo durandiano se presenta más dinámico, enriquecedor y elástico que aquella estructura straussiana, aunque comparte en el análisis del mito la ausencia de su arbitrariedad y, sobre todo, la importancia de la imaginación, no en lo referente a aquella noción de “lo fantástico o maravilloso”, sino como “el poder de simbolización inherente y exclusivo de la especie *Homo Sapiens*” (Gutiérrez, 2012: 21), utilizando a la imagen mental como sinónimo de símbolo, como demuestra en su introducción:

Otros psicólogos se dieron cuenta de este hecho capital: en el símbolo constitutivo de la imagen hay homogeneidad en el significante y en el significado en el seno de un dinamismo organizador (...). Ya Pradines, observa, a pesar de algunas restricciones, que el pensamiento no tiene otro contenido que en el orden de las imágenes (...). Jung, tras los pasos del psicoanálisis, también ve claramente que todo pensamiento descansa sobre imágenes generales, los arquetipos “esquemas o potencialidades funcionales” que “modelan el inconsciente” (...). Piaget (...) muestra que la imagen juega un papel de significante diferenciado (...) Bachelard; la imaginación es dinamismo organizador, y este dinamismo organizador es factor de la homogeneidad en la representación (Durand, 2005: 33-34).

Así, la noción de imagen que utiliza Durand es aquel resultado de “un fenómeno fisiológico y psicológico de percepción y comprensión de la realidad: la representación mental del mundo sensible e inteligible” (Gutiérrez, 2012: 33). Entre el mundo sensible y el inteligible se sitúa, como nexo, la imagen. Durand explica en su obra *La imaginación simbólica* (1964) que existen dos tipos de imágenes, una donde el objeto se representa por medio de su percepción —imagen sensible— y otra o carece de entidad material o bien es de

difícil aprensión o conceptualización —imagen simbólica—, aunque Durand incide en que no se trata de dos tipos diferentes de imágenes, sino de dos grados de la misma, ya que las imágenes simbólicas surgen y se generan de las imágenes sensibles, como si estas fueran su materia prima esencial (Gutiérrez, 2012: 33). La imagen, como ya lo aclaró Bachelard en *El aire y los sueños* (1980), es dinámica en su propia esencia, la imagen simbólica se sirve de la imagen sensible para modificarla y dinamizarla, lo que permitirá la emergencia de nuevas imágenes; además la imagen tiene la cualidad de ser polivalente, esto es que puede tener multiplicidad de sentidos. Gutiérrez resume la noción de imagen simbólica durandiana de manera preclara como “la representación mental, dinámica y polivalente, que permite la aprehensión del universo simbólico, de lo que no puede ser directamente aprehendido por medio de la sensación o la percepción” (Gutiérrez, 2012: 34). Esta homogeneidad entre el significante y el significado, esta ausencia de arbitrariedad implica también el abandono de la linealidad del significante del signo lingüístico sausseriano; entonces “como el símbolo no es ya de naturaleza lingüística, ha dejado de desarrollarse en una sola dimensión” (Durand, 2005: 35). Esto ocurre porque la imagen mental, entre otras cosas, es inmediata y sólo se matiza y concreta con el lenguaje. Las creaciones míticas se encuentran definidas por la imagen y esto en algún sentido es la forma en el espacio —*εἶδος*—, estableciendo de base una inadecuación o insuficiencia con el lenguaje como instrumento para estudiar el mito, ya que las estructuras mitológicas no suponen relaciones diacrónicas o sincrónicas como sugiere de manera inapelable el lenguaje, sino que se configuran en base a “significaciones comprensivas”, constituyendo un “universo cargado de un semantismo inmediato y que sólo es torcido por la mediatización del discurso” (Durand, 2005: 365). La secuencialidad del relato no sólo es importante, también —y de manera nuclear— el sentido simbólico de los términos, esta correlación equívoca modélica entre “lenguaje” y “sentido” es desvelada también por J. J. Vargas en su mitificación del videojuego como *gamificación* simbólica y en relación a la

preponderancia semántico-práctica inmediata articulada en la regla como núcleo simbólico del videojuego: “La fundamentación del sentido en la regla [...], queda dispensada de las críticas a los acercamientos formalistas, en tanto estas toman siempre por objeto los equívocos semántico-sintácticos propios del lenguaje verbal” (2015: 219). Así, el lenguaje no constituye exclusivamente la materia de análisis modélica del estudioso del mito, sino que esta nueva perspectiva tiende a la imagen virtual e ideal —en último sentido, a toda producción cultural del hombre como expresión de esta— que vehicula aquellos “conjuntos o paquetes de significados” a los que hacía referencia Lévi-Strauss, a pesar de su consideración a la imagen como elemento “no esencial o particular” más allá de su fundamento simbólico —“en lugar de decir que el intelecto humano es un intelecto que tiene necesidad de imágenes, habremos de decir, más bien, que necesita símbolos” (Durand, 2013: 91)—.

Cassirer recuerda que la imaginación es un elemento imprescindible por otros motivos. La imaginación es una facultad esencial para recordar, en el sentido de la existencia, de organizar y comprender elementos aislados y otorgarles coherencia en el devenir vital (2013: 85). Cualquier aproximación al mundo imaginario debe comenzar por la percepción y delimitación del espacio ideal o abstracto. Como apunta el filósofo prusiano (2013), la estructura de pensamiento simbólico se muestra como una de las claves en la diferenciación cognitiva entre los animales y el ser humano, pero la organización del espacio abstracto dentro de la mente relativamente racional realmente configura un nuevo horizonte de conocimiento y orientación imaginativa. La articulación mental de un espacio virtual y cartesiano e ideal a la manera de un mapeado sintético, virtualmente transitable —el conocimiento cartográfico—, realmente es el que concede a la mente una generalidad del pensamiento imaginario, dejando atrás el espacio de acción directa limitado a las necesidades prácticas e inmediatas del espacio primitivo, puesto que este se halla ligado de manera irresoluble a la manipulación técnica directa del hombre sobre su entorno. Como comenta el propio Cassirer:

El espacio geométrico hace abstracción de toda la variedad y heterogeneidad que nos es impuesta por la naturaleza dispareja de nuestros sentidos; nos encontramos en un espacio homogéneo, universal, y sólo por medio de esta nueva forma característica del espacio único, sistemático (Cassirer, 2013: 76).

Desde el descubrimiento del espacio abstracto, los griegos—tanto materialistas como idealistas— encontraron grandes dificultades a la hora de explicar su carácter lógico y teórico. Según Cassirer, el espacio simbólico geométrico no es dominado por el ser humano primitivo hasta la abstracción astrológica babilónica, la gran generalización adivina celeste de la civilización —tesis que también parece defender Mircea Eliade en su libro *Mito y significado*—. El indígena primitivo, a pesar de no desarrollar este tipo de cualidades imagino-espaciales, parece concentrar una cultura visual y espacial del detalle, una consciencia meticulosa del entorno *in-situ* que no presta atención a la generalización y situación abstracta. De cualquier manera, la producción y racionalización del espacio mítico —astrología— deben de encontrarse en el desarrollo y articulación de este espacio geométrico y abstracto —astronomía—, puesto que las distancias y la mediatez de la imagen cartográfica depurada supera los terrenos afectivos e inmediatos —aquella concentración concomitante e inmediata tan cara al mito— para construir o esbozar un modelo sistemático, básico y de múltiples aplicaciones. Aunque la apertura de crear “esquemas mentales” para la orientación virtual del mundo parece una revolución copernicana en el esbozo del mito, Cassirer está de acuerdo en que hay una diferencia de grado y no cualitativa en la adquisición de este espacio cartográfico, esto es, que las tendencias mentales parecen muy similares en el imaginario del ser humano primitivo y el hombre racional, validando las nociones lévi-straussianas que se basan en la escasa diferencia en la “forma” de pensamiento entre uno y otro (Lévi-Strauss, 1992). Así, compartimos plenamente la opinión de Lluís Duch cuando otorga semejante importancia a la imagen y a los procesos abstractos más propios del concepto en la interpretación del mito,

abogando por su complementariedad: “Tanto el «discurso mítico», sin el correctivo interrogador impuesto por la conciencia crítica, como el «discurso lógico», desprovisto de la afectividad comunicada por las imágenes, pueden introducir (...) distorsiones peligrosísimas” (2002: 17).

2.3.5.3. El mito como recorrido cultural: el trayecto antropológico y el método de convergencia

Así pues, esta noción simbólica durandiana emancipadora de estrecheces metafísicas considera la importancia metodológica de la imagen en el estudio antropológico, donde esta doble cara culturalista y psicológica debe resolverse en “un intelectualismo semiológico”, un estudio en el que “ninguna creación humana debe ser ajena”, pero que también propone un marco taxonómico que orienta las evocaciones y hallazgos de intuición hermenéutica. Cassirer coincide con esta máxima importancia y atención a las creaciones y construcciones de la esfera imaginaria humana cuando afirma que la característica sobresaliente y distintiva del hombre es su producción creativa e imaginaria:

No es su naturaleza metafísica, sino su obra. Es esta obra, el sistema de actividades humanas, lo que define y determina el círculo de humanidad. El lenguaje, el mito, la religión, la ciencia y la historia son otros tantos ‘constituyentes’, los diversos sectores de este círculo” (2013: 108).

J. Campbell (1972), también cercano al círculo de Eranos, parece validar esta noción de mito contemporáneo al rastrear en la obra de los artistas los relatos fundacionales mitológicos. Este análisis mitológico que propone Durand se sitúa en lo que ha llamado “trayecto antropológico”, es decir, “el incesante intercambio que existe en el nivel de lo imaginario entre las pulsiones subjetivas y asimiladoras y las intimidaciones objetivas que emanan del medio cósmico y social” (Durand, 2005: 43). El antropólogo francés sugiere la cultura como mayor posibilidad simbólica del hombre. Con esta afirmación, Durand elimina la problemática ontológica, puesto que postula que existe una génesis recíproca en constante fluctuación desde

el gesto pulsional (intuición creadora) al entorno y viceversa. Entonces podemos afirmar que lo imaginario es aquella sustancia proyectiva, ese recorrido en el que la representación del objeto se asimila y modela por las pulsiones del individuo. Para reconstruir este trayecto antropológico, Durand utiliza un método que denomina de *convergencia* que tiende a señalar “vastas constelaciones de imágenes, constelaciones más o menos constantes y que parecen estructuradas por cierto isomorfismo de los símbolos convergentes” (2005: 45). Este afán de convergencia y de búsqueda de la “función” —la abstracción y estudio de sus elementos comunes—, dejando atrás la “sustancia” de la obra o el texto cultural ya lo apuntó de nuevo Cassirer con resonancias más generales en su síntesis filosófica de las formas:

Si nos limitamos a contemplar sus resultados —las creaciones del mito, los ritos o credos religiosos, las obras de arte, las teorías científicas— parece imposible reducirlos a un denominador común. Pero la síntesis filosófica significa algo diferente. No buscamos una unidad de efectos, sino una unidad de acción, no una unidad de productos, sino una unidad del *proceso creador*. Si el término humanidad tiene alguna significación quiere decir que, a pesar de todas las diferencias y oposiciones que existen entre sus varias formas, cooperan en un fin común. Habrá que encontrar, a la larga, un rasgo sobresaliente, un carácter universal en el cual concurran y se armonicen todas. Si acertamos a determinar este carácter, podremos juntar los rayos divergentes y hacerlos converger en un foco común de pensamiento (2013: 111).

Es preciso clarificar que la convergencia específica durandiana no es igual a la mera analogía, puesto que esta “procede por el reconocimiento de similitudes entre relaciones diferentes en cuanto a sus términos, mientras que la convergencia encuentra constelaciones de imágenes semejantes término a término en dominios diferentes de pensamiento” (Durand, 2005: 46). Esta convergencia es equivalencia estructural, mucho más análoga a la estructura lévi-straussiana que a la analogía comparativa, porque trabaja con “paquetes de significado”. Siguiendo a teóricos como Bachelard, Durand mantiene que las leyes de representación

dominadas por la imaginación son homogéneas de algún modo, es decir, mantienen una “coherencia”, una cierta dialéctica:

Pero un pensamiento afinado, un pensamiento “opulento” no puede prescindir de las imágenes del “tres al cuarto” y, recíprocamente, el surgimiento lujurioso de las imágenes, incluso en los casos más confusos, siempre está encadenado por una lógica, aunque sea una lógica empobrecida, una lógica del “tres al cuarto” (Durand, 2005: 34).

Y es en esta convergencia donde Durand llega a orillas de la transpsicología, ya que esta presupone constelaciones simbólicas de un mismo tema arquetípico, son “variaciones sobre un arquetípico” (Durand, 2005). En este sentido, la noción simbólica de este metalenguaje que abundaba Lévi-Strauss se actualiza ahora en un simbolismo mental inmediato.

2.3.5.4. Estructuración de las imágenes mitológicas y su isotopía

Como hemos apuntado, Durand parte de la reflexología betcheveriana, de la dinámica motriz infantil, la dinámica del gesto, es decir, cómo el individuo físicamente se ajusta y acomoda adaptativamente al entorno y cómo esta adaptación incide de manera directa en los traumas y determina la percepción ontogenética tanto fisiológica como psicológica. Durand identifica tres reflejos dominantes —postural, digestivo y copulativo— de donde surgirán los esquemas para cada uno de ellos —postural: separar ≠ mezclar y subir ≠ caer; copulativo: madurar (progresar) y volver (recontar); digestivo: descender, poseer, penetrar—. Es decir, todo lo instintivo y reflexológico “desencadena necesariamente un proceso de simbolización” (Gutiérrez, 2012: 36), la fuerza o acción que desencadena este proceso es lo que Durand llamará esquema. Según Durand, esta posición reflexológica del individuo indudablemente condiciona de manera determinante la manera en que se organiza esta dinámica de las imágenes, puesto que “existe una estrecha concomitancia entre los gestos del cuerpo, los centros nerviosos y las representaciones simbólicas” (2005: 54). De estos esquemas se

desprenden los arquetipos esenciales —la tendencia dinámica del inconsciente colectivo a organizar las imágenes de una determinada manera, según la teoría junguiana—, que Durand distingue del símbolo o imagen por tres características esenciales: su falta de ambivalencia, su universalidad constante y su adecuación al esquema. Las constelaciones de símbolos (o imágenes) son la manera cultural a través de la cual los mitos manifiestan el arquetipo junguiano. El uso del término “arquetipo” se acerca al concepto de idea y sustantivación, mientras que el símbolo o la imagen —que Durand apunta en el esquema como “arquetipos sustantivos”— se encuentra más apegado al territorio del “sustantivo” (Durand, 2005: 53); es decir, el arquetipo concentra la densidad estructural que se desvela en la imagen. Durand concede un ejemplo claro de la estratificación de esta clasificación estructural:

Precisamente lo que diferencia el arquetipo del simple símbolo es generalmente su falta de ambivalencia, su universalidad constante y su adecuación al esquema: la rueda, por ejemplo, es el gran arquetipo del esquema cíclico, porque no se ve qué otra significación imaginaria podría dársele; mientras que la serpiente no es más que el símbolo del ciclo (2005: 64).

Bachelard ya clasifica materialmente a los mitos en tierra, fuego, agua y aire. Como hemos visto, Betcherev reconoce tres dominantes esenciales en el infante: la dominante postural, copulativa y digestiva que Durand reconduce o agrupa hacia la imagen o el arquetipo sustantivo alegóricamente usando las figuras del Tarot hacia la distinción —dominante postural: materias luminosas, purificadoras, visuales y vinculadas a las armas (Espada y Cetro)—, la unión —dominante copulativa: (el bastón y el denario)— y a la profundidad, vinculado al descenso digestivo —el agua, la noche, la tierra cavernosa (la Copa y el Cofre)—. Finalmente, agrupa todas las dominantes posturales en dos regímenes: el Régimen Diurno y el Régimen Nocturno [fig. 8], que concentran y aglutinan todas las manifestaciones posibles de la imagen. Esta taxonomía, que desarrolla en su obra seminal *Las estructuras antropológicas del imaginario*, indica más una “dirección” de la imagen mítica desvelada por

estos “paquetes de significado” que un punto de fijeza cartografiado, único y acabado en el espacio imaginario. La estructura lévi-straussiana adquiere aquí una connotación más dinámica y mutable. Los símbolos encuentran constelaciones de significados ya que, según Durand, son variaciones de un mismo arquetipo —Puro ≠ Mancillado, Claro ≠ Sombrío, Alto ≠ Bajo, Futuro ≠ Pasado, etc.—.

La taxonomía trazada por Gilbert Durand será determinante en la metodología de este estudio por su gran oportunidad a la hora de estructurar y gestionar vastas imágenes mitológicas y sus relaciones —isotopismos—, pero también por aunar isomorfismos a nivel estructural y hermenéutico. Durand no rechaza la estructura —aunque sí la forma lévi-straussiana, la estructura se presenta aquí como algo más dinámico y cambiante—, pero tampoco aquella máxima cercana a Kerényi que participa en el estudio de toda creación del hombre para alcanzar la comprensión del mito, puesto que este se encuentra transido por arquetipos que subyacen en el subconsciente y se articulan de diferentes maneras aún hoy día. Es esta doble dimensión, aparentemente contrapuesta, la que genera cierta tensión metodológica que permite ubicar la dirección del mito en un espacio común y estimula el estudio de aquellos “paquetes de significado” a los que hacía referencia Lévi-Strauss a través de la convergencia de las imágenes que conforman las diferentes mitologías.

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)	
	1. Idealización y retroceso autístico. 2. Diaretismo (Spaltung). 3. Geometrismo, simetría, gigantismo. 4. Antítesis polémica.		1. Coincidencia oppositorum y sistematización. 2. Dialéctica de los antagonistas, dramatización. 3. Historización. 4. Progresismo parcial (ciclo) o total.		1. Reduplicación y perseveración. 2. Viscosidad, adhesividad antifrásica. 3. Realismo sensorial. 4. Miniaturización (Gulliver).	
PRINCIPIOS de explicación y de justificación o LOGICOS	Representación objetivamente heterogeneizante (antítesis) y subjetivamente homogeneizante (autismo). Los Principios de EXCLUSIÓN, de CONTRADICCIÓN, de IDENTIFICACIÓN actúan al máximo.		Representación diacrónica que une las contradicciones por el factor de tiempo. El Principio de CAUSALIDAD bajo todas sus formas (espec. FINAL y EFICIENTE), actúa al máximo.		Representación objetivamente homogeneizante (perseveración) y subjetivamente heterogeneizante (esfuerzo antifrásico). Los Principios de ANALOGÍA y de SIMILITUD actúan a tope.	
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 (cinésicos, musicales-rítmicos, etcétera).		Dominante DIGESTIVA, con sus adyuvantes coenestésicos, térmicos y sus derivados <i>táctiles, olfativos, gustativos</i> .	
	<i>DISTINGUIR</i>		<i>UNIR</i>		<i>CONFUNDIR</i>	
ESQUEMAS	SEPARAR ≠ MEZCLAR	SUBIR ≠ CAER	MADURAR →PROGRESAR	VOLVER RECONTAR ←	→ DESCENDER, POSEER, PENETRAR	
ARQUETIPOS 'EPITETOS'	PURO ≠ MANCILLADO CLARO ≠ SOMBRÍO	ALTO ≠ BAJO	HACIA DELANTE FUTURO	HACIA ATRÁS PASADO	PROFUNDO, CALMO, CALIENTE, ÍNTIMO, OCULTO	
Situación de las categorías del juego del tarot.	LA ESPADA ←	→ (El Cetro) ←	→ EL BASTÓN ←	→ EL DENARIO ←	→ LA COPA	
ARQUETIPOS 'SUSTANTIVOS'	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 Héroe ≠ 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 Niño, el Pulgarcito El Animal nido El Color La Noche La Madre El Recipiente	La Morada El Centro La Flor La Mujer El Alimento La Sustancia
De los Símbolos a los SISTEMAS	El Sol, El Azul El Ojo del Padre Las Runas El Mantra Las Armas La tapia La Circuncisión La Tonsura, etc.	La Escala La Escalera El Betilo El Campanario El Zigurat El Águila La Gaviota La Paloma Júpiter, etc.	El Calendario, la Aritmología La Triada, La Tétrada, La Astrobiología			La Tumba La Cuna La Crisálida La Isla La Caverna El Mandala La Barca La Cabaña El Huevo, La leche La Miel El Vino, El Oro, etc.
			La iniciación El "Dos veces Nacido", La Orgía, El Mesías La Piedra Filosofal, La Música, etc.	El Sacrificio El Dragón La Espiral El Caracol El Oso, El Cordero La Liebre La Rueda El Encendedor La Batidora, etc.	El Vientre Tragadores y tragados Kodols, Dáctilos Osiris Los Tintes Las Gemas Melusina, El Velo La Capa La Copa El Caldero, etc.	

Fig. 8. Tabla isotópica de las imágenes. Extraído de Gilbert Durand (2005).

La metodología durandiana, también conocida en los últimos años como *Estructuralismo Figurativo*, se ha empleado desde los años sesenta en el estudio estructural/hermenéutico de la literatura —tanto en narrativa como en poesía— demostrando una gran versatilidad en el estudio mitológico de los textos. A esta aproximación de las estructuras antropológicas del imaginario al texto literario se la conoce como mitocrítica. Las estructuras antropológicas del imaginario no se ocupan de estudiar, desgranar y analizar las referencias mitológicas o el origen filológico de las imágenes mitológicas más o menos explícitas que se encuentran en la superficie del texto, sino más bien de “analizar un texto de la misma manera que se analiza un mito” (Gutiérrez, 2012: 22). Al aproximarnos a un texto tan característico y peculiar como el videojuego, debemos ser conscientes de las inadecuaciones entre el texto literario y el fenómeno videolúdico. Naturalmente, en nuestro estudio trabajaremos con los signos que evocan las imágenes simbólicas que desvelan a qué arquetipos sustantivos pertenecen, pero, sobre todo, con las constelaciones de arquetipos sustantivos que desvelarán a qué arquetipo epíteto pertenecen y por tanto a qué tipo de esquema se deben, inscribiéndose finalmente en uno de los dos regímenes de la imagen que estructuran el imaginario. La taxonomía durandiana desciende desde la abstracción conceptual al signo inmediato de la imagen simbólica. La adscripción del concepto al arquetipo y del pensamiento afectivo al símbolo permitirá que agrupemos las imágenes y constelaciones semánticas atendiendo a sus arquetipos que se desvelarán a través de sus signos. La aproximación del modelo a un texto tan complejo y ecléctico como el videojuego debería convertir a la regla —quizá la característica esencial del medio— en signo cuando se observan movimientos inusuales en la articulación de esta, cancelando la mediación de la imagen y convirtiendo a la norma en un soporte para el concepto puro —la regla podría acortar las distancias entre el arquetipo y la imagen simbólica con el puro movimiento lúdico—. Frecuentemente utilizaremos la nomenclatura del Tarot adecuada por Durand para referirnos a los diferentes esquemas —La

Espada, (el Cetro), El Denario, El Árbol, La Copa—, por su originalidad y operatividad a la hora de apuntar a los esquemas de manera intuitiva. A través de la redundancia de los símbolos identificaremos las imágenes más importantes de *Final Fantasy VII*, puesto que, como apunta el filósofo francés, el símbolo es un signo redundado:

El símbolo es un signo que reenvía a un indecible e invisible significado y por ello se ve obligado a encarnar concretamente esta adecuación que se le escapa, y eso por medio del juego de redundancias míticas, rituales, iconográficas que corrigen y completan inagotablemente la inadecuación (Durand citado en Gutiérrez, 2012: 44).

Comenzaremos extrayendo las imágenes que sean redundantes, estudiando los conjuntos de símbolos que juzguemos más relevantes, es decir, en lo que se refiere a la riqueza de su significación o a su uso reiterativo (Gutiérrez, 2012: 129). Tendremos que atender a estas unidades mínimas de significación —mitemas—, que según Durand pueden ser desde un “objeto emblemático” —es decir, un detalle de la narrativa o la imagen— hasta una “estructura arquetípica”, que puede desvelarse a través de una acción, una situación o un decorado, que llevarán a la definición del arquetipo (Gutiérrez, 2012: 61). Esto quiere decir que los mitemas pueden ser de diferente grado, —tanto una estructura arquetípica como un detalle que demuestre su pertenencia a este movimiento arquetípico—. Algunos mitocríticos, como la propia Fátima Gutiérrez, identifican dos fases en el proceso de esta metodología durandiana: la primera sería esta identificación de los mitemas y la segunda la clasificación sincrónica y diacrónica en la tabla aparecida en el famoso libro de Lévi-Strauss *Antropología Estructural* (1979). La inclusión de este método de análisis para el estudio estructural figurativo del videojuego nos parece poco operativa, puesto que la mitocrítica hasta ahora ha servido, sobretodo, para el estudio de textos narrativos y poéticos, y adoptar este modelo de análisis lévi-straussiano ciertamente tendería a preponderar la dimensión narrativa del videojuego ante sus otras peculiaridades —inmersiva (lúdica), musical, visual—.

Parece que el videojuego demanda del modelo durandiano una movilidad en la exégesis del análisis que nos permita integrar todas las potencialidades del medio en el desvelamiento neohermenéutico de sus constelaciones. Dada la peculiar naturaleza del objeto de estudio, hemos de recordar que, como símbolo, la imagen mental puede expresar su potencialidad como narración, como estética visual y musical, y también como artefacto lúdico. Así pues, y estudiando estos mitemas, aplicaremos la convergencia durandiana que permitirá la revelación de lo que, a falta de un nombre mejor, hemos denominado actante simbólico —no con todo el sentido que le otorgó el estructuralismo greimasiano, puesto que, como hemos visto, pueden ser símbolos polivalentes— que permiten que el juego “avance”, que las posibilidades generativas flexibles de un género tan ecléctico “se muevan”, en el sentido más esencial del término. Parece obvio que estas estructuras van a estar centradas, en un principio, en la figura del usuario y su avatar (como lo estarían en el protagonista de una novela en primera persona) y en cómo las demás fuerzas actúan en el descubrir del héroe. Estas redundancias en la significación y riqueza semántica nos guiarán en el estudio hasta concentrar las imágenes simbólicas que se nos muestran alegóricamente en los actantes mitológicos. Así pues, nos disponemos aplicar esta metodología mitocrítica al medio del videojuego en el estudio de caso de *Final Fantasy VII*, siendo conscientes de que la clasificación de las imágenes de las estructuras antropológicas no pretende servir de canon fijado e inamovible, sino más bien alentar a la orientación e indicación semántica que enriquezca el desvelamiento de la estructura simbólica mitológica de cualquier texto, en este caso, el peculiar y ecléctico universo de *Final Fantasy VII*. Será a través de esta convergencia que estudiaremos las formas mitológicas de *Final Fantasy VII* en los próximos capítulos, antes debemos detenernos en las consideraciones estéticas y artísticas del videojuego de rol y transitar una breve panorámica sobre su historia reciente.

3. *Final Fantasy VII*: La estética de la epopeya decadente

3.0. Introducción

Final Fantasy VII culminó la difusión de las dinámicas del videojuego del rol japonés —JRPG: *Japanese Rol Playing Game*— en el mercado europeo y americano. En este capítulo trazaremos una breve historia del género demostrando cómo han evolucionado las dinámicas maestras del JRPG hasta llegar a la estandarización de principios de los noventa y analizaremos los topos genéricos que han confluído en la creación de aquella estética de la epopeya decadente que propone el videojuego *Final Fantasy VII*.

3.1. Antecedentes del JRPG (*Japanese Rol Playing Game*)

3.1.1. La literatura fantástica de Tolkien y C.S. Lewis como precursora del juego de rol moderno

La literatura fantástica inglesa encontró un terreno seminal durante toda la década de los años cincuenta. El éxito de *El Señor de los Anillos* (Tolkien, 1954), *Las crónicas de Narnia* (C.S. Lewis, 1950) y el trabajo del grupo Inklings⁶⁶ revolucionaron el concepto literario moderno de la mitología fantástica. *El Silmarillion* y *El Señor de los Anillos* desvelarían no sólo una voluntad extensiva y compleja de cosmología y mitología —Tolkien, un gran estudioso de la mitología nórdica, vehiculó aquel imaginario éddico hacia un mundo cohesionado—, sino también la voluntad literaria expresa de una minuciosa coherencia histórica, geográfica, social y cultural. La cohesión estructural y complejidad del mundo ficcional se resolvía en la minuciosidad del detalle, en la propuesta de un vasto universo posible a diversos niveles —social, biológico, cultural, político—. La fantasía se representaba en estos mundos no como

⁶⁶ Pseudogrupo literario británico formado por los escritores y amantes de la literatura fantástica Owen Barfield, J. A. W. Bennett, Lord David Cecil, Nevill Coghill, Hugo Dyson, Adam Fox, Roger Lancelyn Green, Robert Havard, al que también pertenecían Tolkien y Lewis.

una verdad insólita, no como aquel pasaje extraordinario hacia otro mundo incomprensible y desdibujado de la literatura fantástica del cuento de hadas romántico del siglo XIX: estos mundos contaban con la consistencia geográfica e histórica, con el incentivo del viaje y las edades antiguas de la magia y la mitología. La difusión de este tipo de literatura en Norteamérica durante la década de los años sesenta estimuló la imaginación de generaciones que crecieron al cobijo del *boom* de la literatura *pulp* y de la endeble y tópica novela de ciencia ficción propia de los años cincuenta. En el año 1966, el sociólogo y profesor universitario William A. Gamson ideó un nuevo tipo de juego que incluía la asunción de roles conocido como *SimSoc* (*Simulated Society*).

Estos dos eventos estimularon la exploración lúdica y la imaginación de los jugadores durante el final de la década de los sesenta y principios de los setenta en los juegos de tableros, cartas y estrategia. Conteniendo todo aquel imaginario medieval y mitológico, en 1974 Gary Gygax y Dave Arneson publicaban el famoso *Dungeons & Dragons* (Gygax & Arneson, 1974), un juego de estrategia basado en el universo de Tolkien. El juego no contaba con figuras o cartas, se desarrollaba a través del diálogo, la asunción de roles y la improvisación base a los parámetros y capacidades de los personajes y las directrices planteadas por el máster.

Dungeons and Dragons sumergía a los jugadores en aquel mundo coherente desvelado en la literatura tolkienana: los parámetros de los personajes se encontraban delimitados por la asunción de su clase social, los jugadores se desplazaban por un espacio imaginario y sus acciones y decisiones virtuales afectaban al devenir del juego. *D&D* marcó la dinámica estándar de lo que sería considerado como *role playing games* (juegos de rol): tipología de personajes —luchador, mago, clérigo—, razas —humano, elfo, enano, mediano—, tipos de armadura, hechizos y objetos, así como su atmósfera medieval. Gran parte de los juegos actuales de tableros o de acción real de gran éxito juvenil —*Pathfinder* (Paizo, 2009),

Vampiro: The masquerade (White Wolf, 1991)— asumieron y mejoraron la propuesta lúdica generativa y dramática de *Dungeons & Dragons*, propuesta que inauguró la elasticidad y la asunción de caracteres del juego de rol moderno.

3.1.2. La experiencia electrónica del juego de rol

3.1.2.1. Los orígenes del juego de rol digital: *Akalabeth: World of Doom* y la saga *Ultima*

Esta experiencia lúdica, de imaginario medieval, será reconducida por las primeras tentativas del emergente videojuego desde principios de los años ochenta. La saga *Ultima*, creada por el diseñador estadounidense Richard Garriot para Apple II —*Ultima: the First Age of Darkness* (Origin System, 1981)— comenzó a explorar el género de rol electrónico con una complejidad inusual en el medio. *Ultima* expandía y reimaginaba el terreno que había sembrado en Apple II y DOS *Akalabeth: World of Doom* (California Pacific Computer Company, 1979), desarrollado dos años atrás también por un adolescente Garriot. Parecía obvio que el material de referencia de Garriot era el mundo ficcional de Tolkien y *Dungeons & Dragons*, como el propio Garriot apunta en sus primeros años:

«La sucesión de acontecimientos fue bastante rápida» dijo. «Primero, mi cuñada me regaló una copia de *El Señor de los anillos* y, justo después de leerme el libro, en el verano de 1977, fui a un curso de verano de siete semanas para estudiantes de instituto en la Universidad de Oklahoma sobre cosas como programación, matemáticas y estadística. Cuando llegué todos los demás estudiantes habían leído *El Señor de los anillos* y además jugaban a un juego, *Dungeons & Dragons*, que se convirtió en nuestra actividad de todas las noches. También teníamos acceso a algunos de los primeros ordenadores que había en las universidades antes de que se introdujeran en los institutos» (Donovan, 2018: 83).

Tras estos cursos en la universidad, Garriot volvió a su ciudad natal de Houston donde comenzó a programar juegos de rol y a etiquetarlos como *D&D1*, *D&D2*, *D&D3*, *D&D4*, hasta

llegar a *D&D 28b* que comenzó a comercializar y al que cambió el nombre por *Akalabeth: The Age of Darkness*. *Akalabeth* ubicaba al usuario dentro de una mazmorra vectorial plagada de monstruos. El género se acuñaría años más tarde como *dungeon crawler*, un juego donde la dinámica principal consistía en recorrer un laberinto o mazmorra en primera persona y enfrentarse a monstruos en batallas dominadas por comandos. El interfaz del personaje contaba con un cuadro de órdenes o comandos que mostraba los puntos de vitalidad, oro y comida —esta última descendía conforme el personaje avanzaba—. Las batallas se desarrollaban en tiempo real, aunque eran escasas y sin ningún tipo de complejidad. El juego tuvo un éxito inmediato y animó al joven programador a crear un proyecto aún más ambicioso con las ganancias de su primera obra.

Ultima retomaría el testigo del rol con una dinámica de juego muy diferente. Como influencia directa del rol de mesa, el usuario asumía desde el inicio la posibilidad de distribuir los parámetros de su protagonista —fuerza, agilidad, resistencia, carisma, sabiduría, inteligencia—, su nombre, raza —humano, enano, elfo y *bobbit* (un sustitutivo de Hobbit)—, sexo y clase —luchador, clérigo, mago y ladrón—. El primer capítulo de la saga *Ultima* estableció a grandes rasgos la mayoría de convenciones y estándares de lo que comenzaba a reconocerse en el mercado y entre los usuarios como RPG (*Rol Playing Game*): la exploración a través de un vasto mapeado, la concreción gráfica de las localizaciones del mapa, los diálogos espontáneos de los NPCs (*non-player character*), aquellas opciones en la gestión con respecto al equipo del protagonista y una rudimentaria evolución de los parámetros del personaje tras la superación de cada batalla. *Ultima* también recuperó aquella perspectiva en primera persona de estética vectorial propia de las mazmorras de *Akalabeth* —gran parte de las batallas se desarrollaban en esta perspectiva—. El héroe de *Ultima* se encuentra ante un amplio mundo medieval plagado de castillos, reyes y dragones, donde la exploración y el viaje

se encuentran al servicio de aquella atmósfera itinerante, abierta y aventurera propia del rol tradicional de mesa.

En este mismo año de la edición de *Ultima* (1981), se publicaría *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* (Sir-Tech, 1981) como una de las primeras expresiones videolúdicas más fieles a las dinámicas y formas de juego propias de *Dungeons and Dragons*. A pesar de las numerosas iteraciones que *Wizardry* sufriría a lo largo de su historia, el juego de Sir-Tech comenzó con vocación de *dungeon crawl* y, al igual que *Ultima* y *Akalabeth*, el héroe de *Wizardry* se encontraba definido por una serie de parámetros que el usuario debía distribuir al inicio de la aventura —Fuerza, I. Q, Vitalidad, Agilidad, Suerte— y que progresaban con la victoria en cada batalla. A pesar de su rudimentario apartado gráfico —el juego se expresaba a través de gráficos vectoriales y pantallas de comandos—, *Wizardry* fue considerado como uno de los primeros videojuegos que plasmaron las dinámicas lúdicas de las batallas base a órdenes o comandos que más tarde sentaría las bases del género. Otras experiencias de juego de salón recreativo cercanas a esta estética de rol e inspiradas directamente por *Dungeons & Dragons* —aunque más bien resultaba un juego de disparos ambientados en un laberinto o mazmorra— fue *Gauntlet* (Atari, 1985). El éxito mundial de la saga *Ultima* y la fiel traslación de *Wizardry* contribuyeron a estimular la creatividad de programadores y diseñadores alrededor de todo el globo que comenzaron a investigar el lenguaje y las posibilidades del género del RPG.

3.1.2.2. La influencia de las sagas *Ultima* y *Wizardry: Providing Grounds of the Mad Overlord*: *Dragon Stromper* y *Bokosuka Wars*

Dragon Stromper (Starpath, 1982), para la consola Atari 2600, supuso una de las primeras traducciones videolúdicas más ambiciosas de los juegos de rol de mesa tras el éxito de *Ultima* y *Wizardry*. A pesar de la simpleza en su interfaz —el avatar del usuario se mostraba representado por dos píxeles blancos en una pantalla verdosa con escasos detalles—, el

videojuego editado por Starpath limaría algunas de las convenciones ya esbozadas en *Ultima* y *Wizardry*, convenciones que el género respetaría hasta comienzos del siglo XXI —combates aleatorios, el uso de objetos recibidos en las batallas para desbloquear secretos e ítems, la gestión de un equipo rudimentario (escudo y hacha), así como la minuciosidad en el diseño de un enorme mapamundi repleto de castillos, cuevas y templos—. *Dragon Stromper* supuso el primer RPG (*Rol Playing Game*) electrónico de cierta complejidad tras el éxito de *Ultima* en un mercado que iniciaba su rápida expansión.

El videojuego japonés *Bokosuka Wars* (Sumii, 1983), para ASCII y Sharp X1, representaba una apuesta irregular y exótica por el juego de rol videolúdico. Este juego nipón se situaba más cerca del actual *action-strategy role-playing role* (juego de rol de estrategia y acción) —un híbrido entre un ARPG (*Action RPG*) y un SRPG (*Videojuego de Rol Táctico*)—, que de un JRPG convencional. A pesar de su limitado y sencillo *gameplay* —el usuario comenzaba la partida con tres personajes (el Rey, el Caballero y el Peón) y debía atacar para avanzar posiciones destruyendo diversos obstáculos y enemigos—, *Bokosuka* trataba de reconducir la estética y temática medievales además de cierta complejidad táctica de aquellas complejas partidas que se jugaban en los tableros.

La gran aportación de *Bokosuka Wars* y *Dragon Stromper* fue la concreción de una tentativa imitativa de voluntad estética y lúdica: el modelo de *gameplay* basado en la estrategia —*Bokosuka Wars*—, la exploración y aventura —*Dragon Stromper*— y, más allá de sus dinámicas de *gameplay*, la atmósfera y ambientación de aquel mundo mágico y medieval que se mostraba ya seña de identidad del juego de rol de tablero y dados.

Aunque *Dragon Stromper* y *Bokosuka Wars* —y algunas copias piratas de similares dinámicas de juego— se encontraban entre los primeros videojuegos basados en la exitosa y enriquecedora experiencia de rol de mesa tradicional, aún habrían de desarrollarse juegos japoneses de mayor complejidad en el *gameplay* basados en el modelo lúdico de *Ultima*.

3.1.2.3. El juego de rol japonés y la estandarización del género: *Dragon Quest* y *Final Fantasy*

A mediados de los años ochenta, aquel éxito mundial de *Ultima* desencadenó el interés de algunas desarrolladoras japonesas —sobre todo en el ámbito de las consolas— que comenzaron a estudiar la posibilidad de diseñar una aventura de rol de sello netamente nipón. El RPG comenzó a gozar en Japón de mayor aceptación en el ámbito incipiente de las consolas gracias a la publicación de *The Black Onyx* (BulletProof Software, 1983), un juego de rol muy sencillo que consistía en explorar mazmorras y enfrentarse a sus monstruos. *The Black Onyx* cosechó cierto éxito en tierras niponas y animó a muchos jugadores japoneses a probar *Ultima* y *Wizardry*. Este interés inicial de los consumidores japoneses en el género evolucionaría hasta concretar una fórmula bien definida. Estos juegos nipones incluirían estimables innovaciones que se unirían a los estándares del género norteamericano hasta los últimos años del siglo XX.

En 1986, *Dragon Quest* (Enix, 1986) —conocido como *Dragon Warrior* en Norteamérica— marcó la pauta al RPG japonés con aquella seña de calidad e identidad que se popularizaría en Occidente durante la década siguiente. De marcado carácter japonés —estética manga gracias a los diseños de los personajes del famoso *mangaka* Akira Toriyama—, *Dragon Quest* agilizaría, ampliaría y dinamizaría el *gameplay* propuesto por *Ultima*, al que añadiría algunas innovaciones que sentarían cátedra en el desarrollo del RPG en el país nipón. De narrativa elaborada y apartado gráfico depurado, *Dragon Quest* incluiría un sistema de mejora de habilidades más complejo —el personaje principal comenzaba en el nivel 1 y sus parámetros progresaban conforme superaba batallas—. La mayor innovación, sin embargo, se encontraba en la elevada complejidad del combate. *Dragon Quest* prestaba especial atención a los combates; el juego de Enix dispuso una serie de comandos en el campo de batalla —Luchar (ataque físico), Hechizo, Objeto, Correr— que enriquecía la emoción del combate y elevaba la dosis táctica y estratégica del juego. Esta nueva concepción de la batalla junto al

nivel variable del avatar, potenciaban una dinámica de superación, de cultivo ramificado de los parámetros del protagonista o del equipo para prosperar en el juego que se convertirá en la dinámica esencial del JRPG tradicional.

Muy consciente del trabajo de estas dos obras seminales de creciente éxito en el género — *Ultima* y *Dragon Quest*—, Squaresoft Co. Ltd, una pequeña compañía nipona al borde de la banca rota con algunos éxitos moderados a sus espaldas —*Aliens* (Squaresoft, 1986), *Rad Racer* (Squaresoft, 1987), *WorldRunner* (Squaresoft, 1987)—, pretendía apostar todos sus recursos económicos al desarrollo de un único proyecto basado en las premisas lúdicas y estéticas de ambas sagas. *Final Fantasy* (Squaresoft, 1987) para NES cultivó la aclamación unánime de jugadores y crítica especializada debido a varias novedades en sus dinámicas de juego y propuesta narrativa. El cartucho fue desarrollado en menos de un año por un equipo de una decena de profesionales entre los que se encontraban personalidades que más tarde resonarían en el mundo de la industria del videojuego japonés⁶⁷. Encabezando el equipo se encontraba Hironobu Sakaguchi, la mente creativa al frente del proyecto. Sakaguchi ha desvelado en varias entrevistas el espíritu que le llevó a arriesgarse a desarrollar *Final Fantasy*:

Cuando decidí trabajar con la [consola] Famicom, no estaba satisfecho con nada de lo que estaba creando. Pensé en retirarme de la industria de los videojuegos, así que creé *Final Fantasy* creyendo que era mi último proyecto. Por eso el título incluye la palabra “final”, es decir, “última”. Para mí, el título refleja mi estado emocional en aquel momento. Me sentía como si el tiempo se hubiese pasado (Taboada, 2013: 49).

Final Fantasy supuso varias innovaciones en el género. La historia —cuatro héroes (los guerreros de la luz) que deben iniciar una búsqueda para recuperar cuatro cristales y librar al mundo de la oscuridad— presentaba un argumento simple, pero de situaciones mucho más

⁶⁷ Nasir Gibelli (programador), Kenji Terada (guionista), Kazuko Shibuya (diseñador gráfico), Nobuo Uematsu (compositor) o Yoshitaka Amano (diseñador de personajes *freelance*)

variadas y complejas que todo lo visto tradicionalmente en el género —una narrativa más adulta alejada de aquel guion desenfadado y de estética *naif* que proponía *Dragon Quest*—. El usuario podía elegir cuatro personajes entre las seis razas que poblaban el mundo de *Final Fantasy I* —guerreros, ladrones, luchadores, magos rojos, blancos o negros—. A nivel jugable, el juego expandió y profundizó en la dinámica lúdica propia del cartucho de Enix: el usuario exploraba el mundo a través del mapamundi —incluidos medios de transporte como la nave aérea y la barca—, se adentraba en pueblos, ciudades y mazmorras —se mejoraron las posibilidades del equipo y las magias disponibles— y combatía por turnos contra monstruos, magos y enemigos de manera aleatoria.

Final Fantasy cultivó por primera vez en un JRPG las batallas por turnos con múltiples enemigos y héroes —un máximo de nueve enemigos frente a los cuatro guerreros de la luz—, lo que concedía mayor complejidad estratégica a los combates. Por primera vez en un RPG los *sprites* mostraban a los héroes durante el combate, todo dispuesto en la pantalla a través de una perspectiva lateral —*Dragon Quest* y *Ultima* presentaban las batallas en primera persona—. Como novedad, el usuario tutelaba el progreso y evolución —del nivel 1 al 50—, los parámetros, el equipo y la magia de un total de cuatro personajes. Los protagonistas recibían experiencia, *gules* —moneda universal del mundo de *Final Fantasy*— y algún objeto adicional tras vencer en las batallas.

La inclusión de un sistema de resistencias y debilidades en función de los estados elementales —Fuego, Agua, Viento y Aire— bañaban las batallas de mayor complejidad táctica. Si alguno de nuestros aliados atacaba a un enemigo elemental de Fuego con un hechizo de Hielo, el daño se incrementaba; de igual manera, el daño se reducía si el usuario usaba un hechizo de Fuego sobre la criatura. La estética de los monstruos —e incluso en algunos casos clasificación, rango y nombres— parecían pertenecer directamente del bestiario

de las mazmorras de *Dungeon & Dragons*, lo que evidenciaba el vínculo con el juego de rol de tablero.

Estos elementos adicionales refinaron los estándares del género establecidos por *Dragon Quest* y *Ultima* y sentaron las bases generales de las entregas venideras de la saga. Con el tiempo, las cuestiones relativas al desarrollo de los parámetros de los personajes evolucionarían en diversas propuestas en cada capítulo de la franquicia —paneles de habilidades, Guardianes de Fuerza, esferas o Materias—, pero las líneas maestras del *gameplay* propias del JRPG fueron fijadas por estos juegos seminales y replicadas por buena parte de las sagas de mayor calidad del RPG tradicional de finales de los años noventa y principios del siglo XXI —*Lunar: The Silver Star* (Game Arts, 1992), *Breath of Fire* (Capcom, 1993), *Chrono Trigger* (Squaresoft, 1995), *Wild Arms* (Media Vision, 1996), *Xenogears* (Squaresoft, 1998), *Legend of Dragoon* (Sony, 1999), *Grandia II* (Game Arts, 2001)—.

La reconducción del género fantástico iniciado por Tolkien y C.S. Lewis ambientaron en los sesenta nuevas formas de creación de juegos hasta estimular una traducción electrónica y digital del género de rol que acabaría absorbiendo recursos, lenguaje y puesta en escena cinematográfica para acomodarse al mundo poligonal de las tres dimensiones.

3.2. La primera incursión del JRPG en el entorno poligonal

Como hemos apuntado, el proyecto *Final Fantasy VII* supuso la difusión en el mercado mundial de las dinámicas de juego del RPG. Anteriormente, los RPGs japoneses habían navegado irregularmente hasta las costas de EE. UU ante un escenario comercial fértil, puesto que el videojuego norteamericano había acunado estas mismas mecánicas en el nacimiento del RPG arcaico apoyado en el imaginario de *Dungeons & Dragons* y *El Señor de los Anillos*. El primer videojuego poligonal de Squaresoft también suponía la primera incursión del JRPG en territorios inexplorados y ajenos a las dinámicas del rol japonés.

Como resultado de la eficacia en la experimentación con el entorno poligonal, *FFVII* fijó los estándares de programación y estética del JRPG moderno. Tras la superación de los 16 bits que alcanzaron su clímax doméstico con el sistema de Super Nintendo —*Final Fantasy VI* (Squaresoft, 1995)— y que se traducía en el desuso de los *sprites* y la progresiva implementación de los polígonos del espacio 3D a mediados de los noventa, las compañías desarrolladoras de RPG comenzaron a experimentar con un potente *software* de gran memoria —Playstation—, lo que expandía exponencialmente las posibilidades dramáticas e inmersivas del videojuego.

3.2.1. El fondo pre-renderizado como resolución de la sobreexposición de polígonos y la inclusión del plano cinematográfico

Las primeras incursiones en el género del *survival horror* moderno, abanderadas por el diseño de *Alone In The Dark* (Infogrames, 1992) —*Resident Evil* (Capcom, 1996), *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), *Dino Crisis* (Capcom, 1999)—, redescubrieron y depuraron las posibilidades escenográficas y el uso potencial del espacio y la perspectiva en el diseño de un modelo híbrido entre personajes generados en 3D y escenarios en 2D. Además de optimizar la capacidad de memoria a nivel de programación, el uso de los escenarios pre-renderizados dotaba al género del *survival horror* de una estética esencial para recrear la atmósfera donde se desarrollaban las dinámicas explotadas en su modo de juego y que resultaban, al fin y al cabo, su mayor atractivo⁶⁸. Estos escenarios en 2D se procesaban renderizados en un motor gráfico de mayor potencia y eran emplazados en el juego como captura de imágenes, lo que evitaba la sobreexposición de polígonos generados por la consola y los problemas derivados de esta como el *popping* —niebla— o el *stuttering* —lentitud ante la excesiva carga de polígonos—. El motor del juego sólo debía acceder a la imagen plana donde los personajes

⁶⁸ Atmósfera basada en la recreación del terror, la inquietud y el elemento sorpresivo a través de la correlación entre el incremento tensional y el ángulo de cámara, lo que permitía contagiar al género de una estética claustrofóbica gracias a su perspectiva cinematográfica.

tridimensionales se desplazaban en un falso entorno tridimensional. El fondo pre-renderizado permitía los pros y contras del plano fijo, lo que preñaba al videojuego de la lógica del plano cinematográfico y permitía embellecer al detalle el espacio videolúdico. Los avatares en 3D recorrerían escenarios pre-renderizados 2D en las localizaciones y mazmorras del juego, mientras que el mapa del mundo y las batallas se diseñaron completamente en tres dimensiones, maximizando la gran capacidad de almacenamiento que ofrecía el CD-ROM.

El equipo de *Final Fantasy VII* encontró en este híbrido la solución más elegante y eficaz a la problemática del abandono de los *sprites* —2d pixel art— y a la transición del JRPG tradicional al diseño 3D, además de la lubricación de aquella gramática que el género había perpetuado hasta entonces: el uso de herramientas 3D como el motor Silicon Graphics, permitía el enlace fluido de CGIs —imágenes generadas por ordenador— y escenarios pre-renderizados con personajes en 3D, convirtiendo la transición a estas escenas en un flujo narrativo continuo y orgánico que elevaba la dimensión cinematográfica del juego.

3.3. *FFVII*: La estética del ciberpunk

3.3.0. Introducción

Para ubicar los acontecimientos de *Final Fantasy VII* procedemos a una breve descripción de su argumento, aunque recomendamos el visionado de apoyo de los Apéndices Audiovisuales para mayor aclaración de una trama argumental tan vasta y compleja. La estética de *Final Fantasy VII* experimentó una transformación fundamental desde su última entrega en la consola NES: *Final Fantasy VI* —cercano a una puesta en escena estética entre el *steampunk* y el mundo medieval—.

El mundo de *Final Fantasy VII* —conocido como “El planeta” o Gaia en el juego— se encuentra atravesado por un flujo energético —llamado Corriente Vital— que recorre toda la tierra. Todo ser vivo comparte esta energía o corriente de vida que más tarde será conocida

como “energía de Mako”. Hace miles de años, los primeros moradores del planeta, los Cetra —también conocidos como Ancianos—, lucharon contra un enemigo que provino del espacio: un monstruo llamado Jenova. Con la ayuda del planeta y su energía, los Cetra confinaron a Jenova en un cráter, la cicatriz del planeta, en la zona norte del mundo. Han pasado los años, el mundo se encuentra dominado por la corporación Shin-Ra, una megacompañía monopólica que provee de luz y energía a las ciudades del mundo absorbiendo la energía Mako a través de reactores de extracción repartidos por todo el mundo. El usuario encarna el avatar de Cloud Strife, un exSOLDADO —unidad militar de élite de la compañía Shin-Ra— que se une al grupo terrorista de AVALANCHA para intentar frenar los avances político-militares y los estragos ambientales de Shin-Ra en la capital del planeta: Midgar. La trama se complicará cuando el equipo descubra el interés de Shin-Ra por Aeris, una florista que habita en los suburbios del Sector 6 en Midgar, la última de los Cetra —aquella tribu primigenia que antaño se encontraba en armonía con Gaia— para realizar experimentos genéticos y mejorar así el rendimiento militar de sus tropas. El equipo de héroes decide proteger a Aeris mientras descubren que Sefirot, una antigua leyenda militar de SOLDADO, se autoproclama hijo de Jenova al comprender que había sido creado artificialmente por Shin-Ra a partir de las células del monstruo. El equipo deberá enfrentarse tanto a la amenaza de la compañía monopólica como a Sefirot, que busca despertar a Jenova de nuevo y dominar la corriente vital y al planeta.

Partiendo de este esbozo de la base argumental de *Final Fantasy VII*, ya se observan temáticas que pertenecen a una estética muy definida, siendo la primera entrega de Squaresoft que incluiría elementos propios de la moderna ciencia ficción. El planteamiento de la nueva entrega se muestra cercano a los presupuestos estéticos de lo que se ha conocido, a partir de mediados de los ochenta, como el subgénero literario y estético del ciberpunk.

3.3.1. El ciberpunk: la estética saturada del desaliento

3.3.1.1. Orígenes del ciberpunk: la ciencia ficción de mediados de siglo XX

La estética ciberpunk nace como un subgénero literario de la ciencia-ficción. Desde el comienzo de las narraciones conocidas hasta el siglo XIX, existen elementos maravillosos que pueden ser clasificados como sobrenaturales o fantásticos —antigua Grecia, Dante, *Fausto* de Goethe, *Los viajes de Gulliver* de Swift—, precursores arcaicos de la moderna ciencia-ficción. Sin embargo, la novela gótica inglesa comenzó a subrayar una serie de elementos tópicos afianzados en el terror y lo sobrenatural que alcanzaría su homogeneización con la influencia de *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley (1818), obra capital entre otras por actualizar el arquetipo del “monstruo” —lo extraño, lo otro— como una creación o alumbramiento del ser humano gracias al avance tecnológico. Rafael Llopis desdeña las referencias a las utopías clásicas que suelen considerar los historiadores de la ciencia-ficción —Platón, Tomas Moore, Campanella, Swift— y recuerda que el verdadero origen esencial del género de la ciencia ficción se encuentra en una ampliación del universo de la novela de entretenimiento y aventuras:

La ciencia-ficción procede de la mutación que experimentó la novela de aventuras al ampliarse el escenario de las mismas. A medida que las selvas, el desierto y el mar dejaba de ser escenarios de heroísmos, el peligro, la incertidumbre, la lucha por la existencia, el maniqueísmo —elementos esenciales de la novela de aventuras— se fueron desplazando a otras zonas y otros momentos donde aún era posible: a la ciudad, a la guerra, al mundo del espionaje. Y también naturalmente, a aquellos puntos del espacio donde para llegar se necesitaba una tecnología altamente desarrollada y que, por desconocidos, podían ofrecer aventuras más fantásticas (2013: 272).

Siguiendo esta premisa de Llopis, seguramente el viraje o punto de inflexión más importante y popular se diera con las obras capitales de Julio Verne, como él mismo desvela, seguido de la imaginación de H.G Wells y Edgard Rice Burroughs —creador del género

conocido como space-opera—. Estas obras, que se basaban en la especulación sobre el futuro y las posibilidades científicas, comenzaron a proliferar a finales del siglo XIX regando un campo variado y heterogéneo basado en la imaginación científica que comenzó a publicarse en revistas fantásticas como *Weird Tales* (Henneberger & Lansinger, 1923) —que contaba con las firmas de H. P. Lovecraft, Isaac Asimov, Seabury Quinn y Clark Ashton Smith entre otros— o en publicaciones de divulgación científica. Para la mayoría de críticos y especialistas, el momento específico del nacimiento de la ciencia ficción moderna lo encarna la publicación de la revista americana *Amazing Stories* en el año 1926, editada por Hugo Gernsback, quien también acuñó por primera vez el término *sciencefiction*. *Amazing Stories* agrupaba narraciones basadas en seres extraterrestres, viajes a otros planetas y robots humanoides. La popularidad de sus historias provocó una expansión de revistas de similares características en los años treinta —*Science Wonder* (Gernsback Publications, 1930), *Wonder Stories* (Experimenter Publishing, 1929), *Astounding Stories* (Clayton, 1930)—. La ciencia ficción de los años treinta y cuarenta norteamericana se desarrolló sobre todo en el terreno del relato breve debido a la restricción de espacio y serialidad de estas revistas. Tras la Segunda Guerra Mundial, la ciencia-ficción comenzó a trazar temas pesimistas, críticos y de carácter sociológico como el impacto nocivo de la tecnología atómica y la destrucción y contaminación del planeta. Algunas obras seminales comenzaron a usar la ciencia ficción para describir la decadencia social, la marginación de los parias y la violencia inherente al sistema: *1984* (Orwell, 1947), *Un mundo feliz* (Huxley, 1932) y, su directo antecesor, *Nosotros* (Zamyatin, 1922) dibujaban una sociedad distópica con una fuerte presencia del Estado en la represión/anestesia de las masas a través de violencia psíquica y física. La ciencia ficción comenzaba a leerse como una crítica posible al presente, no al futuro. La influencia de la tonalidad distópica, por su violencia y su pesimismo pasivo, será reconocida como transversal en el ánimo del ciberpunk. Una nueva oleada de autores cultivará y madurará el estilo y los

temas de los escritores clásicos de ciencia ficción en los sesenta —Daniel Keyes, Frederic Brown, Fritz Lieber, Philip K. Dick, Eric Frank Russell, Avram Davidson—. Esta nueva hornada de autores abonará el terreno para la gestación y mimo de una nueva ficción que desbordará los cánones del género.

3.3.1.2. La *new wave*

En este panorama temático bañado de violencia, anti-utopía y decadencia social de mediados de los sesenta, la ciencia ficción protagoniza un viraje radical de ruptura hacia el drama sórdido, psíquico e introspectivo de tonalidad surrealista e inquietante. Esta nueva ciencia ficción, que concentra las esencias de la llamada “revolución psicodélica” —alucinógenos, hippies, pacifismo (Llopis, 2013: 280)—, responde al nombre de *new wave* —o la “nueva cosa” en español—. Asociada a la revista británica *New Worlds* (1946) de finales y principios de los setenta, cuyos máximos exponentes quizá sean los escritores británicos Brian Aldiss y J.G. Ballard, la *new wave* abordaba sin pudor la preocupación por el lugar de la tecnología en la vida diaria, las drogas, el sexo, la colisión de los diferentes grupos sociales marginales y la ecología del planeta. Rafael Llopis apunta las claves de esta nueva generación de escritores de la *new wave* con resonancias románticas:

Todos ellos tienen de común una postura anticonvencional y rebelde, de total ruptura con las generaciones que le precedieron. Y todos o casi todos ellos utilizan la ciencia —cuando se dignan a utilizarla— como un mero pretexto para bucear en las profundidades del infinito espacio interior y tratar de capturar los extraños peces arcaicos que allí moran (2013: 271).

Este nuevo tipo de literatura científico-especulativa proyectaba un acercamiento abyecto e incómodo a crudas realidades y pretendía, más que entretener, ser objeto de reflexión sobre el mundo. Como apunta el teórico Dani Cavallaro a colación de esta nueva ola de la ciencia ficción: “la ficción especulativa no es una vía de escape de la realidad cultural, sino un medio

de aumentar el conocimiento público de dicha realidad al hacerla menos familiar mediante la fantasía” (2000: 4).

La *new wave* marca el preludio de la preocupación de la ciencia-ficción por el impacto de la tecnología en la vida cotidiana. La obra de J. G Ballard se presenta especialmente violenta y catastrofista, anunciando un futuro que ya nace destruido, huérfano y decadente, con frecuencia enfocando sus conflictos en la disolución de los vínculos sociales. Las novelas de J. G Ballard son pioneras en explorar la profundidad psicológica de sus personajes y la alucinación estilística y formal junto con los problemas abyectos de identidad marginal — *Crash* (1973), *Rascacielos* (1975)—, la alienación de la sociedad y el desarrollo tecnológico —*La exhibición de atrocidades* (1970)— y el detrimento de la armonía con el entorno natural y el medio ambiente —*El mundo sumergido* (1962), *La sequía* (1962)—. Como apunta Fred Botting en *Gothic*:

La pérdida de la identidad humana y la alienación del yo tanto de sí mismo como de los vínculos sociales que garantizan cierto sentido de la realidad se presentan mediante las formas amenazadoras de entornos cada vez más deshumanizados, mecanizados, y fragmentaciones violentas y psicóticas (1996: 157).

Junto con esta rompedora escritura fragmentaria —que en algunos casos recuerda al proceso de collage que ya utilizara William Burroughs—, neurótica y psicológica, la ciencia ficción de principios de los setenta se ha visto influida por un subgénero narrativo tradicional que gozó de gran éxito en la década de los años cuarenta norteamericanos y que proviene de la desfiguración de las premisas que asentó la Edad de Oro detectivesca británica: el *hard-boiled* norteamericano.

3.3.1.3. La influencia del *hard-boiled* norteamericano en la ciencia ficción de los años setenta del siglo XX

Como subgénero de la ficción policiaca norteamericana, el *hard-boiled* sintetiza historias detectivescas de novela negra y cierta nostalgia gótica de los años veinte y treinta que rompen con el modelo clásico de las novelas de investigación británicas. El subgénero del *hard-boiled* ubicaba al detective en el espacio abierto de la gran ciudad articulada como laberinto o colmena donde la estructura caótica, sorpresiva y serpenteante del argumento rompía con la tradición de las novelas de la Edad de Oro detectivesca —Conan Doyle, Agatha Christie, etc...—, además de concentrar diferencias en su ambientación y temática. El *hard-boiled* norteamericano se basaba en la reflexión y la disolución de la estabilidad social y los valores de comunidad refinados en las novelas de la Edad de Oro. Como comenta Dani Cavallaro:

[Las novelas detectivescas de la Edad de Oro británica] tendían a concentrarse en la solución de enigmas en entornos cerrados —como casas de campo y pueblecitos—, así como en el talento del detective por buscar la solución de un modo lógico, deductivo y ordenado; los autores *hard-boiled* nos trasladan a un entorno urbano, abierto e informe; cuestionando las nociones de racionalidad, comunidad y estabilidad, y a la vez, el propio concepto de tradición basado fundamentalmente en los valores británicos” (2000:8).

Este espacio “abierto” e “informe” se configura en el *hard-boiled* como una alegoría de la alienación del individuo ante la violencia de la pérdida de identidad, la disolución de lo material, la fragmentación caótica —rasgos marcadamente postmodernos— y el imperio de la decadencia sexual y la violencia social. El *hard-boiled* se desvela como el abrazo de cierta anarquía estructural en sus formas y en la voluntad del héroe moldeado en la lógica fragmentaria y violenta más que como una manera de devolver la cordura y la solidez a un mundo familiar y estable inesperadamente amenazado, como identifica Ian Ousby al abordar el subgénero:

Sus héroes se embarcan en viajes por la ciudad, entendida en su máximo exponente de glamour y sordidez. Aunque necesitan resolver misterios, suelen hacerlo causando problemas y siendo

bastante duros para afrontar las consecuencias. Los finales de *hard-boiled*, más que devolver el orden a la sociedad o reivindicar el poder de la razón, confirman la capacidad de sus héroes para sobrevivir ante la adversidad (1997: 91).

El género del *hard-boiled* también se caracterizaba por la falta de pudor a la hora de mostrar escenas de sexo y violencia, además de introducir el archiconocido topos del “detective curtido y maduro”, un personaje endurecido emocionalmente ante la realidad agresiva y decadente a la que se debe enfrentar de manera diaria, topos de condición gótica que bañan las obras capitales de lo que se conocerá como ciberpunk. Las obras icónicas de *Cosecha Roja* (Hammett, 1929) y *El sueño eterno* (Chandler, 1939) —llevada al cine por Howard Hawks en 1946— se muestran como dos clásicos del *hard-boiled* norteamericano que destacan la frialdad emocional, el desarraigo nostálgico y el desencanto vital de sus protagonistas, ambos detectives privados —El Agente de la Continental y Marlowe, respectivamente—. Según Dani Cavallaro, Raymond Chandler sugiere una analogía entre el detective moderno y el caballero errante propio de la tradición caballerescas medieval:

Por supuesto, el dragón convencional es sustituido por otro monstruo, la avariciosa economía empresarial, y el estereotipo de doncella en apuros por una víctima mercantilizada (...) el ciberpunk se hace eco de la apropiación de Chandler de los motivos medievales a la hora de articular su sensibilidad marcadamente gótica (2000: 8).

Este ánimo y sensibilidad gótica, el entramado de la ciudad laberinto o colmena como territorio abierto de exploración, la violencia explícita, el sexo —sobre todo en las tiradas de corte más *pulp*— y el topos del detective gótico marcarán decididamente la estética ciberpunk cuyos orígenes comenzarán a germinar a principios y mediados de los setenta, estética que acabará impregnando, de manera determinante, la atmósfera y diseño de *Final Fantasy VII*.

3.3.1.4. La nueva y neurótica ola en la ciencia ficción de los setenta: el nacimiento formal del ciberpunk

Desde mediados de los setenta, artistas gráficos y escritores vinculados a la “revolución psicodélica” y fuertemente influenciados por la *new wave* inglesa comenzaron a colaborar para guionizar y diseñar una ciencia ficción de tonalidad ácida y surrealista que se alejaba de los parámetros convencionales del género. Las historias recogían las temáticas de la *new wave* —preocupación por el avance tecnológico, la decadencia social, el tratamiento explícito del sexo y la violencia—, pero las narraciones trasladaban aquella atmósfera cruda y claustrofóbica, cínica y adulta, saturada de mundos decadentes, al lenguaje plástico de la viñeta y la ilustración. El máximo exponente e indiscutible germen de este tipo de caótica publicación colaborativa lo encarna la revista francesa *Métal Hurlant* (Humanoides Asociados, 1974) —conocida como *Heavy Metal* (HM Communication Inc., 1977) en Estados Unidos—, magazine que supuso la vanguardia de un modelo asociativo de cómic para adultos que se extendió por varios países, como demuestran las publicaciones españolas *Rambla* (Distrinovel, 1982) o *Totem* (Nueva Frontera, 1977). Una referencia esencial, y quizá la primera vez que se trasladó la estética ciberpunk con todo el impacto visual y estético de sus topos, llegaría con la publicación fundacional del cómic *The Long Tomorrow* (*El largo mañana*) (O’ Bannon & Moebius, 1975), escrito por Dan O’ Bannon —posteriormente gran colaborador en la ola de nueva ciencia ficción hollywoodiense con películas como *Alien, el octavo pasajero* (Scott, 1979) y *Total Recall* (Verhoeven, 1990)— e ilustrado por el francés Jean Giraud, más conocido en el mundo gráfico como Moebius. El cómic, publicado en dos números consecutivos de *Métal Hurlant*, asentaba las esencias del género a nivel estético y temático. Su trama cruda, surrealista y adulta se conjugaba con una estética de la saturación y decadencia social que inspiró de manera decisiva a varios creadores del subgénero —Gibson, Scott, Ballard, etc...— [fig. 9].

Aunque el término ciberpunk será acuñado en los ochenta, ya existen relatos y publicaciones que muestran la mayoría de los tópicos del subgénero a finales de los años sesenta y principios de los setenta. La publicación de la novela *¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?* (K. Dick, 1968) presentaba los estándares del subgénero y una estética muy definida que supondría la culminación referencial de una ciencia ficción psicológica y compleja —influida por la *new wave* británica y el *hard-boiled* norteamericano— que reflexionaba sobre la identidad, la psique y los límites entre lo espiritual y lo material, las fronteras de la dimensión robótica y los territorios emocionales exclusivos de “lo humano”.

Algunas películas basadas en la distopía social y la ciencia ficción de acción comenzaron a esbozar una primera incursión en la estética cibernética y la decadencia social de un futuro incierto influidas por la *new wave* y los clásicos

de la ciencia ficción —*THX 1138* (Lucas, 1971), *Rescate en los Ángeles* (Carpenter, 1981), *Estrella Oscura* (Carpenter, 1974), *Tron* (Lisberger, 1982), *L'avant dernière* (Besson, 1981)—. El avance tecnológico comenzaba a tomar protagonismo doméstico a principios de los años ochenta. En 1948 el término “cibernética” fue acuñado por el matemático Norman Weiner en su libro *La cibernética o el control y la comunicación de los animales y las máquinas*, ya por entonces hacía referencia al

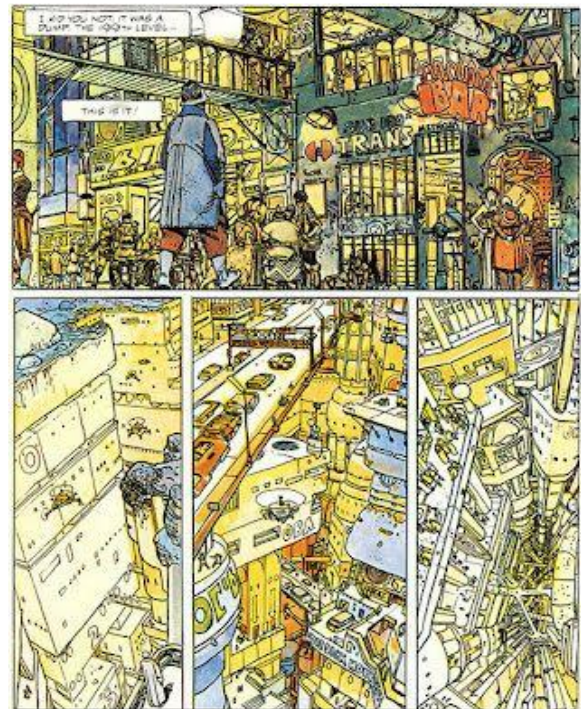


Fig. 9. Muestra de la saturación estética de 'The Long Tomorrow' (O'Bannon & Moebius, 1975).

control y mecanización de la vida biológica, lo que abría el campo a la dilución de los límites entre la máquina y el cuerpo humano. Desde su publicación, *The Long Tomorrow* influyó en la percepción de William Gibson a la hora de escribir una de las grandes obras iniciáticas del

ciberpunk —*Neuromante* (Gibson, 1984)— y a un joven Ridley Scott para la puesta en escena del film *Blade Runner* (Blade Runner Partnership, 1982) —a su vez adaptación a la gran pantalla del relato de P. K. Dick *¿Sueñan los androides con ovejas mecánicas?*—. Quizá *Blade Runner* sea una de las obras que más ha contribuido a la difusión y popularización de la estética ciberpunk. La cinta fue el primer film que trasladó esta estética de la saturación y decadencia al cine y una referencia obligada del subgénero —sobre todo en años posteriores, cuando el mercado negro del VHS posibilitó su rastreo como película de culto entre los amantes de las rarezas y los apasionados de la ciencia ficción—.

Desde principios de los ochenta, la influencia estética del ciberpunk se abrió a sociedades hipermercantilizadas como la japonesa. El país nipón ha contribuido desde su peculiar sensibilidad manga e hiperdesarrollo tecnológico a trabajar una ciencia ficción sucia, esencialmente, ciberpunk, abanderada por creadores como Katsuhiro Otomo —*Akira* (Otomo, 1982), llevada después al cine con éxito mundial con la película del mismo nombre estrenada en 1988— y Masamune Shirow —*Applesed* (Shirow, 1985), *Dominion Tank Police* (Shirow, 1985), *Ghost In The Shell* (Shirow, 1989)—.

A mediados de los ochenta, ya se observaban topos reconocibles que el subgénero lastraba desde la ciencia ficción clásica como para identificar un subgénero específico. El término ciberpunk fue acuñado por Bruce Bethke en un cuento homónimo escrito en 1980 y publicado en la revista *Amazing Science Fiction Stories* (Experimenter Publishing, 1926) en el año 1983. A esta preocupación por el uso excesivo y pernicioso de la tecnología, la decadencia social marginal, el sexo y la violencia, Gibson —*Neuromante* (Gibson, 1984)— añadiría la problemática de la tecnología informática en un futuro distópico que suprimiría las barreras físicas y psíquicas, reflexionando sobre el problema de la identidad, la interconexión social y los rasgos definitorios de “lo humano”. Recuperando el término de Bethke, el crítico y editor de ciencia ficción Gardner Dozois empleó la palabra “ciberpunk” en un artículo que escribió

en el Washington Post, en el mismo año 1984, para designar lo que denominó “*a self-willed esthetic "school" (...) the purveyors of bizarre hard-edged, high-tech stuff, who have on occasion been referred to as "cyberpunks"*” (Dozois, 1984). Entre los autores a los que alude Dozois en su artículo se encontraban Bruce Sterling, William Gibson, John Shirley y Cadigan, máximos exponentes del subgénero. David Porush entiende a los escritores del ciberpunk enlazados irrevocablemente a una pregunta esencial: “¿qué aspecto de la humanidad nos hace humanos?” (Porush, 1992: 258). El prefijo “ciber” hace referencia a que la naturaleza o rama fundamental de la obra en cuestión es la cibernética, el término “punk” indica una dimensión “marginal” y “decadente”, además de una saturación excesiva y claustrofóbica que proporciona el avance de la tecnología. Como apunta Daniel Cavallaro:

[La otra parte del término, “punk”] apunta la actitud desafiante que se basa en la cultura urbana callejera. Los personajes del *ciberpunk* son personas que están en los márgenes de la sociedad: marginados, inadaptados y psicópatas que luchan por sobrevivir en un planeta cubierto de basura que, si recurrimos a la imagen de Rudy Rucker, se encuentra al borde de la disolución en un cenagal de “sueños turbulentos... toda la noche en aguas turbulentas” (2000: 13).

En *Final Fantasy VII* aquel cenagal son los restos que expulsan los Reactores de Mako que se alimentan de la corriente vital. En este espacio de debacle social decadente donde habitan los desechos sociales y marginados comienzan los primeros pasos de la aventura que propone el título de Squaresoft. El personaje principal se sitúa en la ciudad de Midgar, una gran megalópolis circular construida con alta tecnología que extrae energía Mako desde sus ocho reactores, proporcionando electricidad y energía a la ciudad. Ahora que acabamos de definir someramente las características esenciales del ciberpunk y sus orígenes a través de una breve panorámica, en el siguiente epígrafe nos disponemos a profundizar en sus dinámicas y a desgranar cómo esta estética de la decadencia cibernética coloniza el mundo ficcional de *Final Fantasy VII*.

3.3.1.5. La estética ciberpunk en el imaginario de *Final Fantasy VII*

3.3.1.5.1. El topos de la empresa monopólica y el triunfo radical del neoliberalismo ante la problemática de las clases sociales marginales en el relato ciberpunk de *Final Fantasy VII*

Una de las premisas asentadas del subgénero ciberpunk se basa en el triunfo radical de la lógica neoliberal, el dominio político-económico absoluto por parte de las grandes corporaciones oligopólicas o monopólicas se desvela como lugar común en un mundo, a menudo, distópico: Tirell Corporation —*Blade Runner* (Scott, 1982)—, Tessier Ashpool —*Neuromante* (Gibson, 1984)—, Weyland-Yutani —*Alien* (Scott, 1979)—, Orbital Corporation —*Hardwired* (Williams, 1986)— y un largo etc. En este sentido, el topos de la corporación monopólica u oligopólica —o de la presencia de un fuerte Estado represivo con menor frecuencia— y sus acciones coercitivas moldea las tensiones y relaciones de poder que enmarcan todo relato ciberpunk.

La corporación monopólica como tópica articula toda la narrativa tensional de *Final Fantasy VII* desde sus inicios, desestimando otras formas de organización de poder descentralizadoras como los estados democráticos ante un autoritarismo oligárquico en un escenario de represión distópica. La Corporación Eléctrica Shin-Ra —Shin-Ra Electric Company—, megaempresa monopólica que suministra luz y electricidad al planeta, ejerce su hegemonía mundial como potencia política, militar y económica. Shin-Ra representa el afán imperialista y la homogeneización de la cultura a través del uso de la tecnología y el control político-militar.

La expansión y poder de la corporación monopólica alimenta las arterias del laberinto ciberpunk un mundo en pleno desarrollo industrial y cibernético, pero el triunfo radical de un neoliberalismo salvaje concentra, en el subgénero, la crítica a los excesos y ultrajes de una lógica basada en la eminente ganancia económica y la excesiva concentración de poder. La

Corporación Shin-Ra violará con frecuencia los espacios culturales y naturales del mundo del mundo ficcional de *Final Fantasy VII* en busca de una mayor fuente de Mako —corriente vital que la empresa procesa para obtener energía y electricidad a través de unos extractores o plantas de procesamiento llamadas reactores de Mako—.

Esta represión y expansión colonizadora que ejercen las grandes compañías monopólicas en el relato ciberpunk generan una tensión social continua que se resuelve en una respuesta muy concreta esbozada en el significado mismo de la palabra ciberpunk. Aquella “actitud desafiante” propia de la “cultura urbana callejera” que apuntaba Daniel Cavallaro, así como el recurrente contenido ecológico, siempre crítico con los excesos de la tecnología ante las formas naturales y armónicas de relación con el entorno, se muestran evidentes desde las primeras horas de juego.

El usuario comienza la aventura como mercenario a sueldo contratado del grupo terrorista ecológico AVALANCHA, en plena operación terrorista para destruir el Reactor de Mako número 1. La primera misión en sí ya es un acto terrorista, una reclamación violenta de un espacio social, político y militar que no se ha conquistado, un acto de disidencia marginal. Ya en el tren de vuelta a los suburbios, tras el exitoso atentado, Jesse, un miembro del grupo, explica a Cloud Strife —el avatar principal del usuario— el diseño y organización urbana de Midgar ante un panel que muestra un modelo 3D de la ciudad. De diseño circular, la ciudad de Midgar reúne ocho grandes reactores en el borde de su circunferencia que extraen la energía de Mako de la tierra. En torno a estos reactores, se aglutinan núcleos de población marginales que responden al nombre de “suburbios”. Cada reactor de Mako cuenta con su correspondiente suburbio, donde la población, respirando aire contaminado, se hacina entre la basura, tiendas de campaña y desperdicios, donde malvive en un entorno decadente, violento y agresivo. La situación dramática de los suburbios contrasta con la vida desenfadada de la población que habita en la placa superior colocada a 50 metros de la superficie, una gran

ciudad central donde se sitúan las oficinas y el cuartel general de la Corporación Shin-Ra Inc. En su discurso, Jesse aguza con gótica nostálgica la descripción de los suburbios:

JESSE- Cada ciudad tenía un nombre, pero en Midgar ya nadie los recuerda. En vez de nombres nos referimos a ellos como sectores numerados. Así es como trabajamos aquí” (*Final Fantasy VII*, 1997).

Con esta metáfora, Jesse ya apunta a temáticas esenciales en el ciberpunk que se desprenden de esta violencia económica que ejerce la gran empresa: la despersonalización, el excesivo pragmatismo productivo en la organización de las formas de vida y la problemática identitaria de los sectores marginales característica del capitalismo radical. Los personajes que habitan en los suburbios con frecuencia responden a una máxima: “¿Quiénes somos los habitantes de los suburbios? No somos nadie, nada; porque se nos ha negado el futuro”. La metáfora de la despersonalización del número y la problemática identitaria de los sectores maltratados por la producción baña de manera soterrada la lógica ejercida por la Corporación Shin-Ra durante buena parte del juego. Esta despersonalización se muestra de nuevo como signo de la búsqueda de la identidad del propio personaje principal: Cloud Strife —el capítulo de los sucesos de Nibelheim, como veremos más adelante—. El Doctor Hojo es un científico contratado por Shinra-Ra que trata a los seres humanos como conejillos de indias para satisfacer su curiosidad científica y siempre marca a sus experimentos con el tatuaje de un número. Cuando Cloud descubre que existe la posibilidad de que fuera él mismo un clon de su antagonista, Sefirot, le suplica a su padre científico por un lugar en el mundo, una identidad:

HOJO- Esto significa que mi experimento ha sido un éxito total. ¿Cuál es tu número? ¿Cómo? ¿Dónde está tu tatuaje? (Se vuelve de espaldas, cavilando).

CLOUD- Profesor Hojo, no tengo número. No me diste uno porque dijiste que había fallado el experimento (...). Profesor... deme un número, por favor. Por favor, profesor.

HOJO- (Se vuelve hacia Cloud) Cállate, no eres más que un triste fracasado (*Final Fantasy VII*, 1997).

La próxima vez que ambos se encuentran, Cloud, ahora consciente de que no pertenece a la lógica productiva de los experimentos de Hojo, reivindica la importancia del nombre como la esencia de la identidad y particularidad del individuo ante el número:

CLOUD- ¡Hojo!

HOJO- Oh, eres tú, el fracaso.

CLOUD- ¡Al menos recuerda mi nombre!

HOJO- Cada vez que te veo, me duele que tuviera tan poco olfato científico. Te evalué como un proyecto fracasado (*Final Fantasy VII*, 1997).

El número —anodino y frío— como organizador de las coordenadas del mundo civilizado, hipertrofiado y moderno ciberpunk ante la genuina especificidad y esencia del nombre marca la violenta relación de la productividad con la excesiva alteración del entorno natural y el deterioro en las relaciones sociales. Las ganancias económicas de la gran empresa neoliberal justifican cualquier embargo, como apunta Cid Highwind cuando explica al grupo la historia de cómo Shin-Ra acabó con sus sueños de viajar al espacio exterior: “¡El dinero, la pasta, el «money»! ¡Mis sueños no son más que un número en sus cuentas!” (*Final Fantasy VII*, 1997). El fuerte contraste socioeconómico entre la placa superior y los suburbios del que hablaba Jesse señala una crítica al sistema económico de Midgar, que se muestra dividido entre la mayoría de la población y los altos ejecutivos y empresarios de la metrópolis y que se extiende a todo el mundo ficcional de *Final Fantasy VII*. Esta falta de empatía social y violencia implícita basada en la producción marca la pauta para una reacción social profanadora a las ideologías y políticas dominantes, como apunta Dani Cavallaro:

El punk construyó toda una estética a partir de una realidad de alienación y discriminación socioeconómicas. Dicha estética no se limitó a mostrar cómo y por qué las ideologías dominantes

marginan a los estratos desposeídos de la población. De hecho, cultivó y magnificó todo aquello que la cultura dominante considerase menos saludable; exageró deliberadamente las características que convertían dicha estética en objeto de revulsión y aversión, e intensificó el deseo de prohibirla que albergaba el sistema. El punk persiguió el rechazo con una determinación autodestructiva al construir de modo desafiante una subcultura profanadora y autoprofanadora (2000: 19).

En el mismo vagón de tren, tras hablar con Jesse, el líder de AVALANCHA, Barret Wallace, que se encuentra sentado junto a la ventanilla del tren, le comenta a Cloud:

BARRET- Mira... ahora puedes ver la superficie. Esta ciudad no tiene ni día ni noche. Si esta placa no estuviera ahí... podríamos ver el cielo.

CLOUD- Una ciudad flotante, un paisaje bastante perturbador.

BARRET- ¿Eh? Nunca pensé que oiría algo así de alguien como tú. Vaya, parece que eres una caja de sorpresas. El mundo superior... una ciudad en una placa... ¡Es por esa pizza que sufre la gente que está ahí abajo! La ciudad de ahí abajo está asfixiada a causa del aire contaminado. Además, el reactor continúa absorbiendo toda la energía.

CLOUD- ¿Y por qué no se mudan todos a la placa?

BARRET- No lo sé. Seguramente porque no tienen dinero. O quizás... porque aman su tierra sin importar lo contaminada que esté.

CLOUD- Ya sé... nadie vive en los suburbios porque quiere. Como este tren. Solo puede ir por donde le lleven los rieles (*Final Fantasy VII*, 1997).

Este pensamiento decadente y nostálgico —heredado de la novela distópica y del *hard-boiled*— constituye una de las perspectivas esenciales que propone el ciberpunk. La alusión romántica celeste de Barret hace referencia a un tema central en *Final Fantasy* también muy recurrente en el ciberpunk, la metáfora del cielo —lo natural— frente a la placa de acero que sostiene la ciudad de las máquinas —lo artificial, la cáscara—. El hombre ha perdido el contacto con la naturaleza, con el planeta y ha abrazado a las máquinas que no le dejan “ver más allá”, hacia un nuevo futuro.

Reverberando esta lógica de la gran ciudad ciberpunk de Midgar, las poblaciones de *Final Fantasy VII* suelen mostrar una trágica historia de sometimiento económico, social y político a manos de la Corporación Shin-Ra. La mecanizada y militar ciudad de Junon fue construida por la Corporación Shin-Ra sobre una pequeña ciudad de pescadores. Cuando el equipo de héroes llega a la ciudad costera de Junon, una niña pequeña les explica:

NIÑA PEQUEÑA- Mis abuelos me dijeron que esta playa era bonita cuando eran pequeños. Pero cuando los Shin-Ra construyeron esa ciudad encima, aquí dejó de brillar el sol y el agua se contaminó (*Final Fantasy VII*, 1997).

El mismo destino gótico y decadente sufren la mayoría de poblaciones, las acciones de la Corporación marcan o bien un genocidio o un atentado contra el medio ambiente: Ciudad Cohete —abandono de Shin-Ra tras el fracaso del programa espacial—, Corel del Norte —matanza de la población para la construcción de un reactor de Mako que sustituirá a las minas de carbón—, Congaga —abandono de la ciudad tras la explosión de un reactor de Mako—, Fuerte Cóndor —emplazamiento donde Shin-Ra planea recuperar un reactor de Mako asesinando a un cóndor colosal cuyo nido se encuentra en el mismo reactor—.

Además del dominio económico y la explotación extrema de los recursos naturales, el esquizoide imperialismo cultural y social de las grandes corporaciones se muestra como topos contextual frecuente en el subgénero. En el mundo ficcional de *Final Fantasy VII*, se hace referencia somera a “la última guerra” y se sugiere que el conflicto bélico se llevó a cabo entre el ejército militar de Shin-Ra en Midgar y las tropas de la ciudad de Wutai. El afán expansivo y colonizador —unido habitualmente a intereses económicos y comerciales— llevado a cabo a través del “ultraje cultural del otro” se muestra frecuente en la lógica hipertrófica de dominio y sometimiento de la corporación monopólica ciberpunk. La estética de la ciudad de Wutai exhibe el respeto por la cultura ancestral japonesa, sus preceptos sociales y militares contienen la sabiduría y orgullo tradicional del guerrero samurái; por esta razón no resulta extraño que la

ciudad se muestre en el juego como antagónica del artificio y la excesiva industrialización de Midgar. El impacto bélico entre diferentes formas de vida y organización de la sociedad se traslada al plano estético y cultural. La ciudad de Wutai muestra aquella exuberancia estética del Japón tradicional: su diseño urbano recuerda al Japón feudal propio del Shogunato (siglo XII-1868), la ciudad se encuentra protegida desde la montaña por la estatua monolítica de Da-Chao, una deidad de agua y por el dios Leviatán; la armonía y pureza de la consonancia con la naturaleza ante la mecanización del cable y del conducto de Midgar, como demuestra el propio choque estético —[fig.10] y [fig. 11]—.

En esta lógica de la dominación, la violación cultural del otro, del extranjero rebelde, y la imposición de roles de vasallaje económicos y políticos son frecuentes entre las prácticas del radicalismo neoliberal que protagoniza la Gran Empresa ciberpunk. Tras perder la guerra, Wutai quedará relegada a una ciudad en el extrarradio económico, una rareza exótica para turistas, como explicará Yuffie al equipo:

YUFFIE- Antes de que yo naciera, Wutai estaba mucho más poblada y era más importante. Has visto el aspecto que tiene ahora, ¿no?... No es más que una ciudad de vacaciones... Después de perder la guerra tuvimos paz, pero con eso perdimos algo más. Ahora mira a Wutai (*Final Fantasy VII*, 1997).



Figs. 10 y 11. Capturas de la ciudad de Wutai y la ciudad de Midgard (*Final Fantasy VII*, 1997).

A pesar de abordar el progreso tecnológico cibernético y su impacto medioambiental en la vida cotidiana del ser humano, el mundo ficcional de *Final Fantasy VII* parece recreado con una tonalidad ligeramente más arcaica y pretérita que en el imaginario ciberpunk tópico. Más bien se observa a este mundo decadente en un vasto periodo de “obsesiva expansión tecnológica” que precede a la estandarización hipertrófica cibernética propia del ciberpunk, una especie de “protociberpunk” en el sentido tecnológico del término —no existen vehículos voladores, la tecnología cibernética se concentra prácticamente en la ciudad de Midgar, la revolución energética se basa aún en la obtención y explotación económica de la electricidad, la tecnología aeroespacial se encuentra en pleno subdesarrollo (como demuestra el programa espacial de Ciudad Cohete), y hasta hace poco se seguían usando otras fuentes de energía como el carbón—. Sin embargo —y aun considerando esta tonalidad “protociberpunk”—, además del topos de las tensiones sociales creadas por la corporación neoliberal y la lógica productiva y despersonalizadora que enmarca todo su contexto, la estética de *Final Fantasy VII* se muestra aún como una estética puramente ciberpunk por diversos motivos.

3.3.1.5.2. Los excesos del ciberpunk: el conducto, la máquina maravillosa, los implantes cibernéticos y la drogadicción como expresión de la marginalidad en *Final Fantasy VII*

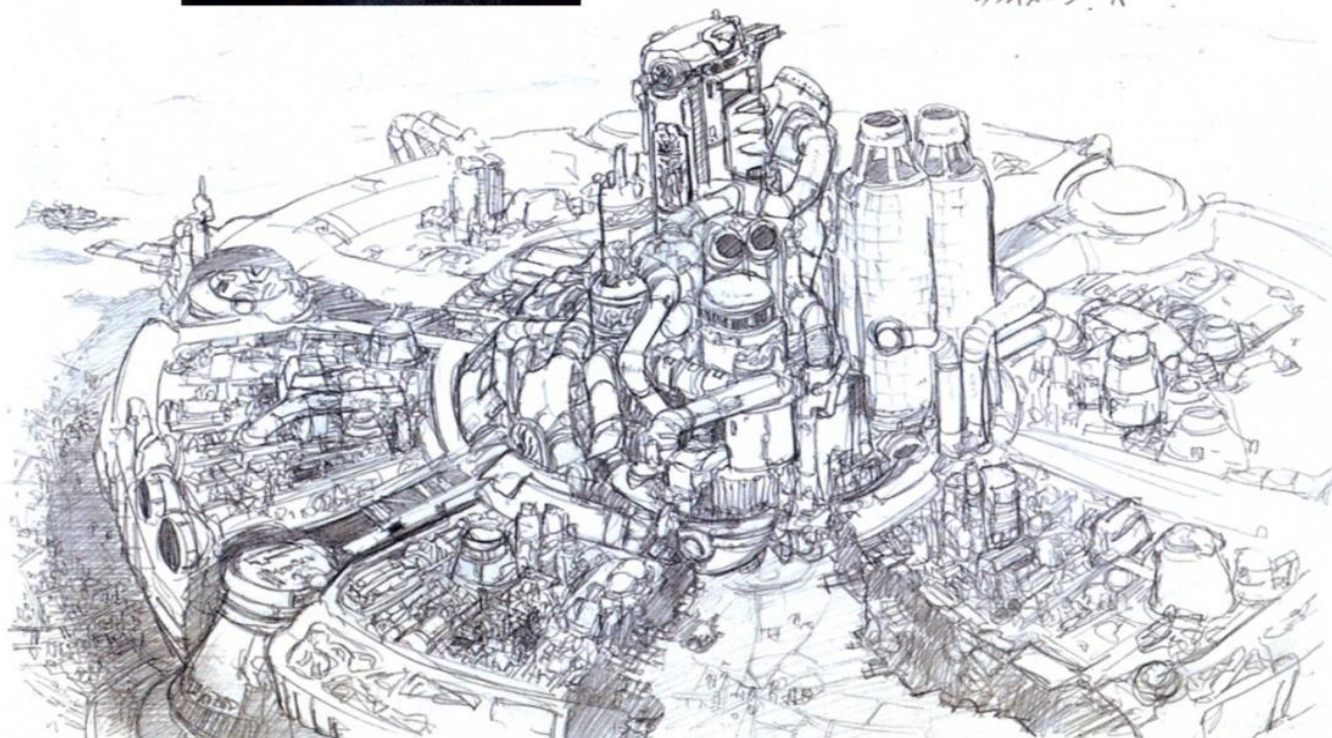
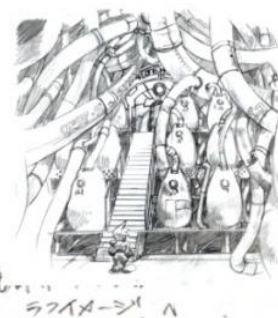
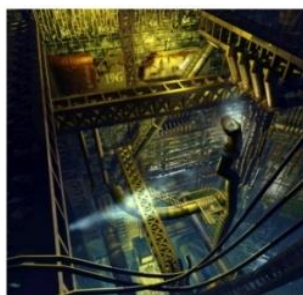
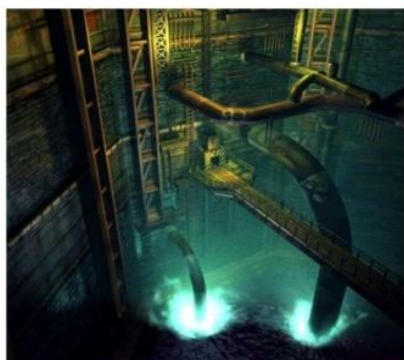
La saturación en las calles, los grafitis y el exceso lumínico de los anuncios comerciales marcan la pauta en la estética ciberpunk. La pantalla eléctrica se convierte en el enlace de realidades parcial, en el objeto fetiche, neurótico transmisor de las dinámicas líquidas impersonales y violentas —[fig. 12] y [fig. 13]—. Junto con las luces epilépticas y la integración multicultural propia de una globalización radical, el conducto muestra su capacidad alienante.

El conducto y su saturación se emplean a menudo como metáfora visual de los excesos —aquel rococó cibernético— en la expresión visual del ciberpunk. La saturación del “conducto”, ya sea en forma de “cableado” o de “tubo de acero”, se muestra como expresión formal y estética de la excesiva mecanización industrial y de la interconexión reticular infinita de una sociedad alienada, pero también en tanto que valor suburbial y marginal, no como vehículo de saneamiento transparente en la superficie —como ocurre con frecuencia en el caso del género de *space opera*—, sino como “desagüe” subterráneo y clandestino, como arteria contagiosa y engañosa que aflora a la superficie, en tanto que vehículo de una corriente turbia que excreta las inmundicias de la industria —grandes multinacionales— y de aquella sociedad hacinada e



Figs. 12 y 13. Capturas de pantalla de los Suburbios del Sector 5 y del Reactor de Mako Num. 1 (*Final Fantasy VII*, 1997).

hipertrofiada por el exceso de información —cables que conectan mentes, que se pierden en la amalgama de los excesos y la violencia gratuita [figs. 14, 15, 16 y 17]—. El conducto, escurridizo y ramificado, parece concentrar y replicar un espacio privilegiado dentro de la expresión individual, laberíntica y saturada propia del ciberpunk. Los cables y conductos proliferan en los suburbios de los sectores de *Final Fantasy VII* donde las pintadas de grafitis fosforescentes —otro acto genuinamente ciberpunk— se mezclan con los desperdicios y la basura, y en la placa superior, la retícula ordenada recubre y coloniza los edificios que expresan aquella funcionalidad turbia de la sociedad industrializada en exceso.



Figs. 14, 15, 16 y 17. Capturas de pantalla del Reactor Núm 1. [14 y 15], diseño preliminar del Reactor de Monte Nibel [16] y diseño preliminar de la ciudad de Midgar (*Final Fantasy VII*, 1997).

La imagen icónica del cable y el conducto se expresa de manera tan prominente en el universo de *Final Fantasy VII* —al menos en las diez primeras horas de juego— que protagoniza en varias ocasiones la integración estética del guion: el cable como único pasaje que permita acceder a los héroes al Cuartel General de Shin-Ra —el cable dorado de la esperanza—, los diferentes conductos que anexionan las zonas de recreo en Gold Saucer —minijuegos, aparentemente inconexos—, el uso de los túneles y canales de metro para acceder a los reactores de energía Mako, etc... El doblete antagónico del cableado artificial en *Final Fantasy VII* se muestra en el mismo concepto nuclear de Corriente Vital. La estética del ciberpunk apunta las apreciaciones opuestas entre lo natural y lo artificial, entre lo genuino, armónico y esencial y el desecho como exceso inútil de la hipertrofia productiva industrializada. La Corriente Vital podría definirse como el flujo arterial energético del planeta, una corriente que emerge como fuerza o potencia telúrica. Representa la memoria de todos los seres vivos en un flujo de energía espiritual libre de medidas de control y conducción artificiales. Esta energía espiritual es aquella que Shin-Ra convierte en energía de Mako y que cristaliza en Materia —las diferentes magias del juego—, como desvela el sabio Bugenhagen al equipo en Cañón Cosmo (Apéndice):

BUGENHAGEN- Si se pierde la energía espiritual, nuestro planeta se destruirá. La energía del espíritu es eficiente PORQUE existe dentro de la naturaleza. Cuando se extrae energía espiritual a la fuerza y se manufactura, no puede cumplir su verdadero objetivo (...). Cada día los reactores Mako extraen energía espiritual y la reducen. La energía del espíritu llega comprimida a los reactores y se procesa como energía Mako. Todos los seres vivos están siendo utilizados y desechados (*Final Fantasy VII*, 1997).

La Corriente Vital es ultrajada a través de los procesos industrializadores —donde el cableado y el conducto se muestran como máxima expresión—, reconducida y procesada para satisfacer las necesidades de los humanos dañando de manera irreparable al ciclo energético



Fig. 18 y 19. Arriba, diseño de Josan Gonzalez (la autoridad sobre dos ruedas) [18]. Abajo, Cloud Strife antes de protagonizar la fuga del Cuartel General de Shin-Ra en la motocicleta robada de los escapartes de la propia compañía [19] (*Final Fantasy VII*, 1997).

volador, el automóvil futurista elegantemente equipado, se muestra con frecuencia como signo de la dimensión más *cool* de la estética ciberpunk y de manera usual expresa el glamour cibernético rococó de aquellos que detentan el poder —fuerzas de la ley y el orden, detectives privados, grandes corporaciones— y ejercen la violencia sobre los sectores más desfavorecidos.

En el mundo distópico del ciberpunk, a menudo el coche volador o la moderna motocicleta se desvelan como sinónimos de poder y seguridad institucional [fig.18] y [fig.19]. La violación de la propiedad privada de alto coste y la venta de sus piezas en el mercado negro es un acto frecuente en la lógica abyecta del ciberpunk; lógica nunca entendida como justicia

natural del planeta. Las apreciaciones fatalistas ante este binomio natural/artificial se encuentran surcadas por un sentimiento decadente y cínico que expresa la rebeldía (AVALANCHA) —pero también, quizás en el mismo grado, el abatimiento— ante la integración cotidiana y total, irremisible, de estas vías de artificiosidad y ultraje de los canales naturales para la obtención de beneficios económicos y poder por parte de los Estados y las grandes compañías.

Junto al conducto y al cableado —casi de idéntica importancia—, la maquina maravillosa, aquella que planea y es amiga de las protuberancias y circuitos, es signo prominente de la estética ciberpunk. El vehículo

institucional o lucha organizada por la libertad de los grupos más desfavorecidos de la sociedad, sino como impulso social rebelde y marginal, una reacción cercana al acto vandálico ante un estado permanente de violencia impune: la profanación —aquella de la que hablaba Dani Cavallaro—, manipulación y apropiación de la tecnología prohibida para el beneficio propio e individual. Cuando el equipo de Cloud irrumpe en el vestíbulo del Cuartel General de Shin-Ra, justo antes de abandonar Midgar, los automóviles y vehículos de Shin-Ra Motor Mobile se encuentran expuestos en el enorme escaparate del vestíbulo. Si el avatar cruza la puerta de la tienda de Shin-Ra que se encuentra en el segundo piso del vestíbulo, el usuario puede acercarse a uno de los monitores y disfrutar de un vídeo promocional de los vehículos motorizados Shin-Ra donde se especifican las prestaciones de las máquinas y su moderno diseño industrial mientras resuenan los acordes triunfantes del himno imperial de Shin-Ra S. A. Es este triunfalismo explícito quien nos señala quién detenta el poder económico y militar para desarrollar máquinas tan perfectas, elegantes y funcionales. Por esta razón, cuando Cloud y su grupo roban la motocicleta y el furgón para escapar del Cuartel General Shin-Ra se percibe como un acto genuinamente “punk”, legítimamente rebelde, una “transferencia” de poder ante la violencia que ejerce la Corporación Shin-Ra, el ultraje y profanación de los valores productivos y del orgullo tecnológico de la empresa monopólica.

Esta actitud profanadora de “transferencia de poder”, que se une a la lógica del sabotaje que baña toda relación del equipo de héroes con Shin-Ra, se expresa de manera explícita más adelante, en la primera aventura en Ciudad Cohete. Cuando el equipo descubre que el patio trasero de la casa de Cid Highwind —personaje que más adelante formará parte del grupo— guarda una avioneta llamada “Potrillo”, Barret Wallace expresa con sencillez la lógica interna de esta actitud profanadora:

CLOUD- ¿Qué es eso? [Mirando el fuselaje de la avioneta]. Tiene un logotipo de Shin-Ra. ‘Potrillo’. Fenómeno.

BARRET- Shin-Ra siempre se reserva las cosas de mayor utilidad para su uso propio ¡Vamos a robarlo! (*Final Fantasy VII*, 1997).

De igual manera, cualquier medio de transporte que utiliza el grupo⁶⁹ acaba siendo robado a través de métodos violentos: tanto la avioneta Potrillo como el submarino azul (o rojo) y la nave Viento Fuerte —si bien algunos de estos medios de transporte fueron construidos por el personaje de Cid, pertenecen legalmente a la Compañía Shin-Ra S.A en el momento en que los héroes irrumpen reverberando esta lógica de “transferencia de poder”, ultraje, sabotaje y profanación—.

Esta apropiación y profanación, junto con la avanzada tecnología, hace que sea frecuente en la estética ciberpunk la disolución de las fronteras entre el cuerpo humano y la máquina. En el subgénero, es habitual la interacción con cuerpos humanos mecanizados y que se comercie con mejoras de alta tecnología acoplables al cuerpo en el mercado negro —*Blade Runner*, *Neuromante*—. La literatura ciberpunk usualmente demuestra la “prótesis de la máquina” como recurso expansivo de los sentidos y las sensibilidades y toma esta integración de la prótesis como punto de partida para reflexionar sobre las esencias constitutivas de aquello que podemos llamar “humano”.

Como recuerda Ramiro Camelo:



Fig. 20. Diseño del personaje principal Barret Wallace (*Final Fantasy VII*, 1997).

En la literatura ciberpunk la perspectiva cambia, las prótesis no solo reemplazan partes del cuerpo, sino que generan nuevos recursos para redefinir su cuerpo y sus organismos. Las identidades

⁶⁹ A excepción del Buggy —un automóvil que el grupo consigue tras ganar en las carreras de Chocobos de Gold Saucer—. Esta lógica de la apropiación indebida se lleva a cabo incluso en el robo del Cohete para destruir Meteorito en el CD 2 (Versión original Playstation).

protésicas plantean serias preguntas sobre la noción de lo humano, o la pregunta de cómo definir las identidades liminares de estos hombre-máquina. De allí que aparezcan cyborgs que se hacen las mismas preguntas que se hacen los humanos como ¿qué soy?, ¿a dónde voy? (Camelo, 2000).

En el mundo de *Final Fantasy VII*, la imagen más patente de esta estética de la colonización robótica expansiva del cuerpo humano, de esta hibridación abyecta entre cuerpo y máquina, se muestra ya en el diseño de uno de los personajes principales, Barret Wallace [fig.20], que debido a un triste episodio de su pasado relacionado con Shin-Ra, cuenta con un implante robótico que sustituye su mano izquierda por un arma de fuego.

El progresivo contagio ciborg del cuerpo y la experimentación genética clandestina tan presentes en el imaginario ciberpunk son temas que trazan un amplio arco argumental en la historia de *Final Fantasy VII*. La experimentación genética con células del monstruo Jenova para crear supersoldados llevada a cabo por la Corporación Shin-Ra se muestra como uno de los arcos centrales alrededor del cual orbitan las historias de todos y cada uno de los personajes principales del juego. El estereotipo social del “punk” frecuente a finales de los años ochenta viene a poblar el imaginario decadente de los suburbios. En el modelado 3D de los NPCs —personajes no controlados por el jugador— que habitan los suburbios, se observa habitualmente la estética social propia del colectivo punk contracultural —pelos de punta, cabello teñido, adornos punzantes, piezas de cuero negro—. La drogadicción, una temática puramente punk —más que ciberpunk—, no se explora en el juego con profundidad, más bien se apunta que existe una posible adicción al estar expuesto a la energía de Mako y al emplear la Materia en las batallas. “Es la adicción a Mako” —apuntaría Sefirot durante los experimentos de Hojo con Cloud y Zack. El lamentable estado mental y físico en el que se encuentra Cloud cuando él y Zack escapan de la mansión de Shin-Ra cinco años después del incidente de Nibelheim, se debe a que Cloud habría estado expuesto a grandes cantidades de energía Mako, lo que le causaría un grave síndrome de abstinencia. Tras el primer incidente en

el Gran Cráter, justo después de que Cloud le entregue la Materia Negra a Sefirot, el héroe desaparece y el resto del grupo lo encuentra finalmente en la ciudad de Midel. En el hospital de la ciudad, el equipo se halla ahora ante un Cloud desorientado y espasmódico postrado en silla de ruedas. El doctor de Midel informa al grupo:

DOCTOR- Intoxicación por Mako. En estado muy avanzado. Parece que este joven se ha expuesto a un nivel muy alto de energía Mako durante un periodo de tiempo prolongado. Probablemente no tendrá ni idea de quién es o de dónde está. Pobre chico, ni siquiera le sale la voz. Está literalmente a millones de kilómetros de nosotros (*Final Fantasy VII*, 1997).

De estas afirmaciones se extrae que la narrativa del juego trata la corriente vital procesada en energía mako como a una suerte de sustancia estupefaciente que, percibida en grandes cantidades, afecta al cuerpo y a la mente de los seres humanos, a pesar de que se encuentra en el uso cotidiano y controlado del desarrollo tecnológico. Existía una versión preliminar del juego donde Sefirot protagonizaría el drama de la adicción a la energía de Mako, pero finalmente esta idea se desechó por las posibles críticas que podría despertar el juego ante la crítica especializada.

3.3.1.5.3. La influencia del *hard-boiled* en la construcción del avatar de Cloud Strife

La contribución del *hard-boiled* al mundo de *Final Fantasy VII* se observa de manera precoz en el diseño del personaje de Cloud Strife, avatar principal de la aventura. El detective maduro y emocionalmente distante que propone el subgénero estadounidense eufemiza en un exSOLDADO, ahora mercenario a sueldo, que ha desertado de las filas militares de Shin-Ra. En la presentación del personaje, el equipo de AVALANCHA se encuentra envuelto en pleno ataque terrorista a las puertas del Reactor de Mako Num. 1 cuando Biggs, un miembro del grupo, se presenta a Cloud:

BIGGS— Cloud, ¿eh? Soy...

CLOUD— Me da igual cómo os llaméis. En cuanto acabe este trabajo... me largo de aquí (*Final Fantasy VII*, 1997).

Cloud Strife se muestra distante y seguro de sí mismo, como un mercenario curtido, endurecido ante la sordidez de la guerra y la muerte durante sus años en la unidad de élite SOLDADO. Esta noción del personaje principal frío, experimentado y maduro no se expresa tan sólo en un sentido diegético tradicional, sino que se articula de diferentes modos a lo largo de este largo prólogo de la aventura en la ciudad de Midgar. Esta peculiar expresión se observa en el diseño diegético de los tutoriales. ¿Cómo puede el sistema de juego ofrecer información básica sobre el funcionamiento lúdico al usuario contribuyendo a la coherencia narrativa del guion en este caso? Cloud se erige como un personaje veterano en la batalla, un lobo solitario que se adentra en los callejones, parco en palabras y bañado por una nostalgia gótica, ¿cómo podría él ser sujeto de explicaciones y tutoriales al inicio de la aventura?

En un ejercicio de disociación momentánea, durante los tramos de largas explicaciones sobre las mecánicas de juego y las hipotéticas situaciones lúdicas, Cloud Strife se desvela como la figura del asistente del usuario —quien explica las dinámicas de juego y tutoriales—; usuario que ahora se identifica diegéticamente con un tercero —Barret, una niña de los suburbios del Sector 7, un culturista de los suburbios del Sector 7, etc...—. El usuario, que articulaba su voluntad encarnada en el avatar, en el mismo Cloud, asiste ahora atento a la explicación de tutoriales en la piel de un tercer personaje NPC. Esto crea una especie de “doble relación” con el personaje principal, una “disociación provisional” con el avatar que acerca más el tutorial a la experiencia cinematográfica, una disociación que se encuentra relativamente diluida por la atención que el propio usuario presta a la explicación y posterior asimilación de las mecánicas de juego. La identidad —otro de los temas fundamentales del ciberpunk— se muestra como una temática central en *Final Fantasy VII*.

Esta dimensión de la imagen tópica del “tipo duro” también se desvela en las pantallas de decisiones que el juego plantea más como una diversificación narrativa y estética que como recurso configurativo significativo, puesto que estas disyuntivas no conllevan ningún tipo de consecuencia real en el plano del puro juego, y cuando esto es así, las consecuencias no resultan significativas. Tras el ataque de AVALANCHA al Reactor Número 5, justo después del combate con el robot Rompe-aire, Cloud queda colgando de un cable ante el abismo de los suburbios. Barret y Tifa acaban al otro lado del puente. Ante la inminente explosión del Reactor, Tifa se niega a dejar a su amigo de la infancia a su suerte:

TIFA- ¡Barret! ¿Es que no podemos hacer algo?

BARRET- Ni una maldita cosa.

TIFA- ¡Cloud! ¡Por favor, no te mueras! ¡No puedes morirte! ¡Hay todavía tantas cosas que quiero decirte!

CLOUD- Lo sé, Tifa.

BARRET- Eh, ¿vas a recobrarte?

→(Tienes que ser fuerte)

→(No sé si podré resistir) (*Final Fantasy VII*, 1997).

Ante el interrogante de Barret, se despliega una pantalla de decisión: (Tienes que ser fuerte), que nos lleva a la línea de diálogo bañada por la coherencia del héroe y el caballero andante: “¡Ocupaos de vosotros mismos! Yo estoy bien, ¡pero cuida de Tifa!”, y Barret responderá “...Bien. Lamento todo esto”, mientras que si el usuario escoge la segunda opción —(No sé si podré resistir)—, el diálogo que se desprende deviene: “No sé si podré aguantar más...” y Barret le reprocha a Cloud su actitud: “¡No seas nenaza, no puedo hacer nada por ti!”. Y aunque, como ya apuntó Greg. M. Smith (2001), estas opciones dualistas en el juego de Squaresoft proporcionan más una “apariencia de elección” que permita al juego proseguir su arco argumental más que una posibilidad real configurativa, estas disyuntivas frecuentes en el

juego revelan una consciencia de los tópicos del subgénero que subyacen en el guion. Alternativas dualistas como ser amable o rudo con los miembros de AVALANCHA, comprar una flor o no a una florista, recrearse o no en la obtención de todos los objetos para disfrazar a Cloud de mujer con el objetivo de infiltrarse en la Mansión de Don Corneo —peluca, colonia, tiara, vestido, maquillaje— se presentan como situaciones específicamente conflictivas e incompatibles con el tópico del personaje “curtido, duro y solitario”, personaje típico que encarna Cloud, lo que hace que el juego resuelva estas situaciones de manera surrealista y patética.

En este primer prólogo en Midgar, el juego modula esta divertida dialéctica muy consciente del tópico del héroe “maduro y curtido” de talante gótico, muy cercano a las esencias del detective *hard-boiled* norteamericano mimetizado décadas más tarde —quizá ahora falto de cierta locuacidad, pero igualmente pleno de cinismo— en la sensibilidad detectivesca ciberpunk. Tetsuya Nomura, diseñador de personajes principal de *Final Fantasy VII*, reconoció en una entrevista reciente para la revista japonesa *Dorimaga* que el propio guion original de *Final Fantasy VII* escrito por Shinobu Sakaguchi comenzó siendo algo completamente diferente y que quizá pudiera contener trazas más explícitas del género *hard-boiled* reconducido a través de la estética ciberpunk: “Creo que quería hacer algo parecido a una historia de detectives. Había un personaje llamado Hot Blooded Detective Joe” (2007). Este “Hot Blooded detective Joe” se presentaría como un Cloud Strife preliminar. En ese primer borrador de Sakaguchi, la ciudad donde se ubicaba la acción de *Final Fantasy VII* resultaba ser la moderna ciudad de New York durante el año 1999. La megalópolis de Midgar ya se encontraba en el guion en este punto de desarrollo: el detective Joe debía hallar a los demás personajes del juego después de que provocaran la explosión y destrucción de la ciudad.

La estética ciberpunk articula toda la aventura de *Final Fantasy VII*. Si bien se observa una diferenciación estética tras el prólogo de Midgar, el videojuego de Squaresoft expresa una tonalidad decadente y rebelde propia de este subgénero de ciencia ficción. Desde una estética definida —el conducto, el cable, el ciborg y la máquina maravillosa como vehículos de la saturación y la marginalidad—, y la preocupación por los temas ecológicos —la Corriente Vital como arterias naturales del planeta contra la excesiva industrialización—, el tratamiento de los desequilibrios económicos y sociales, los experimentos genéticos y los problemas de identidad —el juego es una búsqueda continua del ser humano contra el monstruo— se conjugan para ofrecer una experiencia decadente y distópica donde el héroe debe combatir en el laberinto de la sordidez para intentar cambiar el mundo, la única oportunidad para alumbrar un futuro. Desde sus inicios, el ciberpunk se ha preocupado a través de una estética del desencanto y la hipertrofia sobre la esencia constitutiva y la naturaleza de los seres humanos y su relación con el entorno. Durante el último tramo del juego, el sabio Bugenhagen traduce al equipo la voz espiritual de los Ancianos y del planeta que sólo él puede escuchar, explicando que la magia Sagrado, magia blanca proveniente del propio planeta, es la única que puede salvar al mundo de aquel hechizo invocado por Sefirot, Meteorito. Ante la tesitura de si despertar a Sagrado sería conveniente para los humanos, Bugenhagen realza uno de los interrogantes nucleares que plantea *Final Fantasy VII*, y que se desvela como una síntesis esencial de la perspectiva ciberpunk:

BUGENHAGEN- [Cuando Sagrado despierte] Todo desaparecerá, incluso puede que nosotros mismos. Corresponderá al planeta decidirlo. Todo cuanto sea malo [para el planeta] desaparecerá. Eso es todo. ¿Me pregunto qué somos los humanos? (*Final Fantasy VII*, 1997).

4. Estructuras antropológicas del imaginario en el espacio videolúdico: *Final Fantasy VII*

4. 1. La batalla entre la luz y la oscuridad: el Héroe contra *Las caras del tiempo*

En este apartado nos disponemos a analizar uno de los mitos dualistas que dominan el imaginario de la franquicia *Final Fantasy* desde sus orígenes. El imaginario cosmogónico de la franquicia creada por Squaresoft sobreviene surcado de una antítesis anticipada que traza de forma supraestructural el análisis taxonómico durandiano —Régimen Diurno, Régimen Nocturno— porque, de manera efectiva, proviene de las primeras intuiciones sensibles que el espíritu humano llega a articular, explorar y representar formalmente a través de la organización, distinción y coloración de su mundo. La antítesis Luz/Oscuridad, Mal/Bien, Sagrado/Demoniaco parece ubicarse en la raíz misma de la implicación imaginaria esencial de cualquier mundo primitivo y mitológico observado bajo la óptica de nuestros días, la expresión afectiva otorgada al sol y a la luna parece que conlleva una apreciación genuina y especial tensión en casi todas las mitologías alrededor del mundo.

De modo que se podría afirmar que en aquel contagio generativo de la mente mitológica no existe forma natural que no se encuentre cargada del signo positivo (santo/ayudante/luz) o negativo (demoniaco/opositor/oscuridad). A la caída del sol es la hora en que emergen los monstruos maléficos que huyen ante la luz clara y purificadora del día, lo que constituye además el primer símbolo del paso del tiempo (la unidad diaria) —simbolizado en la alimaña, el monstruo maligno, y en última instancia, en el Dragón (Durand, 2005: 94)—. Aunque esto no siempre ocurrió así, como veremos a continuación.

En el imaginario de *Final Fantasy VII*, la antítesis fundamental de Luz/Oscuridad se resuelve en el plano del tópico épico y heroico por excelencia: la batalla entre el héroe y el monstruo (dragón/serpiente). La lucha entre el héroe y la serpiente/dragón pertenece a la antítesis esquizomorfa diarética, es decir, a la distinción dualista y racional del Régimen Diurno. Las imágenes de este régimen se presentan sometidas por el “reflejo dominante

postural” o de “verticalidad”; puesto que se basa en el enderezamiento y la tendencia a la verticalidad física inherente al hombre. Los símbolos ascensionales (vida, individualización) se coloran en la mente contra la caída (muerte) y la luz contra la oscuridad y las tinieblas en los mismos términos. En este Régimen, que condensa la violencia diferenciada del dualismo platónico y la contraposición de conceptos antagónicos — distinción—, ya se expresa una antítesis fundamental que vehicula esta primera apreciación solar y lunática del ser humano.

Esta antítesis se expresa en la lucha continua del hombre contra *Los Rostros del Tiempo* (que es una alegoría durandiana del animal diabólico, el dios del tiempo), lucha que se explicita en la actitud bélica dominante de la Espada —símbolo diairético— (luz) y el Cetro —símbolo ascensional— que se complementan mutuamente. Son las estructuras propias de la aventura delimitadora y del héroe. El mismo Durand, con el tiempo, preferirá llamar a estas estructuras heroicas, porque comprenden las aventuras donde el héroe se levanta ante las dificultades que le presenta el destino. Como hemos apuntado, esta disposición heroica, y siempre dentro de su concepción delimitadora, se contrapone a *Los rostros del tiempo*, el enemigo

Regímenes O Polaridades	DIURNO	
ESTRUCTURAS	<p style="text-align: center;"><i>ESQUIZOMORFOS</i> (o Heroicos)</p> <p>1. Idealización y retroceso autístico. 2. Diaretismo (Spaltung). 3. Geometrismo, simetría, gigantismo. 4. Antítesis polémica.</p>	
PRINCIPIOS de explicación y de justificación o LÓGICOS	Representación objetivamente heterogeneizante (antítesis) y subjetivamente homogeneizante (autismo). Los Principios de EXCLUSIÓN, de CONTRADICCIÓN, de IDENTIFICACIÓN actúan al máximo.	
REFLEJOS DOMINANTES	Dominantes POSTURAL con sus derivados <i>manuales</i> y el adyuvante de las sensaciones a distancia (vista, audifonación)	
	<i>DISTINGUIR</i>	
ESQUEMAS	SEPARAR ≠ MEZCLAR	SUBIR ≠ CAER
ARQUETIPOS 'EPÍTETOS'	PURO ≠ MANCILLADO CLARO ≠ SOMBRÍO	ALTO ≠ BAJO
Situación de las categorías del juego del tarot.	LA ESPADA ←	→ (El Cetro) ←
ARQUETIPOS 'SUSTANTIVOS'	<p>La Luz ≠ Las Tinieblas El Aire ≠ El Miasma El Arma Heroica ≠ El Lazo El Bautismo ≠ La Mancilla</p>	<p>La Cima ≠ El Abismo El Cielo ≠ El Infierno El Jefe ≠ El Inferior El Héroe ≠ El Monstruo El Ángel ≠ El Animal El Ala ≠ El Reptil</p>
De los Símbolos a los SINTEMAS	<p>El Sol, El Azul El Ojo del Padre Las Runas El Mantra Las Armas La tapia La Circuncisión La Tonsura, etc.</p>	<p>La Escala La Escalera El Betilo El Campanario El Zigurat El Águila La Gaviota La Paloma Júpiter, etc.</p>

Régimen Diurno de la Imagen.

natural del héroe, que se presenta como los símbolos teriomorfos (animales), los nictomorfos (relativos a la oscuridad y las tinieblas) y los catamorfos (los dedicados a la caída). Podemos afirmar que las valoraciones negativas a lo diferente y diverso (animalización), a la oscuridad (incertidumbre) y a la caída (la pérdida de asideros) se combate con una contraposición paranoica, hiperracionalista y excluyente que delimita la realidad y la existencia entre los valores positivos y los negativos (Pureza \neq Mácula, Alto \neq Bajo). Ante los símbolos catamórficos (caída) se contraponen la verticalidad de los símbolos ascensionales, a los nictomorfos (tinieblas) los espectaculares (luz) y los diairéticos (los que escinden) se confabularán para derrotar a los monstruos (tiempo).

4.1.1. Los símbolos diurnos: la Espada y el Cetro

El mito diairético del héroe luminoso que se enfrenta al dragón o serpiente se desvela en multitud de representaciones artísticas durante toda la Edad del Hierro. Pero esta figura solar bélica y masculina nunca fue central en las mitologías europeas primitivas hasta este mismo momento. Las culturas politeístas arcaicas del Neolítico y la Edad del Cobre adoraban a una Gran Diosa Madre vinculada a la luna y a las profundidades que totalizaba toda materia de la naturaleza, pero a partir de la Edad del Hierro, la concepción de la realidad cambió de signo gracias a la conquista y la guerra: la imagen agresiva del dios-amante-masculino solar, presentado antaño como consorte de la diosa madre, cobra mayor importancia y acaba usurpando la posición de la Gran Diosa. De esta dicotomía esencial, que progresivamente cala en las sociedades de la Edad del Hierro cuando aparece este dios masculino y bélico, provienen las esencias que bañan Los Regímenes Diurno y Nocturno durandianos, como sugieren Barling & Cashford:

A partir de ahora, el modelo de relación mítico de la nueva cultura gobernada por una divinidad masculina es un modelo de dominio y control que expresa el deseo de dar forma e imponer orden

sobre lo creado. La creciente capacidad de influir sobre el medio igualaba el poder de extender el territorio tribal mediante la guerra y la conquista (...). El nuevo paradigma de la Edad del Hierro refleja lo que se convirtió principalmente en la experiencia de vida propia del guerrero: se trataba de una vida heroica, combativa y agresiva, puesto que se enfatizaba la victoria en la batalla y la apropiación a través de la conquista. Al mismo tiempo, la nueva imagen también refleja un sentido creciente de individualidad, a medida que los hombres (pero no las mujeres) descubrían su mayor capacidad de determinar su destino y de ganarse el aplauso y la devoción de otros hombres. El rey o líder —el individuo excepcional— personificaba este nuevo sentido de identidad que había comenzado a manifestarse en la Edad del Bronce pero alcanzó una definición más clara en la Edad del Hierro. La experiencia y la voz de las mujeres de aquella época no resultan tan audibles ni tan claras como en la Edad del Bronce (Baring & Cashford, 2005: 331-332).

Parece ser que, como apuntan Baring & Cashford, el relato del héroe solar que se enfrenta y destruye al dragón maligno surge de un mito esencialmente bélico cuando la cultura indoeuropea (aria) se asienta en Mesopotamia, India y Grecia (2005: 343). Apartando cuestiones cronológicas y topográficas, es cierto que cada perspectiva mitológica propone una concepción de la realidad diferente, pero parece que existe una tendencia psíquica particular y común de organizar estas imágenes específicas. La partición, la creación de las formas, el excesivo raciocinio y la capacidad de escindir y delimitar formarán parte de este Régimen Diurno masculino (Solar) que pretende asegurar su individualización, su dominio sobre el entorno y el tiempo (no aceptación de la muerte) por la fuerza, la agresividad y la conquista, diferenciándose de la liquidez, la armonía y la serenidad de Régimen Nocturno femenino (Lunar). Como apunta Eliade:

La Luna valoriza religiosamente el devenir cósmico y reconcilia al hombre con la Muerte. El Sol, por el contrario, revela otro modo de existencia: no participa en el devenir; siempre en movimiento, permanece inmutable, su forma es siempre la misma. La hierofanías solares traducen

los valores religiosos de la autonomía y la fuerza, de la soberanía y la inteligencia. Por eso en ciertas culturas asistimos a un proceso de solarización de los Seres supremos.

Muchas mitologías heroicas son de estructura solar. El héroe es asimilado al sol; como el sol, lucha contra la oscuridad, desciende al reino de la muerte y emerge victorioso. Aquí la oscuridad ya no es uno de los modos de existencia de la divinidad, como sucedía en las mitologías lunares; por el contrario, simboliza lo que el dios no es, y por tanto es el adversario *par excellence*. La oscuridad ya no se valora como una fase necesaria en la vida cósmica; desde la perspectiva de la religión solar se opone a la vida, a las formas y a la inteligencia. En algunas culturas las epifanías luminosas de los dioses solares se convierten en el signo de la inteligencia (Eliade, 1981: 154-155).

Si bien las dos imágenes variantes pertenecientes a este Régimen Diurno —diarética (Espada) y ascensional (Cetro)— se corresponden recíprocamente, Durand decide distinguir entre ambos símbolos más como una manera de acercarse a la clasificación simétrica y cuaternaria del Tarot que por una necesidad del modelo. La luz —sinónimo de blancura— y lo alto —sinónimo de divinidad— serán las configuraciones que se articulen en el sol divino del Régimen Diurno. La espada representa la potencia y la dominación por la belleza de la medida, el raciocinio y el control (autoridad), por eso encontramos, como también defiende Durand, un sentido diarético, recto, masculino y cercenador de la espada, siempre como instrumento apolíneo en el sentido en que fue expresado por el antagonismo dramático nietzscheano —apolíneo/dionisiaco—:

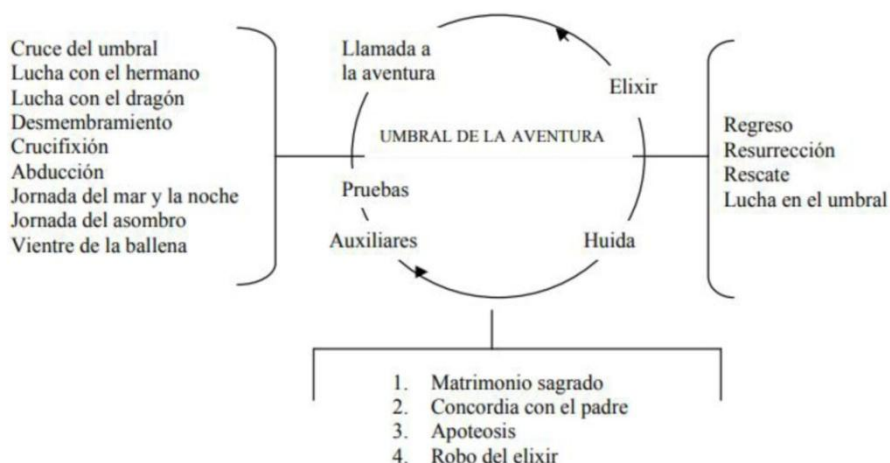
Apolo en cuanto dios de todas las facultades creadoras de formas es, al mismo tiempo, el dios adivinador. Él, desde su origen, es la “apariencia” radiante, la divinidad de la luz; reina también sobre la apariencia plena de la belleza del mundo interior de la imaginación. La más alta verdad, la perfección de estos estados opuestos a la realidad imperfectamente inteligible de todos los días, en fin, la conciencia profunda, reparadora y saludable de la naturaleza del sueño y del ensueño, son

simbólicamente, la analogía, a la vez, de la aptitud de la adivinación y de las artes en general, por las cuales la vida se hace posible y digna de ser vivida (1969: 25-26).

Es esta capacidad solar y divina de tonalidades azules y doradas propias del Régimen Diurno la que actúa como la verdad absoluta, la que cercena el pecado libidinoso en los dioses morales y se opone a la caída al centro de la tierra de los monstruos endemoniados, pero, sobre todo, aquella que brilla ante la oscuridad indiferenciada de las alimañas y monstruos. Esta luz que otorga la “forma” cognoscible de Apolo como “dios de todas las facultades creadoras de formas” es aquella que combate radicalmente a las formas indiferenciadas y dionisiacas del dragón. Es esta “forma” la que el héroe pretende conceder a todo el mundo y a la realidad que le rodea a través del viaje y la aventura que tiene como objetivo último asesinar al Gran Dragón. El héroe comenzará un periplo a través de una tierra inhóspita, un viaje que desvelará las profundidades de su relación con el entorno y con su propio ser.

4.1.1.1. El viaje del héroe en *Final Fantasy VII*

Basándose en multitud de relatos populares y mitologías, Joseph Campbell describió de manera minuciosa y estructural el camino del héroe en tres grandes fases, una separación del mundo o partida, la penetración de alguna fuente de poder y el regreso a la vida. Campbell profundizó en todas las posibilidades estructurales apreciables de la aventura del héroe y expresó su recorrido esquemático en el siguiente diagrama:



4.1.1.1.1. La llamada de la aventura (El cruce del primer umbral)

La “separación del mundo conocido” o partida se encuentra imbuida de una especie de “revelación”, una “llamada de la aventura o señales de vocación del héroe”. En este estadio primigenio del viaje existe una ruptura con el mundo conocido o cotidiano y se traspasan los límites hacia un nuevo mundo extenso y, a veces, extraordinario, místico u oculto. El largo prólogo de la aventura en la megaciudad de Midgar garantiza al usuario la coherencia de este mundo sórdido y excesivamente industrializado, el entorno habitual para el héroe. El mundo “espiritual”, “místico” o “natural” es el terreno extenso y extraordinario que conocerá el héroe tras dejar atrás la gran megalópolis. Por eso mismo el juego se recrea varias horas en la Gran Ciudad labrando una atmósfera de familiaridad y estética ciberpunk durante buena parte del juego para después lanzar al héroe al mundo místico que es Gaia. El “guardián” de este primer gran umbral es el enemigo Motor Bola, una gran máquina que el grupo debe vencer tras la huida en motocicleta y furgón antes de abandonar la ciudad.

En este primer nivel narrativo, se produce una “ruptura” con el mundo conocido y que ha llegado a reconocerse como cotidiano y propio, con el mundo representado por la decadente

ciudad de Midgar. En este estadio, el relato cuenta con un “actante” que “llama” al héroe y que Campbell reconoce como “el heraldo” (1972: 37). A pesar de que existe un conflicto con la Corporación Shin-Ra y que este es el motivo principal por el que el héroe es auto-desterrado de la gran ciudad laberíntica ciberpunk, el actante que evoca la llamada del héroe, quienes lo suscitan desde el misterio y la maldad, son Jenova (el Dragón) y Sefirot (el Árbol). Como veremos más adelante, Jenova es expresión del temible Gran Dragón y del monstruo. El primer encuentro del usuario con Jenova, tiene lugar en el Cuartel General de Shin-Ra, último nivel antes de abandonar la Gran Ciudad. Cuando el equipo logra infiltrarse en el Cuartel General de Shin-Ra, el grupo alcanza la planta del laboratorio, donde se ubica la sala de experimentos del doctor Hojo. Cloud se acerca a una ventanilla de color rosáceo-añil que brilla en lo que parece una cámara criogénica. La visión del héroe parece que le suscita un recuerdo y exclama: “Jenova...”. A continuación, el juego muestra el interior de la cámara: un cuerpo femenino desnudo, decapitado, con algunas alteraciones genéticas y en plena hibernación. Cloud parece aturdido, se arrodilla y se lleva las manos a la cabeza. Después de la breve crisis, Cloud apunta: “¡El Jenova...de Sefirot! Así que la han traído aquí”. Tifa exclama: “¡Sé fuerte!”. Barret se acerca a la ventanilla: ¿Dónde se encuentra su \$&% cabeza? Todo este asunto es estúpido. Sigamos adelante” (*Final Fantasy VII*, 1997). Tras escapar de su posterior captura en el Cuartel General, el grupo se percató de que Sefirot ha liberado a Jenova y las pantallas de juego muestran un reguero de sangre que Sefirot ha dejado a su paso y que el héroe debe seguir como metáfora más explícita de esta “llamada” o “convocación”. Antes de abandonar la ciudad, el grupo descubre que Sefirot, el soldado legendario, ha robado el cuerpo de Jenova del Cuartel General Shin-Ra con el fin de buscar “La Tierra Prometida” —un lugar de ensueño y felicidad conocido de historias antiguas—. Durante buena parte del juego —la totalidad del primer CD—, el grupo persigue los pasos de Sefirot como gran interrogante y

como fuerza sobrenatural malvada, como puerta de respuestas hacia “La Tierra Prometida”.

Como apunta Campbell:

El heraldo o mensajero de la aventura, por lo tanto, es a menudo oscuro, odioso, o terrorífico, lo que el mundo juzga como el mal, pero que si uno pudiera seguirlo, se abriría un camino a través de las paredes del día hacia la oscuridad donde brillan las joyas. El heraldo puede ser una bestia (...) donde representa la reprimida fecundidad instintiva que hay dentro de nosotros, o también una misteriosa figura velada, lo desconocido (Campbell, 1972: 37).

Siguiendo de nuevo a Campbell, en este primer estadio, el destino suscita al héroe y desplaza su “centro de gravedad espiritual” del seno de su sociedad, de su cotidianidad —la lucha contra la Compañía Shin-Ra—, a un entorno desconocido. El cruce del “primer umbral” hacia la aventura viene representado por este primer abandono traumático de las calles de Midgar y por la revelación a los héroes de su objetivo: ir tras el Gran Dragón, pero existen varias expresiones del cruce de este umbral que separa el mundo ordinario del extraordinario, “místico” o “mágico” y su “guardián” conforme avanzamos en la aventura. Como también afirma Campbell, parece ser que el diagrama del ciclo de la aventura no se muestra en estado puro, sino que muchas historias “aíslan o aumentan grandemente uno o dos elementos típicos del ciclo completo (...), otros reúnen un grupo de ciclos independientes en una sola serie (...). Episodios diferentes pueden fundirse o un solo elemento puede multiplicarse y reaparecer bajo muchos cambios” (1972: 141). El episodio del pasaje del umbral se repite en varias ocasiones de manera más modesta y a una escala menor durante la aventura. Poco después de salir de la ciudad de Midgar y de la aldea de Kalm, el jugador, al encontrarse con el obstáculo insalvable de una meseta montañosa, sólo puede continuar a pie hacia el este para hallar unos pastos bañados de verde limón y marcados con lo que parecen huellas de algún tipo de ave: son huellas de Chocobo —famoso animal ficticio semejante a un avestruz frecuente en los juegos de rol de Square-Enix desde el videojuego *Final Fantasy II* (Squaresoft, 1988)—: el usuario

llega al Rancho de Chocobos. Midgar Zolom es descrita por primera vez por Chocobo Bill padre, el administrador del rancho: “Es como una serpiente de 30 pies de alto. Espera que entres a pie en los pantanos y entonces... ¡BAM!, ataca. Para evitar eso debes conseguir un chocobo en la granja de Chocobo Bill, habla con mi nieto” (*Final Fantasy VII*, 1997). La serpiente se encuentra montando guardia en un pantano antesala de la Cueva de Mitrilo que resulta el único pasaje hacia el otro extremo del continente, reverberando innumerables cuentos populares sobre la puerta, la joya (el mitrilo) y el dragón. Como veremos más adelante, el dragón concentra la simbología del “transito” o “portal”. Otro umbral o límite final es la propia entrada al Cráter, sinónimo de inframundo y donde se libra la última batalla del juego. La disposición del primer umbral (partida de Midgar) concentra mayor importancia estructural y extiende el abandono del “centro de gravedad social” del héroe hacia la *gameplay* y la estética; existe un cambio de paradigma en la jugabilidad que afecta a la comprensión dinámica y espacial del juego. Hasta este momento, el usuario solo reconoce los escenarios pre-renderizados y la lógica lúdica que ofrece Midgar —combates, organización táctica del equipo, pantallas de texto que explican la historia—; cuando el operador se encuentra ante un mapeado tridimensional extenso a explorar y un mapamundi que modeliza infinidad de opciones después de casi diez horas de juego, la visión panorámica y euclídea de formar parte de un mundo orgánico estimulan la emergencia del juego. Tras el primer umbral, la posibilidad de que el pad permita al usuario recorrer extensiones tridimensionales plagadas de monstruos del punto (A) al punto (B) no sólo acentúa el concepto de libertad e incertidumbre, aquella noción, como apunta Campbell que concilia “fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, algunas de las cuales amenazan [al héroe] peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares)” (1972: 140), sino que también dota al juego de una inusual coherencia narrativa interna.

4.1.1.1.2. La ayuda sobrenatural

La “ayuda sobrenatural” le sobreviene al héroe como una figura protectora, actante adyuvante y místico que le asiste con su sabiduría o le proporciona algún amuleto para el enfrentamiento con las fuerzas del mal. Según Campbell, la ayuda sobrenatural en el relato del héroe se muestra como “figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar (...) y el consejo que requiere” (1972: 47-48). En *Final Fantasy VII*, Bugenhagen es expresión de aquella imagen del anciano místico, de la sabiduría espiritual y del chaman tal y como se adecúa en el prototipo de narración heroica. Este anciano, líder no declarado de Cañón Cosmo y abuelo de Red XIII —uno de los integrantes del grupo—, guarda la sabiduría sobre el planeta que le han proporcionado años de observación y estudios astrológicos. Bugenhagen es quizá el actante adyuvante más importante de todo el juego —a excepción de Aeris— y quien explica, en su gran planetario en la torre más alta de Cañón Cosmo, las claves espirituales y mitológicas para entender los misterios del mundo de Gaia. Además de mostrarse como expresión de la sabiduría primordial del Planeta, Bugenhagen es quien indica el camino a los héroes para encontrar la “Llave de los Ancianos” y el responsable de accionar dicho dispositivo, que finalmente desvela la manera de salvar al planeta en la Ciudad de los Ancianos, hacia el final del juego. El planetario de Bugenhagen en Cañón Cosmo también es el lugar seguro o refugio donde el héroe puede guardar a salvo las Cuatro Materias Enormes que reúne para intentar destruir a Meteorito. Aunque la figura protectora femenina de Aeris se encuentra presente en todo el juego, su naturaleza divina es diferente de la de Bugenhagen, como veremos en capítulos posteriores. En la presentación de su abuelo adoptivo, Red XIII ya evidencia que Bugenhagen es portador de un conocimiento esencial, no resuelto a simple vista:

RED XIII- Este es mi abuelo, Bugen. Es increíble, lo sabe todo. (...)

BUGENHAGEN- Cuando llegue el momento de que este planeta muera, comprenderás que no sabes absolutamente nada (...) Hhmmm. Puede que sea mañana o dentro de 100 años... Pero ya no queda mucho.

CLOUD- ¿Cómo lo sabes?

BUGENHAGEN- Oigo gemir al planeta.

CLOUD- ¿Qué quieres decir?

BUGENHAGEN- Los sonidos de las estrellas en los cielos. Mientras esto pasa los planetas nacen y mueren [se escucha un gemido ahogado] (...). ¿No habéis oído? Como si dijera “duele”, “sufro”... (*Final Fantasy VII*, 1997).

4.1.1.1.3. Las Pruebas del héroe

El siguiente estadio del héroe una vez que ha superado el umbral y a su “guardián” es la iniciación, una serie de pruebas que el héroe debe superar para mostrar su valía y obtener el elixir o la joya. En sentido macroestructural, las pruebas que se le demandan al héroe en *Final Fantasy VII* —como es frecuente en casi todas las grandes aventuras heroicas —se encuentran relacionadas con el concepto de “búsqueda” en un sentido amplio e íntimo. El equipo inicia su viaje tras las huellas de la figura legendaria de Sefirot con la sospecha de que la oscuridad aspira a conseguir un poder descomunal basado en un antiguo relato —encontrar la Tierra Prometida— y destruir el Planeta.

Esta primera fase del juego se encuentra salpicada de acontecimientos dramáticos y pequeños arcos argumentales que devienen predisuestos a la superación de una serie de pruebas o retos de mayor enjundia e importancia. La enmarcación de esta serie de pruebas viene delimitada por la presencia intermitente del Dragón primigenio o Gran Dragón (Jenova). Hasta llegar al Cráter, el héroe en su búsqueda tras Sefirot deberá dar muerte a tres versiones de Jenova para continuar con la aventura. Uno de los mayores retos a los que debe hacer frente el héroe es la muerte de Aeris a manos de Sefirot hacia la mitad del juego [Apéndice

Audiovisual 4]. El usuario experimenta un inusual sentimiento de pérdida, puesto que el juego posibilita el uso del personaje integrado en las estructuras lúdicas durante buena parte de la aventura, para después arrebatarlo de manera tajante y sin remisión. La muerte de Aeris marca la pérdida de la Joya (Sagrado), una materia de color verde azulado que cae de su pelo cuando Sefirot la atraviesa con su catana Masamune, y, más importante, es expresión de la frustración ante la muerte del ser humano como drama irresoluble dentro de la estructura narrativa heroica. En las gestas heroicas es frecuente la muerte del ser querido del héroe —Enkidu en Gilgamesh, Patroclo en la Ilíada, Eurídice en el mito de Orfeo, etc.— que marca la conciencia de la finitud de la vida del héroe, suscita la reflexión metafísica y conjura la maldición del destino mortal de los seres humanos.

En una segunda fase, tras la aventura en el Cráter y la desaparición del héroe principal, Cloud, los héroes deben reunir las Cuatro Materias Enormes antes de que se apodere de ellas la compañía de Shin-Ra para destruir Meteorito, la magia que invoca Sefirot para convocar su “unión” con el Planeta. Las Cuatro Materias Enormes son materias de alta densidad que representan los cuatro géneros de materia principal —Materia Magia (Verde), Materia Invocación (Roja), Materia de Apoyo (Azul), Materia de Comando (Amarilla)—, pero también, como sugiere el juego, estas materias de alta densidad expresan los cuatro puntos cardinales o estados en que se ordenan las coordenadas del mundo y la realidad y que han concentrado la atención de Bachelard y de innumerables mitólogos a la hora de definir las esencias del mundo por su coincidencia afectiva y su armonía en casi todos los relatos antiguos —Fuego (Invocación), Hielo-Agua (Apoyo), Tierra (Magia) y Aire (Comando)—. Cuando el equipo ha reunido las Cuatro Materias Enormes y Cloud se acerca a ellas en Cañón Cosmo, obtiene un resplandor diferente de cada una de ellas:

CLOUD- La Materia enorme [Roja] emitió un brillo ardiente. Este color... es el mismo color que la materia invocada.

CLOUD- La Materia enorme [Azul] emitió un brillo frío. Este color...[La materia Neo Bahamut se transforma en Bahamut CERO].

CLOUD- La Materia enorme [Verde] emitió un brillo suave. Este color es del mismo color que la materia mágica.

CLOUD- La Materia enorme [Amarilla] emitió un brillo afable. Este color... es el mismo que la materia comando (*Final Fantasy VII*, 1997).

La persecución de cada una de estas materias representan la búsqueda de las esencias del mundo, y la reunión de todas ellas hace que el héroe se encuentre más cerca de estar “ungido” o “investido” por estas mismas “esencias” que conforman el Planeta; los héroes se vuelven fácticamente paladines y cuidadores de las “esencias” del Planeta. Como bien describe Campbell, en esta fase que pone a prueba al héroe, “habrá que matar los dragones y que traspasar sorprendentes barreras, una, otra y otra vez. Mientras tanto se registrará una multitud de victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa” (Campbell, 1972: 67).

4.1.1.1.4. La Gracia Divina (El baño en la fuente divina)

Sin embargo, tras superar las pruebas, el héroe se ve abocado a reconocer y comprender la “Gracia Divina”. En este pasaje, el héroe busca la superación de su estadio como héroe-hombre y la resolución de sus traumas y frustraciones que vienen representados, la mayoría de ocasiones, por la búsqueda de la inmortalidad y el temor a la muerte, a la angustia como ser finito y a su reserva a formar parte de la disolución en la nada telúrica (Dragón). El héroe busca el elixir que impida su muerte y para ello se sumerge en la fuente de poder desde donde trata de conseguir el elixir divino de la vida eterna. Esta “caída” en la fuente de la vida —la fuente dadora de leche y miel— desde donde el héroe se encuentra a sí mismo —la victoria de Buda bajo el árbol Bo, la fuente de la planta en el relato de Gilgamesh— en *Final Fantasy VII* se muestra tanto literal como simbólica. Según la lógica durandiana, el héroe proyecta estas

frustraciones vitales y psicológicas en el dragón. Siguiendo a Jung, el dragón, efectivamente, representa el miedo último del héroe, la amenaza de la muerte y sus vicisitudes a las que se enfrenta en su drama interno simbólico:

En el mito, el héroe es quien vence al dragón y no quien es devorado por él (...). El héroe tiene derecho verdaderamente a la confianza en sí mismo, pues se ha enfrentado al fondo oscuro de sí ganando su sí-mismo. Esta experiencia le da fe y confianza, la *pistis* en la solidez del sí-mismo, pues se ha apropiado de todo lo que le amenaza desde dentro (...). Así ha obtenido cierta seguridad interior que le capacita para la autonomía y ha alcanzado lo que el alquimista llama *unio mentalis* (Jung, 2002: 410).

Partiendo de esta definición junguiana que estructura toda la lógica del Régimen Diurno, se declara que el héroe es un actante frustrado desde su nacimiento; un actante que persigue dar forma a su mundo, que busca su lugar en él, aquella individualización y especificidad que le otorgue valor ante la indefensión de la muerte. La frustración ante el temible pasado o ante la irremisible muerte se encuentra en el aparentemente vigoroso y sólido imaginario diurno y por ello, como apuntábamos, proyecta sus debilidades en la imagen del dragón como alivio a esta tensión. La búsqueda de la inmortalidad o la negación de los traumas internos que experimenta el héroe como ser finito tienen aquí el mismo sentido.

Este “enfrentamiento con el fondo oscuro de sí mismo” que apuntaba Jung y la frustración ante el deseo y el reconocimiento surca todo el arco argumental del protagonista principal de *FFVII* como héroe individual modélico solar. Como ya hemos apuntado, el personaje principal y héroe del juego, con quien el usuario se identifica, es el exSOLDADO Cloud Strife. Durante el juego, Cloud se muestra receloso, parco en palabras y bañado con cierta tonalidad gótica propia del *hard-boiled* norteamericano pero sin el añadido cínico y el don de la locuacidad. Cuando el equipo se hospeda en una posada o en casa ajena, ocasionalmente Cloud sufre una especie de ataque repentino y le asalta una voz interior en *off* que parece indicar la afloración

de su propio inconsciente y que apunta a los miedos y terrores más temibles, señalando los hechos acontecidos en el pasado y que forman parte del núcleo de la personalidad, el trauma y la psique del personaje. Esta serie de ataques comienzan en el club de alterne de Mercado Muro. Cloud se encuentra con una imagen intermitente de sí mismo con la espada Mortal —su arma habitual— desenfundada y acurrucado en un rincón de la habitación. Cuando el usuario se acerca, comienza a escucharse un fuerte pitido, la imagen de sí mismo desaparece y se puede leer la voz en *off*:

VOZ- ¿Qué estás haciendo en un sitio como éste? Eso es lo que me gustaría preguntarte a ti. ¿Por qué estás perdiendo el tiempo por aquí? ¿Crees que los problemas desaparecerán así como así? ¿Estás pensando eso? No puedes cambiar nada de lo que haya ocurrido en el pasado (*Final Fantasy VII*, 1997).

Un poco más adelante en el juego, durante la aventura en la ciudad de Junon, aquella misteriosa voz interna regresa de nuevo durante la estancia en una posada para ahondar aún más en la temible verdad, los acontecimientos que sucedieron en Nibelheim [Apéndice Audiovisual 5] y que también resultan cruciales para el personaje del villano Sefirot:

VOZ- Esto me recuerda...

CLOUD- ¿Quién eres tú?

VOZ- Pronto lo sabrás. Pero aún más importante, hace cinco años...

CLOUD- Hace cinco años... ¿Nibelheim?

VOZ- Entonces cuando fuiste al monte Nibel, Tifa era tu guía, ¿verdad?

CLOUD- Sí, me sorprendió.

VOZ- Pero, ¿dónde estaba Tifa si no allí? (...)

CLOUD- No sé...

VOZ- ¿Por qué no os podáis ver a solas?

CLOUD- No sé...

VOZ- Pregúntaselo a Tifa (*Final Fantasy VII*, 1997).

Los acontecimientos narrados en Nibelheim constituyen un núcleo dramático en el que participan o se ven envueltos la mayoría de protagonistas en el juego —Tifa, Cloud, Aeris, Sefirot—. La historia es contada por primera vez por Cloud en la Ciudad de Kalm al resto del grupo. A través de un *flashback* jugable, Cloud narra cómo hace cinco años, ya convertido en un miembro de elite de SOLDADO, Cloud, el legendario soldado Sefirot y un par de soldados rasos de las tropas de Shin-Ra llegan a Nibelheim, ciudad natal del héroe, para estudiar y solucionar un fallo en el Reactor de Mako que gobierna el Monte Nibel, reactor muy cercano a la ciudad. Tifa —amiga de la infancia de Cloud— los escolta de camino al Reactor a través de los peligrosos montes. La narración cuenta cómo Sefirot acaba asesinando a todo el pueblo y quemando sus restos por algún motivo que Cloud aún desconoce. Cloud se dispone a luchar contra Sefirot por la destrucción de su tierra natal en el reactor de Mako de Nibel al término de la historia. El relato hace hincapié en la superioridad heroica de Sefirot como matador de dragones y en la relación de superioridad y tutelaje de este para con Cloud: “¿Yo? Yo estaba hipnotizado por el poder de Sefirot” (*Final Fantasy VII*, 1997), llegará a exclamar el héroe durante el relato de los sucesos de Nibelheim.

Como explicaremos más adelante, Sefirot —en un principio— es expresión del gran matador diurno de dragones, y este es el modelo a imitar para el héroe de la aventura. Sin embargo, Cloud se comporta de manera inusual durante buena parte del juego —le entrega la codiciada Materia Negra a Sefirot para que invoque a Meteorito, intenta matar a Aeris— y esto le provoca una gran frustración que se muestra en contra de sus deseos racionales. Cloud ya no es un personaje de certezas y claridad solar, y comienza a dudar de su posición en el mundo. Justo después de entregarle la Materia Negra a Sefirot, en la ciudad de Congaga, una muestra de esta frustración y duda del hombre-héroe:

CLOUD- Puede que vuelva a perder el control. Si Sefirot se me acerca es posible que yo...

BARRET- Claro, idiota. Fue por culpa tuya que Sefirot se apoderó de la Materia negra (...). Ya sé que tienes un montón de problemas... yo también. Pero tú ni siquiera te comprendes (...).

CLOUD- Si esto sigue así puede que pierda la razón.

BARRET- No eres más que un loco, eso es lo que eres (...) [Barret abandona la habitación].

CLOUD- [Con las manos en los oídos, visiblemente frustrado] ¿Qué se supone que tengo que hacer? ¿Marcharme de aquí? ¿Huir? ¿Adónde? (*Final Fantasy VII*, 1997).

El héroe responde a la llamada del Herald, pero, internamente, hay algo de “la negativa a la llamada” campbelliana o resistencia durante todo el juego, y explícitamente en torno a este punto de la aventura, cuando Cloud se convierte en víctima; una negación que finalmente es salvada y superada por el autoconocimiento en la aguas de la fuente divina de la Corriente Vital, como veremos a continuación. “La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa (...). Toda casa que construya [el héroe] será la casa de la muerte, un laberinto de paredes ciclópeas para esconder a su vista su propio Minotauro” (Campbell, 1972: 41).

Tras varias interpelaciones de la voz en *off* y en un estadio muy avanzado del juego, es la misma visión de Sefirot en la primera aventura en el Cráter quien desvela el misterio al héroe: nuestro protagonista es un monstruo creado de cero a partir de las células de Jenova para uso militar de Shin-Ra, un clon al servicio de las órdenes de Sefirot. El antagonista también desvela que, para ocultar esta temible verdad a sí mismo, Cloud había asumido en sus recuerdos de Nibelheim la personalidad y acciones de Zack Fair, un antiguo compañero y amigo miembro de SOLDADO y novio de Aeris que su memoria se había esforzado en olvidar, y que Cloud adoptó parte de la personalidad de su amigo durante todo el tiempo de juego hasta ese preciso momento. Ante esta revelación, Cloud entra en shock y admite que existen partes de su vida que no recuerda con claridad y acaba desapareciendo como resultado de la invocación Meteorito, dejando el equipo momentáneamente sin dirección. El héroe —y el usuario— se enfrentan a una crisis porque existe una realidad diferenciada y específica

según la lógica binaria y diurna delimitada (héroe solar/monstruo) que ahora se difumina en incertidumbre —el héroe solar contiene células del dragón—, puesto que se atenta contra la historia, los recuerdos y la individualización del propio héroe, en definitiva, contra su “sí-mismo” tan caro al Régimen Diurno durandiano.

Tifa Lockheart tomará el mando del equipo en ausencia de Cloud, el usuario debe recorrer todo el mapamundi al timón de la nave Viento Fuerte para intentar rastrear una pista del paradero del héroe mientras puede realizar misiones secundarias. Tras encontrarlo en la isla de Midel, el grupo descubre que su estado es catatónico y lamentable, los acontecimientos se precipitan, Arma Última ataca Midel, la Corriente Vital invade la ciudad y lanza a Cloud y a Tifa a sus aguas. Esta es la fuente divina y espiritual, el trance que le permitirá al héroe el descenso y el regreso al mundo de los vivos con la buena nueva de la restitución de su ser. Durante este trance, Tifa desciende a la mente de Cloud para liberar recuerdos y encontrar la verdad de los sucesos de Nibelheim; si Cloud es el antiguo amigo de Tifa o si por el contrario resulta un experimento completo del doctor Hojo.

Al percatarse de que se encuentra en los pensamientos de Cloud, Tifa exclama: “¿Estoy dentro de tus sueños o... dentro de tu subconsciente? ¿Estás de búsqueda, no es cierto, Cloud? ¿Te estás buscando... a ti mismo?” (*Final Fantasy VII*, 1997). Los recuerdos se muestran siguiendo una lógica topográfica: el usuario podrá decidir el orden de desbloqueo de los tres recuerdos traumáticos acercando a Tifa a cada Cloud sentado al inicio de cada sendero. Al acercarse al último recuerdo, Tifa aborda cuestiones esenciales:

TIFA- ¿Por qué quisiste unirme a SOLDADO? Siempre pensé que tomaste una decisión muy repentina.

CLOUD- Estaba hundido. Quería que se dieran cuenta de que existía. Me dejaste destrozado. Quería que notaran mi presencia. Pensé que si me hacía más fuerte alguien notaría mi presencia.

TIFA- ¿Alguien? ¿Quién?

CLOUD- [Voz de subconsciente] ¿Quién? Tifa, sabes quién...Eres ese quién.

El planteamiento de adquirir y cultivar mayor poder para “llamar la atención” del entorno divino y humano es una perspectiva intrínsecamente ligada al calendario coercitivo y solar —y también al Bastón, que linda con el Régimen Diurno—. El héroe solar —y también el niño divino, figura muy cercana al héroe— siempre se ha visto obligado a acentuar su valía a través de pruebas físicas y hazañas bélicas que le acrediten su divinidad o fuerza, la conquista de la vida a través de los méritos militares y combativos. Tras este diálogo, Cloud desvela un antiguo recuerdo de la infancia en el que el héroe muestra a Tifa que su intención era formar parte de su grupo de amigos. En el recuerdo, asistimos a un “día muy especial” según Cloud, y podemos observar a un Cloud niño y a un Cloud adulto entablando conversación con Tifa. Un recuerdo aparentemente sin importancia, pero que apunta a las claves internas del desarrollo de su personalidad:

CLOUD (niño)- Solía pensar... que eran unos estúpidos. Eráis unos niñatos, os reíais por cualquier cosa estúpida.

TIFA- Pero entonces, éramos todos unos niños.

CLOUD (niño)- Lo sé. Yo soy el que era un estúpido. Siempre quise jugar con todo el mundo, pero nunca me dejaron entrar en el grupo. Entonces, más tarde empecé a pensar que era diferente. Yo era muy distinto a esos niños. Pensé que el algún día me invitarían, por eso estaba siempre paseándome por los alrededores. Yo era entonces una persona muy inflexible y también... débil (...)*(Final Fantasy VII, 1997)*.

En este pequeño trance, se demuestra que Cloud no fue creado hace cinco años en Nibelheim sino que resulta ser, efectivamente, aquel amigo de la infancia de Tifa cuyos recuerdos se encontraban malversados debido a la exposición de la energía de Mako y a la integración de las células de Jenova que Hojo le inyectó a Zack y a él mismo tras los sucesos ocurridos en su ciudad natal. Cloud se encontraba presenciando los sucesos traumáticos de

Nibelheim, pero observándolo todo desde la posición de uno de los dos soldados rasos que les servían de escolta, como él mismo reconoce tras mucho esfuerzo:

CLOUD- Yo... en realidad, nunca conseguí llegar a ser miembro de SOLDADO. Incluso me despedí de mi ciudad natal diciendo a todo el mundo que me iba a unir. Pero tenía tanta vergüenza [Por ser un soldado raso y no haber llegado a formar parte de SOLDADO, la unidad de élite de Shin-Ra] que no quería ver a nadie (*Final Fantasy VII*, 1997).

Cuando Cloud conoce esta gran verdad, él y Tifa despiertan en la orilla de una Midel destruida por la Corriente Vital, con el equipo de héroes justo a su lado. La gran verdad del héroe solar en el juego de Squaresoft es su debilidad. *Final Fantasy VII* deconstruye el tópico del “matador de dragones” al señalarlo como “simulación” y apuntando la importancia de la “debilidad” del héroe, pero al hacerlo, a la hora de señalar sus estructuras solares e importancia —la asunción del personaje principal para “ser alguien” en el relato del mundo—, valida su propia noción tópica para el relato narrativo heroico. El drama del héroe es precisamente este, que no es capaz de encontrar su “sí-mismo”, la “confianza de ser”; se siente “desdoblado”. El héroe encuentra un “sí-mismo” junguiano con la primera asunción de la figura del matador de dragones, del vigoroso Zack miembro de SOLDADO y pupilo de Sefirot. El personaje de Cloud tiene cabida en el momento en que se descubre como asesino de monstruos y del Gran Dragón —Jenova y, en última instancia, su cayado: Sefirot—, demostrando fuerza y entereza en el sentido más vulgar y físico del término.

Curiosamente, el héroe de *Final Fantasy VII* se encuentra a “sí-mismo” con la expresión y conocimiento de sus propias debilidades y limitaciones, ultrajando de alguna manera el tópico de héroe solar con este resultado y su anterior “simulación”, acercándose cada vez más a la consciencia, armonía y comprensión de La Copa que al poder coercitivo de La Espada. Sin embargo, con el conocimiento de esta “simulación” y la asunción inconsciente del rol del “mata dragones” desvelada casi al final del juego, Cloud valida por completo la noción de

héroe solar tónica de los relatos de aventura caballerescos. El héroe de *Final Fantasy VII* es expresión de la literalización de aquella explicación junguiana a la frustración heroica, el primer “héroe vacío” o “simulado” de la historia de los juegos de rol por la indiferenciación impuesta entre el Régimen Diurno y el Nocturno —un héroe con células del dragón—; puesto que, como apuntaba Jung, el héroe del juego realiza este “enfrentamiento al fondo oscuro de sí ganando su sí-mismo” y se apropia de “todo lo que le amenaza desde dentro” literal y figuradamente, ya que se enfrenta al monstruo, al dragón (Jenova) de manera fáctica —como representación junguiana de sus miedos— e internamente —temor a las células de Jenova, a la indiferenciación, a la no aceptación, a la frustración social—. Es como si el juego evidenciara las carencias del propio Régimen Diurno —excesiva idealización, pensamiento binario, separación hiperracional— demostrando, hacia el final de la aventura, la tentativa de la inversión de sus estructuras no a través del combate —que también—, sino de la autoconsciencia y aceptación —comprensión, integración, muestra de debilidad, conciencia de limitaciones, autoaceptación—. Ocurre lo que apuntó Campbell en relación con la huida del héroe: “el individuo [heroico] puede inventar una falsa y finalmente injustificada imagen de sí mismo como un fenómeno excepcional en el mundo, no culpable como los otros, sino justificado de sus inevitables pecados porque representa el bien” (1972: 136). Es esta “sí-mismidad” el regalo que le conceden los espíritus [antepasados, diosas y dioses] de la Corriente Vital a Cloud, la Corriente Vital de la que están constituidas todas las formas de vida del Planeta:

Los dioses y las diosas deben entenderse por lo tanto como encarnaciones y custodios del elixir del Ser Imperecedero, pero no como lo Último en su estado primario. Lo que el héroe busca en sus relaciones con ellos, no son ellos mismos, por lo tanto, sino su gracia, esto es, la fuerza de su sustancia sustentante. Esta milagrosa energía-sustancia y sólo ella es lo Imperecedero; los nombres y las formas de las deidades, que en todas partes la encarnan, la distribuyen y la representan, van y

vienen. Ésta es la milagrosa energía de los rayos de Zeus, de Yavé y del Supremo Buddha, la fertilidad de la lluvia de Viracocha, la virtud anunciada por la campana que se hace sonar en la Misa en el momento de la consagración, y la luz de la iluminación última del santo y del sabio. Sus guardianes se atreven a entregarla solamente a aquellos que han sido debidamente probados (Campbell, 1972: 106).

Esta es la delimitación, definición y claridad que persigue el Régimen Diurno, pues, como apunta Fátima Gutiérrez, parece ser que los símbolos que orbitan en torno a la ascensión o a la luz se acompañan de una intención de pureza: “Según la tradición occidental, nadie puede alcanzar, desde la impureza, la trascendencia, y esta última como claridad, conlleva un esfuerzo de distinción”. (Gutiérrez, 2012: 106). Es esta distinción sobre su “mismidad” la que consigue Cloud en Midel. Tifa, representación del “mundo exterior” campbelliano, asiste a Cloud en este trance porque, como apunta el propio Campbell citando al texto hinduista Upanishad Brahmana, “la felicidad de las moradas profundas no ha de ser abandonada con ligereza, en favor de la dispersión del yo que priva en el individuo cuando está despierto. «¿Quién que haya abandonado el mundo (...) desearía regresar de nuevo? Él sólo quiere estar allá»” (1972: 120). Tras la resolución del conflicto interior del héroe —la liberación tanto de la verdad fáctica (Cloud no es un clon) como de la interna (la asunción de debilidades y apertura emocional)—, al equipo sólo le restará hacer efectivo este autodescubrimiento y aceptación: la batalla final contra el dragón, momento que se llevará a cabo, esta vez de manera literal y no figurada, tras descender a las tinieblas del Cráter del Norte. La posición de Cloud y el grupo comienza siendo la defensa de aquella individualización solar —luchar para que los humanos sigan existiendo en el Planeta—, para después aceptar, vestidos como héroes, la decisión del mismo Planeta y de Sagrado consiguiendo el elixir de vida eterna [Apéndice Audiovisual 7] —Corriente Vital—.

Sin embargo, Cloud consigue aquella unidad y especificidad tan cara al Régimen Diurno, el lugar en el mundo por el que tanto batalla durante todo el juego. Como apuntaba Campbell validando las nociones de Jung: “El héroe (...) es el hombre o la mujer que ha sido capaz de combatir y triunfar sobre sus limitaciones históricas, personales y locales y ha alcanzado las formas humanas generales, válidas y normales” (Campbell, 1972: 19).

4.1.1.1.5. El regreso parcial del héroe

Tras la revelación, “el regreso” del héroe y el descubrimiento del elixir o la joya que podrá salvar el mundo, la materia Sagrada en el Cráter y que se encuentra impedida por Sefirot, el héroe protagoniza un regreso a Midgar con toda la experiencia y el saber acumulados: el conocimiento y la experiencia de primera mano de que el Planeta se encuentra trazado por unas energías espirituales —puesto que el héroe ha sido “ungido” en la Corriente Vital— y las certezas del “sí-mismo” junguiano con las que se ha investido al héroe. En la mitología nórdica, Midgar, la tierra donde habitan los hombres, es uno de los nueve reinos que sostiene Yggdrasil, el árbol de la vida —Asgard, Helheim, Niflheim, Muspellheim, Svartalfheim, Alfheim, Vanaheim, Jötunheim y Midgard—. Representa la tierra destinada a los hombres que los dioses formaron a partir de los restos del gigante muerto Ymir en el *Ginnungagap*⁷⁰, un “aparente vacío” o “vacío enorme” que existía entre el reino helado de Niflheim y las llamas del mundo flamígero de Muspellheim. La ciudad de Midgar suscita el símbolo de la totalización del reino del ser humano; por esta razón se parte y se regresa a Midgar, porque se muestra como máxima expresión de las formas de relación del mundo humano con el entorno. En la torre del cañón de Junon instalado ahora en la metrópolis de Midgar, el Doctor Hojo hace gala de nuevo de su cinismo y Cloud responde desde la seguridad identitaria y el aplomo del héroe investido y engalanado por los dioses espirituales del Planeta:

⁷⁰ El anglosajón aún conserva el significado del término “gap” como “grieta” o “brecha”.

CLOUD- ¡Hojo!

HOJO- Oh, eres tú, el fracaso.

CLOUD- ¡Al menos recuerda mi nombre!

HOJO- Cada vez que te veo, me duele que tuviera tan poco olfato científico. Te evalué como un proyecto fracasado (*Final Fantasy VII*, 1997).

Aunque este regreso a los orígenes —Midgar— acabe con la destrucción de la Compañía Shin-Ra y la muerte de su presidente, Rufus Shin-Ra, a manos de Arma Esmeralda; este es un regreso parcial del héroe, puesto que el héroe solar aún no ha conseguido el elixir que restaure el mundo, la codiciada joya que se encuentra en la boca del averno, tras el descenso a los infiernos que se producirá hacia el final de la aventura: la última batalla en el Cráter, el *axis mundis* de *Final Fantasy VII*.

4.1.1.1.6. El descenso a los abismos (Lucha: emisario)

El héroe no huye con la Joya Sagrada, sino que debe luchar por conseguirla, descender a los infiernos como emisario del Planeta. El descenso a las profundidades del mundo como viaje a lo desconocido y abyecto, a la cueva última y al averno de las aguas subterráneas donde se encuentra el dragón definitivo o la muerte y donde reptan las alimañas en la oscuridad se muestra en el tópico por excelencia del héroe o la Diosa en las mitologías más complejas: ambos descienden al abismo para vencer la oscuridad y reactivar la vida generativa del mundo (agrícola y amorosa) rescatando un objeto —o a alguien— valioso de las profundidades. Como apuntan Baring & Cashford, “la diosa desciende para vencer a la oscuridad, para que el ser a quien ama pueda regresar a la luz, y la vida pueda proseguir” (2005: 176). En la mitología sumeria, Inanna debía descender al inframundo para encontrar a su hermana Ereshkigal, así como en la griega Deméter debía rescatar a su hija Perséfone e Ishtar, en Babilonia, debía atravesar las puertas del submundo para despertar a su hijo-amante Tammuz, todas ellas conscientes de que la tierra estaría baldía y reinaría la muerte germinativa

hasta que recuperaran a su hijo/amado. También el joven Eneas descendió al inframundo y engañó a Cerbero para visitar el alma de su padre. Más tarde, este mito se reconvertiría en el amor puro del héroe masculino mítico en el mito griego de Orfeo y en el mismo descendimiento icónico de Jesús al infierno por tres días, que se enraizaría en la cultura popular y literaria gracias a la tradición dantesca. Este otro gran “descenso” del héroe en la aventura de *Final Fantasy VII* también cuenta con la ayuda de Tifa para volver a alzarse y regresar del inframundo con la gran joya para que la vida pueda proseguir.

El objetivo de los héroes es abatir al dragón último y a su vástago que impide la actuación de la materia Sagrado, la magia blanca que puede detener a Meteorito. Con todo, y tras el éxito en la batalla, este elixir o joya, la materia Sagrado, resulta insuficiente para detener a la inmensa mole espacial que amenaza al Planeta. Entonces es cuando la Corriente Vital —cuyas especificidades estudiaremos más adelante— comienza a fluir como una emanación desde las entrañas de la tierra e impide que Meteorito acabe con el Planeta [Apéndice Audiovisual 7]. Este es el gran elixir, el gran don que el héroe trae consigo de su viaje al mundo habitual industrializado para compartir con el resto de sus hermanos, recordando a todos que el mundo espiritual y divino del planeta existe, aun cuando lo hayan olvidado por la excesiva mecanización y las formas agresivas e impersonales de la industrialización del mismo mundo en el que habitan. Como apunta Campbell:

Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro: distintos como la vida y la muerte, como el día de la noche. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada. Sin embargo, y ésta es la gran clave para la comprensión del mito y del símbolo, los dos reinados son en realidad uno. El reino de los dioses es una dimensión olvidada del mundo que conocemos. Y la exploración de esa dimensión, ya sea en forma voluntaria o involuntaria, encierra todo el sentido de la hazaña del héroe. Los valores y las distinciones que en la vida normal parecen

de importancia desaparecen con la tremenda asimilación del yo en lo que anteriormente era mera otredad. Como en las historias de las ogresas caníbales, el horror de esta falta de individuación personal puede ser la carga total de la experiencia trascendental para las almas no preparadas (1972: 106).

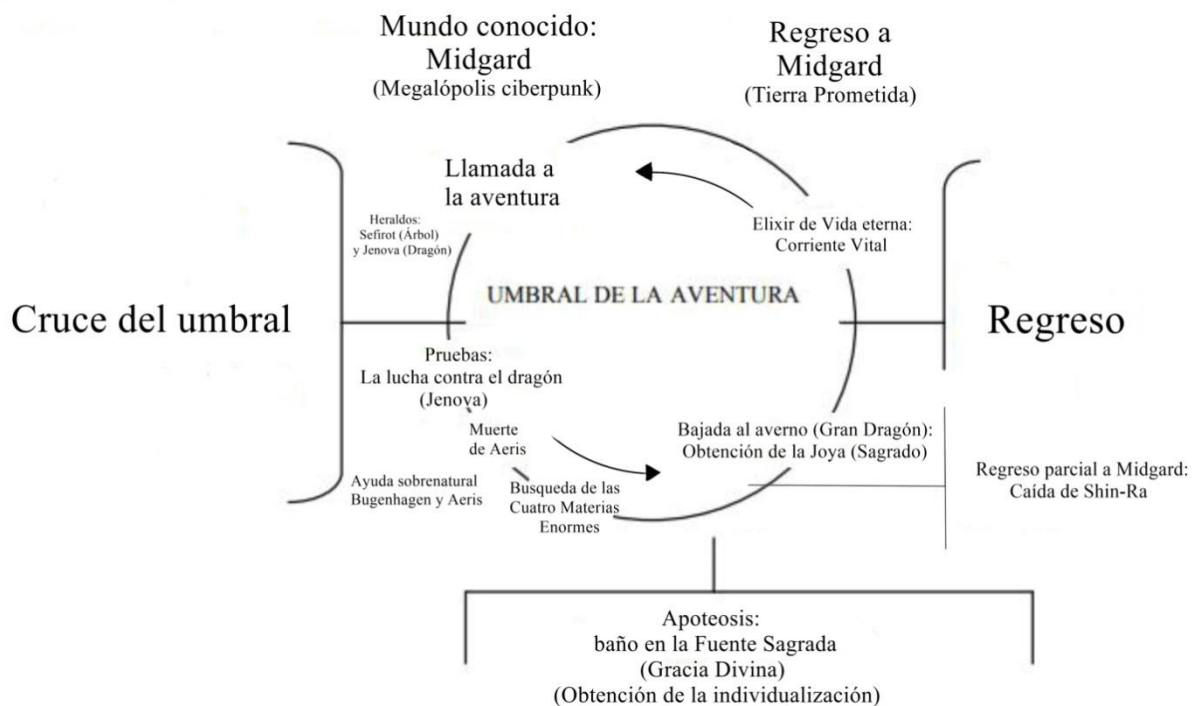
4.1.1.1.7. El regreso del héroe

Como apunta Campbell, en el regreso del héroe si las fuerzas divinas han bendecido al héroe, “éste se mueve bajo su protección (emisario) (...). En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno; resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elíxir)” (1972: 140).

El verdadero regreso del héroe —esto es, el usuario— tras su aventura, se realiza después de los créditos del juego. Tras las pantallas de reconocimiento a los diseñadores del juego, aparecen unas letras: “quinientos años después”, seguidos de unas crías de lobos de la estirpe de Red XIII dirigiéndose a las inmediaciones de Midgar. El hecho de que se muestren específicamente unas crías de esta especie resulta llamativo, puesto que, como recuerda el propio Red XIII en Cañón Cosmo, él es el último de su raza debido a la debilitación del Planeta y al aumento de los monstruos de la tribu Gi ⁷¹ que amenazaban Cañón Cosmo: “Mi valiente madre luchó y murió aquí. Pero mi cobarde padre la abandonó... Soy el último de mi raza” (*Final Fantasy VII*, 1997). Esto sugiere que el Planeta ha encontrado un nuevo balance energético y ecológico gracias al reconocimiento de la Corriente Vital y a la sana comunidad de los hombres con su entorno. La familia de perros-lobo aúllan ante una Midgar derruida pero floreciente de verde y de vida.

De manera macroestructural, basándonos en el estudio de Campbell, el viaje del héroe en *Final Fantasy VII* podría resolverse en el siguiente diagrama:

⁷¹ Todos los monstruos son vástagos del Gran Dragón: Jenova.



En este viaje del héroe, el personaje principal, Cloud Strife, asume los atributos del matadragones modélico y del héroe solar, cuya arma por excelencia es, como también desvela simbólicamente el tarot durandiano, la Espada.

4.1.1.2. La Espada en *Final Fantasy VII*

Como hemos apuntado, la perspectiva del juego se muestra tamizada a través del héroe, puesto que el usuario encarna al mercenario Cloud Strife, es decir, las estructuras del héroe son el epicentro mitologemático del juego. A priori, la preponderancia de esta estructura heroica propicia que la lógica esencial del *gameplay* se fundamente en la noción de batalla propia del JRPG, que ésta se convierta en el *ludologema* principal por usar la terminología formativista. Esto es, las batallas se muestran como el motor principal del juego; esta permite que el héroe consiga evolucionar y superar —en la mayor parte de ocasiones— los objetivos que interpone el juego. Esta actitud delimitadora y bélica se ha representado iconográficamente a través de la imagen cercenadora de la espada. La Espada —hoja y

guarda— representa el poder coercitivo de la figura de autoridad, formadora y concreta, del Padre y del Emperador. En los antiguos relatos chinos (Che-King), los fundadores y conquistadores de ciudades llevaban espadas (Cirlot, 1992: 192). La hoja de la espada es el arma icónica imperialista preferida por el héroe, la nobleza y solidez certera del acero masculino decidido e inhiesto que divide y ajusticia. Por su poder de herir y exterminar, la espada también es signo tradicional de libertad (aquel individualismo tan caro al Régimen Diurno) y fuerza —aquella fuerza que anhela Cloud—, el arma preferida del héroe. Perseo cercena la cabeza de Medusa con su espada mientras dormía, Nesso venció a la Hidra gracias a la llama divina —con signo de

purificación— y a su espada, Teseo mató al toro de Maratón con la espada de su padre, Heracles utiliza la clava como un eufemismo de la espada, etc... Durante la edad media en occidente simbolizó “la conjunción” por la concreción de su forma —semejante a la Cruz— con resonancias bélicas y sagradas (guerra

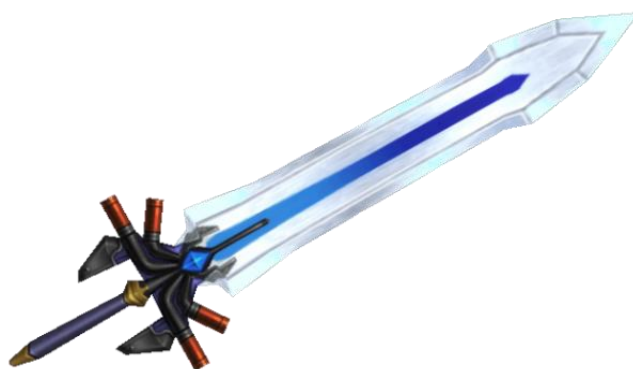


Fig. 21. Arma Final, espada con los colores celestes del Régimen Diurno que se diluyen en azul oscuro y añil propios del Régimen Nocturno cuando la vitalidad del personaje desciende.

santa). La cristiandad hereda al héroe combatiente tópico con lanza o espada en la imagen icónica de San Jorge. Durante la Edad Media, la importancia de la espada como agente conquistador e individualizador obtenía un valor espiritual —como también llegó a tener la catana en el Japón feudal—, y con frecuencia recibía un nombre que expresaba esta importancia y posición espiritual, como si se tratara de un ser vivo. Bayley señala las concomitancias lingüísticas del idioma inglés entre espada —*sword*— y palabra —*word*— (Cirlot, 1992: 192). La espada, como portadora de la luz purificadora, siempre ha combatido a las criaturas de la noche, a los monstruos nocturnos que emergen de las tinieblas.

La Espada es el símbolo bélico antropomórfico por excelencia en *Final Fantasy VII*. La imagen icónica de la Espada Mortal —arma que empuña el héroe, Cloud— hendida en la tierra es la primera imagen del juego que se le muestra al usuario en el menú tras las pantallas de carga. Aunque cada personaje se encuentra especializado en un arma concreta, la gran espada —Espada Mortal— es reconocida como la preferencia y con el arma que debe identificarse el usuario. El arma icónica de la espada conlleva el vínculo simbólico entre Cloud y Zack. Esta vinculación entre la luz (vida) y



Fig. 22. Diseño conceptual para *Final Fantasy VII*, el héroe contra el dragón en las calles de Mídgar.

las tinieblas (muerte) junto con la verticalidad autoritaria de la espada, encuentra su perfecta alegoría en el Arma Final [fig. 21], la espada más perfecta que puede empuñar el usuario en el juego. Mientras que la vitalidad del personaje se encuentre en niveles óptimos, la hoja del Arma Final brillará radiante con los colores propios del Régimen Diurno —el blanco y el añil-celeste, colores propios de la pureza de su régimen—, mientras que cuando la vitalidad del personaje vaya disminuyendo, la espada se tiñe de un color azul oscuro y añil, propio de la coloración líquida de las gemas y la noche del Régimen Nocturno. A las puertas de la muerte, la espada se torna de color oscuro, simulando las tinieblas.

Desde la Edad del Hierro, el imaginario épico mitológico parece comprimirse en torno a esta imagen de la lucha eterna del héroe contra el monstruo, cuya forma primigenia y esencial es el dragón/serpiente, conformando en esta imagen un denso núcleo del imaginario épico a través del cual parece que fluyen y se filtran el resto de imágenes icónicas del héroe o del semidiós —Sefirot—, como veremos más adelante. El tópico central en el imaginario de *Final*

Fantasy VII se encuentra en el antagonismo de estos dos actantes —héroe y monstruo— [fig. 22].

Analizaremos de qué manera el juego explicita esta oposición esencial entre el héroe (Bien) y el monstruo (dragón/serpiente: Mal). Para llegar a comprender la dialéctica diarética estructural durandiana de *Final Fantasy VII*, debemos acercarnos al Régimen Nocturno de esta antítesis diarética y estudiar el complejo simbolismo de uno de sus actantes esenciales: la serpiente y el dragón.

4.1.2. El símbolo sintético del retorno: la serpiente/dragón en *Final Fantasy VII*

4.1.2.0. Introducción.

La serpiente y el dragón simbolizan el enemigo natural del héroe por mostrarse como uno de los *Rostros del tiempo* emblemáticos, común a la mayoría de las culturas. El dragón y la serpiente son considerados los animales por excelencia —contienen todos los atributos de la animalización—, quizá por aquella esencia de movimiento anárquico que solivianta a las conciencias, una “repugnancia o miedo ancestral frente a una agitación, de la que se desconoce la causa, [y que] va a conformar el arquetipo del *caos*” (Gutiérrez, 2012: 88). La imagen, como hemos visto, es polivalente. En su vertiente

positiva, la serpiente y el dragón pertenecen al Régimen Nocturno de las estructuras del imaginario durandiano, donde difumina, eufemiza o decolora el dualismo diarético o uranio

NOCTURNO	
SINTÉTICOS (o Dramáticos) 1. Coincidencia oppositorum y sistematización. 2. Dialéctica de los antagonistas, dramatización. 3. Historización. 4. Progresismo parcial (ciclo) o total.	
Representación diacrónica que une las contradicciones por el factor de tiempo. El Principio de CAUSALIDAD bajo todas sus formas (espec. FINAL y EFICIENTE), actúa al máximo.	
Dominante COPULATIVA con sus derivados motores rítmicos y sus adyuvantes sensoriales (cinésicos, musicales-rítmicos, etcétera).	
UNIR	
MADURAR PROGRESAR	VOLVER RECONTAR
HACIA DELANTE FUTURO	HACIA ATRÁS PASADO
EL BASTÓN	EL DENARIO
El Fuego-llama El Hijo El Árbol El Germen	La Rueda La Cruz La Luna El Andrógino El Dios plural
El Calendario, la Aritmología La Triada, La Tétrada, La Astrobiología	
La iniciación El "Dos veces Nacido", La Orgía, El Mesías La Piedra Filosofal, La Música, etc.	El Sacrificio El Dragón La Espiral El Caracol El Oso, El Cordero La Liebre La Rueda El Encendedor La Batidora. etc.

Régimen Nocturno Sintético.

de la antítesis y el enfrentamiento propios del Régimen Diurno. En esta inversión positiva, se reconoce el valor negativo del tiempo, aunque se confía en que, por el devenir cíclico del Eterno Retorno, se abola esta concepción temporal y se vuelva al inicio, al *illo tempore* eliadiano. Ciertamente, el imaginario de las formas mitológicas puede afrontar los temores de Cronos (tiempo) y Thanatos (muerte) a través de la graduación íntima del descenso —inversión radical del Régimen Diurno representado en el Tarot por El Descenso y la Copa (místicos)— y del retorno (sintéticos), al que pertenece la imagen icónica del dragón.

A esta última configuración positiva de la imagen pertenecen el dragón y la serpiente, que en la isotopía de la clasificación estructural del imaginario viene representada dentro de los límites del Denario o la Rueda, y se encuentra flanqueada isotópicamente por El Bastón y la Copa. Este régimen sintético descansa sobre un hilo dramático y se articula respondiendo a “la posibilidad de repetición en el tiempo” como canon que se encuentra en todas las civilizaciones mitológicas: la imagen del Denario en el Tarot. Las tinieblas presiden una gran ejemplificación del tiempo, ya que conforman la medida temporal para las culturas premodernas, los días se medían en noches. El Régimen Nocturno se articula a través de la inversión (negación de la negación) de las imágenes, en la cual “la antítesis nocturna constituye la armonía dramática del todo” (Durand, 2005: 244). Es esta inversión la que propicia en el imaginario del Denario un carácter ambivalente de integración de contrarios (andrógino y bipolar), junto con el movimiento fundamental del ciclo y una de las razones de la antítesis autoritaria, ordenada y diacrónica diarética. Es por este movimiento y transición que el héroe proyecta su angustia ante el “cambio”, ya que el “cambio” es la primera experiencia contingente del “tiempo”, y que, según Gutiérrez, tiene su primera manifestación “en los cambios bruscos a los que se ve sometido el recién nacido en el momento del parto o cuando se le deja de amamantar” (Gutiérrez, 2012: 89).

Por su cercanía con el imaginario místico, la serpiente muestra una gran afinidad con los símbolos e imágenes de la mujer (la inercia cíclica), tanto es así que se puede afirmar que, al asentarse el patriarcado de los dioses morales —cristianismo, judaísmo, islamismo—, esta llegó a significar la representación de los atributos femeninos como elemento pernicioso y maligno, cuando sospechamos que desde tiempos inmemoriales ambas habían compartido la armonía dramática del ciclo místico⁷². La razón de incluirlas en estructuras diferentes dentro de un mismo Régimen parece fruto de la bifurcación imaginaria que tiene lugar cuando el ser humano empieza a nombrar las leyes de la naturaleza durante la Edad del Hierro y comienzan a surgir el interés por la guerra y la conquista. A partir de la Edad del Bronce, se podría afirmar que la Diosa Totalizadora —de la que hablaremos más adelante—, la *terra mater*, que pertenece más a La Copa durandiana, se escinde en “diosa de vida” y “diosa de muerte”, puesto que “la muerte” y “la vida” ya no se consideraban dos aspectos complementarios de una misma totalidad divina (Baring & Cashford, 2005: 200). Por esta razón, parece ser que la serpiente comparte simbología primordial en los arquetipos sustantivos antiguos con la mujer como Madre Totalizadora o Gran Madre —La Copa (La Luna, el tránsito entre los dos mundos, etc.)—. Erich Neumann describió a la Gran Madre como un ente dividido desde el principio de los tiempos mitológicos por un signo “positivo” y otro “negativo”. La madre que otorga la vida y la madre que priva de ella. Sin embargo, Gimbutas apunta que “no había una imagen aislada de la madre terrible; los aspectos de vida y muerte se hallaban entrelazados de manera intrincada desde el principio” (2014: 231). Baring & Cashford consideran que la disposición de ambos aspectos comenzó a alterarse con el devenir de los tiempos en la misma Edad del Bronce:

⁷² La mayoría de representaciones e imágenes en el Paleolítico y el Neolítico demuestran esta relación, así como en Creta (Diosa de la doble hacha) y en Sumer. El grado de asimilación es tal, que en algunos casos llega a la personificación. La diosa sumeria acuática Nammu puede compararse con la imagen hindú de Ananta, la serpiente del abismo cósmico sobre las aguas de la mitología budista (Baring & Cashford, 2005: 221).

La diferencia radical entre la “buena” madre y la “terrible” pertenece más bien al paradigma opositor de las tribus arias y semíticas, que fue impuesto, y gradualmente aceptado, sobre los pueblos que conquistaron. La evidencia del neolítico de la que podemos hoy disponer muestra que esta oposición no existió siempre (2005: 201).

Así pues, partiendo de este germen, podemos afirmar que, al menos en Europa, la “serpiente” —tras el raciocinio de los babilónicos, la instauración de los dioses morales, y sobre todo el hiperdesarrollo del mito del caballero andante del Medioevo—, elevó colateralmente la imagen de la mujer a la categoría de “fuerza negativa” —la diosa irreverente y diabólica del inframundo y las tinieblas: Ereshkigal en la mitología sumeria, Lilith en la hebrea, Hécate y Perséfone en la Grecia clásica—. Es en la mitología babilónica cuando se observa formalmente la usurpación del dios-hijo-amante que antes había sido consorte de la Gran Diosa en la figura de Marduk (Luz), que mata a su propia madre Tiamant (Oscuridad), invirtiendo los valores con la introducción de la perspectiva diurna hasta deformar a la diosa en el monstruo o el dragón:

El hermano mayor de Ea, Anu, produjo entonces grandes vientos que perturbaron las aguas de Tiamant. Fue por este incidente, en apariencia insignificante, lo que creó una ruptura en el orden de la existencia y transformó a Tiamant, madre dadora de vida, en mortífero dragón, trayendo al mundo la discordia (Baring & Cashford, 2005: 326)

El cielo y la tierra serán creados por Marduk a partir del desmembramiento de Tiamant, la diosa madre. A partir de entonces, será el Dios diurno creador a través de la conquista y la heroicidad y no la Gran Madre totalizadora quien configure el mundo. La manera de reconocer el entorno y la realidad afecta al imaginario, y este relegó a una figura mítica como la serpiente/dragón operante del ciclo y el tránsito a la oscuridad telúrica y al caos terrenal. Esta potenciación del dios solar masculino y la matanza del dragón —este emparentado con la mujer y la tierra— se observa también en Grecia, cuando Zeus debe matar al temible dragón

Tifón que es hijo de Gea, la Madre Tierra. La identificación negativa/muerte, que progresivamente se fue apoderando de cierta noción de la diosa, se observaba ya en el imaginario animal sumerio asociado a la diosa Inanna y que hasta ese momento lo formaban el león, la vaca, la paloma y la golondrina, pero que comenzó un viraje hacia otros animales agresivos y mortales, como desvelan Baring & Cashford: “La víbora y el escorpión, cuyo mordisco o picadura traen la muerte, al igual que la serpiente y el dragón, revelan su conexión con la faceta de la diosa neolítica ligada al inframundo; pero también con Nammu, la diosa serpiente del abismo” (2005: 231-232).

En los útiles y pinturas sumerios parece que Nammu, expresión de la Diosa Madre, se muestra como diosa serpiente de las profundidades, antes de la sustitución por la hermana maligna de Innanna, Ereshkigal la sustituyó más adelante (Baring & Cashford, 2005: 262). Isis y Neftis, las diosas fértiles del Bajo y Alto Egipto, aparecen representadas con frecuencia como serpientes, expresión y símbolo de la naturaleza “autorrenovadora de la divinidad”. Es esta noción diabólica del ciclo y de la Madre —y que Durand inteligentemente ubica entre el Bastón y La Copa, puesto que se encuentra todavía magnetizada por la lógica y la perspectiva esquizomórfica (Espada y Cetro) de la negación de la muerte, la liberación del tiempo y el temor generado por la barbaridad de la confrontación y la guerra— la noción que pretendemos estudiar en este apartado. La literatura —sobre todo romántica— es consciente de esta imagen de la madre o mujer “doble o desdoblada” y ha espolvoreado esta dimensión abyecta de la “mujer vampira”, de la Lamia, la clásica “furia sublime” como diría Stendhal y que se ha representado icónicamente tanto en las páginas de Abate Prévost (Manon Lescaut) —(Durand, 2013: 255)— como en la literatura de Oscar Wilde ya con el esbozo sígnico, a la vez suntuoso y sugerente, de la *femme fatale* de comienzos del siglo XX. La gracilidad, la liquidez y la viscosidad armónica del misterio de la Diosa madre fertilizante, aunque se encuentre presente colateralmente en la estructura del Denario, adquirirá plenamente sus resonancias “positivas”

—negación de la negación— y toda su potencia en el arquetipo de La Copa, que estudiaremos más adelante.

La ambivalencia de la serpiente como “animal” por excelencia del fin y del principio vinculado al elemento de agua —mares, lluvia, océanos, lagos y pantanos— es reiterativo en la mayoría de cosmogonías culturales —austroasiática, anglosajona, hindú, africana, indoeuropea, latinoamericana, etc...—. Como observa Jung, los vertebrados inferiores operan desde los inicios históricos —quizás babilónicos— como símbolos muy generalizados del fundamento psíquico colectivo, cuya localización anatómica coincide con los centros subcorticales, el cerebelo y la médula espinal —esos órganos constituyen la serpiente— (Kerenyi & Jung, 2004: 111). Siguiendo de nuevo a G. Carl Jung, en el *imago* del individuo prevalece un especial riesgo de perder la propia singularidad, su unicidad, su fundamento consciente, ante la presencia y disturbios de serpientes y dragones, principales obstáculos de la individualización, y, por ende, del hombre civilizado. Según Jung, el individuo percibe al reptil o la serpiente como sinónimo de peligro ante la disolución y absorción de la consciencia adquirida del individuo en el espíritu caótico, instintivo e indeterminado del inconsciente, imperfecto ante cualquier explicación. Debido a esta relación de actualización desde un estado consciente a otro inconsciente que apuntaba Jung, el individuo suele soñar con serpientes cuando la consciencia se refuerza y se desvía del fundamento instintivo o inconsciente (Kerenyi & Jung, 2004: 111). Esta caracterización del individuo como lo indiferenciado es el signo “serpiente”, el rechazo individual ante la colectividad civilizada y la indiferenciación telúrica, aquel estado alterado y excitado de pleno instinto embriagador que ya apuntó Nietzsche en *Los orígenes de la Tragedia*:

Por la participación en lo instintivo se convierte el espíritu en un dios y demonio multiforme. Esta extraña idea se comprenderá inmediatamente si recordamos que percibir y pensar son en sí funciones colectivas en las que el individuo (el espíritu, en Schiller) se ha disuelto por no

diferenciación. Se convierte así, pues, en un ser colectivo, es decir semejante a Dios, pues Dios es una representación colectiva de esencia omni-extensa” (Jung, 1985: 150).

Blavatsky apunta que los gnósticos ofitas tenían una razón para honrar a las serpientes: era ésta quien enseñó a los hombres primitivos, mientras que Cirlot recuerda que “físicamente, la serpiente simboliza la seducción de la fuerza por la materia (Jasón por Medea. Hércules por Onfale, Adán por Eva), constituyendo la manifestación concreta de los resultados de la involución, la persistencia de lo inferior en lo superior, de lo anterior en lo ulterior” (1992: 407). Recordemos que el Régimen Diurno potencia dar “forma”, la consideración apolínea y ponderada de la vida. Como apunta Mircea Eliade, la bestia de la serpiente/dragón conlleva un simbolismo universal antagónico al equilibrio apolíneo:

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 (1999b: 45).

Esta modalidad “creadora”, dadora de “forma” a través de la destrucción del animal “pre-formal”, encuentra su máxima expresión apolínea en la imagen icónica de la espada resplandeciente que decapita y escinde esta “unión primordial indiferenciada cosmológica” que encarna la instintiva, inconsciente y comunal dimensión dionisiaca representada en la figura del dragón. Cirlot también encuentra en la imagen del dragón la expresión universal de lo indiferenciado y caótico:

El dragón universal (Katolikosophis), según los gnósticos, es el «camino a través de todas las cosas». Se relaciona con el principio del caos (nuestro Caos o Espíritu es un dragón ígneo que todo lo vence. Filalete, «Introitus») y con el principio de la disolución... El dragón es la disolución de los cuerpos (textos del seudo Demócrito). Entre los símbolos de esa disolución, el hermetismo usa

las expresiones siguientes: Veneno, Víbora, Disolvente universal, Vinagre filosofal = potencia de lo indiferenciado (Solve) (1992: 177).

La característica esencial del dragón o de la serpiente como animal antagónico de los procesos civilizatorios o racionales ya se muestra en textos simbólicos de gran popularidad medieval pero de origen clásico como el *Fisiólogo* y *El Bestiario Toscano*, que presentan a la serpiente como un ser que “cuando encuentra a un hombre bien vestido, se le echa encima y le hace tanto daño como puede; y cuando ve a un hombre desnudo, le huye y le tiene gran temor (Sebastián, 1986: 17). El dragón es expresión de “lo animal” por excelencia, símbolo de “lo natural indiferenciado”, del inconsciente, en contraposición con la medida antropológica del hombre y del orden consciente. De nuevo, Cirlot apunta que “en términos generales, la actual psicología define el símbolo del dragón como ‘algo terrible que vencer’, puesto que “sólo el que vence al dragón deviene héroe” (1992: 176). Las serpientes quizá constituyen el imaginario más común dentro de las cosmogonías alrededor del mundo. Como hemos apuntado, los animales ofídicos y los dragones eufemísticos operan desde tiempos muy antiguos en la cultura de cualquier sociedad primitiva con los primeros trazos creativos del imaginario colectivo.

En primer lugar, en este apartado procedemos a estudiar la imagen icónica de la serpiente y sus resonancias antropológicas, para después analizar el imaginario de la serpiente en el espacio videolúdico de *Final Fantasy VII*. Resulta complejo organizar la vasta información mitológica de la serpiente y el dragón, puesto que nos proponemos reducir a una dimensión concreta un lenguaje de estructuras polivalentes como es el mitológico desde una óptica durandiana. Por esta razón, hemos optado por clasificar los símbolos del arquetipo de la Rueda o el Denario como conceptos cerrados, aunque cuando nos refiramos a ellos en el discurso, veremos cómo apuntamos simultáneamente a todos aquellos símbolos que omitimos y que

forman parte de la misma constelación del esquema cíclico al que pertenece la serpiente. Esta simultaneidad semántica se verá con mayor claridad cuando avancemos en el análisis.

4.1.2.1. La Serpiente y el Dragón como expresión del Eterno Retorno, el Denario: el Agua, el Ciclo, la Eternidad, la Mujer, la Codicia, el Señor del Lugar y la Puerta.

a) La imagen icónica del uroboros: el anillo del oro del Rin (El Ciclo y La Codicia)

La leyenda mesopotámica de Gilgamesh, primer poema escrito del que se tiene constancia —fechado en torno al 2.000 a. C—, ya presenta a la serpiente y al dragón como enemigos de los deseos, pasiones y voluntades humanas. En sus primeras tablillas, el héroe semidiós Gilgamesh, rey de Uruk, pretende derrotar a Humbaba, monstruo que habita en la Selva de los Cedros, señor del lugar, símbolo del caos primordial, que Gilgamesh identifica como “la maldad del mundo”. Como apunta Marcelo Antonio Móttola, esta búsqueda conlleva una connotación simbólica específica, puesto que muchos poemas mesopotámicos arcaicos señalan al árbol del cedro como una alegoría de la eternidad o de un periodo de duración extremadamente largo (Móttola, 2011). De manera casi explícita parece revelarlo el propio Gilgamesh a su buen amigo Enkidu: “¿Quién, amigo mío, saldrá vencedor de la muerte? Sólo los dioses viven eternamente” (Borges, 1987: 33). La identificación con el monstruo de los cedros parece señalar al dragón o la serpiente, a la quimera de la eternidad. La inmortalidad, una de las pasiones más codiciadas y antiguas del ser humano, es anhelada por Gilgamesh al partir en la búsqueda de la aniquilación de la bestia. Desde este antiguo poema, la serpiente se muestra como una potencia natural contraria al ser humano y vinculada al reino de lo eterno.

En un pasaje posterior, Gilgamesh, al percatarse de la muerte de su querido amigo, Enkidu, emprende esta vez una larga búsqueda para hallar la inmortalidad y salvar al ser humano de su implacable destino mortal. En su viaje, encuentra al sabio Utnapishtim, el Lejano, un Noé

mesopotámico que ha recibido la inmortalidad tras sobrevivir al diluvio universal⁷³. Utnapishtim le revela a Gilgamesh que existe una planta en las profundidades del mar que concede a los humanos la vida eterna. Gilgamesh ata dos piedras a sus pies y consigue arrancar la planta del abismo marítimo. La tablilla XI del famoso poema babilónico desvela el robo de la planta también por parte de una serpiente cuando Gilgamesh transporta la hierba en el viaje de vuelta a su ciudad natal de Uruk:

A las veinte dobles-leguas compartieron sus provisiones,
a las treinta dobles-leguas plantaron su campamento.
Vio Gilgamesh una poza de aguas frescas.
Bajó hacia ella y en sus aguas
se bañaba cuando la Serpiente percibió el aroma de la planta.
Subió calladamente y se llevó la planta.
Al partir, dejó su piel.
Entonces Gilgamesh se sentó a llorar.
Por sus mejillas corrían las lágrimas.
[Tomó la mano] de Urshanabí, el barquero:
“¿Para quién, Urshanabí, se fatigaron mis brazos?
¿Para quién se derramó la sangre de mi corazón?
No encontré la felicidad para mí mismo.
Para el León de la Tierra logré la felicidad (Castillo, 1994: 180-181).

Este pasaje presta especial atención a la particularidad del cambio de piel o muda de la serpiente —el León de la Tierra— como causa de la obtención de la inmortalidad. Como ha subrayado Jorge Silvia Castillo, “en numerosas culturas el cambio de piel de la serpiente ha suscitado la idea de que rejuvenece constantemente. El episodio aquí narrado pretende explicar ‘por los orígenes’ una realidad del mundo” (1994: 181). Esta realidad del mundo es la idea imperturbable del Eterno Retorno. La felicidad del León de la Tierra —la serpiente y el dragón— deslizada de las manos de Gilgamesh es la inmortalidad, una realidad indisputada

⁷³ El relato icónico del diluvio universal, se encuentra en varias culturas, tanto es así que el estudioso de las religiones, Mircea Eliade, lo identifica como uno de los relatos más antiguos de cualquier civilización, probablemente vinculado a un cataclismo que tuvo lugar en la prehistoria.

para el hombre, que ya desde este poema mesopotámico se plantea la imposibilidad de la conquista del reino natural de la serpiente y el dragón, y con ello, dominar aquella resignación sobre la inevitable muerte. El robo de la planta, que otorga el don de la inmortalidad y el eterno retorno (la síntesis propia de la serpiente), representa el reino del ciclo cósmico que se desvela como alegoría última y perfecta de la serpiente desde mitologías muy antiguas.

La conocida imagen icónica del uroboros ya se observa en el antiguo Egipto y en la Grecia clásica como símbolo circular infinito de signo integrador y binario: principio/fin, vida/muerte, eternidad/cambio. Cirlot recuerda que el filósofo Julius [Evola] ya apunta este carácter circular de la serpiente y el dragón que abole el tiempo como constitutivo esencial del animal ofídico:

Si el dragón aparece de nuevo en el centro de la “Ciudadela de los filósofos” de Khunrath, se trata todavía de un dragón que debe ser vencido y muerto: es aquello que se devora eternamente a sí mismo, el Mercurio como sed ardiente, como hambre e impulso de ciego goce (naturaleza fascinada y vencida por la naturaleza, secreto del mundo lunar de los cambios y del devenir, contrapuesto al uránico o del ser inmutable) (1992: 177).

En *De Signatura rerum*, Bohme identifica en el dragón la voluntad de apetencia sin tener nada, excepto a sí propia, que es “la propiedad del hambre para nutrirse a sí misma” (Bohme incluido en Cirlot, 1992: 177). En este sentido, Bachelard relaciona la capacidad metamórfica de la muda de la serpiente con la antigua imagen del uroboros y otorga un sentido alegórico al círculo del animal ofídico desvelando que la serpiente que se muerde la cola no es un simple anillo de carne, sino que “es la dialéctica material de la vida y la muerte, de la muerte que sale de la vida y de la vida que sale de la muerte, no como los contrarios de la lógica platónica, sino como una inversión sin fin de la materia de muerte o de la materia de la vida” (Bachelard, 2006: 313). Este breve pasaje de la tablilla XI de la Leyenda de Gilgamesh descrito más arriba contiene ya los movimientos simbólicos más densos que operan en la imagen mitológica de la

serpiente: Elemento de Agua, la Noche, el Ciclo, la Eternidad y la Codicia —explicitada por el robo de la planta—, el Señor del Lugar y el Pasaje o Puerta (animal metamórfico).

La imagen icónica del uroboros ocupa un espacio predominante en la mitología nórdica. El referente apocalíptico último en esta mitología se desvela en la imagen de Jörmundgander o Jörmungandr —en el nórdico antiguo “el gran bastón”—, también conocida popularmente como la serpiente de Midgar⁷⁴, un monstruo colosal que habita los mares que envuelven la tierra de los hombres a la espera de cumplir su papel destructivo en el Ragnarök —el Apocalipsis nórdico—.

Los Eddas⁷⁵—un Edda prosístico Menor compuesto por el poeta y guerrero islandés Snorri Sturluson—o Sturleson— (1179-1241) y otro poético, que contiene poemas anónimos aún más antiguos (quizás recogidos hacia 1250) conocido como Edda Mayor o de Saemund, el Sabio— recogen la mitología de los antiguos escandinavos y como bien resalta el periodista y escritor Ángel de los Ríos en el prólogo a su versión española de 1856, “[Los Eddas] son al mismo tiempo su *Ilíada* y su *Edad Media poética*” (de los Ríos, 1856: 12). En el Edda poético —poemas escritos por los *skaldas*, poetas nórdicos aventureros a la manera de los bardos y trovadores— se nombra el advenimiento de la Gran Serpiente en el Ragnarök. Hija del dios Loki y la gigante Amgrbroda, hermana del lobo Fenrir y Hela. Jörmundgander se retrata en el Edda prosístico como una criatura temible cuyo veneno resulta mortal: “El Océano saldrá de sus límites porque la serpiente de Midgard será tocada de la rabia de los gigantes (...). Arrojará tanto veneno, que infestará el aire y el Océano, se mostrará temible y se pondrá al lado de Fenrir” (de los Ríos, 1856: 96-97).

⁷⁴ Nombre que curiosamente suele atribuírsele a la serpiente del juego Midgar Zolom por encontrarse deambulando por las inmediaciones del continente de la gran metrópolis del mismo nombre en *Final Fantasy VII*, como veremos más adelante en el estudio.

⁷⁵ Según Vallency, Edda significa ciencia y sabiduría, estableciendo analogías con *Veda* (código religioso indio) y con otros nombres hebreos, sánscritos, latinos y árabes que expresan la misma idea; aunque Miguel de los Ríos apunta que el significado último de Edda es el de “abuela materna” a la manera en que se lo otorgó Saemund el sabio, primer compilador del Edda poético.

Quizá por la influencia de esta asociación demoniaca con la serpiente de Midgard —debido a las grandes lagunas poéticas en los Eddas, esta afirmación se muestra de difícil aseveración— en algunos poemas del Edda Mayor —El Poema de Voelund (1856: 291), El Poema de Fafner (1856: 362)—, se observa la imagen icónica de la serpiente como metáfora o alegoría de los más bajos valores: la ira, la avaricia, los deseos de venganza y, en última instancia, la codicia. De igual modo, existen varias referencias eddaricas a la serpiente como un ser despreciable —junto con la imagen del lobo, que hace referencia a Fenrir, hijo de Loki que engullirá a Odín en el fin de los tiempos (Ragnarök)—. La primera nota al pie de página en El Poema de Fafner⁷⁶(*Fafnis-mal ö SigurnqvidaFafnisvana II*), enuncia esta relación de manera explícita: “Aquí figura ya Fafner como una verdadera serpiente, sin que se diga la causa de la transformación, con la que acaso se quiso indicar su perversidad. *Serpiente* es masculino” (de los Ríos, 1856: 362). Y más aún en El Poema de Voelund (*Volundar-qvida*):

LA REINA *canta*.

16. Sus dientes se alargan cuando ve la espada, y cuando percibe el anillo de Boetvilda. Esta soberbia serpiente [refiriéndose al héroe Voelund] tiene los ojos penetrantes; cortadle los músculos de la fuerza y abandonadle en el Sioe-Stad (de los Ríos, 1856: 295).

En esta última cita, se observa la aseveración de la serpiente como animal vil sediento de sangre —pues es consciente de la espada que gustaría agarrar para dar muerte a la reina y a sus lacayos, pero también como animal de clarividencia y avaricia, pues “percibe el anillo de Boetvilda”.

Odín —Alfader, dios de todos—, advirtiendo el gran peligro y la capacidad destructiva de Jörmundgander, arrojó a la Gran Serpiente a las profundidades del mar que rodea Midgar,

⁷⁶Fafner es uno de los hijos del rey enano Hreidmar en la saga Volsunga convertido en serpiente dragón, símbolo de la avaricia.

donde aguarda su regreso para la batalla final del Ragnarök cuando se enfrentará a Thor mientras su padre Odín entabla batalla con Fenrir el lobo, otro de los hijos de Loki. Este destierro de Jörmundgander marcará el periodo de tiempo en que Midgar es próspera para los hombres, como se narra en el Edda prosístico: “Arrojó Odín a la serpiente en el mar profundo que rodea todas las tierras. El reptil se hizo tan grande, que abarca desde el fondo de las aguas el globo de la tierra, y todavía se puede morder la cola” (Sturleson, 1856: 58).

Este ejercicio de autocanibalismo conforma la imagen icónica del citado uroboros, símbolo circular infinito: principio/fin, vida/muerte: eternidad y cambio. Jörmundgander libraré su batalla final contra Thor —su némesis entre los Aesir o Asios, los dioses nórdicos— donde el dios del trueno finalmente matará a la serpiente —tras dos enfrentamientos previos que anteceden al Ragnarök— y morirá a causa del veneno de su mordedura después de caminar nueve⁷⁷ pasos, como se narra en La Predicción de Wola (*Wolu-spa*), el más antiguo de los poemas recogidos en el Edda poético —y por ende, de los Eddas— que relaciona la criatura de la serpiente con un monstruo mitológico superior: “67. El sombrío dragón llegará con las alas desplegadas; la brillante serpiente llegará de los montes de Nida” (de los Ríos, 1856: 128).

b) La cosmogonía judeo-cristiana y la serpiente (La Mujer)

La asociación del rayo —elemento natural de Thor—, las tempestades y las tormentas con la llamada “serpiente o culebra de lluvia” que cultivaron desde tiempos antiguos algunas

⁷⁷ Como se habrá observado, el número nueve (de armonía simétrica: tres veces tres) es de gran significación en la mitología escandinava: nueve los esclavos que encuentra Odín en el relato de la obtención del Hidromiel de Suttung, origen de la poesía, los buenos y malos poetas (1856: 109); nueve noches las que colgó Odín de Yggdrasil —el árbol sagrado de la vida que sostiene los mundos— antes de aprender las runas (y nueve los poemas que le enseña Boelthorn); ciento nueve las cabezas de la mujer en la sala de Hymer cuando Thor reclama la marmita para la celebración en la casa de Aeger; nueve son los pasos de Thor que preceden a su muerte; nueve los inviernos que aguardaron las tres Valkirias con Voelund y sus hermanos antes de su partida en El poema de Voelund; nueve las familias; también resultan nueve los mundos que mantiene unido Yggdrasil —Asgard, Helheim, Niflheim, Muspellheim, Svartalfheim, Alfheim, Vanaheim, Jötunheim y por último Midgard, la tierra de los hombres. Curiosamente los mismos números aplicados a los mundos, construcciones arquitectónicas y al tiempo se encuentran en la mitología india (de los Ríos, 1856: 116).

comunidades latinoamericanas, como veremos más adelante, parece significativa. Una actualización de este rol de némesis maligno en la serpiente —Thor (personificación del dios benigno)/Jörmundgander (criatura maligna)— se observa en la cosmogonía judeo-cristiana, que preserva un lugar privilegiado al reptil como enemigo del creador o Dios y encarnación del pecado en la figura disfrazada de Satanás. La serpiente de la razón en el Génesis se presenta como dadora de vida —sabiduría, ilumina la mirada del hombre, acerca al ser humano a su liberación vital (sabiduría: discernimiento entre el bien y el mal)— y muerte (el castigo supone también la misma expulsión del paraíso y supresión de la Vida Eterna). Es significativo que en el mismo libro del Génesis se apunte una referencia expresa a la imposibilidad de la lluvia antes de la iteración de la serpiente, al inicio del capítulo dos, para resaltar más adelante que un manantial brotaba de la tierra:

Cuando Yahveh-Dios hizo la tierra y el cielo, no había aún en matorrales en la tierra ni había brotado ninguna hierba del campo, porque Yaveh-Dios no había hecho llover todavía sobre la tierra, ni había hombre que cultivara el suelo (Gn 2: 4-6).

A continuación, el tercer capítulo del engaño de la serpiente a la mujer, con la especificación de la enemistad del linaje del hombre —al que se refiere como “el linaje de la mujer”— en las propias palabras de Yahveh:

Por haber hecho esto/ maldita seas entre todas las bestias/ y entre todos los animales del campo/ sobre tu vientre arrastrarás, y polvo comerás/ todos los días de tu vida. /Pondré enemistad entre ti y la mujer/ entre tu linaje y el suyo/él te pisará la cabeza/ y tú le acecharás el talón (Gn 3: 14-16).

Esta identificación inicial entre la mujer Eva y el dragón o la serpiente será acentuada durante el imaginario medieval religioso, identificando perniciosamente a la mujer con la dimensión demoniaca. Este paralelismo entre la mujer y la serpiente se expresa en muchas culturas: al igual que la serpiente, la mujer es dadora de vida y muerte, expresión del cambio y

la continuidad de la vida. La posterior identificación de la serpiente —en última instancia, el diablo— como el monstruo oceánico Leviatán, acercará la imagen icónica del animal ofídico como una bestia marina colosal análoga a Jörmundgander. Yahveh llama al profeta Job desde el “seno de la tempestad” (Job 40: 6) para hablarle de las fuerzas del mal entre las que se encuentra el Leviatán. En las notas bíblicas al pie de página en la *Nueva edición Revisada y Aumentada* para el capítulo 40, versículo 25 se apunta el significado implícito del Leviatán:

Este nombre designa propiamente a un monstruo del Caos primitivo, 3 8 + que se supone vive en el mar. Aquí se aplica al cocodrilo. Pero el animal visible —que en Ez 39 3s; 32 2s, simboliza a Egipto— sigue evocando aquí el recuerdo del monstruo vencido por Yahveh en los orígenes, cf. 7 12+, tipo a su vez de las potencias hostiles a Dios (1975: 703).

El monstruo del caos primitivo encontrado en el capítulo 3, versículo 8 no es otra criatura que la serpiente en el paraíso marcada como antagonista definitivo de Dios en el mismo libro del Génesis 3 8+. Si continuamos el rastro de “el recuerdo del monstruo vencido por Yahveh”, esto es; 7 12+; la Biblia nos lleva explícitamente a un versículo también del Génesis perteneciente al diluvio universal: “y estuvo descargando la lluvia sobre la tierra cuarenta días y cuarenta noches” (Gn: 7, 12). La hermenéutica bíblica sugiere a los hombres que pueblan la tierra —los hermanos de Noé— como no dignos de la confianza de Dios, como “no aptos” o como “potencias hostiles a Dios”, identificándolos con la serpiente e instaura el diluvio como solución última para su exterminio, lo que no deja de establecer una relación entre la serpiente y el elemento del agua como catalizador de una prohibición o castigo.

En el *Diccionario de Símbolos* de Cirlot, el Leviatán se dibuja como la bestia primordial, el dragón acuático:

Pez enorme, fabuloso, que lleva sobre sí la mole de las aguas y que los rabinos dicen estar destinado a la comida del Mesías (8). En la mitología escandinava, los mares son obra de una gran serpiente o dragón que traga el agua para luego devolverla, ser que recibe el Midgardorm

(35). Arquetipo de lo inferior en sí, del monstruo primordial del sacrificio cosmogónico, cual el Tiamant mesopotámico. A veces se identifica por entero con el mundo o, mejor, con la fuerza que conserva y agita el mundo [sic] (1992: 276).

El transcurso de esta transfiguración estableciendo similitudes estéticas más evidentes con el dragón rojo aparecido en el Apocalipsis ante una mujer —como se asienta en el Génesis, el enemigo del linaje del ser humano— que luchará contra los enviados de Dios —Miguel y sus ángeles, cuya misión es establecer un puente entre las almas y el cielo— al igual que Jörmundgander representa al maligno némesis de la deidad en el Ragnarök. De cualquier manera, la Biblia supone una estandarización posterior de la religión de los profetas, una sistematización de expresiones de diferente coloración —o al menos visibles en otras culturas, sentimientos y afecciones—, una obra más sistemática, manipulada y revisada de la historia divina que proclamaron los profetas, aunque en sus páginas aún se puedan rastrear un atisbo de este imaginario mitológico y primigenio.

c) La imagen icónica del dragón destructor y el héroe imperialista (el Agua y el Señor del Lugar)

La temprana asociación de Satanás con el dragón de San Jorge en occidente y oriente— como actualización e iteración del mito de Perseo y la Gorgona— se populariza a través de las cruzadas: *La Leyenda Dorada* recogida por Santiago de la Vorágine, a mediados del siglo XIII, ya narra la leyenda de San Jorge de Capadocia (Turquía) como enemigo militar del dragón/Satanás. Los datos de la tradición manuscrita literaria que hacen referencia a San Jorge y al dragón no parecen anteriores al siglo XI⁷⁸ y serán muy populares gracias a J. B. Aufhaser potenciando resonancias de leyenda con su *Das Drachenwunder des lieiliges Georges* (Munich, 1911). Tal y como lo retrata Ángel Canellas López citando a J. Masso Torres, la leyenda de Jorge y el dragón más extendida discurre en el siguiente relato:

⁷⁸ Sin embargo, como bien explica Ángel Canellas López, en una iglesia paleocristiana de Delfos, dedicada a San Jorge desde el siglo VI en sustitución de un templo consagrado a Apolo Pítico, se halló en 1957 una lámpara donde figura Cristo armado de una cruz astada que tiene a sus pies una serpiente (1966: 9).

En la ciudad de Silena, en Libia, hay un lago donde habita un dragón espantoso que mata a la gente con su aliento; para saciarle y que no perjudique más, los de Silena se comprometen a entregarle dos carneros diarios, ofrecidos por quien en suerte le toca; pero no saciado el dragón con este sacrificio, se acuerda entregarle vivo al hijo o hija de un ciudadano, designado también a la suerte; ésta recae un día sobre la hija del rey de la ciudad, y el padre la entrega al sacrificio engalanada como si fuera a sus bodas; en la orilla del lago aparece San Jorge a caballo y armado de lanza; la princesa le cuenta su destino y ruega al caballero que huya; San Jorge explica su fe a la princesa, que era pagana, y entonces se remueven las aguas del lago y emerge el dragón; el caballero se santigua, ataca a la fiera y la derriba con su Lanza; la princesa, por orden del caballero, se acerca a la fiera, rodea su cuello con su cinturilla y la fiera sigue a la princesa como inocente cachorrillo; llegados princesa, dragón y caballero a la ciudad, Jorge logra la conversión del rey y ciudadanos al cristianismo, y ya bautizados, el caballero con una espada mata al dragón, de cuyos restos brota un rosal (1966: 9-10).

El elemento agua vuelve a emerger como el hábitat o morada natural de la serpiente. La imagen del dragón serpenteante o serpiente draconiana se puede rastrear fácilmente en las narraciones míticas orientales sin dejar de conservar la noción acuática signo de una reintegración o actualización del círculo vital. En la mitología védica —proveniente de los Vedas, los cuatro textos más antiguos de la literatura india— Visnu, uno de los tres dioses superiores hindúes, cuando duerme, descansa sobre una enorme serpiente llamada Sin-Fin (Ananta) o Permanencia (Sesa) —ambos sustantivos recuerdan a la perfección inmanente de la circunferencia—, y, como se narra en el Visnu Purana, “el universo entero se convierte entonces en un gran océano. El dios soberano duerme en los anillos de la serpiente tras haber devorado a todos los seres vivos” (Daniélou, 2009: 64-65). Esta serpiente védica representa la naturaleza no evolutiva, “la totalidad de las primeras fases de la conciencia, la eternidad de las revoluciones sin fin del tiempo” (Daniélou, 2009: 227). Puesto que la serpiente se muestra como el “vestigio” que resiste bajo una forma sutil para el nuevo resurgir del universo, la

serpiente “flota en el ilimitado océano de las causas y forma el manto sobre el que Visnu, dormido, se recuesta” (Daniélou, 2009: 227). También en la cultura india, Sise es el rey de las serpientes que domina el mundo infernal. Curiosamente, su esposa es llamada Principio-de-Eternidad (Ananta-sirsa) y cuya naturaleza también hace referencia a la codicia: “El capuchón de la serpiente es el Continente-joya (Mani-dvipa). Su morada es la Sala-de-las-joyas (Mani-mandapa)” (Daniélou, 2009: 228).

La relación entre la serpiente como ser del tiempo cíclico y, por ende, enemiga del héroe diacrónico y beligerante, también se observa en la cultura china preclásica. En mitos que pertenecen a esta cultura se muestra habitual la figura del héroe celeste o de influencia divina que mata al dragón para purificar al mundo —el relato de los hermanos celestes Fu-hi y Niu-kua, en el que Niu-kua mata al dragón negro (Kong-Kong) para salvar la Tierra o la historia de Yu el grande, hijo del mítico emperador Yao, que expulsa de la tierra a todas las serpientes y a los dragones (Requena, 2007: 17)—. En la cosmogónica japonesa, el relato de la lucha del dios Susa no wo —también conocido como Susano o Susanoj, uno de los dioses más populares del imaginario sintoísta— contra una serpiente de ocho⁷⁹ cabezas parece operar como un correlato o réplica de la leyenda de San Jorge. Requena Hidalgo describe al dios japonés como un ente perteneciente al elemento agua:

A él le corresponde la Planicie de los Mares, pero, en lugar de reinar, no hace más que llorar (“hasta que su barba alcanzó ocho palmos de largo”) y su llanto seca los mares y los ríos. Transforma las verdes montañas en árido desierto y atrae todo tipo de males y de dioses malignos (Requena, 2007: 10).

⁷⁹ En el caso de la mitología japonesa, al igual que en la mitología nórdica, el ocho es un número sagrado de gran significación.

Según el libro *Kojiki*⁸⁰ (Crónicas de antiguos hechos) (Rubio & Moratalla, 2008: 77-80) —el libro más antiguo que se conserva sobre la historia mitológica de Japón—, Susan no wo, después de verse expulsado por segunda vez del *Takamagahara* (“la Alta llanura en el cielo”) por cometer fechorías contra su hermana Amateratsu y diferentes dioses, llega a Torikami, en el país de Izumo. En el lecho del río Hi, Susan no wo se percata de unos palillos para comer que flotan en el agua y resuelve que cerca deben habitar seres humanos. Poco después, encuentra en la orilla del mismo río a una pareja de ancianos y a una muchacha que lloran amargamente. El anciano cuenta a Susan no wo que contaba con ocho hijas, pero todas excepto la muchacha que los acompañaba habían sido engullidas, año tras año, por una enorme bestia: una serpiente de ocho brazos (*Yamata Worochi* o *Yamata no Orichi*), ocho cabezas y ocho colas que este mismo año volvería para buscar a la menor y última de ellas: Kushinada-hime, princesa de Izumo. Susan no wo demanda a los ancianos que le dejen a su hija que transforma en peineta y coloca en su moño. El héroe divino ordena a los ancianos que fermenten ocho veces el aguardiente y que construyan una puerta con ocho verjas, detrás de cada verja colocarían una vasija de aguardiente fermentado⁸¹ —licor de arroz o sake—. Tras esta preparación, esperan al monstruo que, hundiendo la cabeza en cada una de las tinajas repletas de aguardiente fermentado, acaba ebrio y duerme profundamente. Susan no wo, desenvaina entonces su espada de ocho palmos y cercena rápidamente al monstruo en pedazos, el río Hi comenzó a correr tinto de sangre. Cuando intentó cortar la cola por la mitad —el tronco, según el libro *Kojiki* (2008: 79)— Susa no wo se percata de que existe algo que se lo impide: aparta las entrañas y encuentra la gran espada Kusanagi (literalmente: “Segadora de

⁸⁰ Según el prólogo, el libro *Kojiki* fue presentado por O no Yasumaro —cronista y noble japonés— basándose en una historia memorizada por Hieda no Are en el año 712 d. C, bajo la orden de la Corte Imperial de Emperatriz Gemmei. Se expone que el emperador Tenmu (reinado 672-686) fue quien dio el encargo de empezar la crónica, y aparece también la emperatriz Gemmei (reinado 707-715) a la cual va dirigida el prólogo.

⁸¹ Como también recoge el libro *Kojiki*, según otras versiones, entre los barriles se había moldeado una estatua con forma femenina, creyendo la serpiente que la sombra de la estatua reflejada en el líquido era un ser humano. Tan deseosa estaba de devorar a la doncella que se bebió ocho veces el barril de sake, sin advertir el engaño (Rubio & Moratalla, 2008: 79). Se hace patente aquí el correlato con el mito de Perseo y Medusa en la utilización del reflejo en una superficie para urdir el engaño que llevaría a la victoria del héroe.

hierba”), espada que acabará convirtiéndose en uno de los tres grandes tesoros o insignias imperiales de Japón (Requena, 2007: 17).

Nelly Naumann aclara que la ofrenda religiosa del aguardiente era muy habitual en el antiguo Japón y que concretamente en este mito de Susanoo la ingesta de sake se encuentra enlazada a la idea de “agua de vida” (1999: 109), que concede más poder a Susanoo para la batalla. El

dato que parece obviar Naumann es

que esta “agua de vida” comparte también la muerte de la serpiente.

Parece que se encuentran similitudes

entre Thor y Susanoo, siendo éste el

dios de la “tempestad” (Rubio &

Moratalla, 2008: 67). Algunos

estudiosos aun relacionan las ocho

cabezas de *Yamata Worochi* como

una alegoría que responde a un

periodo de lluvias y a los desastres

provocados por las inundaciones de

varios ríos. Las similitudes entre la

leyenda de San Jorge y el mito de

Susa no wo resultan evidentes: ambos

mitos comparten una víctima

femenina —la hija del rey de la ciudad—, y una calamidad recurrente, monstruosa y

traumática, además de un final germinativo. Existen variantes del mito que narran la sepultura

de cada una de las cabezas de la serpiente por parte de Susanoo: sobre cada cabeza del



Publicación de la historia de la batalla entre la serpiente Yamata No Orichi y el dios del rayo Susannowo por la editorial Kobunsha en Tokio (1886).

monstruo plantó un cedro⁸². Cuando estos fueron destruidos por las inundaciones o la enfermedad se plantaban de nuevo sucesivamente, los últimos fueron plantados en 1873. Eventualmente a este lugar se le llamó “Ocho Cedros”, linde que se encuentra actualmente en la aldea de Kisuki, cerca del río Ibi, en la zona nordeste nipona.

A su vez, estas dos narraciones mitológicas se muestran como correlato del antiguo mito clásico de Perseo y la muerte de la bestia marina Ceto, narrado en las páginas de la *Metamorfosis* de Ovidio. Cuando Perseo surcando el vuelo aterriza en el país de los etíopes, encuentra a la

princesa Andrómeda encadenada a una roca como sacrificio a la bestia marina Ceto. Sus padres Casiopea y Cefeo lloran desconsoladamente. Esta triada de rey, reina y princesa en completa desolación ante el advenimiento del monstruo es una reproducción exacta de la imagen



Figs. 23 y 24. Susano wo frente a Yamato No Orichi en madera —xilografía japonesa (escuela *ukiyo-e*)—, por el artista Utawaga Kuniyoshi (1789-1867).

que encuentra San Jorge en Libia y Susano en la orilla del río Hi. De la misma manera que Susano, Jorge y Perseo se enamoran de la princesa y piden su mano antes de dar muerte a la gran serpiente de agua. —“Se encendió de amor sin saberlo, quedó atónito y arrebatado por la

⁸² Es curioso cómo la imagen eterna del cedro que otorgaban los mesopotámicos en sus poemas sobrevive en el libro *Kojiki* en su identificación con la serpiente, máxime cuando no existe ninguna vinculación entre ambas culturas que evidencie un intercambio sensible entre el imaginario nipón y el mesopotámico, o al menos no existe constancia documentada de ello.

imagen de aquella belleza contemplada, casi se olvidó de agitar sus alas en el aire” —IV, 675-677— (Ovidio, 2015: 183)—. El sacrificio se encuentra de nuevo en el mito de Perseo como un pago o retribución —en este caso por la imprudencia de la madre—, un ritual de ascensión, un punto álgido y un cambio de estado (vida/muerte). La serpiente emerge del elemento agua para reclamar su sacrificio.

La muerte de la serpiente y su condición de actor germinal de una nueva forma de vida, a menudo alegorizado en un árbol o planta —un rosal en el mito de San Jorge, cedros en el caso de Susanoo, Pegaso y Crisaor en el caso de la Gorgona y la planta de Gilgamesh como una muda nueva de piel—, opera como purificación y cambio de estado: de un ser maligno y moribundo al alumbramiento de una nueva forma de vida: muerte/vida. Este cambio transformacional y germinativo desde “lo maligno” hacia “lo puro” lo explicita el propio libro *Kojiki* con resonancias, de nuevo, acuáticas. Susanoo, tras matar a la serpiente y llegar a una zona llamada Suga exclama con satisfacción: “—Mi corazón se siente puro desde que he llegado aquí—. Y se construyó un palacio donde se quedó para vivir. Por eso, esa tierra es conocida todavía hoy con el nombre de Suga” (Rubio & Moratalla, 2008: 80). Con respecto al término “puro”, el antiguo libro *Kojiki* aclara que el concepto hace referencia a la purificación a través del agua⁸³, ritual habitual en la sociedad tradicional japonesa; en esencia, sinónimo de “sin mácula”:

Refrescado, limpio. En japonés se expresa con la onomatopeya *sugasugasi*. La expulsión de la compañía de los dioses celestiales, su victoria sobre la serpiente y el hallazgo de la espada prodigiosa habrían obrado como “purificadores” de las viejas transgresiones del dios (Rubio & Moratalla, 2008: 80).

En los mitos procedentes de las culturas latinoamericanas pre-coloniales —concretamente la zona del actual estado de Oaxaca— y en Australia —zona septentrional de la tierra de

⁸³ Dimensión purificadora que también recoge el ritual del bautizo cristiano y que se encuentra íntimamente relacionado con la superación del triunfo del pecado original, en última instancia, la serpiente.

Arnhem—, se encuentra reiterativamente a la serpiente como operador totémico de vida, maduración y muerte vinculado al elemento germinador del agua. Los habitantes prehispánicos de la actual región de Mixteca recogieron una serie de iconografías en documentos —códices y lienzos elaborados en largas tiras de papel de venado y doblados en forma de biombo— ilustrando ritos y procedimientos de gran valor para la vida cultural, política y social que sobrevivieron al desembarco de los españoles en comunidades situadas entre el 900 y las primeras décadas del siglo XVI d. C (Lejarazu, 2010). Existe otro importante grupo de trece códices que pertenecen a comunidades situadas entre la zona montañosa de Mixteca Alta y la zona sur del Estado de Puebla, lo que se ha conocido comúnmente como “lienzos de Coixtlahuaca”⁸⁴.

En el *Rollo Selden*, en la sección de la obtención del fuego a través de la perforación de un madero, se observan dos personajes sacrificando a una serpiente (Lagarto 1), uno de ellos sostiene una gran lanza con la que acaba de decapitar a la serpiente a través de cuya herida mana sangre y una corriente de agua [fig. 25]; justo en la parte superior de la serpiente, aparece otro personaje llamado 7 Casa, vestido con los ropajes del dios de la lluvia conocido como Tláloc en el mundo nahua y Dzavi mixtecos. 7 Casa sostiene un hacha en la mano y con la otra lleva un recipiente del que caen gotas de agua en la herida de la serpiente. Esto se observa también en otros dibujos mixtecas [fig. 26].

⁸⁴ Los documentos que pertenecen a este grupo: *Lienzo de Coixtlahuaca*, *Lienzo de Tlaplictepec*, *Lienzo de Ihuitlán*, los *Lienzos de Tequixtepec I y II*, *Lienzo de Nativitas*, *Lienzo de Tulancingo*, *Lienzo Sellen II*, el *Lienzo de Meixueiroo Lienzo A*, el *Códice Baranda*, *Rollo Selden*, *Fragmento de Gómez de Orozco* y *Lienzo de Otlá*. (2010: 178).

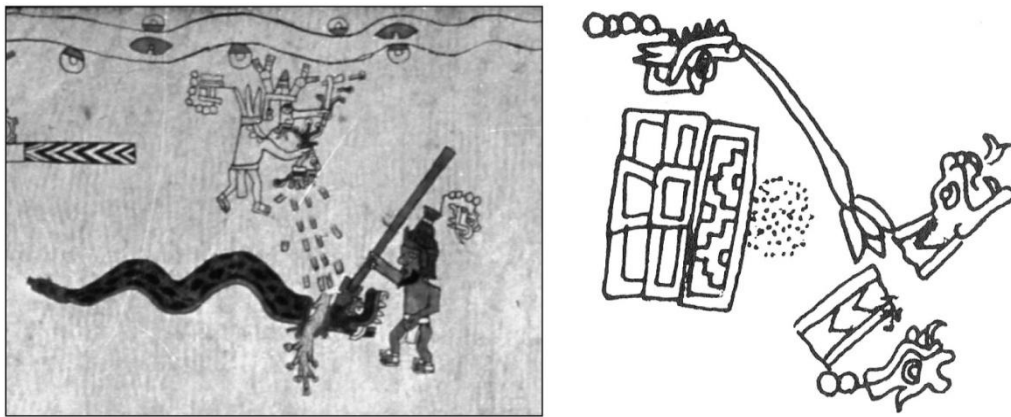


Fig. 25 y 26. Las figuras 4 Lagarto y 7 Casa decapitan a la gran serpiente de lluvia. Extraído de Lejarazu (2010).

Alfonso Caso ya identificó similitudes entre esta escena de sacrificio de la serpiente vinculada a la lluvia vista en el Rollo Selden y una escena análoga en la hoja 1 del Códice Baranda (Caso, 1958) [fig. 27], pero, en este caso, la escena parece pertenecer a un estadio previo a la ejecución del reptil —el personaje 4 Lagarto se encuentra armado con un hacha para atacar a la serpiente con la aquiescencia del personaje 7 Casa que parece que implícitamente le marca la zona donde debe efectuar el tajo vertiendo una corriente de agua parecida a un río sobre el cuello de la serpiente—. También se observa en la parte inicial del Lienzo de Tlapiltepec la misma escena —con un tipo de dibujo de cariz minimalista y esquemático; apenas un esbozo—. En este caso se observa el glifo calendárico de 4 lagarto conectado en una línea muy alargada con un cuchillo de pedernal en su punta, que divide a la serpiente en dos, cercenándola a la altura de la cabeza. Según Caso, las escenas representadas en los tres códices versan sobre un episodio relacionado con el término de una época de sequía muy severa (1958: 385), aunque no aclara si su interpretación es puramente especulativa o si tiene base documental (Lejarazu, 2010: 184).



Fig. 27. Detalle de la primera hoja del Códice Baranda. Extraído de Lejarazu (2010).

En varios cuentos mixtes se observa el relato de una gran serpiente con cuernos que provoca lluvias torrenciales y grandes tempestades (Torres, 2007: 297-299). Un texto mítico de Cacalotepic remite a una serpiente de agua que provoca una inundación en el pueblo, los habitantes de Cacalotepic invocan a los rayos⁸⁵, al viento y a otros animales míticos protectores. Entre estos animales se encuentra la culebra de La Sierra que corta en tres⁸⁶ pedazos a la serpiente del agua y salva al pueblo de la inundación a causa del desborde del río (2007: 298). Como bien expresa Hermann Lejarazu, grupos mixtecos y triques de hoy día conservan aun relatos de serpientes de agua destructivas debido a sus capacidades de inundar aldeas y pueblos:

Entre los triques de Copala existe la creencia de que hay una culebra “mala” denominada “culebra de rayo” que pelea contra el dios del rayo que es “bueno”. La culebra de rayo llamada en trique *zukwa du wi* (Longacre 1966: 114) quiere llenar el mundo de agua y atraer el mar hacia la tierra. Pero el dios del rayo lo impide, empujando otra vez el agua hacia el mar (Lejarazu, 2010: 188).

⁸⁵ De nuevo mención al elemento natural de Thor, el enemigo natural de la serpiente de agua de Midgard, como se establece en los Eddas nórdicas (de los Ríos, 1856: 98).

⁸⁶ Parece que existe cierta correlación entre las narraciones de los Eddas y algunos mitos latinoamericanos. Referencia a la preferencia nórdica por el número tres (nueve: tres veces tres).

Las similitudes esenciales entre este relato compilado por Longacre y los acontecimientos narrados en los Eddas nórdicos donde Thor —cuyo elemento natural es el trueno— enfrenta a la Gran Serpiente Jöggmänder en tres ocasiones (incluyendo la batalla de Ragnarök), la leyenda de Susanoo en el libro *Kojiki* y el mito de Perseo parecen significativas.

Del mismo modo, la leyenda de la serpiente como origen o principio fundamental etiológico e iniciático de distinto orden resulta muy extendida en otros grupos o comunidades prehispánicas del estado de Oaxaca —el comienzo de asentamientos en el caso del pueblo Pletatzingo, que toma su nombre por la muerte de una serpiente gigantesca (Pletlalcoalt) a manos de un gran guerrero (Acuña, 1985: 47-52), el nacimiento del sol y la luna como la transformación celeste de los ojos izquierdo y derecho respectivamente de una gran serpiente (Alavez, 1997: 183-197), y algunas variantes de este relato también vinculadas a las lluvias y tempestades entre los triques de Copala (Hollembach, 1977: 140-145)—. Superponiendo estos mitos, la imagen de la serpiente se encuentra íntimamente ligada al signo acuático, a los pantanos, a las estaciones de lluvias y a la humedad destructiva.

d) El autocanibalismo como tránsito hacia lo nuevo y lo mismo (La Boca y la Puerta)

Claude Lévi-Strauss apunta en su libro de referencia *El Pensamiento Salvaje* un mito recogido previamente por el antropólogo Lloyd Warner en la cultura de los murngin de las tierras de Arnhem —zona noroeste de Australia— que explica el origen del mundo. Al inicio de los tiempos, las dos hermanas Wawilak —una embarazada y otra con su hijo— marcharon rumbo al mar mientras nombraban con la palabra los lugares, los animales y las plantas por primera vez. Tras el nacimiento del hijo de la hermana menor, un día pasaron por el estanque —de nuevo el signo acuático— donde vivía la gran serpiente Yurlunggur:

La hermana mayor mancilló el agua con sangre de su menstruación; la serpiente indignada salió, provocó un diluvio de lluvia seguido de una inundación general, y luego se tragó a las mujeres y

sus hijos. Mientras la serpiente se mantuvo enderezada, las aguas recubrieron la tierra y la vegetación. Desaparecieron cuando se acostó de nuevo (Lévi-Strauss, 1992: 137).

De nuevo observamos como los términos polarizados de “la vida y la muerte” se encuentran en el imaginario mitológico de la serpiente. El “agua de vida” que es la menstruación es detonante de la calamidad y la muerte del diluvio —también acaecido a través del elemento agua—. El mitólogo Melietinski recoge una versión muy similar del mito en la cultura murngin de Warner al que hace referencia Strauss, una versión perteneciente a la misma zona del norte de Australia. Al contrario que en el resto de Australia en la que predomina la figura paterna cosmogónica (Amatu entre los Aranda del centro de la isla, Nogamain de los Murinbata en la parte septentrional, etc...), Melietinski observa en la zona de Arnhem una figura materna para referirse a la universalidad creadora que el mitólogo identifica como la figura de la “madre-ancianita”, figura que se relaciona con la tierra generativa, introduciendo en las narraciones cosmogónicas heroínas celestes o sagradas de carácter dualista muy ligadas al mar, los descubrimientos y las naves náuticas. En los ritos vinculados a estos mitos de celebración del periodo de lluvias, la “madre-ancianita” toma varios nombres (Kunapipi, Kliarín, Kliari, Kadyari...). En particular, en la tribu de los junggor, en los mitos dedicados a esta “madre-ancianita” le corresponden las hermanas progenitoras Wauwaluk —sin duda una variante de las hermanas Wawilak en el mito recogido por Lloyd Walter y Lévi-Strauss—. Las hermanas Wauwaluk, tras introducir los grupos matrimoniales e instituir el rito de Kunapipi —por el cual se escenifican muchas de las hazañas de la anterior y ancestral pareja sagrada, las hermanas Djungkowa: dualidad creadora de los hombres y mujeres—, son devoradas por una serpiente llamada en esta versión del mito “serpiente-arcoíris” —en el propio nombre ya existe una marca explícita al rastro de lluvia sobre el cielo y al agua como elemento generativo, dador de vida—:

Luego, las hermanas Wauwaluk y el hijo de una de ellas son engullidos por la serpiente-arcoíris (la denominada *Rainbow serpent*), que reúne en sí misma la representación del espíritu del agua, de la serpiente monstruo (embrión del dragón) y del cristal mágico que utilizan las brujas para reflejar el espectro solar (Melietinski, 2001: 173).

Como comenta Warner, los murngin —y por proximidad geográfica también deberían hacerlo los junggor— asocian conscientemente a la serpiente el periodo de lluvias que causa una inundación anual⁸⁷. Las precipitaciones llegan a elevarse a menudo a 150 centímetros en el lapso de tiempo de dos a tres meses. Según las fuentes de Lévi-Strauss, se pasa de 5 centímetros en octubre a 25 en diciembre, y a 40 en enero. Un diagrama de las precipitaciones de Port Darwin establecido a lo largo de 46 años dibuja en la mente de Lévi-Strauss una imagen icónica sobreexpuesta en el mito: “podría ser la imagen misma de la serpiente Yurlunggur, levantada por encima de su estanque, tocando el cielo con la cabeza e inundando la tierra” (1992: 137).

Existe pues una diferenciación radical entre dos estaciones que dominan la vida social de las tribus del Arnhem: siete meses de intensa sequía y cinco meses de precipitaciones y tormentas, llegando a inundar la costa varios kilómetros hacia el interior. Los murngin se retiran hacia el interior y, durante la mayor parte de los meses de grandes precipitaciones, malviven llevando una vida social desorganizada y precaria presa del hambre bajo el riesgo de las inundaciones, pero cuando las aguas se retiran se observa generosa vegetación y la vida social se reanuda debido a la fecundación de la llanura por las aguas. Lévi-Strauss lleva a cabo una simplificación de los elementos del mito y los relaciona con las opciones climatológicas de los murngin, identifica a las hermanas Wawilak con la estación seca y la estación de lluvias con la propia serpiente Yurlunggur. Lévi-Strauss deduce el cuadro siguiente de la lógica indígena:

⁸⁷ Según Levi-Strauss citando a Warner, “en esa región del mundo la sucesión de las estaciones es tan regular que, como subraya un geógrafo se las puede predecir con un día de antelación” (1964: 173).

Puro, sagrado:	Macho	Superior	Fertilizante (lluvias))	Mala estación
Impuro, profano:	Hembra	Inferior	Fertilizado (tierra)	Buena estación

Pero enseguida Lévi-Strauss encuentra una contradicción: los elementos de significación *puro o sagrado* se sitúan homólogos a la estación de las lluvias, periodo fatídico para los murngin, donde se encuentran fustigados por el hambre y se sienten aislados y amenazados de muerte debido a las inundaciones, mientras que el elemento *impuro o profano* se identifica con la estación anual en la cual reina la abundancia, lo que parece carecer de lógica en una sociedad donde el valor social positivo se identifica con lo masculino. Aquí es donde la aportación de Warner se vuelve más rica e interesante y nos lleva a una conclusión sólo intuitiva hasta ahora:

La clase de edad masculina de los iniciados es un elemento “serpiente” y purificador, y el grupo sociológico de las mujeres constituye el grupo impuro. Al tragarse el grupo impuro, el grupo serpiente masculino “se traga a los neófitos” (y así los hace pasar) a la clase de edad masculina ritualmente pura, al mismo tiempo que la celebración del ritual total purifica al grupo o tribu en su totalidad (...). La serpiente es el principio natural civilizador y esto explica que se identifique con la sociedad de los hombres más que con la sociedad de las mujeres; si no se tendría que exigir al principio masculino, al que están ligados los más altos valores sociales, fuese asociado por los murngin a la estación seca que es también el periodo del año dotado de más alto valor desde el punto de vista social (Warner incluido en Lévi-Strauss, 1992: 387).

El tránsito biológico del acto de engullir indica aquí una actualización de estados —como han revelado en el caso del canibalismo Frazer, Mauss y el propio Lévi-Strauss: un acto de transformación tanto material como simbólico— que marca a la serpiente en el sentido de

supremacía animal, una suerte de juez sobre la vida y la muerte como también se identifica en la imagen icónica de la serpiente de lluvia latinoamericana —destructora de pueblos a capricho—, la serpiente traicionera judeo-cristiana vencida por el arcángel Miguel en el mismo Apocalipsis y en la mitología nórdica —calamidad que sobreviene en el fin del mundo cuya destrucción crea el puente entre la tierra y el cielo (arcoíris)—. Un antes y un después a nivel social y cultural que determina los aptos y no aptos para la civilización: la maduración como pieza fundamental en la iteración de un sistema jerárquico que marca, circuncida, labra al individuo y actualiza su relación con el mundo. En la versión junguiana recogida por Meletinski, el mito se completa con la devolución del niño de una de las hermanas al mundo, la serpiente vomita al neófito, lo que simboliza la muerte momentánea o temporal del iniciado. En un mito de los Murimbata, la “viejita-ancestral” llamada Mutinga, devora a los niños que luego son extraídos de su barriga (Meletinski, 2001: 173).

Esta característica de actualización de estados, ahora desvelada a nivel psicológico entre la consciencia y el inconsciente que apuntaba Jung, es otra dimensión, más profunda, estructural y quizá originaria del mito del dragón y la serpiente. Como ya apuntamos, según Mircea Eliade:

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” (1999b: 45).

Incluso en este caso, se desprende del signo de la serpiente el cambio de estado de lo informe (inconsciente, Caos, instintivo, primigenio) a lo formado (consciente, ordenado, racional, actual). Una actualización que en el plano sensible viene marcada, como hemos

apuntado más arriba, por la capacidad contradictoria e inabarcable de cambiar “por completo” (muda de piel) y aun así seguir existiendo eternamente como otra y la misma.

e) La mujer como catalizadora de la serpiente (el Denario)

Desde mucho antes de la demonización bíblica, la mujer parece condensar algún estado de relación recíproca con la serpiente en cada una de las mitologías antiguas. La mayoría de mitos arcaicos confirman que la posición de la serpiente no es de signo “benigno” para la mujer, todo lo contrario —es decir, no existe una identificación pernicioso esencial entre la serpiente y la mujer—, pero parece que el destino de ambas se encuentran entrelazados, como una réplica traumática del destino de la mujer o reverberación de sus estados —leyenda de San Jorge, mito de Susano, Ceto, Génesis, mito de la Gorgona, Melusina y los antiguos mitos latinoamericanos y australianos que hemos apuntado más arriba—.

Esta relación se conforma porque, efectivamente, la serpiente es signo de fecundidad generativa al ser un animal lunar, y por tanto, femenino. La sangre menstrual como atributo femenino se ha relacionado con la temporalidad del ciclo lunar —y este, a su vez, influye en la regulación de las mareas—, tanto en su sentido estacional como en su esencia germinativa. En todas las culturas primitivas agrarias los ciclos lunares dominan el calendario agrícola, rigiendo el astro lunar las estaciones fértiles y las áridas. Como apunta Durand:

Lo que constituye la irremediable femeneidad del agua es que la liquidez del elemento mismo de los menstros. Puede decirse que el arquetipo del elemento acuático y nefasto es la *sangre menstrual*. Es lo que confirma la relación frecuente, aunque parezca insólita de entrada, del agua y de la Luna. Eliade explica ese constante isomorfismo, por un lado, porque las aguas están sometidas al influjo lunar y, por el otro, debido a que por ser germinativas se unen al gran símbolo agrario que es la Luna (Durand, 2005: 105).

En el imaginario de la serpiente se observa un conjunto de conceptos que conforman una constelación de significados y a la vez “es” su significado mismo. La serpiente es la circunferencia que resultade la luna, que es la boca, que es el comienzo y el final, que es la muerte y la vida, que es la mujer, que es el agua (menstruación), que es el cambio de estado (muda, pasaje), que es el brillo, que es el oro, que es la avaricia, que es la serpiente. Pero la avaricia es brillo, que es el oro, que también es el anillo, que es la serpiente, que es la vida y la muerte, que es ciclo, que resulta el cambio de estado cósmico. Cada uno de los conceptos es el anterior y el siguiente. No se establece una relación de causalidad o alegoría en el pensamiento mitológico —aunque a veces no pueda manifestarse de otra manera en el lenguaje teórico de la ciencia—, sino de esta convergencia, de integración y simultaneidad en el espacio y en el tiempo tan cara a Gilbert Durand.

La mente mitológica, como apuntaba Ernst Cassirer, ciertamente no se articula de la misma manera que la expresión teórica y taxonómica de la ciencia, esta simultaneidad sólo puede desvelarse en el idioma de la ciencia como un cierto “movimiento” del imaginario concreto, como una correlación de constelaciones de conceptos implícitos en la forma del imaginario, o al menos, esta es la forma en que se puede estudiar de manera pormenorizada.

Desde el lenguaje de la ciencia, identificaríamos la decoloración o dilución en conceptos que nada tienen que ver entre sí o que se encuentran ligados a través de la alegoría más o menos uniforme, mientras que en el lenguaje mitológico se adensa una coloración específica y una acentuación, una concentración de significados e imágenes que hablan de lo que el ser humano “es”. Podemos afirmar, para condensar los conceptos simultáneos de la serpiente, que dentro del plano del imaginario del ciclo cósmico vital, el uroboros de la serpiente es el Óvulo Agrario, el Denario de Oro y el Círculo Lunar. Todo ello sobreviene la inmensidad incorruptible del ciclo eterno, es decir, del Denario o la Rueda.

4.1.2.2. La imagen icónica del dragón en *Final Fantasy VII*

a) La presencia prominente de la imagen icónica del dragón en el bestiario de *Final Fantasy VII*

La serpiente o el dragón como animal pre-formal representa una imagen icónica de la animalización enemiga de la “ilusión de eternidad” que esgrime el héroe diairético. El dragón se presenta en una posición ejemplar como “señor” de la animalización, el monstruo lunar por definición, debido a que el círculo lunático, como hemos apuntado, expresa el drama, la marcha del devenir temporal, y con ello, la animalidad y el movimiento, como apunta Gilbert Durand:

El animal lunar por excelencia será el animal polimorfo por excelencia: el Dragón. El mito agrolunar rehabilita y eufemiza al mismo Dragón, que es el arquetipo fundamental que resume el bestiario de la Luna: alado y valorizado positivamente como potencia uraniana por su vuelo, acuático y nocturno por sus escamas (Durand, 2005: 322).

El bestiario es aquel sumario que recoge a todos los enemigos o bestias a los puede hacer frente el usuario durante la experiencia de juego. El bestiario de *Final Fantasy VII* se compone de 251 enemigos entre antagonistas regulares y jefes finales de diferentes potencias, características y tipologías. De estos 251 antagonistas, en 46 modelos (un 17. 52% del total) se observan los rasgos estéticos específicos del Dragón [fig. 28] y la serpiente, un porcentaje significativamente más elevado que los oponentes humanoides —32 modelos (15. 13%)—, máquinas de guerra eléctricas propias de la estética ciberpunk —36 modelos (14. 34%)—, insectoides —23 modelos (9. 16%)—. El porcentaje de la imagen icónica del dragón sólo se encuentra superado en la categoría de los monstruos multiformes o las formas no definidas —54 modelos (19. 92%)—, pero esta categoría se muestra excesivamente heterogénea en su organización imaginaria, puesto que engloba tanto a los enemigos elementales mágicos y

monstruos irreconocibles híbridos —Booms, formas geométricas y enemigos flamígeros— como arquetipos modélicos del signo “muerte” —fantasmas y espíritus errantes, etc.—.

Los enemigos restantes pertenecen a un grupo que hemos denominado “animales monstruosos”, bestias con marcada apariencia animal, donde identificamos diferentes subcategorías: terrestres (donde se incluyen animales mitológicos como el Minotauro y el Hipogrifo) —32 modelos (12.74%)—, marítimos —16 modelos (6.37%)—, aéreos —7 modelos (2.78%)— y enemigos telúricos —5 modelos (1.99%)—. La vehiculización estética del monstruo a través del dragón y la serpiente se muestra cuantitativamente predominante en el bestiario común de *Final Fantasy VII*. Se puede afirmar que es la forma homogénea más recurrente en el imaginario del juego. Aún con todo, cuando un animal del bestiario aparece marcado por el estigma de “monstruo” aunque no pertenezca a la categoría de “serpiente”, los atributos que evidencian esta fiereza suelen revelarse como los atributos propios del Dragón —dientes afilados, escamas, alas dentadas—, cuando no se muestra de signo insectoide, todo signo maligno parece acaecer con las características del dragón.

A nivel cuantitativo, la forma icónica del dragón y la serpiente como estética definida y sus variantes plaga el imaginario de *FFVII* solapando la superficie industrial y la saturación cibernética decadente propia de la estética ciberpunk. En estos 46 antagonistas dragontinos a menudo el modelo estético bascula entre la imagen del dragón popularizada por las pinturas medievales que ilustran la Leyenda de San Jorge y que ha contribuido a la asimilación de aquella apariencia sedentaria y terrestre del dragón (asimilada durante buena parte del medievo) —*Blue Dragon, Dark Dragon, Schizo*—, a veces el modelo tiende al carácter grotesco, rudo y esperpéntico distintivo de las catedrales góticas —*Velcher Task, Diablo, Gargoyle, Valron*— y otras se deja invadir por la delicadeza del estilizado y esbelto dragón marino icónico de las leyendas orientales —*Serpent, Bottonsweel*—, por las destrezas del liviano dragón alado —*Ancient Dragon, Ark Dragon, Flapbeat*—, el gusano o la serpiente

comunes —*Sea Worm*, *Midgar Zolom*— o la majestuosidad humanoide del neogótico que recuerdan a las acuarelas del pintor y poeta William Blake [fig. 29] en las sucesivas *Jenova Birth*, *Jenova Life*, *Jenova Death* y en cada una de las Armas, *Emerald Weapon*, *Diamond Weapon* [fig. 31], *Ultimate Weapon* [fig. 32] y *Ruby Weapon* [fig. 33].

BESTIARIO DRAGONTINO

FINAL FANTASY VII

Enemy Name	MORPH	STEAL	ATTACKS	Area	Level	HP	MP	EXP	GP	AP	Drop
Zemzelett	N/A	N/A	None	Chloris Mt.	17	285	36	70	165	7	None
Serpent	N/A	N/A	None	Gelida	40	14,000	290	1400	2500	78	None
Valron	N/A	N/A	None	Nibel	24	950	80	200	300	30	None
Sea Worm	N/A	N/A	None	Seahaven Island	22	9000	200	1300	300	200	None
Ultimate WEAPON	N/A	N/A	None	World	N/A	100,000	400	35,000	N/A	3500	None
Rapps	N/A	N/A	None	Diablo Escalator	39	6000	3200	20,000	950	33	None
Shred	N/A	N/A	None	Great Glacier	32	900	100	500	950	40	None
Diamond WEAPON	N/A	N/A	None	Wedge Castle	900,000	0	35,000	35,000	N/A	2500	None
Jenova Life	N/A	N/A	None	City of the Ancients	50	200	200	1500	350	None	None
Lessaloploth	N/A	N/A	None	Great Glacier	34	2000	200	920	800	65	None
Red Dragon	N/A	N/A	None	Trails of Ancients	39	6800	300	3500	1000	200	None
Sonic Speed	N/A	N/A	None	Nibel Mountain	26	750	50	370	320	28	None
Wind Wing	N/A	N/A	None	Whispering Maze	26	1900	350	800	500	60	None
Midgar Zolom	N/A	N/A	None	Mythril Mines	26	4000	348	250	400	25	None
Gargoyles	N/A	N/A	None	The Exotic	43	2000	200	800	800	80	None
Schizo (Left; Gaea's Cliff)	N/A	N/A	None	Gaea's Cliff	43	18,000	350	2200	1500	120	None
Spencer	N/A	N/A	None	Mythril Mines	17	250	0	110	175	11	None
Wlakorados	N/A	N/A	None	Temple's Secret	33	33,333	233	510	460	40	None
Gorki	N/A	N/A	None	Waste Village	30	3000	150	1500	0	50	None
Jenova-DEATH	N/A	N/A	None	Whispering Maze	55	25,000	800	6000	5000	400	None
Schizo (Right; Gaea's Cliff)	N/A	N/A	None	Gaea's Cliff	43	18,000	350	2200	1500	120	None
Crawler	N/A	N/A	None	Mythril Mines	15	140	48	56	65	6	None
Velcher Task	N/A	N/A	None	Becket Town	26	900	28	320	350	31	None
Heg	N/A	N/A	None	City of the Ancients	22	400	0	250	240	20	None
Ironite	N/A	N/A	None	Whispering Maze	36	2400	100	900	680	48	None

Fig. 28. Muestra del bestiario dragontino en *Final Fantasy VII*. Elaboración propia a partir de la guía oficial norteamericana.

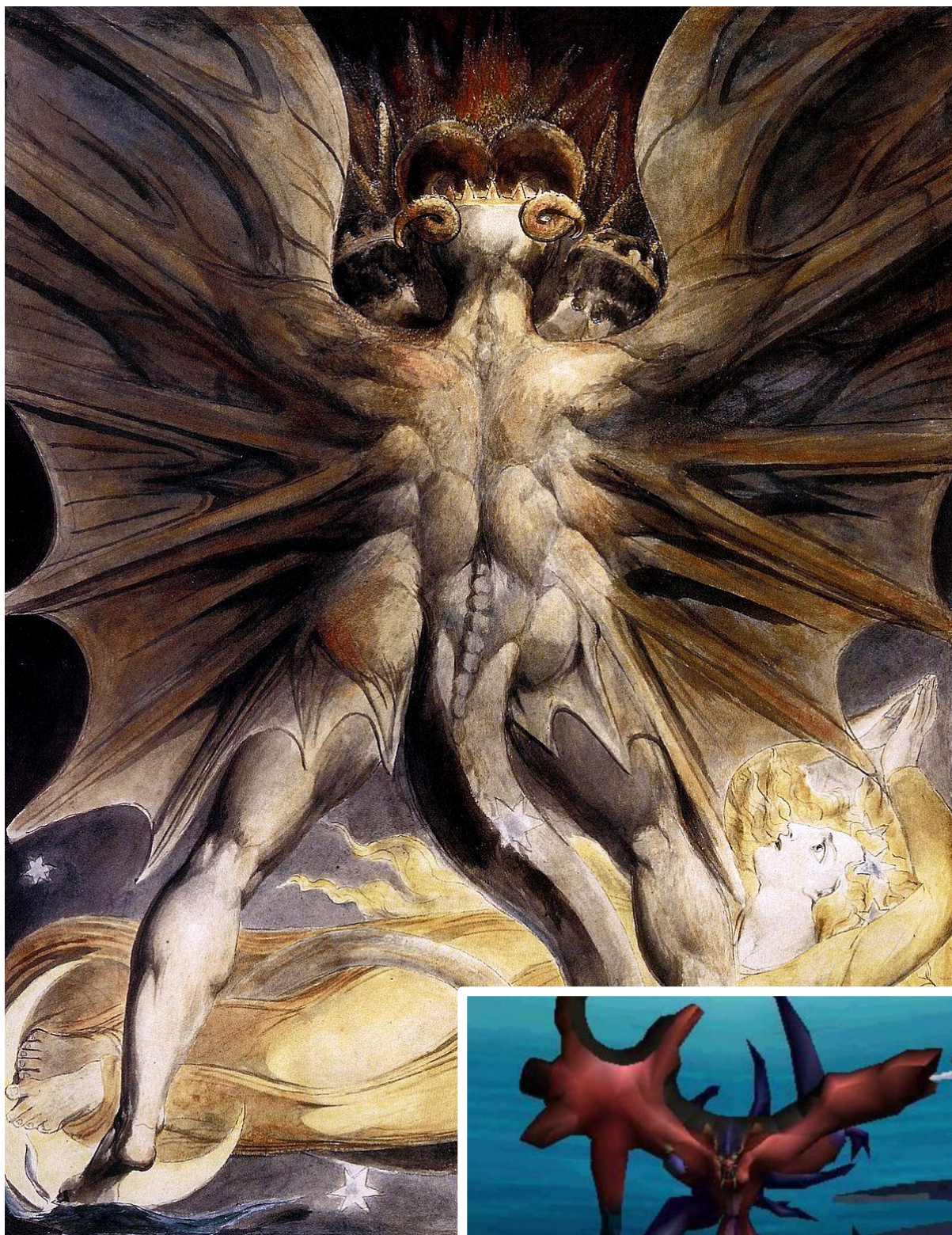


Fig. 29. *El Gran Dragón Rojo y la Mujer revestida de sol* -William Blake (1806-1809)- y la comparativa estética con *Jenova Life* (Jenova Vida) (*Final Fantasy VII*, 1997). La coloración de gama púrpura propia del Régimen Nocturno de la imagen, al igual que una pseudoforma antropomórfica, se hace patente en cada una de las iteraciones de Jenova al igual que en las acuarelas de Blake. Se ha de recordar que la imagen de la acuarela coincide prácticamente con la imagen virtual del videojuego de Squaresoft, puesto que Jenova Life, aparece justo cuando Aeris muere y cae al suelo.

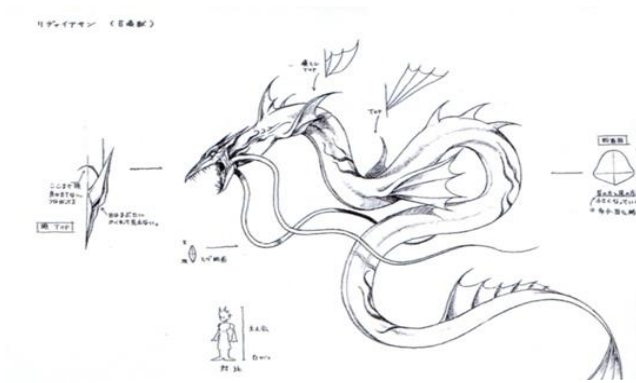


Fig. 30. Diseño final de Leviatán. Extraído de Final FantasyWiki. FinalFantasyfandom.



Fig. 31. Diseño de Arma Diamante. Extraído de Final Fantasyfandom.

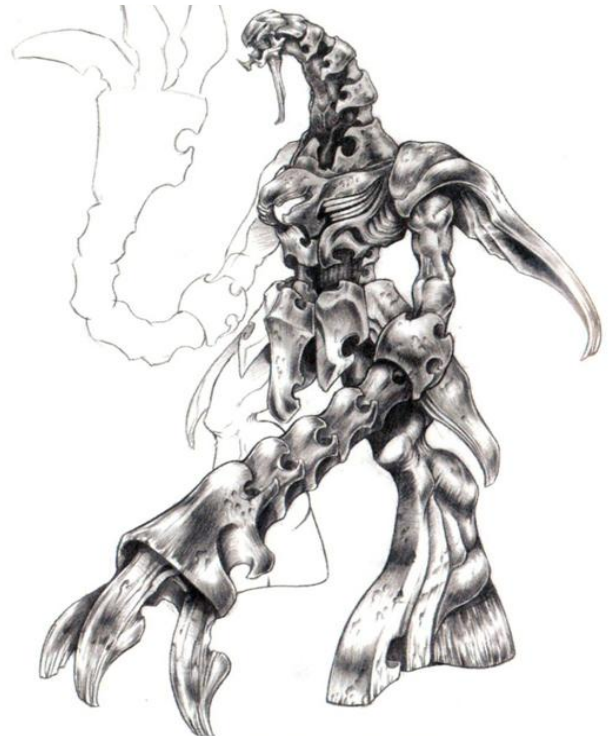


Fig. 32 y 33. Diseño final de Arma Última y Arma Rubí. Extraído de Final Fantasyfandom.

La mayoría de grandes dragones a lo largo de la aventura son jefes finales o subjefes de zona, como es el caso de las posiciones esenciales de las Armas y Jenova durante el juego. Pero aún esta imagen icónica del dragón primordial adquirirá mayor resonancia argumental y estética con la definición de uno de los opositores y enemigos esenciales que ya hemos apuntado en *Final Fantasy VII: Jenova*.

b) Jenova como expresión del Dragón primordial en el imaginario de *Final Fantasy VII*

Se podría definir al dragón como “el enemigo arquetípico” del juego. Jenova, subenemigo último de la aventura, se muestra como expresión del dragón primordial, la indiferencia del caos. En Nibelheim, Sefirot descubre que, gracias a los avances experimentales del Doctor Gasp y Hojo, la implementación de células de Jenova incrementa el poder de los soldados tornándolos en monstruos [Apéndice Audiovisual 5]. Cuando el equipo logra infiltrarse en el Cuartel General de Shin-Ra, el grupo alcanza la planta del laboratorio donde se encuentra la sala de experimentos del doctor Hojo. Cloud se acerca a una ventanilla de color rosáceo-añil que brilla en lo que parece una cámara criogénica. Cloud exclama: “Jenova...”. A continuación, el juego muestra el interior de la cámara: un cuerpo femenino desnudo, decapitado y en plena hibernación. Cloud parece aturdido, se arrodilla y se lleva las manos a la cabeza. Después de la breve crisis, Cloud apunta: “¡El Jenova... de Sefirot! Así que la han traído aquí”. Tifa exclama: “¡Sé fuerte!”. Barret se acerca a la ventanilla: ¿Dónde se encuentra su \$&% cabeza? Todo este asunto es estúpido. Sigamos adelante” (*Final Fantasy VII*, 1997). En la misma habitación, a menos de unos metros de la cámara criogénica, el grupo puede obtener la materia “envenenar” de un cofre cercano.

Jenova concentra esta identificación entre el dragón y la mujer que ya hemos apuntado más arriba como agente germinador y pernicioso y como puerta hacia otros estados — muerte/vida—, el origen etiológico de la “monstruosidad” y la divinidad, la “madre” en ambos sentidos. Esta identificación entre Jenova y la mujer se plantea desde el primer momento de juego.

Siguiendo la apreciación de Warner, Lévi-Strauss y otros escritos latinoamericanos, europeos y asiáticos en cuanto a los ritos, cabría expresar que el efecto transformativo o generador de cambio estacional o de actualización de estados es, en efecto, la cabeza de la serpiente, la cuestión autocaníbal de su continuidad, su fuente de poder y, más importante,

primera analogía posible como medida antropológica, donde el ser humano es capaz de reconocerse en el otro-reptil, ya que, en última instancia, contienen las fauces como pasaje, conducto “cueva” hacia el cambio, aquella inversión de estados que nada tenía que ver con el dualismo platónico que apuntaba Bachelard.

Superponiendo los mitos latinoamericanos y australianos ya estudiados, la figura ofídica explicaría el motivo del sacrificio privativo del cambio brusco hacia cierta estabilidad con la decapitación de la serpiente: los cambios de estados —ya sean climáticos, sociales o culturales— no se resolverían de manera brusca y violenta a merced de un movimiento agresivo que preconiza la misma muerte y el silencio —y en el caso de la cosmogonía judeo-cristiana: la definitiva expulsión del paraíso—, sino en ondas paulatinas de generosidad gradual. No existiría punto de inflexión, un cambio drástico de piel, sea de la niñez a la madurez o de la quietud a la tormenta. La decapitación en los seres serpentinos como solución última y signo de triunfo de los hombres ante las tinieblas ya se observa desde el poema de Gilgamesh —“Y cortaron la cabeza a Humbaba” (Borges, 1987: 49)— y el primitivo mito de Perseo⁸⁸ y Medusa, una de las tres gorgonas —símbolo de la energía de las máscaras (protección y arma) y de la mirada mortal—, pero también en los textos medievales de referencia como *El Fisiólogo* —compuesto en torno al siglo III— nos desvela que “si alguna vez el hombre ataca a la serpiente, ella oculta su cabeza; el resto del cuerpo lo muestra” (Sebastián, 1986: 89). Los atributos de la gorgona surgen a principios del siglo VII a. C. con grandes ojos y afilados dientes relacionada con la imagen de la gorgona del clasicismo (alrededor del siglo V a. C.). Desde los inicios, la imagen icónica de la gorgona se ha vinculado con lo monstruoso y las serpientes (Elvira Barba, 2013: 387). En sus trágicos orígenes, de nuevo se observa una relación entre el elemento agua —en la personificación de

⁸⁸ Elocuente es el origen que Argos le atribuye a Perseo: como héroe mitológico primitivo enemigo de seres serpentinos —Medusa, el dragón de Atlas, Ceto—, Perseo en un principio no fue identificado por Argos como vástago de Júpiter (origen que Perseo reclamaba), sino nacido de Dánae a causa de una lluvia de oro —IV, 610-615— (Ovidio, 2015: 181).

Poseidón— y la perversión resultante de la serpiente como relata en la *Metamorfosis* de Ovidio en los labios de Perseo ante los cefeos, que se muestran curiosos por el origen de los cabellos serpentinos de la gorgona. Medusa solía ser una muchacha de belleza incomparable, envidia y deseo de nobles y pretendientes hasta un trágico suceso:

El extranjero dijo: “Pues preguntas algo digno de contarse,
he aquí la respuesta. Ella era la de la figura más bella
y el partido codiciado por muchos 795
y en toda ella no había parte más admirable que sus cabellos;
he conocido a quien dijo haberla visto. El soberano
de piélago, cuentan, la deshonró en el templo de Minerva;
la hija de Júpiter se volvió y se cubrió el casto semblante
con la égida, y para que el hecho no quedara impune, 800
cambió la cabellera de la Gorgona en feas hidras.
Y aún ahora, para aterrar y dejar paralizados a sus enemigos,
lleva delante del pecho las serpientes que creó” (2015: 187).

La violación de Poseidón (agua) —el soberano de piélago— malogra la belleza de Medusa, lo que provoca el nacimiento, el origen del signo pernicioso “serpiente”. Perseo, ataviado⁸⁹ con el casco de Hades (muerte) que le otorga invisibilidad y protegido por el escudo de Atenea (civilización), consigue asesinar al monstruo orientándose con la ayuda del reflejo de su escudo, como lo narra Ovidio en su *Metamorfosis*:

Él, sin embargo, había mirado la cara de la horrenda Medusa reflejada en el bronce del escudo que llevaba en la mano izquierda; y mientras un profundo sueño la embargaba a las culebras y a ella misma, le arrancó la cabeza del cuello y de la sangre de su madre nacieron Pegaso, fugaz con sus alas, y su hermano (el gigante Crisaor)” —IV, 782-786— (Ovidio, 2015: 187).

⁸⁹Curiosamente, Miguel Ángel Elvira Barba advierte la relación estética entre la representación plástica de Perseo con singularidades iconográficas más cercanas a San Jorge: como su armadura de cuerpo completa en algunas obras de finales del siglo XIX (2013: 388).

De nuevo se observa el afán germinativo, el brote de vida en la muerte de la serpiente remitiendo así a la imagen psíquica eterna del movimiento, del tránsito, la fecundidad y la actualización radical de estados, la transformación y, en última instancia, el rastro psíquico de la puerta. La cabeza del monstruo (muerte) es la semilla para plantar nueva vida, como también se observa en la Leyenda de San Jorge, Ceto, Susanoo y Cadmo —en este último caso los hombres nacerán de los dientes de la gran serpiente inaugurando la ciudad de Tebas—.

Cuando el grupo llega a la ciudad nórdica de Iciclos, Cloud descubre una vivienda vacía, una única habitación parecida a un laboratorio, con un reproductor de vídeo. El juego permite al héroe consultar las antiguas grabaciones que contiene el aparato. En pantalla aparecen Ifalna —la madre de Aeris— y el Doctor Gasp, primer científico de Shin-Ra en promover el estudio de las células de Jénova. En los tres vídeos almacenados en el reproductor, Ifalna, la última Cetra, explica al profesor Gasp los orígenes de Jenova. Esta noción de Jenova como dragón último, madre de todos los monstruos y gran serpiente, ya se desvela en esta conversación con Ifalna:

IFALNA- Hace 2.000 años, los Cetra escucharon al Planeta (...). Entonces los Cetra comenzaron a leer los planetas.

GASP- ¿Qué significa leer los planetas?

IFALNA- No lo puedo explicar muy bien, pero es como tener una conversación con el planeta. Dijo que algo había caído del cielo provocando una gran herida. Miles de Cetra unidos intentando salvar al planeta. La fuerza vital de todos los seres vivos de este planeta se convierte en energía. Cuando los Cetra se estaban preparando para separarse de la tierra que amaban ¡Entonces fue cuando apareció! Parecía ser como... Nuestros fallecidas madres... y nuestros fallecidos hermanos. Mostrando espectros del pasado. Al principio se acercó de manera amistosa. Les engañó y finalmente... les transmitió un virus. Los Cetra fueron atacados por un virus y enloquecieron... convirtiéndose en monstruos (*Final Fantasy VII*, 1997).

En el relato de Ifalna, se vuelven a encontrar resonancias a esta madre maligna, a la madre del inframundo y del averno, la cercana a los muertos y a las catacumbas —la diosa irreverente y diabólica del inframundo y las tinieblas: Ereshkigal en la mitología sumeria, Lilith en la hebrea y Hécate en la Grecia clásica, la mujer pernicioso y vampira—, tras el viraje que experimenta gradualmente el imaginario humano a partir de la Edad del Bronce, como apuntábamos más arriba: “parecía ser como... nuestras fallecidas madres y nuestros fallecidos hermanos. Mostrando espectros del pasado” (*Final Fantasy VII*, 1997). La comparación infecciosa con un virus sitúa a Jenova en las coordenadas de la invasión y del contagio, indicando que la locura que extiende la gran madre maligna o el Gran Dragón es la causante de la creación primigenia de todos y cada uno de los monstruos que pueblan el juego. Jenova se presenta como el dragón primigenio [fig. 34], como mujer destructora de los humanos, la indiferenciación y lo instintivo, y por ello es también expresión de cierta divinidad en el sentido en que ya lo apuntaron Jung y Nietzsche, esta participación instintiva que hace que el espíritu, el individuo en sí, sea disuelto y se convierta “en dios y demonio multiforme” (Jung, 1985: 150). Mientras que el héroe busca la diferenciación, la especificidad y unicidad de la vida, el Dragón y sus actantes buscan la indiferenciación, la unión total y dionisiaca de las almas. Son más de siete ocasiones en las que Sefirot hace referencia a la “unión” con su madre y a la “unión de almas” en la Corriente Vital. El científico Hojo en el Cráter desvela que el legendario antagonista toma el control de los clones que él mismo había creado alrededor del mundo, y les ordena reunirse en el Cráter para la “unión”. Los clones se lanzan a la Corriente Vital para fortalecer la presencia de Sefirot en ella. La gran unión diabólica con la Gran Madre contrasta con la unión armónica del ser humano con el planeta a través del equilibrio de la vida y las almas en la Corriente Vital.

HOJO- ¿Lo ves? Incluso si el cuerpo de Jenova está fragmentado, éste se volverá a unir finalmente de nuevo... Esto es lo que significa la “unión” de Jenova. Separar el cuerpo de Jenova en clones, a

cada clon se le dio un número y todos volverían a reunirse. Pensé que los clones se unirían en Midgar, donde se guardaba Jenova. Pero mis predicciones no han sido correctas (...). Sefirot no se contenta solamente con esparcir su voluntad en la Corriente Vital, sino que también quiere manipular a los clones él mismo. La unión de Jenova y el testamento de Sefirot no se unirán en la Corriente Vital, sino que se difundirán y permanecerán aquí (*Final Fantasy VII*, 1997).

La re-integración irresoluble y cíclica del cuerpo de Jenova, su tendencia natural a la unidad disoluble, es el símbolo de la partición y categorización coercitiva de la Espada, la “huida de la forma apolínea” pero de signo maligno, aquel doblete pérfido y malogrado de la Corriente Vital, flujo que armoniza la disolución natural y bienhechora alegorizando a la Gran Madre Tierra. La capacidad multifórmica y adaptativa, aquella reaparición continua cíclica manteniéndose como “otra cosa y la misma” tan cara a la serpiente, es parte constitutiva esencial del dragón, como desvela el propio Sefirot en el Cráter del Norte: “La capacidad de cambiar la apariencia, la voz y las palabras es el poder de Jenova” (*Final Fantasy VII*, 1997).

La divinidad y la perfección — como el círculo y la eternidad— siempre se han mostrado cercanas al género indefinido, al género andrógino. Por esta razón, no es extraño que a pesar de su apariencia femenina icónica de



Fig. 34. Las diferentes iteraciones de *Jenova Birth*, *Life* y *Death*. Elaboración propia a partir de Quimm.com, modelos posteados por Wolfman.

“madre”, la próxima ocasión que el grupo se encuentre con Jenova será con el signo visual del “dragón” o el “monstruo” de tipo masculino o de género indefinido. Como observa también el

mitólogo francés, la mayor parte de las divinidades de la luna o la vegetación se muestran con una doble sexualidad, como símbolo de unión sintética (Durand, 2005: 300).

Pero el signo circular se completa en el caso de Jenova también a nivel nominal. Jenova completa el ciclo vital, el “ciclo cósmico” sustantivado y genético en cada una de las batallas que lleva a cabo con el usuario: el primer enfrentamiento del héroe se perpetra contra *Jenova Nace*, en el segundo, Jenova será rebautizada como *Jenova Vida* y más tarde, en un tercer momento, como *Jenova Muerte*, y por último, como *Jenova Síntesis*. Estas continuas iteraciones del monstruo [fig. 34] avanzan a través de los estados de cualquier ser vivo, completando así el uroboros esencial, el ciclo cósmico vital propio de la imagen ofídica e inherente a cualquier forma de vida, pues, como abunda Fátima Gutiérrez, el uroboros es “la imagen innata del eterno devenir, como la rueda zodiacal de la que fue su primera representación, siendo la rueda zodiacal, incluso etimológicamente, la rueda de lo que vive” (Gutiérrez, 2012: 120). Como apunta Durand, en el simbolismo de la repetición cíclica del tiempo tan caro al imaginario del Denario y el Bastón —que, a su vez, como medida antropológica es el propio año (la medida de la luna)—, se observa un particular carácter sintético, de integración de contrarios, llevado a sus últimas consecuencias por la inversión de los valores y el “retorno” a un principio “nuevo” y “conocido”, que como ya hemos comentado, viene vehiculado en el imaginario urobórico como “la boca” caníbal de la serpiente, como puerta o pasaje, de signo jánico —andrógino—: “La puerta es ambigüedad fundamental, síntesis «de las llegadas y las partidas» como lo testimonia Bachelard después de René Char y Alberto el Grande” (Durand, 2005: 300). Como ser ofídico primordial, Jenova simboliza el uroboros fundamental: el cuerpo serpentino —*Jenova Nace*, *Jenova Vida*, *Jenova Muerte*— y la cabeza del monstruo —*Jenova Síntesis*— como pasaje y puerta, como “síntesis” gradual de contrarios en el ciclo cósmico vital que el héroe se esfuerza por destruir para habitar más allá del tiempo —Tierra Prometida—.

c) Estudio de caso: Midgar Zolom: la serpiente como articulación del umbral de tránsito sintético

Como hemos escrito más arriba, el conflicto bélico del héroe contra el dragón surca de manera macroestructural todo el juego, aunque se observa un caso específico donde se acentúa esta relación antagónica: el caso de Midgar Zolom. Justo después de huir de la metrópolis de Midgar y de la aldea de Kalm, donde Cloud relata los hechos acontecidos en Nibelheim [Apéndice Audiovisual 5], el jugador al encontrarse con el obstáculo insalvable de una meseta montañosa, sólo puede continuar a pie hacia el este para hallar unos pastos bañados de verde limón y marcados con lo que parecen huellas de algún tipo de ave: son huellas de Chocobo —famoso animal ficticio semejante a un avestruz frecuente en los juegos de rol de Square-Enix desde el videojuego *Final Fantasy II* (Squaresoft, 1988)—: el usuario llega al Rancho de Chocobos. Midgar Zolom es descrita por primera vez por Chocobo Bill padre, el administrador del rancho: “Es como una serpiente de 30 pies de alto. Espera que entres a pie en los pantanos y entonces... ¡BAM!, ataca. Para evitar eso debes conseguir un chocobo en la granja de Chocobo Bill, habla con mi nieto” (*Final Fantasy VII*, 1997).

El nombre de Midgar Zolom ya presenta resonancias éddicas. Como hemos apuntado anteriormente, el monstruo apocalíptico Jörmungander, a menudo era conocido como la Gran Serpiente de Midgar, una bestia ofídica colosal que envolvía las aguas del mundo de Midgar. En la mitología nórdica, Midgar, la tierra donde habitan los hombres, es uno de los nueve reinos que sostiene Yggdrasil, el árbol de la vida —Asgard, Helheim, Niflheim, Muspellheim, Svartalfheim, Alfheim, Vanaheim, Jötunheim y Midgard—. Representa la tierra destinada a los hombres que los dioses formaron a partir de los restos del gigante muerto Ymir en el *Ginnungagap*⁹⁰, un “aparente vacío” o “vacío enorme” que existía entre el reino helado de Niflheim y las llamas del mundo flamígero de Muspellheim. Como se narra en El Poema de Vafthrudner (*Vafpruðnis-mal*), Odín disfrazado como Gongroder, un hombre común, visita las

⁹⁰ El anglosajón aún conserva el significado del término “gap” como “grieta” o “brecha”.

estancias de uno de los gigantes más antiguos, Vafthrudner, para recibir respuestas del origen del universo y los mundos: “21. La tierra fue creada del cuerpo de Ymer; las montañas se formaron de sus huesos. El cielo se hizo con el cráneo cubierto de escarcha de este gigante, el Océano fue hecho con su sangre” (Sturleson, 1856: 159)

La serpiente Midgar Zolom se encuentra custodiando los pantanos situados al suroeste del mapamundi. Si el usuario vuelve sobre sus pasos y se dirige hacia el suroeste, dejando el rancho más al norte, podrá observar una sombra alargada en constante movimiento que se proyecta sobre una amplia zona apantada que rodea la Mina de Mitrilo, lugar por donde forzosamente debe pasar el equipo para continuar su viaje.

Si el usuario pretende internarse en la zona apantada, la sombra perseguirá al equipo y saltará sobre él entablando combate antes de que este pueda alcanzar la otra orilla donde se encuentra la Mina de Mitrilo. Existen varios aspectos significativos en la formulación de estos cambios sintácticos nombrados más arriba. Lo que realmente marca un precedente con respecto a las batallas anteriores de *FFVII* es el hecho de que Midgar Zolom es prácticamente invencible, pero no porque el juego no permita vencerla. El usuario debería agotar una ridícula cantidad de tiempo, energía y recursos si su pretensión es vencer en combate a Midgar Zolom, ya que para ello debería elevar los parámetros, materias y armas de los personajes en combate contra los enemigos y monstruos que le proporciona una restrictiva zona geográfica a la que, por ahora, tiene acceso —zona norte del territorio izquierdo—.

Si el equipo se enfrenta a Midgar Zolom, morirá sin remedio a no ser que, siguiendo las recomendaciones de Chocobo Bill, adquiera o cace un Chocobo salvaje para cruzar los pantanos que rodean la cueva, dominio de Midgar Zolom. La única manera de evitar una muerte segura ante la serpiente gigante es pulsando los botones de huida.

La regla no activa ningún nuevo protocolo cuando el usuario se enfrenta a Midgar Zolom, pero sí cambia de signo (no modifica su significante —el interfaz de batalla y su expresión

estética— aunque sí su significado). Desde su propia lógica basada en sencillos procesos matemáticos, el juego reconduce, traduce estos procesos a través de una necesidad narrativa explícita. La regla se contiene a sí misma, crea una tensión entre la posibilidad de la norma y su resolución práctica; es decir, limita la posibilidad del jugador a una estructura que podríamos articular de la siguiente manera. La regla (A) —toda dinámica y estructura reglada que se aplica en el apartado “Batalla”— contiene su prohibición (a-1) a través de la propia articulación de esta —ya que impide la consecución del objeto fundamental al que aspira el usuario y que, hasta entonces, ha posibilitado la misma estructura de juego: vencer al antagonista o enemigo, en este caso, a Midgar Zolom. La estructura lúdica narrativiza esta prohibición evidenciando irónicamente la revalidación de la misma. Ahora existe una prohibición en la estructura impuesta por la narrativa relativa que se traduce en una constricción del campo de la posibilidad variable en función de la estructura de juego (P) y las destrezas del usuario (D) (que puede resultar negativa —derrota y muerte: *game over*— o positiva —triunfo del grupo y continuación de la aventura—) que se convierte en fáctica (D-q) —es decir, la posibilidad total de juego contenida en sí misma P (p-1) reduce y constriñe la capacidad de respuesta del usuario (D-q) donde antes existía sólo (D). El mito de Midgar Zolom se resuelve en el algoritmo:

$$P (p-1): D (D-q)$$

El caso no sería tan significativo si la dinámica de juego (P) no se encontrara integrada como reflejo percutivo en el juego desde la primera batalla veinte horas atrás, lo que produce sin duda una extrapolación de estas operaciones de manera simbólica a circunstancias y hechos narrativos —el quipo debe comprar un Chocobo porque no es lo suficientemente fuerte para vencer en la batalla— de manera mucho más explícita.

La resistencia —explorar los límites de la norma— y la ductilidad de la regla desde sus propios axiomas —en este caso narrativizada: la imposibilidad de vencer a Midgar Zolom dentro de la propia estructura lúdica de la batalla— otorga al jugador una mayor inmersión en el juego (reforzando y revalidando estos mismos axiomas) al establecer cuadros de diálogo semántico que especifican relaciones de grados de superioridad e inferioridad para establecer anclajes o puntos de inflexión dentro de la norma —niveles—. Estos niveles establecen relación y diálogo con otras dimensiones jugables y estéticas del juego integrando sintagmáticamente todas sus posibles dimensiones y evidenciando así la lógica proceduralista que reclama Bogost, mientras concede coherencia al juego como totalidad significativa —que se aleja de la

amalgama de estructuras lúdicas diferenciadas a las que, efectivamente, tiende un género tan compartimentado y taxonómico a nivel de gramática de juego como es el juego de rol—.

Alejándonos de la lógica ludológica y proceduralista e internándonos en la taxonomía durandiana, Midgar Zolom se encuentra en el centro de la ecuación mitológica del “transito” y articula esta imagen a nivel de estructura lúdica. A menudo el material mitológico estudiado a lo largo de los siglos parece indicar que la forma de la serpiente preexiste en la mente del



Fig. 35. Boca del infierno recogida en *Le Livre de la Deblerie* (Francia, s. XV). Extraído de Massip (1999: 244).

individuo y del espíritu del ser humano como puerta, cueva muy breve de tránsito, una actualización simbólica y brusca de estados, el portal entre dimensiones que se antojan como de apariencia binaria —puro/impuro (ritos de sexualidad), vida/muerte (sustancia venenosa y boca), austeridad/abundancia (ritos de ofrendas pluviales), niñez o adolescencia/adulthood (ritos de iniciación); y en última instancia, consciencia/inconsciencia a nivel psicológico—: un pasaje tosco, virulento e incierto hacia el otro lado, en principio, desconocido. *El Fisiólogo* también nos recuerda que la imagen de la serpiente “sirve para presentar al Infierno, pues su boca es como la de leviatán” (Sebastián, 1986: 95) [fig. 35].

Para los hindúes, los Nalgas y los Nagis son genios ofidios, “guardianes de la energía vital contenida en las aguas, y en su androgonidad se manifiesta en que son, como Jano, ‘guardianes de puertas’ (dvârapâla)” (Durand, 2005: 327). También en el imaginario búdico, las serpientes dragones Nanda y Upanda guardan y flanquean la columna de oro del lago Anavapata (Durand, 2005: 298).

Dante resultó de los primeros poetas en idear un imaginario cartográfico del infierno en sentido estricto. En su *Divina Comedia* popularizó el concepto de “puerta del infierno”, una barrera tangible y a la vez dinámica y permeable de tránsito del reino de los vivos al reino fatídico de los muertos como nexo para estructurar la urbanización de averno. Hasta la creación del infierno dantesco de nueve círculos concéntricos, en los escritos medievales y las sagradas escrituras, la antesala al infierno viene vinculada tradicionalmente con la “boca” o las “fauces” del Dragón/Serpiente. El profeta Isaías ya ofrece una imagen del *infernus* en este sentido: “el seol ensancha su seno con avidez y abre su garganta sin medida” (Isaías, 5: 14). El elemento estético más destacado del teatro infernal medieval era la llamada “boca del infierno”. Este elemento dinámico del *attrezzo* [fig. 36], cuya utilización se encuentra fechada

ya a principios del siglo XIII⁹¹, se resolvía como un enorme artilugio demoniaco y dinámico de tránsito:

Una inmensa boca de dragón con las fauces dentadas que se abren y se cierran, ya fuere simplemente con una cortina, ya fuere mediante ingeniosos artificios; boca que designa la entrada en el bátrio, que suele ir caracterizado por los ruidos estridentes, el fuego de artificio y los hedores pestilentes (Massip, 1999: 240).

Esta antesala del infierno como las fauces del monstruo dragón o serpiente se encuentra en directa relación con la imagen icónica del Leviatán ya expresada en el Antiguo Testamento (Job, 40: 25-31 y 41: 1-26). Unas fauces enormes de la serpiente que Satanás reconocerá como “el devorador insaciable” en un diálogo incluido en el profano *Descensus Christi ad inferos de l'Evangelio de Nicodemo* (s. V) (442-471) y que Hildegard von Bingen (1098-1179) describirá como el lugar desdibujado donde “la tiniebla se resquebraja como una garganta terrible que de repente se abre con el propósito de engullir” (Sheingorn incluido en Massip, 1999: 241). Hasta el imaginario popularizado por el infierno de Dante, excepto en algunos capítulos de los evangelios apócrifos, la boca de la serpiente prevalecía como “puerta”, “pasaje”, “antesala” entre la vida y la muerte a nivel simbólico —antiguas escrituras— e incluso estético— en las representaciones dramáticas—. La puerta es “ambigüedad fundamental, síntesis «de las llegadas y las partidas» como lo atestigua Bachelard después de René Char y Alberto el Grande” (Durand, 2005: 300).

⁹¹ En la abacial de Sant Marçau de Limàtges, uno de los centros dramáticos más activos del monaquismo medieval, se documenta por primera vez en 1212 la compra de un “infernus artificiosus composite” (Massip, 1999: 240).

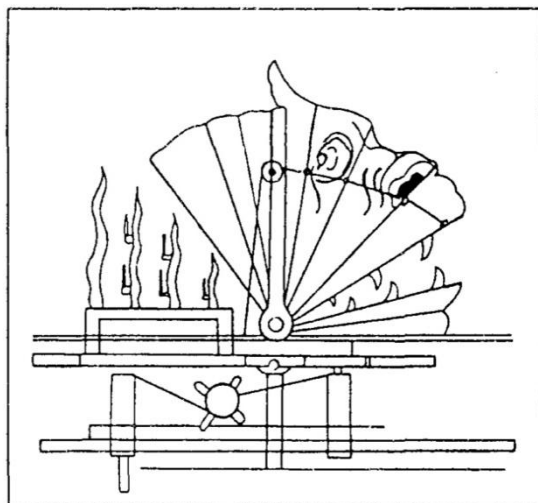


Fig. 36. Boca escénica para la representación de La Pasión d'Eustache Marcadé (s. XV). Extraído de Massip (1999: 245).

Como también apunta Campbell, los contrarios integrados, tan caros a la serpiente y al dragón, pertenecen al territorio del tránsito, a la muralla que circundan los territorios endiablados o paradisiacos:

La “muralla del Paraíso” que esconde a Dios de los ojos humanos, ha sido descrita por Nicolás de Cusa como constituida por la “coincidencia de los contrarios”; la puerta está vigilada por “el más alto espíritu de la razón que impide la entrada hasta que ha sido dominado”. Las parejas de contrarios (ser y no ser, la vida y la muerte, la belleza y la fealdad, el bien y el mal y todas las otras polaridades que atan las facultades a la esperanza y al temor y ligan los órganos de la acción a los actos de defensa y de adquisición) son las rocas que chocan (Simplégades) y destruyen al viajero, pero entre las cuales los héroes siempre pasan (Campbell, 1972: 56).

En la imagen del dragón/serpiente la codicia o los excesos parecen constantes en todas las mitologías más allá de la babilónica. Se muestra una naturaleza esencial de la criatura que se revela de signo maligno, rastrero, vil y orgulloso. La reiteración del agua como elemento arrebatador/dador de vida confluye en la mayoría de las narraciones míticas —muchas de ellas tan alejadas geográficamente como los mitos nórdicos y latinoamericanos— (el hombre surge del agua y se compone de un 60% de agua). Si recordamos El Poema de Voelund recogido en los Eddas, la reina desvela la alegoría de la serpiente en el mismo instante en que Voelund

establece contacto visual con el anillo de su esposa Boetvilda y la espada, signo de venganza: “Sus dientes se alargan cuando ve la espada, y cuando percibe el anillo de Boetvilda. Esta soberbia serpiente (...)” (de los Ríos, 1856: 295).

El mismo anillo de Boetvilda reproduce y funde la figura de la serpiente, el infinito y las resonancias cercanas a la codicia/riqueza (simbolizada en el oro) todo ello en la concentración material del uroboros. Esta constatación de la codicia vinculada a la muerte y a la vida (principio/fin) en el uroboros ya se observa en el primer contacto del hombre con este codiciado mineral. El oro —mineral más valioso en las sociedades antiguas— se encuentra ligado de manera tácita al agua. Los arroyos y ríos llevaban el oro a su paso por aldeas y ciudades antiguas. Ya en la famosa historia del rey de Frigia, Midas, —al que se le atribuyen dos metamorfosis en el libro IX de la *Metamorfosis* de Ovidio: su habilidad de convertir cualquier elemento en oro concedida por Baco y la obtención de las orejas de asno por Apolo—, Midas se bañó en el río Pactolo como condición para que el dios Baco deshiciera la conocida maldición, retornando a Midas a su condición natural, y dejando así el río Pactolo como portador de oro (Ovidio, 2015: 369). El agua, de nuevo, es signo de vida y muerte: la purificación del agua (vida) ante la eventual muerte —capacidad irremisible de convertir todo lo tocado (apropiación por codicia) en oro, incluido la comida—, pero también, a causa de ello, el vehículo de la muerte misma —la conducción y asunción del oro, símbolo de la codicia, río abajo—. Los Eddas atestiguan la frecuencia de esta relación popular entre el río y el oro en el imaginario vikingo: “Dulce es gozar en paz del metal de los ríos [1. El oro, porque se solía recoger en los ríos], gobernar el reino, y saborear tranquilamente la dicha” (de los Ríos, 1856: 395).

La serpiente de Midgar, impide al jugador acercarse a la Mina de Mitrilo si no es a lomos de un Chocobo. Sin embargo, Midgar Zolom no se encuentra inmóvil. Su movimiento es incesante, inquieto y recorre toda la planicie de los pantanos que circundan a la cueva. La

serpiente de Midgar “monta guardia” ante la Mina de Mitrilo. El mitrilo es un material muy útil en la fabricación de armas y armaduras (brazaletes) en el mundo de *Final Fantasy VII*: cada personaje obtiene —o tiene la oportunidad de obtener— al menos un arma y una armadura de mitrilo hacia la mitad de la aventura. En su versión anglosajona⁹², el equivalente nominal a la Mina de Mitrilo es *Mythril Mine*. El *mythril*, es el nombre anglosajón original para *mithril*, mineral élfico que J. R. R. Tolkien ya imaginara en sus famosas historias del *Legendarium*. Cuando en la primera parte de *El Señor de los Anillos. La Comunidad del Anillo*, la Comunidad atraviesa las Minas de Moria, el mago Gandalf —cuyo nombre curiosamente comparte la raíz etimológica de “bastón” de Jogermonder— describe el bello mineral y le otorga un gran valor:

La riqueza de Moria no era el oro y las joyas, juguetes de los enanos; tampoco el hierro, sirviente de los enanos (...). Pues éste era el único sitio del mundo donde había plata de Moria, o plata auténtica como algunos la llamaban: *mithril* es el nombre élfico. Los enanos le dan otro nombre, pero lo guardan en secreto. El valor del *mithril* era diez veces superior al del oro y ahora ya no tiene precio, pues queda poco en la superficie y ni siquiera los orcos se atreven a cavar aquí (...). Fue también la perdición de estas criaturas, que cavaron con demasiada codicia, demasiado abajo y perturbaron aquello de que huían, el Daño de Durin [*sic*] (Tolkien, 2002: 439).

Más adelante, el enano Gimli define el *mithril* en términos similares:

—¡Mithril! Todo el mundo lo deseaba. Podía ser trabajado como el cobre y pulido como el vidrio; y los enanos podían transformarlo en un metal más liviano y sin embargo más duro que el acero templado. Tenía la belleza de la plata común, pero nunca se manchaba ni perdía el brillo (Tolkien, 2002: 439).

⁹²*Final Fantasy VII* —uno de los primeros títulos de Squaresoft en superar fronteras niponas a nivel mundial— supuso uno de los primeros videojuegos de rol en mantener una traducción extremadamente cuidada a pesar de las inacabables líneas de diálogo y a su duración, este afán no evitó fallos puntuales graves en la versión en castellano.

La *Guía Completa de la Tierra Media* de Robert Foster traduce *mithril* del sindarín —lengua de los elfos— como “bello gris”, y como Gandalf también lo considera, a finales de la Tercera Edad, de valor “incalculable” (Foster, 2002: 343). Los dragones, en la mítica tolkienana, se muestran igualmente criaturas codiciosas, que obtenían gran placer y recreación en la posesión de joyas, oro y piedras preciosas, además de orgullosas y de gran astucia. En palabras de Robert Foster, los dragones eran “criaturas malignas de la parte septentrional de la Tierra Media, enormes, poderosas, cubiertas de escamas, longevas, codiciosas de tesoros y llenas de malicia (...). También llamados Grandes Gusanos” (Foster, 2002: 143). El gran dragón Smaug— el dragón alado más poderoso de la Tercera Edad— descrito en el *Hobbit*, dormía en los grandes salones de Herebor, la Montaña Solitaria, custodiando el tesoro incalculable bajo la Montaña. Tanto así que se construyó un manto de joyas que le protegía el vientre de cualquier ataque. La mitología tolkienana, el mito de la serpiente y la lógica del juego, trazan un significado y apuntan alrededor de un mineral de alto valor como es el mithril, que una serpiente merodee o que “monte guardia” ante tal asentamiento establece una serie de relaciones que pueden no ser reconocidas por el usuario —en ningún momento personaje alguno concede referencia a la codicia de Midgar Zolom o a sus intenciones, la serpiente parece que concentra su fijación en esa pequeña zona donde se sitúa la Mina de Mitrilo y el pantano—, pero estas relaciones se insertan en una compleja red estructural que parecen apuntar al oro y al agua.

Si observamos la trayectoria del equipo en *FFVII*, la lógica topográfica nos indica que la Mina de Mitrilo, que efectivamente es una cueva y que podríamos identificar con el conducto hacia un nuevo estado o estadio, un cambio y las fauces de la serpiente que la custodia⁹³,

⁹³ La palabra “cueva” (los desarrolladores del juego otorgaron el nombre de *Mitril Cave*, en su versión final de juego) proviene del latín *cova* (lugar concavo o excavado). Del adjetivo latino *cavus*; se vincula a una raíz indoeuropea *keue* (hinchar, agujero o cavidad en el sentido de un espacio que se hincha dentro de otro). Esta raíz generó en griego la palabra “*cyma*”, que designa todo aquello que se hincha. Comparte raíz con el adjetivo “*koilos*, concavo, hueco” que da lugar a palabras como *celoma* (cavidad entre el tubo digestivo y las paredes interiores del cuerpo), *celentéreo* (animal caracterizado por una sola cavidad pulmonar) o *celíaco* (que pertenece

funciona como muro natural frente al mundo exterior a pie —de momento, la única manera en la que el jugador puede continuar la aventura—.

La imagen de Midgar Zolom en *Final Fantasy VII* absorbe las esencias fundamentales de la imagen de la serpiente concentrada en el relato de San Jorge, Susanno wo, y las hazañas perséicas —Ceto y la Gorgona— en tanto que bestia “señora del lugar”, “animal pre-formal” y “juez portal” entre dos estados o espacios, como “puerta” o síntesis. Pareciera como si la estructura lúdica y narrativa se contagiara de esta noción de “portal” o “actualización de estados”. La localización de la serpiente en un terreno acuoso y húmedo como un pantano, su guardia ante un material valioso como el mitrilo y las resonancias semánticas sustantivadas con la serpiente de Jörmungander (vida/muerte), crean una constelación que apunta específicamente a los conceptos simbólicos del Agua (vida/muerte) y del Anillo de Oro (Codicia) que son signos que se articulan en el arquetipo de la Rueda o el Denario durandiano y que revelan de nuevo a la serpiente como primordial imagen opositora del héroe en el juego. Esta gran madre maligna ejercerá una tensión estructural para con la Gran Madre Benigna, como su imaginario indica, un signo que se irá concretando como pernicioso para la mujer (Aeris) con el éxito de las religiones morales. La perspectiva del Régimen Diurno (primero como ser humano y después como paladín de la Gran Madre Benigna) integra la imagen de la serpiente como aquella *mater* maligna, la mujer vampira y vírica, y esta condición positiva del renacimiento periódico y de la abolición cíclica del tiempo (la repetición de la historia: Meteorito, el regreso de Jenova) se torna en peligro y angustia ante la muerte en el símbolo teriomorfo de la serpiente —expresión del animal metamórfico— y el dragón como enemigo formidable del videojuego de Squaresoft.

al vientre o a la cavidad pulmonar). De igual modo, la cueva, escondrijo de ladrones —de nuevo el elemento de la codicia, el dinero, representado en última instancia en el oro—, siempre se ha vinculado en las leyendas y narraciones populares a dragones y serpientes.

4.2. Sefirot: el tránsito del Cetro al Bastón

4.2.0. Introducción

En este apartado analizaremos las constelaciones del imaginario que dominan las estructuras mitológicas de un personaje icónico en *Final Fantasy VII*, el archienemigo: Sefirot. Las constelaciones en un imaginario surcado por el tránsito y la búsqueda como aquel de Sefirot se ven envueltas en lo que podría definirse como una “transferencia” debido a un magnetismo que arrastra o seduce las estructuras iniciales del personaje. Sefirot, en un principio, pareciera que ingresa sin esfuerzo en el esquizomórfico Régimen Diurno del imaginario durandiano, concretamente concentrado en el ascensionismo del Cetro, pero los atributos delimitados y sólidos del régimen esquizomorfo de la imagen diairética se eufemizan gracias a la atracción del Denario transformando el imaginario y objetivos del personaje.

Como hemos apuntado, el Régimen Diurno se caracteriza por escindir, delimitar, dar forma y definir realidades de la imagen contrapuestas, es decir, funciona por concreción de una diferencia paranoica dualista de excesivo racionalismo y percutivo y enconado ritmo representada por la articulación de la batalla en el *gameplay*. Sin embargo, existen una serie de acontecimientos que hibridan el signo del esquema imaginario, a priori diairético, de Sefirot propio del Cetro y lo truncan en Bastón nocturno verticalizado, diluyendo esta aspiración bélica dualista que se encuentra en el imaginario uraniano y que se muestra tan cara a la potencia inhiesta de la Espada y el Cetro, una estructura que anhela la culminación definitiva del tiempo, el esquema del progreso.

Desde el comienzo de la aventura, Sefirot es caracterizado como el héroe diurno por excelencia y perfecto soldado, el caballero conquistador e imperialista a las órdenes de la Corporación Shin-Ra. El primer encuentro indirecto que el usuario protagoniza con Sefirot tiene lugar en las primeras horas de juego, durante el ataque al Reactor Num. 8. La Corporación Shin-Ra y el mismo presidente en persona les han tendido una emboscada al

grupo AVALANCHA durante el acto terrorista que debía destruir el Reactor. El equipo y el presidente de la Compañía Shin-Ra S.A se encuentran cara a cara:

CLOUD- Largo tiempo sin vernos, presidente.

PRESIDENTE- ¿Mucho tiempo sin vernos? Ah, tú... Eres el que abandonó SOLDADO y se unió a AVALANCHA. Sé que has estado expuesto a Mako por tu mirada... Dime, traidor, ¿cómo te llamabas? (...). Disculpe que le pregunte, pero no se me puede exigir que recuerde el nombre de cada persona. A menos que te hayas convertido en otro Sefirot. Sí, Sefirot... Era Brillante... Quizá demasiado brillante... (*Final Fantasy VII*, 1997).

Sefirot se reviste como el soldado perfecto de la unidad de SOLDADO, con el signo coercitivo y ascensional del héroe diarético perteneciente al Régimen Diurno, el experto matador de dragones y monstruos, un líder militar indiscutible de la división SOLDADO. Sin embargo, en el desarrollo del personaje opera un movimiento fundamental que surca las constelaciones que definen al personaje y a su imaginario. Para reconocer este movimiento fundamental, debemos remontarnos a unos acontecimientos que marcan la esencia del imaginario de Sefirot en su primera aparición en el juego: los sucesos que se desarrollan en Nibelheim y que narra Cloud en la ciudad de Kalm al resto del equipo a través de un *flashback* jugable [Apéndice Audiovisual 5].

Cinco años antes de los acontecimientos de *Final Fantasy VII*, Cloud y Sefirot, como miembros de primera clase de SOLDADO (el equipo de élite de la unidad), son destinados a una misión en la pequeña localidad montañosa de Nibelheim, antigua ciudad natal de Cloud, con el fin de investigar un antiguo Reactor de Mako en el monte Nibel. El informe de la Corporación Shin-Ra desvela que el Reactor funcionaba mal y, por alguna razón, producía criaturas bestiales. La misión de ambos consistía en neutralizar a las criaturas y solventar el error en el sistema del Reactor. La guía que los escoltará hasta el Reactor a través de las montañas es Tifa Lockheart, antigua amiga de la infancia de Cloud. Justo al llegar a

Nibelheim, Cloud le pregunta a Sefirot por sus orígenes y familia, este le confiesa que su madre, una tal Jenova, murió al darle a luz. Al recordar a su padre, simplemente ríe y exclama: “No importa. Vamos” (*Final Fantasy VII*, 1997).

Al llegar al Reactor, Cloud y Sefirot descubren una habitación plagada de tanques criogénicos adornados con ojos de buey, en la parte superior de la sala, una puerta cerrada con el nombre de JENOVA en el dintel. Los soldados arreglan la avería: un escape en una válvula de lo que parece un tanque. Sefirot se acerca a uno de los tanques y llega a la conclusión de que Hojo, el famoso científico investigador de Shin-Ra, ha añadido algo a la condensación de materia: Cloud mira por el ojo de buey y observa el rostro de un monstruo.

SEFIROT- Los miembros normales de SOLDADO son humanos inundados de Mako (...).

CLOUD- ¿Es algún tipo de monstruo?

SEFIROT- Mutaciones de organismos vivos producidas por la energía de Mako. Es lo que estos monstruos son realmente. [Sefirot se desquita blandiendo la espada contra los tanques criogénicos].

SEFIROT- ¿Fui yo? ¿Fui yo creado también de esta forma? Soy lo mismo que todos estos monstruos... (...) Siempre he sentido desde que era pequeño... que yo era diferente de los otros. Especial, en cierto modo. Pero... no de esta manera... ¿Soy... humano? (*Final Fantasy VII*, 1997).

Tras el incidente en el Reactor del monte Nibel, Sefirot se confina en la mansión Shin-Ra, un gran caserón abandonado antigua propiedad de la familia Shin-Ra en la zona norte de Nibelheim. Cloud va en su busca y encuentra un pasadizo secreto que conduce a una sala de experimentación y a una gran biblioteca en el subsuelo, donde halla a Sefirot leyendo ávidamente varios volúmenes sobre los orígenes de la criatura conocida como Jenova y la historia de la experimentación de la Compañía Shin-Ra con el misterioso organismo. Sefirot comienza a comprender que el nombre de su madre y aquel del organismo conocido como

“Jenova” no resultan mera coincidencia. “Sefirot no llegó a salir de la mansión Shin-Ra y continuó leyendo como poseído por algo y en ningún momento llegó a apagarse la luz del sótanoE” [sic] (*Final Fantasy VII*, 1997). Un día, Cloud se despierta en la mansión, desciende a la biblioteca y encuentra a Sefirot sentado en la sala del estudio:

SEFIROT- ¿Quién es? Hmp, traidor.

CLOUD- ¿Traidor?

SEFIROT- Traidor ignorante, te voy a decir... Este planeta pertenecía originalmente a los Cetra. Cetra era una raza itinerante, inmigraban, colonizaban el planeta, y se iban... Al final del arduo viaje encontrarían la Tierra Prometida y la felicidad suprema. Pero aparecieron aquellos a los que les disgustaba el viaje. Esos dejaron de emigrar, construyeron refugios y decidieron llevar una vida más fácil (...). Aquellos son tus antepasados (...). Hace mucho tiempo, un desastre acaeció en este planeta. Tus antepasados escaparon. Sobrevivieron gracias a que se ocultaron. El planeta pudo salvarse gracias al sacrificio de los Cetra. Tras aquello, tus antepasados siguieron incrementándose.

CLOUD- ¿Qué tiene que ver contigo? (...).

SEFIROT- El proyecto Jenova (...). Yo fui el único que fui fabricado. El profesor Gast (...) me fabricó.

CLOUD- ¿Co... Cómo pudo?

SEFIROT- Fuera de mi camino. Voy a ver a mi madre (*Final Fantasy VII*, 1997).

Justo cuando termina esta conversación en la mansión Shin-Ra, Cloud regresa a la superficie para descubrir que Sefirot ha prendido fuego a todo el pueblo y asesinado a la mayoría de sus habitantes. Cloud lo reconoce matando a unos aldeanos y después observa cómo se interna en las montañas Nibel y le persigue hasta el mismo Reactor. Allí encuentra a Sefirot tras la puerta prohibida de nombre Jenova. Sefirot murmura que pretende la unión con su madre para alcanzar la Tierra Prometida y gobernar el planeta. A pesar de que Cloud no

entiende bien a lo que se refiere, identifica la maldad en él y se preparan para luchar. En este momento, el *flashback* termina y el equipo se encuentra de nuevo en la ciudad de Kalm.

4.2.1. La eufemización del dualismo diairético del Cetro a favor de la síntesis del Bastón: del soldado imperialista al monstruo/ángel

En el imaginario de Sefirot, la eufemización del Cetro gracias a la influencia del Régimen Nocturno (el Bastón) diluye la escisión formal y delimitadora del Régimen Diurno, esto es, los términos contrapuestos comienzan a disolverse y confundirse. Categorías y arquetipos sustantivos, expresiones de la luz y oscuridad tan diferenciadas en el Régimen Diurno, se difuminan en el personaje que adquiere arquetipos sustantivados más propios del Bastón, como veremos a continuación.

→ (El Cetro) ←	→ EL BASTÓN ←	→ EL DENARIO ←
La Cima ≠ El Abismo El Cielo ≠ El Infierno El Jefe ≠ El Inferior El Héroe ≠ 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
La Escala La Escalera El Betilo El Campanario El Zigurat El Águila La Gaviota La Paloma Júpiter, etc.	El Calendario, la Aritm La Triada, La Tétrada, L	
	La iniciación El "Dos veces Nacido", La Orgía, El Mesías La Piedra Filosofal, La Música, etc.	El Sacrificio El Dragón La Espiral El Caracol El Oso, El Cordero La Liebre La Rueda El Encendedor La Batidora, etc.

Arquetipos sustantivos y sintemas de las estructuras antropológicas del imaginario –El Cetro, El Bastón y El Denario-. Extraído de Durand (1981: 415).

a) Eufemización de los arquetipos sustantivos binomios Cima ≠ Abismo, Cielo ≠ Infierno

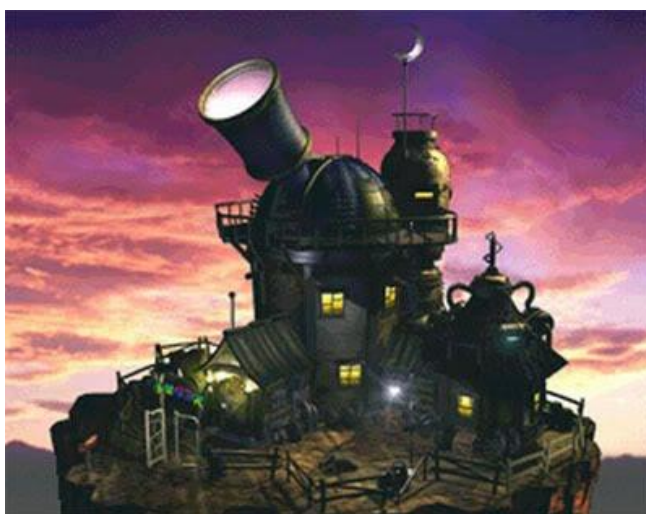
Bachelard indica que “de todas las metáforas, las de la altura, elevación, profundidad, descenso y caída, son las metáforas axiomáticas. Nada las explica, pero ellas lo explican todo” (Bachelard, citado en Durand, 2005). La Cima, la montaña mágica tan clara y distinguida, altar de sacrificios y expresión de la cercanía con Dios, se diluye en la incertidumbre y penumbra del abismo en el Cráter del Norte, la morada final de Sefirot y Jenova, donde los héroes deben descender para desentrañar la materia Sagrado y donde tiene lugar la batalla final del juego. El descenso a las profundidades del mundo como viaje a lo desconocido y abyecto,



Figs. 37 y 38. El descenso del usuario al Cráter del Norte y batalla final con Sefirot en el núcleo del mismo Cráter (*Final Fantasy VII*, 1997).

a la cueva última y al infierno de las aguas subterráneas donde se encuentra el dragón definitivo o la muerte y donde reptan las alimañas en la oscuridad se muestra en el tópico por excelencia del héroe o la Diosa en las mitologías más complejas. Ambos descienden al abismo con el fin de vencer la oscuridad y reactivar la vida generativa del mundo (agrícola y amorosa) rescatando algo —o a alguien— valioso de las profundidades. Como apuntan Baring & Cashford, “la diosa desciende para vencer a la oscuridad, para que el ser a quien ama pueda regresar a la luz, y la vida pueda proseguir” (2005: 176) En la mitología sumeria, Inanna debía descender al inframundo para encontrar a su hermana Ereshkigal, así como en la griega

Deméter debía rescatar a su hija Perséfone e Ishtar, en Babilonia, debía atravesar las puertas del submundo para despertar a su hijo-amante Tammuz, todas ellas conscientes de que la tierra estaría baldía y reinaría la muerte germinativa hasta que recuperaran a su hijo/amado. Eneas descendió al inframundo y engañó a Cerbero para visitar el alma de su padre. Más tarde, este mito se reconvertiría en el amor puro del héroe masculino mítico en el mito griego de Orfeo y en el mismo descendimiento icónico de Jesús al infierno por tres días, que se enraizaría en la cultura popular gracias a la tradición literaria dantesca. El Inframundo —el mundo de los muertos, de las almas— deviene representado formalmente desde La Edad del Bronce como submundo físico, el lugar donde la luz resplandeciente de la Cima no alcanza. Este escenario del Cráter en *Final Fantasy VII* se encuentra bañado por cierta ambivalencia estética, la inversión de luz/oscuridad. Debido a esta hibridación o disolución del binomio Cima \neq Abismo, no es extraño que el usuario necesite descender la senda del Cráter (como infierno, la cueva definitiva) para encontrarse en la más alta y resplandeciente cumbre uraniana justo en el centro oscuro de la cueva donde debe librar la batalla final contra Sefirot y Jenova (el dragón último). El personaje desciende al inframundo para encontrarse, paradójicamente, en la más alta cumbre divina [figs. 37 y 38].



Figs. 39 y 40. Capturas de pantalla de Cañón Cosmo, observatorio de referencia y meca espiritual para estudiar los cuerpos celestes en *Final Fantasy VII* (*Final Fantasy VII*, 1997).



Esta inversión de imágenes sensibles de nuevo se observa en el cambio de signo de la cúpula celeste. El cielo, medida de los astros y del destino, se transforma en Infierno. Lo alto en lo bajo. En el mundo de *Final Fantasy VII* existe un conocimiento ancestral reverencial a los astros y al cosmos, una astrología pareja a la babilónica como opción divina y búsqueda de respuestas, como si los movimientos celestes señalaran el porvenir y las vicisitudes terrenales. El mayor exponente de esta medida celeste de sabiduría lo encarna el observatorio-ciudad de Cañón Cosmo [fig. 39 y 40], lugar de referencia para estudiar los cuerpos celestes y su significado. Cuando el grupo de héroes llega a la ciudad, el alguacil de la entrada apunta: “Esto es Cañón Cosmo. Personas de todo el mundo se reúnen aquí para buscar el «Estudio de la Vida del planeta»” (*Final Fantasy VII*, 1997). Bugenhagen, el sabio astrólogo, abuelo adoptivo de Red XIII y líder no declarado de estos investigadores errantes, concede una exhaustiva explicación sobre la energía del planeta en un gran planetario de la torre de astrología situada en la cumbre más alta de Cañón Cosmo, donde habita. De sus palabras se extrae que gran parte de su sabiduría proviene del estudio de las estrellas del cielo:

BUGENHAGEN- Cuando llegue el momento de que este planeta muera, comprenderás que no sabes absolutamente nada (...). Puede que sea mañana o dentro de 100 años. Pero ya no queda mucho.

CLOUD- ¿Cómo lo sabes?

BUGENHAGEN- Oigo gemir al planeta, los sonidos de las estrellas en los cielos. Mientras esto pasa, los planetas nacen y mueren (*Final Fantasy VII*, 1997).

El arquetipo uranio del cielo como signo de plenitud divina o de oráculo perpetuo aliado de los seres humanos se transpone y se vuelve infierno. Jenova fue conocida entre los Cetra como “la calamidad de los cielos” debido a su origen celeste, y aquella poderosa magia o materia que invoca Sefirot para dañar el planeta a mitad del juego —Meteorito— proviene, así mismo, del mismo cielo a la vez divino y diabólico.

Como vemos, debido al magnetismo del Bastón se accede a un relativismo donde los iconos sustantivos polarizados carecen de sentido y las reglas del imaginario responden a una nueva fluidez que funciona con la lógica de la integración de contrarios, de la vuelta de los ciclos y de la promesa.

b) Eufemización de los arquetipos sustantivos binomios Jefe \neq Inferior y Héroe \neq Monstruo

La dilución del binomio Héroe \neq Monstruo culmina tópicamente esta diferencia fundamental entre Noche y Día. Como hemos apuntado en el apartado 4.2.1., el héroe mitológico persigue de manera esquizoide la colonización diarética, dar forma concreta, racional a lo indefinido, a lo telúrico, instintivo y caótico que representa el monstruo y, en última instancia, el Dragón y la Serpiente. Durante el relato de Cloud en Kalm, Sefirot se presenta como el soldado perfecto matador de dragones. Una articulación de esta noción diarética de Sefirot se muestra desde un primer momento a nivel narrativo integrado en la dinámica del *gameplay*. Justo al inicio del *flashback*, durante su viaje a Nibelheim en furgón [Apéndice Audiovisual 5], Cloud y Sefirot son atacados por un monstruo —el único que recibe el nombre de *Dragón* a secas durante todo el juego— y que concentra los atributos propios de la bestia demoniaca medieval por excelencia —gran cuerpo escamado, semialado, largo cuello, grandes fauces—. El usuario accede virtualmente al control de Sefirot en la batalla y asiste a un potente arsenal de materia y habilidades. Cada golpe de Sefirot causa un daño al enemigo de en torno a 3.000 puntos. Sefirot se encuentra en el nivel 50 y cuenta con una vitalidad de 3.264 puntos, además de equiparse con materia de alto nivel: Sismo Maestro, Hielo Maestro, etc. Por su parte, el nivel del avatar del usuario a estas alturas del juego suele situarse en torno el 15 y el 17, su vitalidad suele ascender a los 500-600 puntos, y su materia rara vez supera el nivel 1. Los ataques de Dragón le causan un daño de 0 al formidable guerrero de SOLDADO, mientras que Cloud es frecuente que fallezca a manos de la bestia. Si esto ocurre, el usuario continuará combatiendo impasible sólo con el brillante soldado Sefirot

hasta derrotar al enemigo fácilmente. De nuevo asistimos a una colonización narrativa de la regla sin activar ningún nuevo protocolo —Cloud no puede alcanzar el nivel suficiente para derrotar a Dragón y se resuelve en la muerte o el menoscabo del héroe durante el *gameplay*—, y este escenario dramático se despliega para re-presentar a Sefirot como el soldado perfecto, el ser semidivino, el que escinde y el caballero (Héroe) andante. Esta implementación del *gameplay* para potenciar las nociones narrativas e icónicas, como hemos comentado, resulta habitual como método inmersivo en *Final Fantasy VII*.

Sefirot, además del héroe incuestionable, muestra los atributos del Jefe, del maestro o del mentor que concentra la sabiduría racional, clara y ordenada de la ciencia contraria al instinto telúrico, misterioso y salvaje del monstruo. En su rol de Jefe experimentado, Sefirot concede varias explicaciones magistrales sobre la energía de Mako y los orígenes científicos de la materia durante el viaje hacia el Monte Nibel. Cuando el equipo, guiados por Tifa, encuentra energía de Mako concentrada en un claro del bosque, Sefirot marca de nuevo la división entre el Jefe y el Subordinado —con una intervención aguzada de reproche—, despreciando el misterio indiferenciado del Monstruo por el sólido raciocinio de la ciencia civilizadora del Héroe:

CLOUD- ¿Y qué es esto?

SEFIROT- Una fuente de Mako. Un regalo de la naturaleza.

TIFA- Es tan hermosa... Si el reactor de Mako continúa aspirando energía, esta fuente también se secará...

SEFIROT- Materia. Cuando condensas la energía de Mako, se crea materia. Es muy poco frecuente ver materia en su estado natural.

CLOUD- ¿Cuál es el motivo de que al utilizar materia también pueda utilizarse magia?

SEFIROT- ¿Tú estabas en SOLDADO y ni siquiera sabes eso? El conocimiento y la sabiduría de los Ancianos se hallan contenidos en la Materia. Cualquiera con este conocimiento puede usar

libremente los poderes de la Tierra y del Planeta. Ese conocimiento interacciona entre nosotros y el planeta invocando la magia... o eso dicen.

CLOUD- La magia... un poder misterioso...

SEFIROT- Ja, Ja, Ja, Ja.

CLOUD- ¿He dicho algo gracioso?

SEFIROT- ¡Un hombre me dijo una vez que no utilizara nunca términos no científicos como poder misterioso! ¡Ni siquiera se le podría llamar ‘mágico’! Todavía recuerdo lo furioso que él estaba (...). Era Hojo de Shin-Ra, un hombre sin experiencia asignado para proseguir el trabajo de un gran científico. Era un nudo de complejos ambulante (*Final Fantasy VII*, 1997).

Sin embargo, tras esta demostración donde Sefirot hace gala de una certeza y seguridad sobre su propio mundo, sobre las formas reconocibles que acompañan su realidad —realidad donde se delimita de manera patente los límites entre el Jefe y el Inferior o Subordinado—, los arquetipos sustantivos comienzan a diluirse. Sefirot encuentra en los incidentes de Nibelheim el cuestionamiento de su propio ser: el interrogante esencial sobre qué nos convierte en humanos —temática fundamental del ciberpunk— al relativizar y comenzar a diluir la sólida delimitación diairética entre monstruos y humanos en el Reactor de Mako del monte Nibel:

SEFIROT- Los miembros normales de SOLDADO son humanos inundados de Mako (...).

CLOUD- ¿Es algún tipo de monstruo?

SEFIROT- Mutaciones de organismos vivos producidas por la energía de Mako. Es lo que estos monstruos son realmente. [Sefirot se desquita blandiendo la espada contra los tanques criogénicos]

SEFIROT- ¿Fui yo? ¿Fui yo creado también de esta forma? Soy lo mismo que todos estos monstruos... (...) Siempre he sentido desde que era pequeño... que yo era diferente de los otros. Especial, en cierto modo. Pero... no de esta manera... ¿Soy... humano? (*Final Fantasy VII*, 1997).

c) Eufemización de los arquetipos sustantivos binomios de Ángel ≠ Animal y Ala ≠ Reptil

Esta dilución entre el Monstruo y el Héroe lleva a una integración estética de ambos imaginarios. A partir de los sucesos acontecidos en Nibelheim se observa en el imaginario del personaje un mesianismo marcadamente sagrado y maléfico, doble dimensión que se expresa icónicamente a través de las diferentes iteraciones de Sefirot: un híbrido entre el Reptil y el Ala, entre la pesadez/mácula del monstruo (reptil) —Régimen Nocturno— y la ligereza/pureza del ángel (dios) —Régimen Diurno—.

El Ala es un arquetipo sustantivo que pertenece al Régimen Diurno de la imagen, a aquella concesión y gracia de la pureza uraniana y divina de lo extraordinario y sagrado. Como desvela Eliade, los reyes de Asia suroriental y los de Oceanía, así como estudios de G. Wildengren en el cercano Oriente antiguo corroboran y evidencian un mismo patrón ascensional universal otorgado a la imagen y a la biografía del mensajero divino, del elegido y del profeta (Wildengren, 1950). En el espacio euclidiano y físico, el hombre tradicionalmente solo ha sido capaz de desplazarse en unas coordenadas limitadas y acotadas por la línea de la superficie horizontal. La verticalidad, equilibrio y ascensión que supone la capacidad milagrosa de dominar el desplazamiento y rotación en el espacio sin las limitaciones mortales de la caída y la catástrofe se articula en el ámbito de lo divino, de lo extraordinario y extático. Bachelard ya apunta en el vuelo una aspiración rectilínea y cierta “promesa” o “anticipación a la llegada o al destino” que se concretará más tarde en la imagen siempre germinativa del árbol; puesto que el vuelo es vectorial en esencia, “toda imagen aérea tiene un *porvenir*, un vector de vuelo” (1980: 33). Este porvenir se traduce también en que el ser sublimado conlleva alguna “esperanza” que viene representada por el movimiento libre y sustraído del vuelo y que linda tanto con el concepto del descubrimiento revelador flamígero (conciencia del Mesías) como con el síndrome arbóreo de Jessé que estudiaremos más adelante: “al tomar conciencia de su fuerza ascensional, el ser humano toma conciencia de todo su destino. Más

exactamente sabe que es materia de esperanza, materia que espera (...). Es un destino recto (Bachelard, 1980: 79).

La liviandad parece ser la peculiaridad del vuelo, el signo que muestra que se ha producido un cambio ontológico en el seno del ser humano: “no es la velocidad con la cual emprenden el vuelo ni la intensidad dramática del viaje aéreo lo que caracteriza este complejo mito folclórico, sino el hecho de que la pesadez está abolida” (Eliade, 1991b: 109). Como hemos expresado, la movilidad es fruto de la ingravidez. Bachelard también coincide en esta elasticidad, este común *instinto de ingravidez* que otorga cualidades extraordinarias al ser humano (1980: 48). Este vuelo como signo divino de transformación, de estadio superior o elevado, como signo de la cercanía con los dioses, parece testimoniado en todas las culturas arcaicas a nivel universal, aun cuando estas no presenten un dominio de los dioses uranianos (Eliade, 1991b: 112). La ruptura o hendidura ontológica con el resto de los mortales se muestra doble: por un lado, este dominio del espacio corporal, visual y perceptivo se articula como anhelo de libertad psicomotora y visual, mientras que el segundo motivo que impulsa este deseo es la *trascendencia*, el deseo de la comunión divina, es decir “superar la condición humana por arriba debido a un exceso de espiritualización” (Eliade, 1991b: 111). La decadencia, pesadez y torpeza del ser mortal condenado a ser terrestre —el epítome, el reptil— se muestra contraria a la liviandad, agilidad y perfección andrógina de los ángeles. Antes hemos apuntado la asociación entre la divinidad y el cielo (lo elevado) como morada de inmanencia perfecta del dios, el movimiento de la elevación, de la facultad de surcar los cielos, acerca al ser humano al soldado de dios, a la morada de dios.

Ahora bien, si existe alguna sucesión metonímica en el imaginario antropológico que exprese de manera inmediata el vuelo y la ascensión, esta se encuentra en el “ala” o, en su defecto, en “la pluma” como metonimia literalizada del ala. La identificación entre el alma y el pájaro, ambos como expresión del espíritu y elevación, son numerosas en diversas culturas

alrededor del mundo. Aunque iconográficamente algunos estudiosos consideran el ala como la consecuencia racionalizada del vuelo, de tal manera que “no se vuela porque se tengan alas; se crea uno las alas porque ha volado” (Bachelard, 1980: 40).

El hecho de que Sefirot abandone la espada en los combates, signo preeminente del Héroe diairético por excelencia, para abrazar el cuerpo desnudo del monstruo/ángel y el ala se muestra como signo del abandono de su condición humana y la elevación a un estadio superior. Además de esta espiritualización del cuerpo, la agilidad y fineza del vuelo y el “ala” han sido identificadas como sinónimo de inteligencia y rapidez:

El vuelo traduce la inteligencia, la comprensión de las cosas secretas o de las verdades metafísicas (...). La inteligencia (manas) es el más rápido de los pájaros” (Rig Veda, VI, 9, 5). El Pañcavimsa Brahmana, IV, 1, 13: “Aquel que comprende tiene alas” (Eliade, 1991b: 110).

Según Platón, las alas, por su ligereza y agilidad, son símbolo de inteligencia (Cirlot, 1992: 60). En un principio, los griegos representaron como deidades aladas a Minerva —diosa de la sabiduría, las artes y la estrategia militar—, Diana —diosa de la caza— y Venus —diosa del amor⁹⁴— (deidades relacionadas con el atributo de la inteligencia y agilidad). Quizá por este germen aparecen representadas en animales fabulosos y extraordinarios —Pegaso, las serpientes de Ceres—. Cirlot apunta que las alas suelen “exponer la calidad de las fuerzas espirituales simbolizadas” (1992: 61), y que en la alquimia el ala siempre simboliza el elemento superior, activo y masculino. El mensajero de los dioses helenos, Hermes, batía sus alas en los tobillos que le permitían transmitir la información importante con mayor presteza, así como la asociación popular con animales alados vinculados a la sabiduría y la mística tales como el búho (sabiduría) o el cuervo (malicia, inteligencia, verdades metafísicas). La

⁹⁴Según Toussenel, en *Le Monde des Oiseaux*: “Envidiamos la suerte del pájaro y prestamos alas a lo que amamos, porque sabemos por instinto que, en la esfera de la felicidad, nuestros cuerpos gozarán de la facultad de atravesar el espacio como el pájaro el aire” (Recogido en Cirlot, 1992: 61)

mitología sufí del siglo XII, en el largo poema *La conferencia de los pájaros*, presenta al Simurg como un ave que alegoriza todo conocimiento, como fuente de sabiduría eterna.

Esta inteligencia o “saber fundamental”, que como apuntaremos, también pertenece al continente flamígero, se encuentra condensada en el propio carácter chamánico, profético y místico que encierra la constelación semántica de Sefirot. El personaje de Sefirot encuentra el

verdadero origen de su ser, aquello que realmente le comporta un cambio de despertar ontológico, “lo que antes era, ya no es”, en estos sucesos acontecidos en la ciudad de Nibelheim.

Tras este cambio de signo, Sefirot abandona el lenguaje certero y se comunica a través de máximas y aforismos —a veces difíciles de entender para el resto de personajes—: habla en el lenguaje de los profetas, de los “ceranos a Dios”. Por eso es habitual que se piense que el héroe de *Final Fantasy VII* siempre se encuentra un paso por detrás de Sefirot, el único personaje que intuye y decodifica la mitología antigua del



Fig. 41. Diseño de Sefirot Bizarro. Extraído de la página web Gamespot.com

planeta y descifra su lugar en el mundo. En el Templo de los Ancianos, la primera vez que el grupo se encuentra cara a cara con el archienemigo tras el *flashback* de Kalm y donde se desvela una de las mayores revelaciones del juego, Sefirot comienza a explicar el origen de los Cetra y de la Herida del Planeta frente a un antiguo mural de la Sala de las Pinturas en este mismo lenguaje órfico. En esta intervención, deja entrever que la espiritualización del planeta, conlleva esta trascendencia, esta elevación hacia Dios:

TSENG- Sefirot, ¿Qué es este sitio?

SEFIROT- Un tesoro de conocimiento perdido [Levantando las manos]. La sabiduría de los ancianos. Me siento en comunión con el planeta. Sois unos estúpidos nunca os habéis parado a pensar en ello. Toda la energía espiritual de este planeta. Toda esta sabiduría... conocimiento. Me fundiré con todo (...). Este es el camino a seguir. Sólo os espera la muerte. Pero no temáis. Ya que a través de la muerte nace la energía de un nuevo espíritu (...).

SEFIROT- [Hacia la pared] Tan fría. Yo siempre estoy a tu lado. Ven. Estupendo. La casa del tesoro de la sabiduría.

CLOUD- ¡No entiendo lo que quieres decir!

SEFIROT- [Ríe] Mira bien.

CLOUD- ¿Que mire qué?

SEFIROT- A aquello que se suma al conocimiento de... Me siento en comunión con el planeta. Madre... ya es casi la hora... Muy pronto... Nos fundiremos (...). Fusionándome con toda la energía espiritual del planeta me convertiré en una nueva forma de vida y una existencia nueva. Mezclándome con el planeta dejaré de ser como soy ahora para volver a renacer como un 'Dios' y poder gobernar sobre todas las almas (*Final Fantasy VII*, 1997).



**Fig. 42. Sefirot Final (El Ángel Unialado).
Extraído de finalfantasy.fandom.com.**

Esta trascendencia, gracias a la elevación espiritual, es lo que transforma a través de

atributos como el ala, la limpieza y el colorido claro a la deidad/monstruo, como se hará efectiva en el híbrido de la batalla final, que apuntaremos más adelante. La trascendencia del mundo terrenal está dispuesta en el *Satapatha Bramana* de las religiones prebúdicas: “el

sacrificio, en su conjunto, es la nave que lleva al cielo” (Egging, 1888: 7). En el Taittirita Samhita, el oficiante escala los siete peldaños y cuando llega al último extiende sus manos (como un pájaro sus alas) y grita: “¡He alcanzado el Cielo como los Dioses, me he vuelto inmortal!” (Keith, 2000: 67). El ala, como signo de lo elevado, se ha reconocido como articulación física preferente y deseable en todos los seres vivos en esta lógica verticalizante diairética. Como apunta Toussenel, el ala es “el sello ideal de perfección en casi todos los seres vivos” (Toussenel citado en Bachelard, 1980: 88). La compleja ingeniería del ala, aquella articulación física especial que posibilita el vuelo, fue codiciada por el ser humano desde los tiempos más antiguos. La articulación alada despliega su significado como signo de perfección y se aparta del anodino y sucio imaginario del animal, del monstruo terrenal (reptil) para alcanzar la perfección de la divinidad a través de la pureza celeste: el ala y el pájaro se oponen a la teriomorfía temporal, “esbozan los sueños de la rapidez, de la ubicuidad y del vuelo, contra la fuga roedora del tiempo, la verticalidad definitiva y masculina contradice y domina a la negra y temporal feminidad” (Durand, 2005: 185). Ahora bien, el dragón como expresión de síntesis, por ser bestia totalizadora, se representa con frecuencia con el signo uraniano de las alas, además de las escamas y la presencia acuática propias del Régimen Nocturno.

La degradación de los límites diairéticos de estos valores sustantivados —Cima ≠ Abismo, Cielo ≠ Infierno, El Jefe ≠ El Inferior, El Héroe ≠ El Monstruo, El Ángel ≠ El Animal— al confluir en el Bastón gracias al magnetismo del Denario —el Dragón: Jenova— en los acontecimientos acaecidos en Nibelheim es aquel movimiento esencial que articula el imaginario de Sefirot, magnetizado por el imaginario de la serpiente. Este tránsito del Régimen Diurno al Régimen Nocturno que experimenta el personaje despliega una voluntad de “hibridismo” en el imaginario de Sefirot que se resuelve en la integración —y a veces en el palimpsesto— de contrarios —(Bastón) árbol: andrógino, el germen, el mesías—. Es por ello

que, con frecuencia, la imaginería de Sefirot se encuentra marcada por la inconcreción totalizadora a medio camino entre el Monstruo (reptil) y el Ángel (dios) como expresión de la dilución de los arquetipos sustantivos del Cetro, puesto que el Bastón se organiza en base a la estructura sintética —y por ello integradora e indiferenciada— del Régimen Nocturno.

Esta voluntad de hibridismo o indiferenciación se muestra tanto en su primera encarnación como en su forma final, ambas ocasiones en la batalla final del Cráter, donde Sefirot muestra su verdadera naturaleza. En su primera encarnación, Sefirot se presenta como un monstruo forzado dragontino [fig. 41] con alas que perfilan y pliegan el extremo final de sus brazos y antenas. Su última iteración, donde alcanza su máxima potencia, viene circundada por su *leitmotiv* musical ‘One Wigned Angel’ —el ángel de una sola ala— curiosamente de partitura primitivista firmada por Nobuo Uematsu, y su figura se resuelve como un ángel pluri-alado [fig. 42] con los colores puros uranianos del régimen diarético en las extremidades plumíferas inferiores y abalorios —la pureza del blanco, el celeste, el oro en las aureolas—, mientras que un ala aguileña sustituye al brazo izquierdo de Sefirot teñida con la coloración de las gemas y de la noche propias del Régimen Nocturno de nuevo apuntando referencia al hibridismo en su imaginario. En esta última iteración, Sefirot no cuenta con extremidades inferiores, la constelación del ala y la elevación se encuentran en un estado más cercano a aquella forma extática y divina, puesto que, como ya apuntó Bachelard, las alas en los pies o en los tobillos resultan aquellas en que la comodidad psíquica evidencia como las alas por antonomasia en el ser humano; “las alas de Mercurio son las alas del vuelo humano” (1980: 49). La aureola, aquel adorno verticalizante que corona e irradia luz, es un signo de transformación divina, de aquella sublimación compleja o transcendencia de los elegidos para la ascensión, como observa el psicologismo de la imagen aérea en Bachelard: “para el que se eleva, el horizonte se ensancha y se ilumina. El horizonte es para él la inmensa aureola de la tierra contemplada por el ser elevado; poco importa que dicha elevación sea física o moral” (1980: 74).

4.2.2. El Bastón: el Fuego-llama, el Hijo, El Árbol, El Germen

a) El Árbol

Como hemos escrito, la imagen del Tarot en Sefirot, el Cetro, experimenta un cambio esencial de signo hacia el arquetipo del Bastón (unión de contrarios), que a su vez lo conforman el fuego, la potencia (sexualidad) y el árbol magnetizado por la cruz de madera (Hijo). Como símbolo de referencia (centro del mundo —*axis mundi*—), el árbol funciona como canal a través del cual fluyen las energías desde la tierra hacia el cielo (Árbol terrestre) y del cielo a la tierra (Árbol cósmico, el árbol invertido, con las raíces en el cielo y la copa en la tierra). El signo del árbol condensa toda la totalización cósmica, así se expresa en el caso de Yggdrasil en los Eddas, en los árboles gemelos de la tradición alquímica —el árbol de día y el árbol de la noche—, en el Gaokerena de la mitología preislámica, así como muchos otros

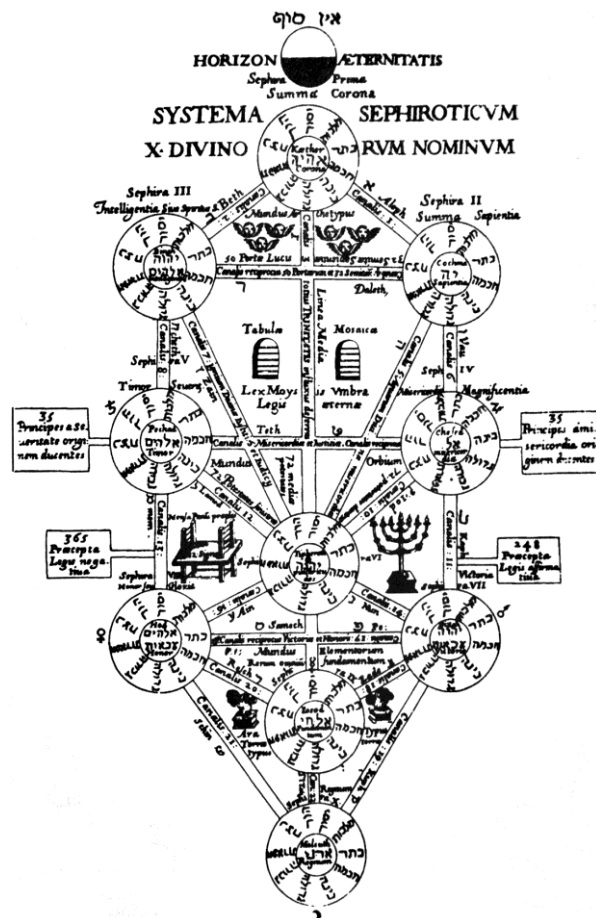


Fig. 43. Árbol de la Vida judaico. Cada una de las circunferencias representa una emanación (*sefirá*).

en varias culturas —iraní, budista, china, hinduista, islámica...—. Pareciera como si la imagen metafórica del árbol sirviera con fineza y concreción como catalizador de toda la historia del ser humano, el fin y el comienzo simultáneos desde la verticalidad tan cara al Régimen Diurno. El verticalismo del árbol acrecienta su signo antropomórfico —quizás por esto se encuentra cercano al régimen esquizomorfo diurno— y temporal como enunciación de

las raíces y del orden humano y, en última instancia, cósmico —de esta expresión sobrevive la enunciación popular tradicional de las relaciones familiares a través del árbol genealógico—. De la misma manera que con la verticalidad a la que aspira el hombre y que se hunde en la tierra, el signo del árbol se encuentra lindando con la iconografía divina del ala (la espera, el porvenir, el Mesías) que hemos visto en la dimensión aérea del régimen del Cetro, pues como desvela Bachelard, “vivir en el gran árbol, bajo el enorme follaje, es, para la imaginación, ser siempre un pájaro. El árbol es un depósito de vuelo” (1980: 263).

El mismo nombre *Sefirot* integra el árbol literalizado en la cultura judaica. La imagen del Árbol de la Vida invertido de la Cábala [fig. 43] —las raíces en el cielo y el fruto en la tierra—, organiza la energía divina de la dimensión celeste hasta el mundo terrenal. En este árbol cosmológico judío, existen diez emanaciones divinas llamadas cada una de ellas *sefirá* o en conjunto *sefirot*: desde el *Kéter* (corona) —la conciencia de Dios que contiene todas las almas y posibilidades, la memoria universal— hasta el reino terrenal del *Maljut* (reino de las formas tangibles que habita el ser humano). Las diez *sefirá* son: Corona, Sabiduría, Inteligencia, Gracia, Juicio, Belleza, Fundamento, Gloria, Victoria y Reino de Schekina (*Maljut*). El árbol de la Cábala constituye una explicación totalizadora de la Creación donde existen 22 caminos energéticos, cada uno ligado a una letra del alfabeto hebreo, que conectan *sefirot*, siendo estas emanaciones la única manera de alcanzar la divinidad: *sefirot* articula canales de comunicación que permiten el acceso a Dios y al conocimiento, como el fuego prometeico. Como hemos visto, desde la vinculación con los cedros (eternidad), la imagen de la serpiente se ha relacionado tradicionalmente en varias mitologías con el árbol —mitología hebrea, nórdica— por su vinculación con la eternidad, los ciclos vitales y la maternidad telúrica; como si esta imagen del árbol lindara, como bien propone Durand, entre la imagen civilizadora del hombre y la serpiente.

b) El Árbol → El Hijo, el niño divino (El dios-amante de la Diosa Madre)

Este cosmos verticalizado signo del árbol representa fácilmente al matrimonio, al ser signo de la totalidad cósmica, expresa la unión de lo masculino y lo femenino (hermafrodita) (Eliade, 1954: 297), y, en última instancia, la figura icónica del Hijo y el retoño (Durand, 2005: 350). Es por eso que la forma generativa del árbol siempre parece sugerir una “promesa” o “profecía”, un ofrecimiento inacabado que no cesa —Jessé, conocimiento aprendido de las raíces de Yggdrasil por parte de Odín, los *sefirot* del árbol de la Vida judaico, etc...—. Durand llama a esta expresión germinativa del árbol “complejo de Jessé” e identifica la imagen de la arboleda con cierto mesianismo, con cierta “voluntad de generación”, y lo ilustra con resonancias poéticas: “Nada es, pues, más fraterno y halagüeño para el destino espiritual o temporal del hombre como ampararse en un árbol secular, contra el cual el tiempo carece de asidero, con el cual el devenir es cómplice de la majestad de las frondas y de la belleza de las floraciones” (2005: 352). Puesto que el ser humano literaliza este afán de integración cuando se encuentra como parte de la promesa eterna del árbol, su gemelo. Estas resonancias inmortales y temporales —el árbol de la vida, el árbol de la inmortalidad, la planta curativa de la Haoma en el caso zoorístico— recuerdan la cercanía del Hijo —el germen, el retoño (que significa literalmente nuevo tallo) y el vástago, términos propios de la biología reservados popularmente para referirse a la descendencia— en el Régimen Nocturno y la isotopía y magnetismo de la imagen de la serpiente, con la que linda.

Ante la transformación psíquica que experimentó el imaginario arcaico a lo largo del sexto y séptimo milenio, la entidad divina totalizante y andrógina conocida como “La Gran Madre” que adoraban los pueblos arcaicos comenzó a disgregarse y a diferenciarse en femenino y masculino hasta desembocar en el patriarcado del dios moral hebreo, cristiano y árabe; así, progresivamente, se dividió lo masculino como falo fertilizante (activo) y el útero femenino como recipiente fertilizado (pasivo). En esta graduación imaginaria, nace el mito del dios-hijo-

amante como expresión de la vida finita (hijo) ante la vida infinita (madre) y el abrazo de la lógica de que la muerte es necesaria para transformar y renovar la vida. La aparición del dios-hijo-amante dispersa la noción de unidad y totalidad de la *terra mater*, abriendo el drama de la alternidad rítmica de la muerte (periodo de sequía) y la vida (periodo fértil), que también marca el primigenio carácter ofídico y que escenifica el descenso al inframundo de la diosa (periodo de sequía) para rescatar a su hijo-amado (periodo fértil). Desde la mitología sumeria se explicita este motivo en la diosa Inanna (Ishtar) con resonancias lunares:

El carácter triple de la diosa como madre, esposa y hermana del joven dios refleja la trinidad de las fases lunares luminosas. La cuarta fase, oscura, está personificada en la mitología sumeria por la hermana de Inanna. Ereshkigal, reina del inframundo (Baring & Cashford, 2005: 228).

El bastón de serpientes, la bajada a los infiernos para sacrificarse y volver a renacer como expresión de la fertilidad, progresivamente dibujará el ciclo mitológico de la diosa enamorada de su dios-hijo y la fertilidad; ciclo en el que participa también Istar, la diosa acadia que debe despertar a su hijo para que vuelva a crecer la cosecha. El nombre del dios-hijo de Inanna e Istar, era Dumuzi (en la zona meridional) y Tamuz (en la septentrional), ambos significan “hijo fiel” (2005: 228). El sacrificio del dios-hijo-amante simbolizaba la pérdida de la vida y la transformación en otra cosa, un nuevo regreso con la potencia solar, germinativa y arbórea del hijo. El antiguo Egipto reverbera este mito del hijo-dios-amante en la figura de Osiris, que fue confinado en un arcón por su maléfico hermano Set, y buscado por todo el reino por su amada-madre-hermana Isis. Expresión del árbol del hijo-amante-dios y la fertilidad son también las ramas del árbol ericáceo que envolvieron el arcón de Osiris en las costas de Biblos, dejándolo cubierto por completo y la columna labrada de madera que surge de él —de nuevo verticalidad, unión del cielo con la tierra y germinación⁹⁵— que el rey y la reina de la ciudad ordenan tallar (Baring & Cashford, 2005: 270). Como ya hemos visto, mientras que el

⁹⁵Se dice que mientras Isis revoloteaba en forma de golondrina alrededor de la columna donde se encontraba encerrado su amado concebió a Horus, por influencia de Osiris que se encontraba confinado en la madera.

héroe busca la diferenciación, la especificidad y unicidad de la vida, el Dragón y sus actantes buscan la indiferenciación, la unión total y dionisiaca de las almas. Son más de siete ocasiones en las que Sefirot hace referencia expresa a la “unión” con su madre y a la “unión de almas” en la Corriente Vital. Freud ha sugerido que toda la angustia reprimida del individuo a lo largo de su vida reproduce los dolorosos sentimientos de separación de la madre. Sefirot realiza el mismo viaje que el héroe, Cloud, pero desde coordenadas bien distintas: desde el temible conocimiento de la divinidad y de aquella fortaleza mesiánica, por esta razón existe una diferencia insalvable entre el héroe y el niño divino, aunque estas imágenes se mezclen y se tomen prestadas en diferentes cuentos, mitos y fábulas. Sefirot consigue la “apoteosis” del círculo campbelliano, la divinización demoniaca y sagrada por su naturaleza híbrida (hombre-héroe-niño divino-monstruo). Como apunta Campbell, el destino último del niño divino es la constitución en dios:

Éste es el significado de la imagen del dios bisexual. Es el misterio del tema de la iniciación. Se nos aparta de la madre, se nos mastica en fragmentos y se nos asimila al cuerpo universalmente aniquilador del mundo del ogro para quien todos los seres y las formas preciosas son los elementos de un festín, pero entonces, milagrosamente renacidos, llegamos a ser más de lo que éramos (1972: 95).

A los grandes hijos siempre se les ha relacionado con la germinación o se les ha representado iconográficamente con un pedazo de madera, signo de su fortaleza o divinidad —Heracles se representaba con una clava de madera de olivo, San Cristóbal que porta a Jesucristo, el Hijo de Dios, se representa con un gran trozo de madera entre los brazos o con el grueso cayado del viajero, etc...—. El niño divino, el Hijo, se encuentra en el imaginario mitológico con frecuencia en la esfera de la juventud eterna —sobre todo en la Grecia clásica: Dionisio, Hermes, Apolo—, de la cancelación biográfica, puesto que esta infancia se anula en el tiempo indiferenciado mitológico: en el ser maravilloso o pseudomaravilloso que es el dios

o el semidiós, mostrando la vinculación con el signo del tiempo y su anulación que resuena en la madera del árbol secular. Pero, sobre todo, la imagen del Hijo divino que se desvela a través del árbol es expresión de potencia y vigor. Eliade ha expresado este carácter poderoso del árbol y el hijo que trasciende la existencia humana: “el árbol se convierte en sagrado en virtud de su *poder*, es decir, en virtud de aquello que *manifiesta* (y que trasciende de él) (...), porque manifiesta una realidad extra-humana (...) que da fruto y se regenera periódicamente (Eliade, 1954: 258). Este carácter divino de fortaleza y liderazgo nato contiene trazas de humanidad que desvelan al personaje del Hijo o niño divino como un tropos mítico frustrado desde su mismo origen.

El niño divino o el Hijo, en la mayoría de constelaciones mitológicas, es aquel huérfano abandonado y encontrado, no querido, o al menos, perdido, con la dificultad adicional de desentrañar su lugar en el mundo, de probar su valía —Pan, Dionisio, Hércules (...)—. Como desvela Kerényi, el papel de la madre en el imaginario mitológico del niño divino resulta de signo ambivalente, puesto que existe y no existe, ya que en ocasiones la misma madre se ve obligada al abandono del Hijo para salvarlo —el caso de Zeus—. Baring & Cashford también apuntan esta soledad y abandono familiar del niño divino o gran Hijo: “El niño solo e indefenso, acunado tan sólo por la naturaleza en un lugar salvaje lejos de la compañía humana es un motivo constante en los mitos del mundo que reaparece cada vez que nace un héroe” (Baring & Cashford, 2005: 313). Esto hace que, en muchos casos, la imagen del niño divino o el Hijo se identifique con el cuento popular del niño huérfano, aquel desamparado solitario que debe superar una serie de pruebas para demostrar su valía y traer solidez a su mundo (Kerényi & Jung, 2003: 46). El niño divino se muestra a veces como el héroe juvenil. Este héroe conlleva una naturaleza humana, pero con cualidades sobrehumanas, a menudo semi-divinas. Una figura que será hijo/hermano y amante. La imagen del niño divino o el joven

héroe diairético parece ajustarse a un tipo de ambivalencia que se resuelve en la esencia misma de su desgarrada orfandad, y de signo puramente flamígero según 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 consciencia más elevado y el mundo que le rodea. Personifica poderes vitales que están más allá de la limitada extensión de la consciencia (...) y una totalidad que incluye las profundidades de la naturaleza (Kerényi & Jung, 2003: 115-116).

Sefirot, el héroe legendario, concede muestras de esta ambivalencia entre el poder y la debilidad propia del niño divino/héroe/huérfano justo a las puertas de Nibelheim, como anhelando una familiaridad, un apego emocional que no existe en su solitario mundo:

SEFIROT- [A Cloud] ¿Cómo te encuentras? Es la primera vez que regresas a tu ciudad natal en mucho tiempo, ¿verdad? ¿Cómo se siente uno? Yo no sabría qué decir, porque yo no tengo una ciudad natal.

CLOUD- ¿Y tus padres?

SEFIROT- Mi madre se llama Jenova. Murió nada más darme a luz. Mi padre... [ríe visiblemente] Pero ¿qué importa? Muy bien, vámonos (*Final Fantasy VII*, 1997).

Este germen del desapego y austeridad diairéticos se encuentra íntimamente relacionado con la figura faltante de la madre. Así mismo, la imagen del árbol remite, gracias a sus resonancias nocturnas, primero a una significación temporal y, segundo y vagamente, a la imagen de la madre telúrica —los misterios y rituales eleusinos clásicos de comienzos de año:

Deméter, Perséfone—, que se muestra de signo divino y demoniaco, en cualquier caso, de acentuación sagrada —Jenova—.

c) Árbol→ Hijo, niño divino→ Fuego

En el imaginario durandiano, la imagen de la madera —eufemizadas tanto en la cruz como en la rueda— es expresión del fuego prendido a través del inquieto movimiento dinámico y sexual de la fricción, la forma más popular y primitiva de crear fuego entre las primeras comunidades de seres humanos (Durand, 2005).

La constelación árbol (madera)-fuego, con esta potencia activa sexual de fricción, se articula como germinación, como “nuevo comienzo”, como “doble nacimiento” que surge de la destrucción, hendidura o consumación de la madera, como apunta Eliade referente a la quema del ‘Árbol de mayo’ en la India: “La consumación de la madera por el fuego es probablemente un rito de la regeneración de la vegetación y del renacimiento del año, porque en la India y en la antigüedad clásica se quemaba un árbol al principio del año” (Eliade, 1954: 294). El fuego siempre se muestra como expresión de un saber divino y extático. Por la noche, la diosa Isis colocaba al hijo de la reina de Biblos en el fuego para quemar todo rastro de mortalidad en él, al igual que Deméter pretendía hacer inmortal a un niño humano a través del mismo método (Baring & Cashford 2005: 424). Los alquimistas conservan el sentido que Heráclito le otorgó al fuego como “agente de transformación”, ya que todas las cosas nacen del fuego y vuelven a él; el fuego representa el “germen que se reproduce en las vidas sucesivas” (asociación a la libido y a la fecundidad) (Cirlot, 1992: 209). Existen otros rituales que entrañan estas articulaciones simbólicas religiosas de fricción sexual en la madera y principio de tránsito, como son las velas y la hoguera de la Cuaresma, las velas de la Pascua cristiana, las hogueras de San Juan, o la quema de las Epifanías en los países del Danubio, y como argumenta Durand, estas tradiciones se inscriben en la “gran constelación dramática de la muerte seguida de la resurrección” (Durand, 2005: 340). El símbolo del fuego, bajo la

potencia sexual del Régimen Nocturno durandiano, indica sobre todo aniquilación de lo antiguo y resurrección de lo nuevo, pero con frecuencia se despliega también un trasvase de su significación en el Régimen Diurno en el sentido de luz, “alumbramiento” donde sólo existía oscuridad o temible ignorancia (Durand, 2005: 180). Schneider ya reconoce dos tipos de fuego, al igual que Durand, el fuego del eje-tierra (erótico, calor solar, energía física —bienhechor—) y el fuego perteneciente al eje del fuego-aire (místico, purificador, sublimador, energía espiritual —destrucción, malhechor—), aunque identifique la sexualidad y lo erótico con el apaciguamiento, el calor y lo telúrico (bienhechor) al contrario que el mitólogo francés (Schneider, 1998: 149). Debido a su viveza material, el fuego remite a una imagen psicológica contradictoria: es el único de los elementos que puede recibir netamente dos valoraciones contrarias: el bien y el mal —el fuego de la destrucción y el fuego hipnótico que amamos en la chimenea durante el descanso íntimo y confortable de la casa— (Bachelard, 1966: 18). Como Durand, Cirlot también considera estas dos versiones del imaginario flamígero —bienhechor (calor vital) y maléfico (destrucción, incendios)— no como imaginarios contrarios, sino como complementarios (1992: 210). De la misma manera, en este sentido destructivo, el fuego es la imagen que sugiere el anhelo de destruir el tiempo y llevar el mundo a su pronto final. Este fuego sexual mecánico y eléctrico comparte con el imaginario aéreo y arbóreo esta sucesión de germinación, puesto que “todo lo que frota, todo lo que quema, todo lo que electriza, es inmediatamente susceptible de explicar generación” (Bachelard, 1966: 49). El conocimiento o desvelamiento, esta “cultura” o “intelectualismo” al que apuntaba anteriormente Jung tan caro a las destrezas y capacidades del Hijo y del niño divino, se concede a través de un árbol —antecedente del fuego— en el libro del Génesis. Es el mismo signo que se muestra en el relato clásico prometeico que marca el inicio del progreso de la humanidad en la *Teogonía* de Hesíodo:

Y desde entonces siempre tuvo luego presente este engaño y no dio la infatigable llama del fuego a los fresnos, [los hombres mortales que habitan sobre la tierra]. Pero le burló el sagaz hijo de Jápeto escondiendo el brillo que se ve de lejos del infatigable fuego en una hueca cañaheja. Entonces hirió de nuevo el alma de Zeus altitonante y le irritó su corazón cuando vio entre los hombres el brillo que se ve de lejos del fuego. Y al punto, a cambio del fuego, preparó un mal para los hombres (Pérez & Díez, 1990: 95).

Aurelio Pérez Jiménez y Alfonso Martínez Díez, en su edición de 1990, conceden una elocuente reflexión en una nota al pie de página ante esta evocación de fresnos que hace Zeus:

Seguimos la interpretación de los escoliastas y ponemos en relación este nombre con el origen de la Tercera Edad en Trab. 145. M. L. WEST cree que la palabra se refiere a los mitos según los cuales el fuego se encuentra dentro de los árboles, ya que surge por fricción entre dos maderos (1990: 95).



Fig. 44. Imagen icónica de Sefirot y el fuego durante la destrucción de Nibelheim. Extraído de <https://thisisfornoobs.wordpress.com/2017/03/16/ilustres-personajes-sephiroth/>.

Esta asimilación entre el fuego y la madera o el árbol ya la concede Bachelard cuando señala que “otros saben, como por instinto, que el árbol es el padre del fuego; sueñan infinitamente en esos árboles cálidos donde se prepara la dicha de arder (...) en las resinas, materia de fuego y luz, cuyo aroma quema ya en los ardientes estíos” (1980: 255). De la misma manera, el nombre de Prometeo ya se encuentra bañado etimológicamente de esta colonización del germen y la promesa (anticipación que se proyecta hacia el futuro), que repercute al árbol primero y al fuego como resultado y renacimiento de la materia intelectual, puesto que proviene del griego *promitheas*, formado del prefijo *pro* (antes) y *mitis* (sabiduría, pensamiento, educación, invención), significando “el que piensa anticipadamente”. Este signo del fuego se impregna, como ya hemos visto, de cierto “intelectualismo”, de “progreso” y de “conocimiento” en el sentido de obtener, por medio de una revelación —la luz que surge a través de la fricción— una amplitud de miras y un saber que antes se ignoraba. Por esta razón, la quema del pueblo de Nibelheim a manos de Sefirot adquiere resonancias mesiánicas, y se interpreta como un acto ritual de muerte/resurrección aniquilando el pueblo natal de su pupilo (raíces humanas que él nunca tuvo) como revelación de un saber oculto —Sefirot, gracias a la sabiduría de la biblioteca de la mansión Shin-Ra, descubre una temible verdad: es hijo biológico del organismo Jenova— y a la vez, gracias a esta revelación, el fuego activo, intelectual y sexual opera como destructor tradicional y violento del viejo mundo y alumbró la resurrección del nuevo (como en la quema del año nuevo para el dios Agni), el nacimiento de un nuevo ser marcado por el estigma del conocimiento; conocimiento esencial como catalizador hasta Dios (*Sefirot*). Durante la cinemática de la destrucción de Nibelheim [Apéndice Audiovisual 5], Sefirot se hundirá en el fuego aniquilador de la ciudad ante los atónitos ojos de Cloud. Según Eliade en *Mitos, sueños y misterios*, al igual que en muchas religiones hinduistas, atravesar el fuego sin mella es sinónimo de trascender la mera condición humana y acercarse a la divinidad (1992: 210).

El árbol se eufemiza en cruz en el Denario, y esto muestra una isotopía hacia el profeta, el mesías y el advenimiento —como ya indican los rituales estacionarios del fuego en muchas religiones hinduistas—. Es por eso que el fuego de Nibelheim [fig. 44] marca un cambio de signo (la muerte y resurrección de Sefirot) en el imaginario de la transformación flamígera alentada por la luna —que influye en la germinación de la madera— del Régimen Nocturno, puesto que el fuego sugiere ante todo “el deseo de cambiar, de atropellar el tiempo, de empujar la vida hasta su término, hasta su más allá (...). El ser fascinado escucha la llamada de la pira. Para él la destrucción es algo más que un cambio: es una renovación” (Bachelard, 1966: 34). Efectivamente esta transformación es un cambio de signo drástico y radical, pero como recuerda Bachelard, solo las transformaciones por el fuego son cambios “profundos, hirientes, rápidos, maravillosos y definitivos” (1966: 98), puesto que por el fuego “todo cambia” de manera sustancial. Esta articulación se inscribe también en el sentido del “doble nacimiento” tan frecuente en el imaginario del Hijo Divino y perteneciente a los sintemas propios del Bastón durandiano. Debido a la incitación y sobreexcitación de la fricción para producir fuego y sus escurridizas características materiales, el elemento flamígero es una invitación constante al estado alterado, al baile telúrico y a la ansiedad bañada de alegría, puesto que esta *euritmia* del frotamiento siempre provoca un estado de especial euforia (Bachelard, 1966: 54) y exaltación, como demuestra en varias ocasiones Sefirot tras este episodio de Nibelheim y a lo largo del juego. En Sefirot se dan cita el alumbramiento de un secreto, una euforia y una rabia íntima y quieta que sólo puede expresar a través de la destrucción de los seres inferiores, como poéticamente ha resuelto Bachelard: “El fuego es el fenómeno objetivo de una rabia íntima, de una mano que se crispa. Es también muy sorprendente encontrar siempre un estado psicológico excepcional, fuertemente teñido de afectividad, en el origen de un descubrimiento objetivo” (1966: 64). Pero si el símbolo del fuego se muestra excepcionalmente como síntesis de las formas de Sefirot es por su

concreción dialéctica y mezcla de contrarios, porque une a todos los símbolos y diluye los sistemas: sintetiza la materia y el espíritu, lo alto y lo bajo, el vicio y la virtud (Bachelard, 1966: 95); a su vez, el árbol también sirve como puente entre lo divino y lo humano y totaliza todos los elementos de la materia: el agua por su savia, el aire que mece y nutre sus ramas en su copa, la tierra donde se hunden sus raíces y el fuego que habita en su interior (Gutiérrez, 2012: 122). El fuego esta vez no es entendido como purificación bajo los cánones delimitados de la limpieza y pureza propia del Régimen Diurno, sino como aquella llama potenciadora de la aniquilación dinámica y la fuerza, la destrucción y reanimación flamígeras de un estado nuevo —y a la vez el mismo— del Régimen Nocturno.

d) El Árbol→ El Hijo, el niño divino→ El Fuego→ El Mesías

El árbol se muestra como “promesa”, como germinación, como “nuevo comienzo” o progreso (Hijo), que expresa la “resurrección” que es símbolo dinámico del fuego —en este régimen de destrucción, revelación y nuevo comienzo—. Como hemos apuntado, esta constelación entre el árbol y el fuego se encuentra surcada por la “promesa”, por la “profecía” y por cierto “mesianismo”. Sefirot entona el lenguaje de los profetas y los místicos y se resuelve en la imagen iconográfica del mesías, del enviado, el ungido por Dios —por la potencia divina y los lazos de consanguinidad con Jenova—, el huérfano elegido, el “Hijo de Dios” que debe traer la “Tierra Prometida”: como icono unido al árbol, Sefirot actúa como catalizador entre Dios y los hombres. De nuevo a Tseng, en el Templo de los Ancianos:

SEFIROT- Me haré uno con ella... se hará una conmigo.

TSENG- ¿Puedes hacer eso?

SEFIROT- Este es el camino a seguir. Sólo os espera la muerte. Pero no temáis. Ya que a través de la muerte nace la energía de un nuevo espíritu. Dentro de poco, vivirás conmigo, serás parte de mí (*Final Fantasy VII*, 1997).

Y es aquí cuando llegamos a orillas de una de las articulaciones estructurales del régimen durandiano en *Final Fantasy VII*: Sefirot tiende al hibridismo entre Héroe y Dragón; por eso mismo busca la opción indiferenciada de la unión subyugado por la serpiente (Jenova, Régimen Nocturno) —la unión de Jenova, de sus clones y de todas las almas en la Corriente Vital—, pero con la supremacía de un ente superior (él mismo) que sea todo voluntad diferenciada e individual (Régimen Diurno). De nuevo en el Templo de los Ancianos, recordamos la máxima indiferenciada que le concede a Tseng: “Dentro de poco, vivirás conmigo, serás parte de mí” (*Final Fantasy VII*, 1997), y la superponemos con este objetivo final diferenciado, pronunciado minutos de juego después: “mezclándome con el planeta dejaré de ser como soy ahora para volver a renacer como un ‘Dios’ y poder gobernar sobre todas las almas” (*Final Fantasy VII*, 1997).

El hijo al servicio de los mandatos de su madre, el Dragón primordial, busca la unión indiferenciada de todas las almas en la Corriente Vital, tan cara al imaginario telúrico y primordial de la serpiente junto con la vigilancia y el poder patriarcal del Padre único, mientras que el grupo y el Héroe (Cloud) defienden la individualización como portadores de lo concreto, específico y peculiar por oposición diarética. La comprensión de Sefirot sobre la mitología del propio mundo antiguo de *Final Fantasy VII* es la que arroja luz a gran parte de los interrogantes del juego. Delante de Jenova criogenizada, en el Reactor de Mako del monte Nibel, Cloud le exige explicaciones a Sefirot sobre la matanza e incendio de Nibelheim:

CLOUD- ¿Y qué pasa con mi tristeza? Mi familia... amigos ¿¡La tristeza de haber sido arrebatado de mi ciudad!?! ¿Es la misma tristeza tuya!

SEFIROT- Ja, ja, ja... ¿Mi tristeza? ¿Por qué tendría que estar triste? Yo soy el elegido. He sido elegido para ser líder de este planeta (*Final Fantasy VII*, 1997).

En un primer momento, Sefirot pareciera que se incluye en el Régimen Diurno del imaginario, en el Cetro, que linda con el Bastón, pero, como hemos demostrado, los atributos delimitados y bien definidos del régimen esquizomorfo de la imagen se eufemizan gracias al magnetismo del Denario en un momento clave que transforma el imaginario del personaje. El matador de dragones, subyugado por la serpiente, se transforma en Mesías. Esta influencia del Denario para con el fuego es bastante frecuente según Durand: con frecuencia, el poder fertilizador de la Luna es confundido con el «fuego» oculto en *la madera*, de donde se puede extraer por fricción” (2005: 340). Se eufemizan los arquetipos propios de la diferencia del Cetro, los arquetipos sustantivos binomios Cima ≠ Abismo, Cielo ≠ Infierno, Jefe ≠ Inferior, Héroe ≠ Monstruo, Ángel ≠ Animal, Ala ≠ Reptil que comienzan a diluirse en la integración y unión paulatina de contrarios, de realidades contrapuestas, una unión con la dominante copulativa propia de la estructura sintética del Régimen Nocturno cobijada por la lógica del Hijo, del Germen, de la totalización divina y eterna del Árbol como puente (Sefirot) —mitad héroe diarético, mitad monstruo nocturno— hasta dios (Jenova), de la potencia sexual del fuego y del acto mesiánico, germinativo y renacido.

Es necesario apuntar que esta constelación prometeica del progreso eufórico que se articula en Sefirot se replica prácticamente idéntica en las estructuras del actante de la compañía Shin-Ra, puesto que la gran compañía promete, como Sefirot, el advenimiento de la Tierra Prometida a través de la unión de Dios con el ser humano (Árbol), esta vez potenciando el desarrollo de la tecnología y la confianza ciega en la ciencia (Fuego) para llevar a cabo una revolución mesiánica: a Shin-Ra se le ha concedido el mandato divino de llevar a buen término la evolución de la especie haciendo un excesivo uso del raciocinio y de la energía de Mako. Como Sefirot, con sus arquetipos epítetos de la euforia por el porvenir y el advenimiento de una pronta germinación que será el culmen de una era, Shin-Ra combatirá contra todo aquel que se cruce en su camino, esto es, el héroe.

4.3. Régimen Nocturno: Estructuras Místicas (o Antifrásicas)

4.3.0. Introducción

Nos disponemos a estudiar las categorías mitológicas correspondientes a las estructuras místicas del Régimen Nocturno de la imagen. En *Final Fantasy VII* existe un personaje central que alegoriza toda esta constelación y que representa la imagen icónica de su movimiento, una inversión de los valores atribuidos a la noche y a la oscuridad por el Régimen Diurno. Las estructuras místicas contienen la dominante digestiva, por lo que se presentan como constelaciones de confusión (asimilación, como la transformación y proceso del mismo alimento en nuestro propio cuerpo) y símbolos de acogimiento, serenidad, armonía, confusión y morada. Sus imágenes se verán atrapadas por la posesión, la penetración y el descenso. Como hemos apuntado, existe un personaje que alegoriza esta estructura y que deviene como imagen del Tarot en La Copa: Aeris Gainsborough.

Aeris (La Copa)

4.3.1. La Mujer → El Alimento y La Flor (La Morada)

Como decimos, el Régimen Nocturno deviene surcado por la imagen femenina eufemizada de la Madre y con más concreción por la imagen del andrógino; pero es en

NOCTURNO	
<p><i>MÍSTICOS</i> (o Antifrásicos)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reduplicación y perseveración. 2. Viscosidad, adhesividad antifrásica. 3. Realismo sensorial. 4. Miniaturización (Gulliver). 	
<p>Representación objetivamente homogéneizante (perseveración) y subjetivamente heterogéneizante (esfuerzo antifrásico). Los Principios de ANALOGÍA y de SIMILITUD actúan a tope.</p>	
<p>Dominante DIGESTIVA, con sus adyuvantes coenestésicos, térmicos y sus derivados <i>táctiles, olfativos, gustativos</i>.</p>	
<i>CONFUNDIR</i>	
→ DESCENDER, POSEER, PENETRAR	
PROFUNDO, CALMO, CALIENTE, ÍNTIMO, OCULTO	
→ LA COPA	
<p>El Microcosmos El Niño, el Pulgarcito El Animal nido El Color La Noche La Madre El Recipiente</p>	<p>La Morada El Centro La Flor La Mujer El Alimento La Sustancia</p>
<p>El Calendario, la Aritmología La Triada, La Tétrada, La Astrobiología</p>	
<p>El Vientre Tragadores y tragados Kodols, Dáctilos Osiris Los Tintes Las Gemas Melusina, El Velo La Capa La Copa El Caldero, etc.</p>	<p>La Tumba La Cuna La Crisálida La Isla La Caverna El Mandala La Barca La Cabaña El Huevo, La leche La Miel El Vino, El Oro, etc.</p>

las estructuras místicas donde el arquetipo de la Mujer concentra toda su potencia debido a su especificidad imaginaria, a su capacidad de intimidad y recogimiento para engendrar la vida a través de la totalización del entorno. Como apunta Durand citando el último ‘Himno’ de Novalis, “la noche es el lugar donde se sobrevuela el dormir, el retorno al hogar maternal, el descenso a la femeneidad divinizada” (2005: 227). La mujer, por su capacidad para dar a luz, se ha identificado tradicionalmente con el brote vital y generativo de la tierra. Sobre todo en las religiones politeístas arcaicas, la tierra era considerada de signo femenino como “la gran y benigna madre” que expresa la materia de todo cuanto existe —Jung subraya el parentesco latino entre *mater* y *materia* (Jung citado en Durand, 2005: 234), el seno inmanente divino que engendra y regenera la vida:

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 mitopoética de la sacralidad y misticismo de todo cuanto existe en la Tierra (Gimbutas, 1996: 321).

Antes del progresivo racionalismo babilónico, las sociedades reconocían a la Diosa suprema de la creación con la identificación y adoración de todo el entorno con la imagen femenina. Desde el Paleolítico y el Neolítico, se ha representado la fertilidad a través de la exageración de los atributos de la mujer y su relación con la temporalidad lunar —llamadas *Venus de Luassel* o *Venus de Lespugue*—. Las sociedades tradicionales experimentaban la naturaleza como un todo, donde se reconocían como hijos de “la madre tierra”. Esta concepción se mantendrá durante el Paleolítico y el Neolítico, pero también persistirá con menor entereza en la Edad del Bronce y en la Edad del Hierro —ya que, como hemos visto, el antiguo mito del cazador derivará en el mito del héroe patriarcal y se apropiará del imaginario mitológico a través de la lucha y la guerra—. El poeta francés instruido en

materias mitológicas —O François Villon— es consciente de esta traumática transición de la armonía a la violencia, y la expresa en su *Balada de las damas de antaño*:

Pero, ¿de qué sirve usar un tono elevado en este momento de
estos vocablos
si escarneceremos los piadosos nombres con acciones tan repugnantes
y entre nosotros lo destrozamos todo con violencia destructora
osando desgarrar la madre común a fuerza de herirla?
Por ello está revuelto lo sacrílego con lo legítimo y
las criminales guerras
nos han invadido, nos posee la furia mortal de acaparar las cosas
y la intemperancia, y ni por la esperanza de un poder inconsciente
dejamos de correr perturbados a perturbar el plácido
descanso del pueblo,
sin recordar que pronto nos acostaremos todos en la misma tierra,
que está acostumbrada a mezclar a los pobres con los generales
y con el parejo afecto de arropar a los hijos por igual
recogidos en el seno materno por largos siglos.
Pero tú, Gran Madre, cuando nos ha sido arrebatada
de una forma u otra
toda esperanza de paz, acude y con los que han sido enterrados
júntanos, creadora, compadecida de tantos trabajos y tan duros (Rico, 2012: 211).

Como apunta Cassirer, estas religiones politeístas tomaban la naturaleza como “la grande y benigna madre”, el seno divino de donde procede la vida y los intentos de enmarcar y “captar su sentido insertándola dentro de las distintas hipótesis sobre el origen del pensamiento mítico resultaron cada vez más claramente insuficientes” (1998: 110), debido, sobre todo, a su concepto de totalización descomunal. Durante al menos 20.000 años, la cueva

paleolítica excavada en la tierra, simbolizando la intimidad del vientre maternal, fue el lugar sagrado por excelencia como santuario de la diosa germinativa o de la Gran Diosa Madre de la vida y de la muerte (Baring & Cashford, 2005: 28), como también desvela Mircea Eliade: “Las grutas y cavernas eran asimiladas también a la matriz de la Madre Tierra. El papel ritual de las cavernas, probado en la prehistoria, podría interpretarse igualmente como un retorno místico al seno de la «Madre»” (Eliade, 1981: 19). También Bachelard apunta la quietud íntima de la cueva que resuena en el seno materno: “la gruta es un refugio que se sueña interminablemente. Le da un sentido inmediato al sueño de un reposo protegido, de un reposo tranquilo” (2006: 207).

Esta perspectiva de inversión de los valores apocalípticos y destructivos de la muerte —ante la desesperación de la pérdida de la individualización del Régimen Diurno— por la tranquilidad, la calma y la quietud de la transición armónica y difusa del Todo es la articulación que permite la concepción, en este Régimen Nocturno, del *sepulcro-cuna* como morada de la duermevela de la muerte y la transformación serena, de aquel abandono consciente a los orígenes del todo ante la sabiduría esmerilada del cosmos:

En toda “gruta maravillosa”, subsiste algo de “caverna de espanto”. Se necesita una voluntad romántica de inversión para llegar a considerar la gruta como un refugio, como el símbolo del paraíso inicial. Esta voluntad de inversión del sentido usual de la gruta se debería a influencias ontogenéticas y filogenéticas a la vez: el traumatismo del nacimiento llevaría espontáneamente al primitivo a escapar del mundo del riesgo temible y hostil para refugiarse en el sustituto cavernoso del vientre materno. De tal modo que un artista intuitivo puede sentir naturalmente una correlación entre la caverna “oscura y húmeda” y el mundo “intrauterino”. Entre la gruta y la casa existiría la misma diferencia de grado que entre la madre marina y la telúrica: la gruta sería más cósmica, más completamente simbólica que la casa. La gruta está considerada por el folclore como matriz universal y se emparenta con los grandes símbolos de la maduración y de la intimidad, tales como el huevo, la crisálida y la tumba (Durand, 2005: 249-250).

En esta intimidad priman la oscuridad, la tranquilidad, la familiaridad del hogar, el regreso y el descenso. En este esquema del “regreso” y la “quietud”, del reconfortante descanso nocturno, la fijación de la casa y el retorno al estadio primigenio desembocarán en el centro paradisíaco o paraíso perdido, como veremos a continuación. Por ahora, nos detendremos en la imagen de la mujer como Diosa telúrica, como *terra mater* y morada reconfortante que seducen las estructuras de Aeris en *Final Fantasy VII*. Cassirer recuerda que los baales fenicios, dioses de antiguos pueblos de Asia Menor, representaban una creación tardía y que en los templos antiguamente se adoraba a una vieja divinidad, la diosa Astarté, que no poseía ninguno de los vínculos nacionales y que “representaba más bien a la diosa madre a secas, de cuyo seno emana toda vida y que no sólo engendraba continuamente la stirpe, sino también toda existencia físico-natural” (1998: 235). Los mitos pertenecientes a la identificación de la existencia total-germinativa de la tierra con la mujer se extienden a lo largo del planeta en casi todas las religiones arcaicas politeístas, se puede decir que existe una creencia universalmente generalizada durante más de 25.000 años (Eliade, 1991). En la lengua navaja, la tierra se denomina Naëstan, que significa literalmente “la Mujer horizontal” o la “Mujer acostada” (Eliade, 1991: 169). En los mitos americanos —indios Lenni Lenape o Delaware—, los seres humanos han vivido cierto tiempo en el seno de su madre, bajo tierra en embriones telúricos antes de que surgieran perfectamente formados; en el mito zuñi, el ser humano, ya en la superficie, se alimentaba a través de una “cuerda invisible” gracias a la propia tierra (Eliade, 1991: 169-170). En este mito, la tierra contenía cuatro estancias o cavidades —al igual que las fases de la luna— a través de las cuales los primeros seres humanos eran guiados hasta la superficie —el Centro del Mundo o Caverna Matriz original, Caverna Matriz Umbilical o Lugar de la Gestación, Caverna Matriz Vaginal, Última Caverna o Matriz de Parto— y unos mellizos divinos, creados de la luz del sol y de la espuma de la tierra, a través de la creación de una escalera, ayudaban a los hombres a ascender hasta la

superficie. El hecho de que la tierra contenga a sus hijos “en su propio vientre” de manera literal induce a pensar en la adoración de esta como ente femenino. Se ha demostrado que el parto era el tema preponderante de santuarios y sepulcros en la antigua Anatolia (Baring & Cashford, 2005: 110). La cueva vuelve a ser símbolo de fertilidad, de reverberación natural de la cavidad femenina que otorga la vida. En muchas lenguas se dice que el ser humano es “nacido de la tierra” —canciones rusas, mitos de los lapones y de los estonios, etc.— (Eliade, 1991: 176). Marcel Granet ha estudiado la costumbre en la china antigua de un rito singular: “El muerto tanto como el niño que nace, es depositado en tierra” (Eliade, 1991: 180), como si esta fuera el lugar de iniciación y término físico de la vida. Y es cierto que, desde aquellos tiempos, la tierra física y su terreno circundante reverbera la noción de morada telúrica, de Casa Matria, puesto que la tierra natal se desvela como lugar común en el momento del nacimiento y de la muerte, un sentimiento de autoctonía materna que se extiende a toda nuestra vida cultural y define nuestra parcela de pertenencia y acogimiento. La diosa madre totaliza la naturaleza: concede la vida y es morada de los muertos.

Esta concepción de madre de vida y muerte aún se mantiene, aunque diluida, en la antigua Grecia. En *Las Coèforos* de Esquilo, Electra ante Corifeo exclamaría: “Mi padre ha recibido ya/la ofrenda que la tierra bebe” (2000: 49). Y en los *Diálogos II* de Platón, concretamente en el Menéxeno —Elogio a los muertos—, se encuentra la afirmación de que no es la tierra la que imita a las mujeres en el alumbramiento, sino viceversa:

Nuestra tierra y, al propio tiempo, madre nos da una prueba convincente de que ha engendrado hombres: sólo ella en aquel tiempo produjo, la primera, un alimento idóneo para el hombre, el fruto del trigo y la cebada, con el cual se alimenta el género humano de la manera mejor y más bella, por haber engendrado en realidad ella misma este ser. Y este tipo de pruebas conviene admitirlas más para la tierra que para la mujer: no ha imitado, en efecto, la tierra a la mujer en la

gestación y en el alumbramiento, sino la mujer a la tierra. Y no ha reservado celosamente para sí este fruto, sino que lo ha distribuido también a los demás (Platón, 1999: 171).

Joseph Campbell apunta que, en el Neolítico, la mujer “participaba —de manera predominante— en la plantación y cosecha de los cultivos; como madre nutricia de la vida, se pensaba que asistía a la tierra simbólicamente en su productividad” (*Primitive Mythology*, 306). La mujer como encarnación maternal de la naturaleza y su directa relación con la tierra como actante generativo viene surcada desde los inicios por la presencia ordenadora de la luna, medida del tiempo propicio para las cosechas, las mareas y la menstruación. La luna se tomaba como la medida de la naturaleza, la expresión natural del ciclo:

La luna es aún la imagen primordial del nacimiento, del crecimiento, de la muerte, de la putrefacción y de la regeneración. El ciclo debió de ofrecer una manera de entender cómo de una semilla crece una flor y de ésta una fruta que, volviendo a hundirse en la oscuridad de la tierra, regresa como semilla regenerada. Las “cuatro” estaciones, que marcan los estadios de la vida vegetal y que trazan un recorrido del sol al regresar a su lugar de origen, reflejan las cuatro fases de la luna. La primavera, el verano, el otoño y el invierno son paralelos a la luna creciente, llena, menguante y nueva, que constituye la etapa de gestación durante la cual es invisible la vida creativa (Baring & Cashford, 2005: 70).

La mujer, la luna y la cosecha se acompasarán al mismo ritmo, en un cierto orden armónico cíclico. En un mito babilonio dedicado al dios Sin, se dice que la luna es “un fruto que crece por sí solo” (Furlani citado en Eliade, 1954: 155). La agricultura se convierte en el centro de la actividad productiva de la mayoría de comunidades en el Neolítico. En Creta, isla heredera del imaginario neolítico de Europa, se observa la imagen de la diosa madre ante los pies del árbol de la vida, simbolizando de nuevo la germinación de la tierra y el nacimiento, a veces, esta se observa con motivos agrícolas emergiendo de la tierra, como réplica de la Deméter (Ceres) o de la Gea griega y la Gaia romana. Como recuerda Eliade, la gran diosa

minoica venía representada por una presencia femenina que concentraba los fértiles atributos de la naturaleza: “La diosa viste un faldón en forma de campana, lleva los senos desnudos y los brazos levantados (...). Es la dueña de los animales, pero también de las montañas y los mares, de la agricultura y de la guerra, reina de los vivos y los muertos” (Eliade, 2007: 173). De igual modo, la relación y progresiva aparición del dios/hijo/amante que ya hemos apuntado dispersa la noción de unidad de la *terra mater*, abriendo el drama de la alternidad rítmica de la muerte (periodo de sequía) y la vida (periodo fértil), que también marca el primigenio carácter ofídico. La diosa sumeria Inanna ya participa de este drama cíclico para fertilizar la tierra. El bastón de serpientes y la bajada a los infiernos en busca de su hijo-amante muerto y resucitado vuelven a dibujar el ciclo mitológico de la diosa enamorada de su dios-hijo y la causa última de la fertilidad en el mundo conocido. Cuando el dios-hijo-amante regresaba del inframundo, también retornaba el periodo fértil a la tierra. El mito acadio que se desarrolla tiempo después comprende a la diosa Istar, un doblete de Inanna, que desciende a los infiernos para despertar a su dios-amante-hijo y restablecer los meses fértiles. Inanna era considerada la diosa de la fertilidad, conocida como “la verde” o “la de espesura floreciente”. En el antiguo Egipto, Isis hacía crecer el Nilo en cada estación. Pausinias, escritor griego, explica esta relación entre el resurgir de la naturaleza y el poder de la Madre: “Los egipcios celebran en honor de Isis la fiesta cuando dicen que ella está afligida por Osiris. En este tiempo, el Nilo comienza a subir, y muchos del lugar dicen que lo que hace crecer al río y regar las tierras de labor son las lágrimas de Isis” (Pausinias citado en Baring & Cashford, 2005: 274). A Isis se la llama “reina de la tierra”, la “gran diosa, cuyo color verde es como el verdor de la tierra”, “creadora de las cosas verdes”, “señora del pan”, “señora de la cerveza”, “señora de la abundancia” (Baring & Cashford, 2005: 278). Igual que a Cibeles se le conoce como “madre de los dioses” y se la venera al mismo nivel que Gea o Deméter. A Hera se le honraba como diosa de las bodas y el matrimonio y a Artemis —además de diosa de la caza y

de los animales— como divinidad guardiana de la virginidad, de la maternidad y del parto. Para recordar esta relación entre la luna y la feminidad, en la antigua Grecia, Artemis era expresión de la luna creciente, Hécate era representación de la oscura luna nueva y Selene y Deméter —mucho más cerca de aquella diosa neolítica que totalizaba toda la creación— encarnaba a la luna llena. La diosa griega Deméter debía bajar al inframundo para rescatar de la oscuridad a su hija Perséfone secuestrada por Hades, garantizando así el periodo fértil de la tierra. Normalmente se ha reconocido a Perséfone con el nombre de “Core”, cuyo significado es “doncella”, que resulta el femenino de *kore* (brote). Las dos diosas se expresaban como dos aspectos aparentemente antagónicos pero unidos por la raíz, juntas expresan la idea del renacimiento:

Como mito de la naturaleza, Perséfone es la semilla que se separa del cuerpo del grano maduro, la madre, cuando tras hundirse bajo tierra regresa en primavera como nuevo brote. Su etimología “la que brilla en la oscuridad”, sugiere que la semilla no muere realmente, sino que continua viviendo en el inframundo, aunque no pueda ser vista desde la superficie (Baring & Cashford, 2005: 422).

De igual modo se consideraba como “Core” o “doncella” también a Atenea —por su estado virginal— y a Artemis —con un estado virginal diferente, como un equilibrio entre pureza virginal y alumbramiento—. Ambas se encuentran presentes en el rapto de Perséfone, el mito reúne a las tres llamadas “Cores” o “doncellas”, quizá escenificando los estadios vitales lunares. A Perséfone se le suele atribuir un papel pasivo o pacífico, quizá apocado o solícito. La hija de Deméter se encontraba recogiendo flores cuando tiene lugar el rapto de Hades. La muchacha o “doncella” y La Flor subrayan esta metáfora de la fertilidad, la hermosura armónica, la mujer y la Gran Madre. La flor o la cebada es metonimia literalizada de este movimiento cósmico natural, expresión concreta de esta “sustancia que germina” y que se vincula al circuito espiritual de la materia vital. Esta relación no ha pasado desapercibida para los poetas que se imbuyen en el imaginario de la inocencia, los colores de

las gemas, la hermosura y los cuidados del Régimen Nocturno a través del imaginario de la flor. La escritura de D. H. Lawrence parece plenamente cómoda a la hora de expresar la fidelidad de este imaginario, y parece que intuye la descripción ondulante y energética de la propia Corriente Vital de la que hablaremos más adelante:

O flowers they fade because they are moving swiftly, a little torrent of life
Leaps up to summit of the stem, gleams, turn over round the bend
Of the parabola of curved flight
Sink, and is gone, like a comet curving into the invisible
O flowers they all the time travelling
Like cornet, and they came under our ken
For a day, for two days, and withdrawal, slowly vanish again (Kerényi & Jung, 2004)

El poeta inglés John Milton en su *Paraíso perdido*, libro IV, describe el mito de Perséfone con la ternura y el asombro de una imagen cándida y hermosa, propia de la inocencia de los niños: “*Persephone gathering flowers/Herself a fairer flower*” —“En donde Proserpina,/ Cogiendo flores siendo ella la flor/ Más preciosa” (Milton, 1986: 190). La popularidad de la flor y la belleza innata en relación con la mujer desde la canción de mujer de Airas Nunez —“¿Quen amores á/comp dormirá/ai, bela frof?” (Rico, 2012: 10)— o en *Ode ad Florem Gnidi* de Garsilaso de la Vega —“no pienses que cantando, sería de mí, hermosa flor Gnido,/ el fiero Marte airado,/ a muerte convertido/ de polvo y sangre y de sudor teñido” (de la Vega, 1989: 94)— resuenan en el mismo imaginario de belleza, tránsito, armonía y feminidad. La Flor y la doncella como expresión del paso del tiempo —por su carácter lunar—, la hermosura y el transito inevitable que desemboca en el otro mundo plagan también las imágenes poéticas de Michele de Marullo: “Te envió estas violetas y estos blancos lirios:/hoy corté las violetas, ayer los blancos lirios:/los lirios, para que te avisen muchacha de la vejez que apremia” (Rico, 2012: 197), y en innumerables poetas europeos. Esta flor femenina fugaz

y grácil, virgen y a la vez madre, expresión de La Copa y de todo lo que florece y muere —presente en los entierros (su descenso al Hades) y nacimientos (Deméter, Artemisa)—, es también *La Rosa secreta* de William Butler Yeats:

Lejana, muy secreta, inviolada Rosa,
estréchame en mi hora de las horas;
y quienes te buscaron en el Santo Sepulcro
o en el tonel de vino, moraron más allá
de los tumultos de sueños derrotados; y profundos,
entre párpados grises muy pesados de sueño,
los hombres han nombrado la belleza (...)
y al final encontró, entre risas y llanto,
mujer tan radiante en su belleza
que los hombres trillaban el cereal hasta la noche
por un rizo robado, por un pequeño rizo
(Yeats, 1990: 57-59).

Esta imagen de la flor se confabula con todo el imaginario del descanso sepulcral y telúrico, como también sugiere el escritor francés Paul Valéry en el poema *La durmiente*: “¿Qué secretos quema en su corazón mi joven amiga,/ alma de dulce máscara que aspira a una flor?/¿Con qué alimentos vanos su ingenuo calor logra este rayo de una mujer dormida?” (Rico, 2012: 781). Además de innumerables poemas dedicados a la rosa como sinónimo efímero de belleza y candor —y, por ende, expresión y metáfora de la calidad efímera de la misma vida humana—.

Como hemos apuntado más arriba, esta imagen tradicional de gracilidad, candor y feminidad, de los cuidados y del ciclo vital fértil orbitan alrededor del personaje más importante de *Final Fantasy VII*. Como apunta Jung, “en la observación práctica la figura de

la Core aparece en la mujer como muchacha joven y desconocida; no pocas veces como Margarita y madre soltera” (Kerényi & Jung, 2004: 189). Desde el inicio del juego, la imagen de Aeris se muestra unida iconográficamente al movimiento germinativo, a la imagen de la doncella (Core) y a esta expresión literalizada del ciclo vital germinativo que es la imagen arquetípica bella y efímera de la flor. Tras escapar después de la explosión en el Reactor del Sector 1, la primera misión del juego, cuando se levanta un gran revuelo en las calles de la placa superior, Cloud se cruza por primera vez con una joven muchacha: su nombre es Aeris Gainsborough y porta un cesto cargado de flores. Las primeras pantallas de diálogo del personaje aún no muestran su verdadero nombre:

LA FLORISTA- [ataviada con un cesto repleto de flores] Perdóneme [a Cloud]. ¿Qué ha pasado?

→Más vale que salgas de aquí.

→Nada, eh, escucha (opción correcta para proseguir la conversación).

CLOUD- [Fijándose en las flores]... No veo muchas flores por aquí.

LA FLORISTA- Oh, esas. ¿Te gustan? Sólo cuestan un Gil.

→Compro una.

→No importa.

LA FLORISTA- ¡Oh, Gracias! ¡Aquí tienes! (*Final Fantasy VII*, 1997).

Tras esta breve e inusual interacción con el personaje, Cloud recibe una flor —que podrá entregarle más tarde en el cuartel general de AVALANCHA a Tifa o a Marlene, la hija de Barret— y Aeris desaparece de la pantalla por el extremo derecho sin que el usuario pueda dirigir al avatar con el pad para perseguirla. En esta breve y esporádica conversación, la exclamación narrativa del juego ya apunta o sugiere un misterio o una inadecuación: la flor es aquí un talismán inaudito y misterioso en este mundo hiperindustrializado y la doncella un ente oculto portador de un secreto que desaparece sin que el avatar pueda seguirle los pasos.

El objeto “Flor” se encuentra como artilugio clave en el inventario desde este momento. A Cloud solo se le concede la oportunidad de comprar la “Flor” únicamente para acentuar la relación entre Aeris, La Flor y el misterio. Una acentuación que el usuario no sabe muy bien a qué se debe, pero sí que pertenece a una densidad inusual, como un *esfumato* jugable, aún no resuelto, que envuelve a la escena y que se consigue con el concierto de una serie de elementos configurativos-narrativos: la circunstancia de que aparezca la significación de la doncella como “LA FLORISTA” cuando en la mayoría de ocasiones los NPC (Non-Player-Character) no presentan nombre o tienen uno propio definido; lo inusitado, breve y acusado de la escena y la imposibilidad manifiesta de que el usuario pueda perseguir a la florista y entablar de nuevo conversación —dinámica habitual con los NPC de *Final Fantasy VII* aunque estos repitan secciones de diálogo—. Con todo, la flor se emplea, en última instancia, para enfatizar la atmósfera fieramente ciberpunk de la ciudad de Midgar —“No veo muchas flores por aquí” (*Final Fantasy VII*, 1997)—. La próxima vez que volvemos a encontrar a la misteriosa doncella —esta vez sí con las presentaciones oportunas— será tras el intento de ataque terrorista en el Reactor del Sector 5. Debido a una emboscada de Shin-Ra al grupo AVALANCHA, Cloud cae desde la placa superior al abismo de los suburbios [Apéndice Audiovisual 2]. El héroe despierta en una iglesia de los suburbios del sector 5, una miríada de flores que crecen en el suelo cerca del altar amortigua su caída, a su lado, de nuevo, la misteriosa doncella sin nombre:

LA FLORISTA- El techo y el macizo de flores deben haber amortiguado tu caída... Tienes suerte.

CLOUD- Macizo de flores... [Levantándose del suelo de un salto] ¿Es tuyo? Lo siento.

LA FLORISTA- No pasa nada. Las flores aquí son bastante resistentes porque es un lugar sagrado. Dicen que en Midgar no crece ni la hierba ni las flores, pero por algún motivo, las flores sí. Me encanta este lugar [comienza a cuidar las flores del macizo] (...) Me apetece hablar, ¿te

apetece a ti? Espera aquí. Tengo que echar un vistazo a mis flores. Será un minuto (*Final Fantasy VII*, 1997).

El espacio sagrado para el crecimiento de las flores entre los muros del templo ya apunta el carácter espiritual y místico del proceso cíclico del nacimiento/muerte propio de la Gran Diosa germinativa expresado en la metáfora de la flor, así como la representación orgánica y natural de una nueva relación con el entorno alejada de la maquinaria propia del ciberpunk, pero, sobre todo, la flor se presenta aquí como un actante adyuvante del héroe. El episodio de la salvación de la caída del héroe por el macizo de flores potencia las nociones del “investido” o “elegido” —en este caso, por las fuerzas telúricas del mundo— tan habituales que revisten al arquetipo del héroe con la inmunidad necesaria para llevar a cabo su misión, la característica extraordinaria del ser humano elegido, el “paladín de las esencias del planeta”. Tras la



Diseño de Aeris Gainsborough (*Final Fantasy VII*, 1997).

hipertrofia ciberpunk y la violencia de la misión terrorista, el entorno espacial y atmosférico se transforma —es la primera vez, además, que en el juego se muestra la luz del sol, que incide desde lo alto de la techumbre de la iglesia en las flores y a través de los ventanales del templo—. El ritmo narrativo de la conversación también acompasa esta esencia armónica, colmada y contemplativa. Durante el diálogo, Aeris deja al usuario a su libre albedrío en dos

ocasiones. Tras la frase “Me encanta este lugar”, al usuario se le concede libertad para moverse y, por primera vez en el juego, al avatar no se le reclama ningún objetivo definido o marcado: tan sólo observa como Aeris cuida de las flores hasta que al usuario se le ocurra o le apetezca dirigirse hacia ella y entablar comunicación. Tras una breve conversación, Aeris exclama: “Me apetece hablar, ¿te apetece a ti? (...) Espera aquí. Tengo que echar un vistazo a mis flores. Será un minuto” (*Final Fantasy VII*, 1997). El usuario vuelve a tener el control del pad, puede explorar la Iglesia a su antojo mientras Aeris cuida del macizo de flores, pero no encontrará nada de utilidad en la iglesia. Tras unos segundos, Aeris exclama “Te daré un poco más de tiempo”. La escena se encuentra bañada por una exquisita gracilidad, consideración y respeto por los sentimientos contemplativos y el espacio físico y personal del avatar aun cuando este (Cloud, el duro mercenario de SOLDADO) no sea consciente de que los necesita; una escena que subraya el anhelo —aún no encontrado— del héroe ante la inocencia y los atributos de Aeris y del Régimen Nocturno en general como virtudes no invasivas, misteriosas y amigas.

La pieza que acompaña a la escena actúa como caja de resonancia de estas vibraciones de la Copa y las acentúa. El japonés Nobuo Uematsu compuso para *Final Fantasy VII* no sólo una de las bandas sonoras cumbre de toda su carrera musical, sino también quizá la más compleja banda sonora creada para un videojuego a nivel semántico cuando corría el año 1997 —*leitmotifs*, más de ochenta y seis canciones—. La pieza que puede escucharse durante esta importante escena del juego responde al nombre de *Flowers Blooming In the Church* [Apéndice Audiovisual 2] y ya contiene elementos que potencian estas relaciones germinativas de la doncella florista y de la Gran Madre. La pieza se organiza en base a un motivo musical de progresión simple y repetitiva —Mi, Fa, La— que acompaña fielmente al cambio de acorde y a la melodía principal:

Flowers Blooming in the Church

from the soundtrack to *Final Fantasy VII*

by Nobuo Uematsu
As played by Daniel Capo
Engraved by Nathan Stang

The image shows a musical score for a piano piece. It is in 12/8 time and the key signature has three sharps (F#, C#, G#). The tempo is marked 'Peacefully. Unhurried' with a quarter note equal to 52. The score is for the right hand (treble clef) and left hand (bass clef). The right hand part starts with a melodic line of eighth notes, and the left hand part provides a rhythmic accompaniment of eighth notes. The score includes dynamic markings such as 'pp legato sempre' and 'poco cresc.' and a performance instruction 'con λ ed.'.

Estas tres notas ascendentes se tocan con *legato sempre* en toda la pieza. Es decir, se deben interpretar sin articular una separación entre ellas mediante la interrupción del sonido. La cadencia y la constancia en el *legato sempre* de este motivo unido a su carácter ascendente permiten que el oído identifique un flujo constante, un movimiento continuo y repetitivo, como una fiel reverberación, que se identifica literalmente hacia arriba en la partitura (en clave de Fa, que designa el acompañamiento) —La, Si, Do#— y que, con la constancia debida —cuatro grupos de tres corcheas por compás—, incluso resuena al oído como un movimiento zigzagueante —el meandro, el laberinto— como una emanación de una fuente o un brote continuo.

Además, este *legato* se encuentra amortiguado de *reverb*, lo que refuerza la sensación de la pérdida de definición auditiva conforme avanza la progresión ascendente y la sempiterna vuelta a una fuente de la que mana el sonido y tras la cual se difumina y dispersa de nuevo sin remedio. El tempo, marcado en *peacefully unhurried*, intensifica estas resonancias vivaces pero, ante todo, armónicas y apacibles, puesto que pertenecen —como bien acompasa el tempo y la progresión— al territorio del descanso y del acogimiento tan propios del Régimen Nocturno. Si consultamos el Apéndice Audiovisual 2, nos percataremos de aquella traducción musical de este descenso armonioso.

La melodía principal —que es una reinterpretación casi exacta de *Aeris Theme*, la pieza compuesta específicamente para Aeris en el juego— se adecua también en torno a este motivo o progresión ascendente pero subiendo el tono a partir de la última nota Do# que dibuja el acorde de Re en que se encuentra la canción, quedando la progresión ascendente como un impulso vigoroso y audaz que avanza donde lo dejó el acompañamiento marcando la misma progresión, tres notas corcheas ascendentes —Do#, Mi, La—.



En el siguiente compas de la melodía, Uematsu traza el recorrido inverso, tres notas corcheas descendentes —Sol, Mi, Si—, de la nota más aguda a la más grave. La pieza gana al oído la impresión de un eco o una reverberación, de una pregunta y una respuesta, como una expansión —progresión ascendente: Do#, Mi, La— y una retracción —progresión descendente: —Sol, Mi, Si—, andar el camino y desandararlo en el siguiente movimiento. La partitura realiza un camino de ida y de vuelta recordando la fluctuación de las emanaciones mientras profundiza en el concepto que se ha explorado previamente en el motivo de acompañamiento —tres corcheas de progresión ascendente—. Después, la pieza se organiza en estructuras melódicas siempre alrededor de este mismo motivo del acompañamiento basado en la triada de La Mayor, tres semicorcheas ascendentes en 51 —La, Si, Do#—. Si tuviéramos que identificar la pieza con un fenómeno natural, quizá fuera las expansiones de las ondas de un lago, la ductilidad de las ondas acuáticas y la viveza de aquello que “vibra” y “crece” a través del movimiento zigzagueante de la vida.



La hermenéutica de la pieza y el ritmo configurativo de la conversación se contagian de cierta armonía, de cierto “acogimiento”, de una paz espiritual y de cierto “remanso” donde el héroe puede descansar y que se intuye levemente también a nivel configurativo. La Flor es la mujer cuidadora, el grácil entendimiento comprensivo, pero también la doncella especial y perturbada por el rapto violento debido a sus cualidades extraordinarias o a su belleza —el imaginario clásico se encuentra especialmente nutrido de estas imágenes: Dafne y Apolo, Hades y Deméter, Gorgona y Neptuno, Europa y Zeus o el rapto de las sabinas, Ariadna y Dionisos (...). Interrumpiendo la conversación entre Cloud y Aeris en la iglesia del Sector 5, Reno —miembro de Los Turcos, una sección especial de la compañía Shin-Ra dedicada a los secuestros— irrumpe en el templo con cuatro soldados rasos de Shin-Ra. Cuando Reno aparece en escena, el pad deja libertad al usuario para acercarse al recién llegado mientras Aeris advierte: “¡Cloud! ¡No dejes que se te acerque! (...). ¡No luches aquí! ¡Vas a destrozar las flores!” (*Final Fantasy VII*, 1997). Tras la huida de ambos perseguidos por Reno, Aeris explica a Cloud que no es la primera vez que intentan secuestrarla. Al llegar a casa, Aeris le comenta en broma a su madre Elmyra que Cloud es su nuevo “guardaespaldas”, a lo que esta comenta: “¿Guardaespaldas? ¿Quieres decir que te han vuelto a seguir?” (*Final Fantasy VII*, 1997). Durante la primera parte del juego, la que acontece en la ciudad de Midgar, Shin-Ra, y en especial su división de los Turcos, intentarán secuestrar a Aeris en más de una ocasión por razones que el juego no desvela. Como apunta Jung, “el desvalimiento de la joven la expone a toda clase de peligros, por ejemplo a ser devorada por monstruos o sacrificada ritualmente

como víctima” (Kerényi & Jung, 2013: 188), en este caso es objeto continuo del rapto. Finalmente, Tseng, líder de los Turcos, consigue secuestrar a la muchacha antes de volar el pilar del Sector 7 y destruir todo el sector como un plan maestro de Shin-Ra para acabar con la base secreta de AVALANCHA. Tras esta escena, donde Aeris se despide dramáticamente del grupo maniatada, el equipo decide rescatar a su amiga aventurándose en el Cuartel General de Shin-Ra, pero antes de internarse en la base enemiga deciden visitar a su madre para hallar algunas repuestas sobre el misterioso origen de la joven y el desmesurado interés de la Corporación Shin-Ra en ella [Apéndice Audiovisual 3]. Elmyra cuenta que ella nunca ha sido la madre biológica de Aeris, sino que esta la recogió de los brazos de una mujer moribunda en la estación de trenes del Sector 7, en uno de aquellos días en que esperaba a su marido de regreso de las líneas enemigas con Wutai. La madre de Aeris —que el juego desvelará más tarde con el nombre de Ifalna—, sólo le dijo a Elmyra el nombre de la niña y que la mantuviera en un lugar seguro. Ambas congeniaron rápidamente, pero la niña se comportaba de un modo extraño; contaba y protagoniza episodios misteriosos:

ELMYRA- Me dijo que se había escapado de una especie de laboratorio de investigación de algún sitio. Y que su madre ya “había regresado al planeta” y que no estaba sola... muchas otras cosas más.

BARRET- “¿Había regresado al planeta?”

ELMYRA- No supe lo que quiso decir, le pregunté si se refería a una estrella del cielo. Pero ella dijo que era este planeta... Era una niña muy misteriosa.

(Flashback)

AERIS [niña]- Mamá, no llores, por favor.

ELMYRA- Aeris soltó esto de repente. Cuando le pregunté si había pasado algo.

AERIS- [a Elmyra] Acaba de morir un ser querido tuyo. Su espíritu vino a verte pero él ya había regresado al planeta.

ELMYRA- En aquel momento no le creí. Varios días después... Recibimos una notificación diciendo que mi marido había muerto (*Final Fantasy VII*, 1997).

A la madre telúrica y a sus potencias en las diferentes mitologías siempre se le ha concedido un poder místico, el poder especial de lo que se encuentra “más allá” —el poder de conocer el destino de las almas—. Como apunta Kerényi, la Core indonesia, que parece un doblete de su hermana griega, “se extiende hasta todas las conexiones extrañas, incluso las más extrañas de todas: la que une la muerte con el nacimiento” (Kerenyi & Jung, 2013: 164). En esta tradición adivinatoria se inscriben todas las diosas neolíticas europeas —simultáneamente diosas de vida y de muerte— y las Moiras griegas —Cloto, Láquesis y Átropos— las tres ancianas hilanderas que repartían el destino y el cosmos del ser humano, que trenzaban y cortaban el hilo de la vida de los mortales. La diosa Gea —eufemizada en Gaia romana— era adorada también como una totalización de la creación y considerada gran adivina, consultora y oráculo antes de los dioses adivinadores de Delfos —Poseidón, Apolo y Dionisos—. En los rituales de Delfos, se abría la iniciación con una plegaria a Gea: “En esta plegaria honro primero, entre todos los dioses a Tierra, la primera adivina” (Baring & Cashford, 2005: 356). Quizá estas resonancias adivinatorias y misteriosas se le concedieron a la diosa por su fiel ciclismo en las cosechas y las mareas, también expresión de la fertilidad. El misterio y las capacidades especiales parecen intrínsecos a la imagen psíquica de la muchacha. Como apunta Jung, esta “Core” o doncella, la joven que pasea entre cebada y flores, a menudo “está representada como un ser humano poco normal: o es de origen desconocido o extraño, o tiene una apariencia curiosa, o hace o sufre cosas raras, de lo que hay que concluir que la muchacha tiene una naturaleza especial, mítica” (Kerenyi & Jung, 2004: 190). En el mismo *flashback* de Elmyra, Tseng, líder de los Turcos, le revela a Elmyra y a una muy joven Aeris los misteriosos y excepcionales orígenes de la joven:

TSENG- Quiero que Aeris vuelva con nosotros. La hemos estado buscando durante mucho tiempo. [Dirigiéndose a Aeris] Aeris, eres una niña muy especial. Tu sangre es muy especial. Tu madre real era una Anciana. Los Ancianos nos guiarán hacia una tierra de felicidad suprema. Aeris será capaz de llevar la felicidad a todos los habitantes de los suburbios. Por esto quiero que Aeris coopere.

AERIS [niña]- Se equivoca ¡Yo no soy una anciana! ¡No lo soy!

TSENG- Pero Aeris, seguro que a veces oyes voces cuando estás sola...

AERIS [niña]- ¡No, no! [Sube corriendo la escalera y desaparece de la escena] (*Final Fantasy VII*, 1997).

El triángulo femenino formado por Ifalna, Elmyra y Aeris funciona como una reverberación de las tres divinidades de la diosa madre que son expresiones de los diferentes estadios de la luna. El tres es un número armonizado con la Madre Tierra, expresión de la calidad divina. El número tres es el que regía los cultos ctónicos, representación de Deméter, expresada también como Hécate y Perséfone, en el mito homérico. Los números que se encuentran en la base de la danza del Maro (tres, y tres veces tres), y es posible que también la figura de la espiral, tienen su equivalencia en la esfera de Perséfone (Kerenyi & Jung, 2013: 164). Estos movimientos de la espiral y el meandro expresan una cualidad sustancial del Régimen Nocturno Místico, como veremos a continuación.

4.3.2. La Mujer → El Alimento y La Flor (La Morada) → La Sustancia (Corriente Vital)

El Régimen Nocturno místico se muestra como perceptivo de la confusión de la liquidez y el cambio de forma espiritual y armónico. Como ya apunta Durand, en este régimen, “la noción de continente es solidaria de la del *contenido*. Generalmente éste es un fluido, lo que une los simbolismos acuáticos, los de la intimidad, con el esquema del trayecto alimenticio, del engullimiento” (2005: 264), ya que aquí no opera una “destrucción”, sino una “transustantación”. Por esa razón el régimen es subsidiario de la “transformación armónica”

expresada en la prefiguración del líquido o el fluido. El culto a los manantiales y fuentes pertenecientes a los ríos más importantes se encontraba íntimamente vinculado al culto de la “Gran diosa dadora de vida”, muchos nombres de ríos son femeninos, y la humedad femenina y el hecho de “romper aguas” al nacimiento indicaban la identificación del agua como condición vital particular (Gimbutas, 1996: 43). Estas relaciones entre la germinación de las plantas, la madre y el agua ya las subraya Jung apuntando que la etimología de *ulê* griega una vez significó “madera”, pero que remite a la raíz indogermánica *sû*, que se encuentra en *ûo*, y que a su vez, significa “mojar, hacer llover” (Jung recogido en Durand, 2005: 236). En muchos otros idiomas se encuentra la dimensión acuática en las raíces de los nombres de la Gran Madre. Los ríos de Mesopotamia tenían su centro, según se decía, en el órgano generador de la Gran Diosa. Las fuentes de los ríos eran consideradas como la vagina de la tierra (Gimbutas, 1996: 44). Como recuerda Eliade, en babilonio el término *pû* significa a la vez «vagina» y fuente de un río; en sumerio *buru* significa “vagina” y “río”. El término babilonio *nagbu*, “fuente”, está emparentado con el hebreo *neqebá*, “hembra”. También en babilonio la palabra «pozo» se emplea con el significado de “mujer”, “esposa”. El vocablo egipcio *bi* significa “útero” al mismo tiempo que “galería de mina” (Eliade, 1981: 15). La diosa sumeria Inanna, como también la propia Tiamant, responde a estas nociones acuáticas y deslizantes de la germinación de la vida, la sanación y el motivo lunar, y no es extraño que pueda vérselo comparada con la imagen de Ananta, la serpiente cósmica de la mitología budista, como madre de las aguas y germinadora última.

La liquidez y viscosidad de este régimen se hace patente en el abrazo de las formas abstractas de la espiral y el meandro como expresiones de una dimensión invisible al mundo humano (Baring & Cashford, 2005: 43); dimensión que por ser ella misma invisible e inasible —se alejan de las formas sólidas y verticales solares— participa del misterio de la transformación de lo sagrado (muerte y nacimiento). Desde tiempos muy remotos, la forma

femenina primigenia, la *terra mater*, parece que se encuentra ligada, en esta liquidez y viscosidad, a una intuición curvilínea, grácil, zigzagueante, laberíntica y serenamente dinámica de las formas geométricas ondulantes y la sustancia líquida; noción en perpetua y cadenciosa ebullición con imágenes que representan el “flujo continuo” o el movimiento armónico ondulante —las espirales y los signos en M (que es una ondulación empobrecida) halladas en vasijas y objetos decorativos ya se encontraban para los antiguos en “las conchas marinas, en el agua y en las galaxias que giran en el espacio; donde pudiera encontrarse un espacio sagrado circular o en espiral de piedras (Stonehenge o en Avebury) se concentraba un remanente del culto a la «Diosa Madre»” (1991: 64)—. También en Grecia se identificaba el laberinto con el símbolo de la espiral, aunque se estilizaba en formas angulares (Kerényi & Jung, 2003: 163). Bachelard apunta también esta ondulación en la forma de la concha, expresión serena de “la vida enroscada, la vida replegada sobre sí misma, todos los valores del reposo” (2006: 31). Marija Gimbutas señala que la fluidez de estas imágenes indefinidas y dinámicas sugieren la “afinidad simbólica (...) con la humedad femenina y el fluido amniótico” (1996: 19) y que estas apuntan a un «alfabeto de lo metafísico» (...) con el que se transmite toda una compleja red de significados” (Gimbutas, 1996: 1). Como bien exponen Baring & Cashford, el agua y la serpiente —como hemos visto figura muy unida a la mujer por su simbolismo de ciclo— se encuentran asociadas a la imagen icónica de la espiral, al meandro y al laberinto; formas que sirven de modelo cíclico para el tránsito vital de un mundo a otro y hacen referencia a este “alfabeto de lo metafísico”, de lo invisible:

El laberinto se enrosca como una serpiente, o como el movimiento serpentino del agua a través del útero de la tierra, que es la cueva (...). Todo esto constituye una constelación perdurable de imágenes relacionadas con la figura de la diosa, pues simbolizan el intrincado sendero que conecta el mundo visible y el invisible, del tipo que las almas de los muertos habrían recorrido con el fin de volver a entrar en el útero de la madre (2005: 44).

Este “intrincado sendero” que conecta el mundo visible (mundo sensible) y el invisible (mundo espiritual) es el circuito de “tránsito de todo lo muerto”, el circuito de tránsito de las almas y su reinsertión y transmutación en el entorno natural. Puesto que esta madre tierra se adoraba como una totalidad, también ella misma era la responsable de esta transformación, de esta “vuelta a la morada telúrica del ser” que es la cueva o el sepulcro femenino. Así, también la Diosa del nudo sagrado cretense reverbera estas formas psíquicas enlazadas y dinámicas, que también se observan en la forma grácil, flexible y voluble del hilo de Ariadna que ayudó a Teseo a salir del laberinto del Minotauro, mitología también cretense, donde se muestra a la mujer, de nuevo, como actante adyuvante que garantiza el tránsito del inframundo o submundo dominado por el monstruo al mundo de los vivos y a la luz. Así pues contamos con que el movimiento del imaginario místico es ondulante y armónico, como un brote constante de un manantial —aquel motivo musical (La, Si, Do#) de *Flowers Blooming in the Church*— y se identifica con las fuerzas armónicas centrifugadoras que permiten esta “transustanciación” espiritual y con las nociones sanadoras que se desprenden de su condición vital esencial, su condición de “sostenedora de la vida”. Uno de los conceptos filosóficos y argumentales clave de *Final Fantasy VII* es la llamada Corriente Vital. La Corriente Vital se encuentra ligada al personaje Aeris desde el primer momento de la experiencia videolúdica. El vídeo de presentación del juego [Apéndice Audiovisual 1], tras la pantalla del menú con la Espada Mortal, muestra la primera imagen —generada por CGI— de *Final Fantasy VII*: Aeris descubriendo fascinada un brote de lo que parecen pequeñas luciérnagas “verdes” que manan a través del suelo, un resquicio olvidado en un callejón de la megalópolis industrializada de Midgar. Este pequeño flujo es un brote de Corriente Vital; un flujo energético de vida que subyace al planeta y donde se vierten todas las almas para transformarse en otro ser vivo en un ciclo vital infinito. El sabio Bugenhagen explica en Cañón Cosmo el propio concepto filosófico básico de la Corriente Vital [Apéndice Audiovisual 4]:

BUGENHAGEN- ¿Qué ocurre con ellos [los humanos] después de la muerte? El cuerpo se descompone y vuelve al planeta. Eso lo sabe todo el mundo. ¿Qué pasa con las conciencias y las almas? El alma también vuelve al planeta. Y no solo la de los humanos. Sino todo en este planeta, de hecho todos los seres vivientes del universo son iguales. Los espíritus que vuelven al planeta se unen a otros y vagan por él. Vagan convergen y se dividen convirtiéndose en un oleaje llamado Corriente Vital. “Energía espiritual” es un término que no deberías olvidar. Una nueva vida... niños son bendecidos con la energía espiritual y son traídos a este mundo. Entonces llega la hora cuando mueren y una vez más retornan al planeta.

[Mientras se desarrolla la explicación, Bugenhagen utiliza la maqueta del planeta que corresponde a Gaia —el planeta de Final Fantasy VII— en el planetario para ilustrar el concepto de Corriente Vital: la energía espiritual se concentra formando la imagen de un hombre y un árbol en el cenit, cuando mueren, la energía espiritual del hombre y el árbol se descompone en varios flujos de energía —Corriente Vital— que forman un nuevo niño en el nadir del planeta. Esta es una representación gráfica del funcionamiento de la Corriente Vital, una concepción muy cercana a la reencarnación budista en la India].

BUGENHAGEN- En pocas palabras, una vía de energía de las almas vagabundeando por el planeta. La energía espiritual hace posible todo, árboles, pájaros y humanos. La energía espiritual también permite que los planetas sean planetas. Si se pierde la energía espiritual, nuestro planeta se destruirá. La energía del espíritu es eficiente PORQUE existe dentro de la naturaleza. Cuando se extrae energía espiritual a la fuerza y se manufactura, no puede cumplir su verdadero objetivo (...). Cada día los reactores Mako extraen energía espiritual y la reducen. La energía del espíritu llega comprimida a los reactores y se procesa como energía Mako. Todos los seres vivos están siendo utilizados y desechados (*Final Fantasy VII*, 1997).

La Corriente Vital es una literalización de esta liquidez, de esta ondulación o sendero que conecta el mundo visible con el invisible, la “transición de todo lo muerto”, aptitud armónica tradicionalmente reservada a la Gran Madre Tierra expresada iconográficamente en la mujer

desde el Neolítico hasta la Edad del Hierro, del “tránsito” y la “transformación”, la “transustantación” tan cara al Régimen Nocturno Místico. La Corriente Vital es una expresión del laberinto y el meandro, de la Sustancia Vital que proporciona la Madre Tierra, el alimento del Planeta o de Gaia. A pesar de que esta sustancia se compone de “energía espiritual”, la Corriente Vital se presenta en la mayoría de ocasiones en estado líquido y los nombres para designar al fenómeno pertenecen al vocabulario acuático —“corriente”, “flujo”, “oleaje”—. La disposición de que la Corriente Vital pertenezca al mundo subterráneo y que florezca a la superficie en lugares sagrados o con gran energía espiritual evidencia de nuevo estas constelaciones de imágenes sujetas a la germinación, pero también, y quizá con más potencia, a la morada sepulcral, que a la vez expresa el circuito de las almas, el armónico “tránsito al otro mundo” y el “acogimiento” que es propio de la Gran Madre. Esta articulación también condensa la solidaridad entre el continente y el contenido que se muestra siempre presente en el Régimen Místico, esta dialéctica de lo inmenso en lo finito y lo grande en lo pequeño que Durand ha llamado gulliverización: como desvela Bachelard, “en suma, toda riqueza íntima agranda sin límite el espacio interior en el que se condensa” (2006: 69); puesto que el concepto de Corriente Vital se basa en el contenido de innumerables conciencias espirituales condensadas, fundidas y mezcladas en un continente visualmente finito —la marejada o expresión líquida de color verde—. El color verde también encuentra su respuesta simbólica en el movimiento cíclico y el constante cambio, en lo inasible. El estudioso francés del color, Pastoureau, le dedica una pregunta legítima: “¿Por qué el verde es sobre todo el color de lo inestable, de lo que cambia, lo que uno desea ardientemente pero que resulta ser aleatorio o efímero?” (2009: 292). Aunque el fenómeno permite que estas esencias estructurales y simbólicas puedan rastrearse, la Corriente Vital concentra sus esencias más concretas en la tradición de un concepto preanimista y que se ha demostrado común a numerosas comunidades arcaicas que veneraban a la “Gran Madre Tierra”. A finales del siglo XIX, el

misionero inglés Codrington había descubierto que los milanesios hablaban de una fuerza, influencia o potencia que no era física. Esta fuerza, escribía Codrington, “es en cierto sentido sobrenatural, pero se revela en la fuerza corporal o en toda especie de fuerza y de capacidad poseída por un hombre. Ese maná no está fijado en un objeto determinado, si bien cualquier objeto es susceptible de ser su vehículo. Pero los espíritus, ya sean las almas de los muertos o de los seres sobrenaturales, lo poseen y pueden comunicarlo” (Codrington citado en Eliade, 1991: 135). Este concepto aparece como réplica de muchos otros alrededor del mundo: el maná de los polinesios, el *orenda* de los iroqueses, el *wakan* de los sioux, el *manitu* de los algonquinos etc... Las esencias de la Corriente Vital son manísticas. Como comenta Cassirer, esta sustancia manística es parecida en concepto al *pneuma* de los estoicos, que “lo penetra todo”, puesto que se presenta como un “hálito difundido a través del universo que comunica a todas las cosas la tensión por la que se mantienen unidas” y que guarda analogías muy fuertes con estos conceptos energéticos primitivos (Cassirer, 2013: 146).

Cassirer identifica este movimiento “fluido” del mana con las religiones politeístas y con el culto a la gran Madre y lo define de manera análoga a la Corriente Vital, aludiendo a la indiferenciación de su sustancia, a la “confusión” —tan cara a este Régimen Místico— como uno de sus conceptos fundamentales:

Codrington interpretó el mana como un “poder espiritual” (*spiritual power*) que luego fue caracterizado como un poder mágico sobrenatural (*supernatural power*). Entre más se determinaba el significado de la expresión mana, y entre más estrictamente se delimitaba el contenido de la idea, tanto más se precisaba, tanto más parecían pertenecer ambos a otro estrato, a una dirección “preanimista” del pensamiento mitológico. Justamente ahí donde todavía no puede hablarse de un concepto acabado de alma y personalidad objetiva, al menos no existe ninguna separación precisa entre lo físico y lo psíquico, entre el ser anímico —personal y el ser impersonal, es donde parece emplearse verdaderamente la expresión “mana”. Inclusive frente a otras antítesis del pensamiento

lógico evolucionado o del pensamiento mítico, este empleo sigue siendo peculiarmente indiferenciado. Principalmente en él no se ha trazado un límite preciso entre las ideas de substancia y de fuerza. Consecuentemente ni la teoría “substancialista”, que entiende el mana simplemente como substancia mágica, ni tampoco la teoría “dinamista”, que pone el acento sobre el concepto de fuerza, sobre el poder de la operancia, parecen hallar y agotar el verdadero significado del concepto de mana. Su significado reside más bien en su peculiar “fluidez”, en su fusión y transmutación recíproca de determinaciones que para nosotros se distinguen claramente. Aun cuando aquí aparentemente hablamos de un ser y de “fuerzas espirituales”, ambos están todavía plagados de imágenes substanciales. Como alguien ha dicho [Crowley], en este estrato los espíritus son “de una cierta especie indefinida, sin distinción entre lo natural y lo sobrenatural, entre lo real y lo ideal, entre personas y otros seres y entidades”. Así pues, el único núcleo hasta cierto punto firme de la idea de mana parece ser la impresión de lo extraordinario, de lo inusitado, de lo descomunal. Aquí lo esencial no es lo que encierra el término mismo, el carácter de “descomunal” (precipita todas las almas) (Cassirer, 1998, 110-111).

Este espacio descomunal de almas indiferenciado tan caro a este régimen unido al tránsito armónico y a la humedad femenina se expresa en la Corriente Vital. El mana puede ser atribuido a un alma o espíritu, el hecho de que nos sea en sí mismo un espíritu, sino un conjunto de fuerzas sobrenaturales que mueven energéticamente el ciclo del mundo es un concepto armónico arcaico que pertenece al territorio de la totalización telúrica de la Gran Madre: “[El mana] se puede encontrar en todas las cosas, con independencia de su naturaleza especial y de su distinción genérica” (Cassirer, 2013: 149). Es en este remanso de paz y quietud, la casa pequeña confortable y el descanso parecido a la muerte, como en una crisálida sanadora, donde Cloud consigue su entereza como héroe, puesto que, como apunta Bachelard, “¿Qué ejemplo más claro podemos dar para entender la maternidad onírica de la muerte? El vientre materno y el sarcófago, ¿no son en este caso dos tiempos de la misma imagen?” (2006: 183).

La relación implícita entre la Corriente Vital y Aeris se acentúa a partir del término del primer CD. Cuando Sefirot asesina a Aeris, esta vierte su conciencia en la propia Corriente Vital, como se asevera en varias partes del juego, pero antes de resumir las nociones de La Madre, que alegoriza todo este Régimen Místico en *Final Fantasy VII*, debemos detenernos en un concepto que se articula también en esta constelación telúrica y germinativa de este régimen y que se encuentra surcada por la leyenda y el anhelo del regreso al centro mismo de nuestro ser.

4.3.3. La Mujer (Aeris) → El Alimento y La Flor (La Morada) → La Sustancia (Corriente Vital) → El Centro (La Tierra Prometida)

Junto a esta disposición en la psique a las imágenes del descenso materno, en el imaginario armónico del ser humano permanece un “retorno” al estadio inactivo de “existencia y comunión plena”, alcanzar, por fin, la ansiada promesa alegorizada por el Jardín Secreto. La separación de un estado primordial de “plenitud paradisiaca” —que Freud identificó en el devenir vital del ser humano con la infancia y el periodo de la niñez— y la ruptura a partir de un hecho traumático parece que se encuentra cifrado en la psique humana desde tiempos inmemoriales. El mitólogo Marc Saunier reflexiona sobre el drama de esta separación común a todas las culturas:

Cuando el hombre se plantea esta misteriosa cuestión, desconoce ya el reposo, pues su pensamiento entregado a una serie de obstáculos infranqueables se rompe y llena su corazón, su alma y su cuerpo de rabia y desesperanza (...). El hombre, sugestionado por el deseo (...) condujo su espíritu a un análisis riguroso de las menores partículas del cosmos, encaminó su inteligencia en la materia y se esforzó, por un laborioso y constante trabajo, en reencontrarse en el dédalo de las ciencias. Sólo después de haber conocido los mundos de lo infinitamente pequeño y lo infinitamente grande podría de nuevo el hombre vibrar en concomitancia con las armonías

cósmicas y confundirse en inefable comunión con todos los seres y cosas de la tierra y los cielos (Saunier citado en Cirlot, 1992: 355).

El mito dramático de la pérdida familiar de la perfección de los comienzos, del paraíso primordial, se encuentra en innumerables culturas y comunidades alrededor del mundo. Cirlot, estudioso de multitud de mitologías, considera al paraíso perdido como “símbolo del «centro» místico o, mejor, de su manifestación espacial” (1992: 355). Innumerables leyendas occidentales y orientales hablan del paraíso perdido, un concepto que se halla en todas las tradiciones y mitologías meramente complejas (Cirlot, 1992: 355). El concepto de paraíso perdido lo plantea ya Platón en la imagen de la Atlántida en el libro del Timeo y Critias, donde describe a la famosa isla perdida por una inundación como una ciudad rica y abundante:

“[Sus reyes] poseían tal cantidad de riquezas como no tuvo nunca antes una dinastía de reyes (...), para todos había comida en abundancia (...) Además, producía y criaba bien todo lo fragante que hoy da la tierra en cualquier lugar (...), la isla divina, que estaba entonces bajo el sol, producía todas estas cosas bellas y admirables y en una cantidad ilimitada (2000: 277-278).

Dentro de esta tradición se encuentra el recuerdo de “la Edad de Oro” de Cronos en la mitología helena. La doble negación del pernicioso ciclo eterno de la serpiente bajo la perspectiva de La Copa se transmuta aquí en vuelta armónica al paraíso terrenal, al regreso donde el ser humano encontró su plenitud, sus momentos más felices y su comunión armónica con el entorno.

Un anhelo de nostalgia y amargura surca esta imagen del “Centro perdido”, de la Edad de Oro ultrajada, de aquella riqueza sublime semi-olvidada. Esta disposición a anhelar —incluso a emprender la búsqueda— al paraíso perdido se siente solidaria de un movimiento psíquico cotidiano que identifica aquella certeza y máxima humana de que “todo tiempo pasado fue mejor” y que cuenta con las resonancias y sabores de “lo nuevo y bueno que nunca vuelve” y las comodidades nostálgicas y freudianas de “la afable infancia”. Además de esta distinción

melancólica y la búsqueda incesante de las raíces maternas, esta búsqueda marca el anhelo subyacente de la “vuelta a la tierra madre”, un regreso a los “orígenes cósmicos”, al útero materno y a la comunión con la naturaleza, *terra mater*, el entorno que nos ha criado y amamantado. Este movimiento de vuelta al centro lleva aparejado un ensueño vegetal armónico, como apunta Bachelard:

El ensueño vegetal es el más lento, el más reposado, el más rebosante. Que nos devuelvan el jardín y el prado, la orilla y el bosque y reviviremos nuestras primeras dichas. El vegetal conserva fielmente los recuerdos de las ensoñaciones felices. Los hace renacer cada primavera (Bachelard, 1980: 251).

Cirlot acompasa esta disposición psicológica del paraíso cuando afirma que la cualidad de “perdido” que determina la particular psicología innata del paraíso primordial se vincula con “el sentimiento general de abandono y de caída que el existencialismo reconoce como estructura esencial en el humano” (1992: 355). Existen varios mitos africanos relacionados con la época paradisiaca primordial que explican las relaciones que el ser humano mantenía con el entorno y el poder y la abundancia que se desprendía de aquella armonía, como describe Hermann Baumann:

En aquellos tiempos, los hombres no conocían la muerte; comprendían el lenguaje de los animales y vivían con ellos en paz; no trabajaban y tenían al alcance de la mano el alimento suficiente. A raíz de cierto acontecimiento mítico —cuyo estudio no habremos de emprender aquí— esta etapa paradisiaca terminó, después de la cual la humanidad se ha vuelto lo que es hoy (Baumann citado en Eliade, 1991: 57).

La comunión con la Madre antes de la escisión de los orígenes se observa en muchas culturas como una literalización del hijo en la planta; señalando, además de la unión espiritual, la concordancia física y formal. La resonancia entre la madre tierra como germinadora en la vegetación y la esencia primordial humana ha sobrevivido en alegorías que nos traen el

nacimiento o la muerte de la forma antropomórfica de los seres humanos a través de la vegetación. La mente primitiva parece concentrar diversas mitologías que identifican los orígenes y esencias de la humanidad con el crecimiento germinativo de la planta y el crecimiento lunar y armónico de la naturaleza. Según Cassirer, la descendencia y transformación del hombre de una determinada variedad de planta, así como la idea de la metamorfosis entre plantas y animales, “constituyen un motivo permanente del mito y de las leyendas mitológicas” (Cassirer, 1998: 234). Según el *Edda*, la pareja humana primordial fue creada por Odín a partir de dos árboles, Ask y Embla, que se encontraban sobre la playa del océano:

17. En fin, tres Asios poderosos que se amaban, llegaron á la orilla. Encontraron en el suelo á Ask y Embla sin vida, sin figura y sin inteligencia.

18. No tenían alma, ni pensamiento, ni sangre; carecían de voz , de color y de hermosura. El alma les fue dada por Odin, la razon por Loder; Haener les dió la sangre, la vida y la belleza [sic] (de los Ríos, 1856, 118-119).

Este vínculo primordial con la planta tiene su reflejo en la tradición mitológica clásica con el rapto de Dafne y su transformación en árbol durante su huida. Esta relación primordial no ha pasado desapercibida para el poeta Dante Alighieri, que en su popular obra la *Divina Comedia* ya apunta la vinculación entre la carne y la planta cuando Virgilio llega al Cuarto anillo y del inesperado arbusto surgieron “sangre y palabras”. Obras modernas que enmascaran mitologías tan complejas y ricas como la nórdica o escandinava no han olvidado esta relación entre la planta (en sentido genérico, no el gran árbol cósmico que es Sefirot) y el

hombre, expresión de los vástagos de la naturaleza —Dos árboles sagrados son el emblema del ser humano en *El Señor de los Anillos*—. Pero este Centro acabó desplazado del descenso y el recogimiento a lo alto y lo luminoso tras la irrupción del dios bélico.

Desde entonces, en las regiones europeas, el “Centro perdido” se encuentra relacionado con los astros celestes y la energía cósmica como totalización de la energía del planeta. Las concepciones míticas más complejas aparecen ligadas irremediablemente a los cuerpos celestes, como si las coordenadas de este mundo descubrieran una réplica perfecta en los estándares elevados de los astros, sobre todo a raíz de los descubrimientos astrológicos en Mesopotamia. El centro topográfico en el mundo del ser humano primitivo siempre es sagrado. El simbolismo arquitectónico del centro se encuentra íntimamente ligado a las propiedades celestes concernientes a la altura y a la unión primordial desde el descubrimiento astrológico y uraniano, celeste. Mircea Eliade ha formulado el concepto de centro topográfico en el ser humano primitivo rodeado de varias características fundamentales:

- a) La montaña sagrada —donde se reúne el cielo y la tierra— se haya en el centro del mundo.
- b) Todo templo o palacio —y, por extensión, toda ciudad sagrada o residencia real— es una «montaña sagrada», debido a lo cual se transforma en centro.
- c) Siendo un *Axis Mundi*, la ciudad o el templo sagrado es considerado como punto de encuentro del cielo con la tierra y el infierno (extraído de Eliade, 1999: 21).

Dentro de las creencias mesopotámicas, el Tigris tiene su modelo en la estrella Anuit y el Éufrates en la estrella de la Golondrina, al igual que en la cultura altica las montañas representaban un prototipo ideal en el cielo (Eliade, 1999: 16). Los *nomos* egipcios se otorgaban con respecto a los campos celestes; primero empezaban a conocer los campos celestes y después los identificaban en la geografía terrestre (Eliade, 1999: 17). Como

apuntaba el arqueólogo Nyberg, en la cosmología irania cada fenómeno terrestre, ya abstracto, ya concreto, corresponde a un término en el cielo, trascendente, invisible, a una ‘idea’ en el sentido platónico a través de dos conceptos que representaban los acontecimientos en el cielo y en la tierra:

Cada cosa, cada noción, se presenta en su doble aspecto: el de menok y el de getik. Hay un cielo visible: hay, pues, también un cielo menok que es invisible. Nuestra tierra corresponde a una tierra celestial. Cada virtud practicada aquí abajo, en el getah, posee una contrapartida celestial que representa la verdadera realidad... El año, la plegaria..., en fin, todo lo que se manifiesta en la getah, es al mismo tiempo menok. La creación es simplemente desdoblada. Desde el punto de vista cosmogónico, el estadio cósmico calificado de menok es anterior al estadio getik” (Nyberg, 1929: 35-36).

De igual modo, la mayoría de actos excelsos y determinantes que moldean y edifican la cultura judía —Moisés en el Monte Sinaí, Salomón, Abraham— se encuentran vinculados a la montaña —el lugar más cercano al reino celeste— y al templo celestial vislumbrado por los arquitectos mortales de la mano de Dios.

Los chinos se refieren a un lugar esencial enclavado en el Asia central, jardín habitado por los “dragones de sabiduría”. Describen el lugar y muestran los cuatro ríos esenciales del mundo: Oxus, Indus, Ganges, Nilo, brotando de una fuente común, el «lago de los dragones» (Blavatsky citado en Cirlot, 355). En los *Eddas*, la montaña Himingbjörg es como su nombre indica “una montaña celeste” y es ahí donde el arcoíris (Bifrost) alcanza la cúpula de los cielos. Como comenta el antropólogo de las religiones, Mircea Eliade, también las ciudades babilónicas tienen sus prototipos divinos en constelaciones: Sippar, en la constelación de Cáncer; Nínive, en la Osa Mayor; Assur, en Artur, etc. (Eliade, 1999: 17). La montaña entonces se erige como el lugar sagrado que concentra nuestro centro, la perfección (la unión de la tierra y el cielo con solución de continuidad) en esta concepción postbabilónica. “La

cima de la montaña cósmica no sólo es el punto más alto de la tierra; es también el ombligo de la tierra, el punto donde la creación comenzó” (Eliade, 1999: 24). —Gólgota, El Monte Olimpo— .

Pero estos modelos uranianos se contraponen al régimen de la noche y a la quietud del descenso: el “Centro” como recogimiento y “valle cercado y olvidado” primigenio a los conocimientos astrológicos descubiertos. Como observa Eliade, los mitos lunares permitían una visión optimista del acontecer vital, puesto que “todo ocurre de modo cíclico, la muerte es inevitablemente seguida por una resurrección, el cataclismo por una nueva creación. De ahí el gran “éxito” popular de los ritos relativos a las divinidades llamadas de la vegetación (1999: 96).

Este movimiento psíquico anhelante de la experiencia calma del “origen” organiza todo el imaginario de *Final Fantasy VII*, puesto que, como hemos escrito más arriba, el viaje del héroe es una vuelta a los orígenes del entorno, un regreso a la mega-ciudad ciberpunk convertida ahora en “el jardín del edén”, en la puerta de los comienzos: la Tierra Prometida. La primera vez que el usuario encuentra el concepto de Tierra Prometida es en los labios del presidente Shin-Ra, cuando el equipo ha sido capturado en el Cuartel general de Shin-Ra, justo antes de abandonar Midgar y explorar el mundo exterior. Desde este diálogo se expresa el anhelo de búsqueda y su relación con la “Madre” —el valle irremisiblemente olvidado— y la riqueza y abundancia espiritual y material que caracteriza el Centro, el paraíso primordial:

PRESIDENTE SHIN-RA- [Aeris] Es la única superviviente de los Ancianos. ¿No lo sabéis? Se llamaban a sí mismos los Cetra, y vivieron hace millones de años. Ahora no son más que una página olvidada en la historia (...). Los Cetra y los Ancianos nos mostrarán el camino hacia la Tierra Prometida. Tengo grandes esperanzas en ella.

RED XIII- ¿La Tierra Prometida? ¿Es algo más que una leyenda?

PRESIDENTE SHIN-RA- Aun así es demasiado atractivo para no ir en su búsqueda. Se dice que la Tierra Prometida es muy fértil. Si la Tierra es fértil...

BARRET- ¡Entonces qué será del Mako! (...)

PRESIDENTE SHIN-RA- La energía de Mako simplemente brotará. Allí es donde construiremos Neo-Midgar, la nueva gloria de Shin-Ra (*Final Fantasy VII*, 1997).

Es esta tierra olvidada y perdida de los Cetra —“Vivieron hace millones de años. Ahora no son más que una página olvidada de la historia”— el motivo anhelante del ser humano en su conjunto desde las religiones más arcaicas. Tras esta conversación, ya en las celdas, Aeris vuelve a hacer alusión a esta plenitud del Centro que traerá la felicidad al ser humano: “los Cetra nacieron con el planeta (...), regresarán a la Tierra Prometida. Una tierra que promete la felicidad suprema” (*Final Fantasy VII*, 1997). El paraíso es reconocido como algo antiguo, como una belleza inalcanzable y, por ello, desterrado al olvido, alejado de todo “lo humano” y con frecuencia arrojado al terreno de la leyenda y la fábula. Cuando Rufus Shin-Ra, Hojo y Escarlata llegan al Cráter del Norte, la zona que el propio planeta está sanando con su energía espiritual, de nuevo expresan este sentimiento anhelante por su fertilidad y germinación creyendo que se encuentran en el ansiado paraíso perdido:

ESCARLATA- El interior es rico en energía de Mako. El exterior es un tesoro en Materia. Esto verdaderamente es la Tierra Prometida.

HOJO- No hay tal cosa como la Tierra Prometida... Es una leyenda... Un cuento de viejas. Es completamente ridículo (*Final Fantasy VII*, 1997).

Este rasgo de plenitud absoluta, su anciana beatitud, su esencia espiritual y la pérdida irremisible de su ubicación son las características esenciales del Paraíso Perdido, el Centro simbólico del ser humano que inunda todo el arte mitológico mundial. Como hemos apuntado, el centro —expresión de la armonía— es un espacio espiritual imaginario siempre anhelado pero no encontrado. Como observa Aeris en cierto punto de la aventura en Gold Saucer: “no

se sabe dónde está la Tierra Prometida de los Ancianos. Buscas y viajas hasta que lo sientes. Sabes que es la Tierra Prometida” (*Final Fantasy VII*, 1997). Cada uno de los actantes en el juego busca conocer, reconocer y habitar este Paraíso Perdido.

El regreso del héroe a Midgar marca el retorno a la Tierra Prometida, pero esta se encuentra ubicada tras el cataclismo de Meteorito. A pesar de que el imaginario de Meteorito pertenece al Bastón —la profecía, el encuentro de la piedra filosofal, la catástrofe escondida—, por su vinculación y contraposición con la Gran Madre, parece adecuado su estudio en este apartado. Meteorito es una poderosa materia que es invocada por Sefirot —el fuego, el Árbol—, para obligar al planeta a que utilice una gran cantidad de energía espiritual para sanarse a sí mismo y así poder tomar control de la Corriente Vital. En las paredes del Templo de los Ancianos, se encuentran pinturas que ya hablan de que el fin del mundo vendrá desde el espacio en forma de monolito invocado. Tras el segundo CD, el usuario se verá amenazado por el cataclismo inminente de Meteorito, invocado por Sefirot usando la materia negra. Y aunque no afecte a la jugabilidad, estéticamente se dibujará la amenaza de un gran monolito espacial en el cielo del mapamundi. Cuando el usuario completa la aventura de *Final Fantasy VII*, se percata de que no es posible detener a Meteorito; pero entonces el planeta mismo reacciona. La Tierra Prometida se descubre como un anhelo, como la vuelta y aceptación del ciclo de la vida: por esta razón, cuando el planeta libera grandes cantidades de energía espiritual convirtiendo al Planeta en la “Tierra Prometida” en sí misma, además de completar la circularidad de la epopeya heroica, reverbera la noción de “ciclo cósmico”, del “paraíso perdido” tras la gran catástrofe o la calamidad universal que domina en casi la totalidad de las culturas del mundo. Esta ilusión del mundo invisible de los astros como calamidad y catástrofe se adueñó del neurótico imaginario celeste tras los descubrimientos astrológicos babilónicos; pero la idea del fin del mundo y el resurgimiento —el ciclo cósmico— no desapareció tras el ingreso del imaginario en la bélica luz uraniana.

La disposición de una nueva tierra armónica, un nuevo jardín del edén tras una gran catástrofe la recoge Platón y es perceptible en las ceremonias hindúes, además de ser conocidas tanto por los hebreos (Isaías), como por las tradiciones iránias y grecolatinas. La gran catástrofe que sobreviene al mundo de *Final Fantasy VII* es la caída de Meteorito. La neurosis e impotencia por el desplazamiento celeste y la destrucción del mundo se remonta, como hemos comentado, a la astrología babilónica. Ya Platón narra en el libro del Timeo la venida de un tiempo de destrucción a través del fuego que depende de los astros del cielo, por lo que se extrae que las catástrofes parciales y desastres radicales se deben a desviaciones planetarias, a sus fuerzas y tensiones:

Esto se debe a que tuvieron y tendrán lugar muchas destrucciones de hombres, las más grandes por el fuego y el agua, pero también otras menores provocadas. Tomemos un ejemplo, lo que se cuenta entre vosotros de que una vez Faetón, el hijo del Sol, montó en el carro de su padre y, por no ser capaz de marchar por el sendero paterno, quemó lo que estaba sobre la tierra y murió alcanzado por un rayo. La historia, aunque relatada como una leyenda, se refiere, en realidad, a una desviación en los cuerpos que en el cielo giran alrededor de la tierra y a la destrucción, a grandes intervalos, de lo que cubre la superficie terrestre por un gran fuego (2000: 157-158).

Esta abyección o asincronía de los planetas difiere con la alineación de los mismos, el momento de la reunión de todos los planetas es el del “tiempo perfecto”, es decir, el final del “Año Magno” (Eliade, 1999: 114). Platón parece que replica la concepción irania según la cual la catástrofe inmensa, la hecatombe, tiene por finalidad la purificación del género humano a través del fuego (Sefirot). Los estoicos insistieron en esta concepción de la purificación, la eterna repetición de los ciclos cósmicos y la catástrofe y el cataclismo, *ekpyrosis*, que resultaban término de estos ciclos cósmicos. Los motivos del “eterno retorno” y el “fin del mundo” acabaron por dominar toda la cultura grecorromana. Como recuerda Eliade, la renovación periódica del mundo (metacósmesis) era, por lo demás, la doctrina favorita del

neopitagorismo (1999: 115). El mito de la conflagración, de la destrucción radical del mundo, fue asimilado en todo el mundo greco-oriental. Este infierno último a través del fuego que discierne y perdona a los seres humanos de buen corazón es de origen iranio, según Eliade (1999: 114), lo que no impedirá que estoicos y judeocristianos establezcan este mito como la base de su apocalipsis:

El fuego renueva el mundo; por él será restaurado un “mundo nuevo, sustraído a la vejez, a la muerte, a la descomposición y a la podredumbre, que viva eternamente, que crezca eternamente, mientras que los muertos se levantarán, la inmortalidad llegará a los vivientes y el mundo se renovará a pedir de boca (...). La catástrofe final pondrá término a la historia y reintegrará, por tanto, al hombre a la eternidad y la beatitud (Eliade, 1999: 116).

Lo que parece común a estas tradiciones es que los hombres conocerán una nueva edad de oro que durará hasta la terminación del séptimo milenio, pues “tras ese último combate una *ekpyrosis* universal reabsorberá al mundo entero en el fuego, lo que permitirá el nacimiento de un mundo nuevo, justo, eterno y feliz, no sometido a las influencias astrales y libres del reinado del tiempo” (Eliade, 1999: 119). Los antiguos *Eddas* nórdicos también ubican un periodo de tranquilidad, armonía y beatitud tras los sangrientos acontecimientos del Ragnarok, el gran apocalipsis vikingo:

Gangler pregunto: ¿Qué dioses sobreviviran á este desastre?

¿Habr  todav a otra tierra y otro cielo?

—Har respondi : Saldr  de la mar una
tierra verde y hermosa, en la cual crecer n los
cereales sin haber sido sembrados. Vidarr y Vale
existir n todav a; no habr n sido heridos ni por
el mar ni por las llamas de Surtur, y habitar n
la llanura de Ida, donde estaba en otro tiempo

Asgord. Los hijos, de Thor, Magne y Mode, se unirán á ellos, trayendo á Mioelner; Balder y Iloeder volverán tambien de los dominios de He-la. Estos dioses estarán sentados juntos; conversarán acerca de lo que les ha sucedido, de los sucesos de otro tiempo, de la serpiente de Midgord, y del lobo Fenris. Volverán á encontrar entre la yerba las tablas de oro que fueron de los Asios [sic] (de los Ríos, 1856: 101-102).

Es esta vuelta al Centro, al paraíso primordial siempre vinculado con la germinación y la naturaleza —con la abundancia natural en sentido amplio—, con la calidez del entorno materno y con la quietud espiritual del regreso la que el ser humano anhela más allá de las llamas de la catástrofe bélica o el infierno. En la concepción babilónica, los periodos crepusculares y apocalípticos dominados por la crueldad de los astros siempre van seguidos de una nueva aurora, un nuevo periodo paradisiáco de armonía y plenitud. A menudo, como era de esperar, el período paradisiáco se abre con la entronización de un nuevo soberano. (1999: 120). Tras una gran catástrofe —Meteorito—, frecuentemente debido a los excesos del ser humano, el mundo mitológico parece que espera la gran regeneración que vuelva a traer el equilibrio espiritual del “Centro Perdido”.

Como apunta Cirlot, el origen del paraíso perdido en cualquier tradición se considera símbolo de un estado espiritual donde no existen interrogaciones, ni distinguos; es decir, donde el hombre ha encontrado su Centro. La caída del ser humano desde el estado paradisiáco primordial y su retorno a él aparecen simbolizados de muy distintos modos, en especial por el laberinto (1992: 355). Aunque Cirlot no concede ninguna influencia femenina al paraíso, como hemos visto anteriormente, el laberinto y el círculo —ahora saneado y libre de la

perspectiva perniciosa solar que lo convierte en serpiente violenta y enemiga— son expresiones universales de la Gran Diosa madre, de la totalización de la deidad maternal que envuelve todo el entorno, y, en última instancia, el símbolo último de la especificidad extraordinaria e infinita de la ubicuidad luminosa, como comenta la propia Blavatsky:

El Círculo era en todas las naciones el símbolo de lo Desconocido —"El Espacio Sin Límites", el aspecto abstracto de una abstracción siempre presente—, la Deidad Incognoscible. Él representa al Tiempo sin límites en la Eternidad. El HeroínaAqueren es también el "Círculo Sin Límites del Tiempo Desconocido"; de cuyo Círculo brota la Luz radiante —el Sol Universal u Ormuz—; éste es idéntico a Cronos en su forma Folia, la de un Círculo. Pues el Círculo es Ser y Saros, o Ciclo. Era el Dios babilónico, cuyo horizonte circular era el símbolo visible de lo invisible, mientras que el Sol era el Círculo Uno, de donde procedían los orbes cósmicos, de los que era considerado como el jefe. Heroína es el Chakra o Círculo de Visnú, el emblema misterioso que es, según la definición de un místico, "una curva de tal naturaleza, que cualquiera y la menor posible de sus partes, si la curva se extendiera en cualquier sentido, proseguiría y finalmente volvería a entrar en sí misma, formando una curva que sería la misma, o lo que llamamos el círculo". No puede darse mejor definición del símbolo propio y de la naturaleza evidente de la Deidad, la cual, teniendo su circunferencia en todas partes (lo ilimitado), tiene, por lo tanto, su punto central también en todas partes; en otras palabras, existe en cada punto del Universo [sic] (Blavatsky, 1962: 133).

La forma geométrica del círculo, por su especificidad infinita e inmanente —se confunden (la confusión, aquel movimiento tan caro al misticismo del Régimen Nocturno) el comienzo y el final— sienta las bases simbólicas y dinámicas para el descenso y el tránsito. Insistimos en el carácter grácil de la voluptuosidad en las formas estilizadas que dominan el misticismo del régimen nocturno. Durand se acerca, con afiliado semantismo, a una pertinente morfología simbólica de psicologismo geométrico:

El recinto cuadrado es el de la ciudad, el de la fortaleza, el de la ciudadela. El espacio circular es más bien el del jardín, el del fruto, el del huevo y el vientre, y desplaza el acento simbólico a las

voluptuosidades secretas de la intimidad. Sólo el círculo o la esfera muestran, para el sueño geométrico, un centro perfecto (...). El espacio curvo, cerrado y regular sería por excelencia signo de “dulzura, paz, seguridad” (Durand, 2005: 256).

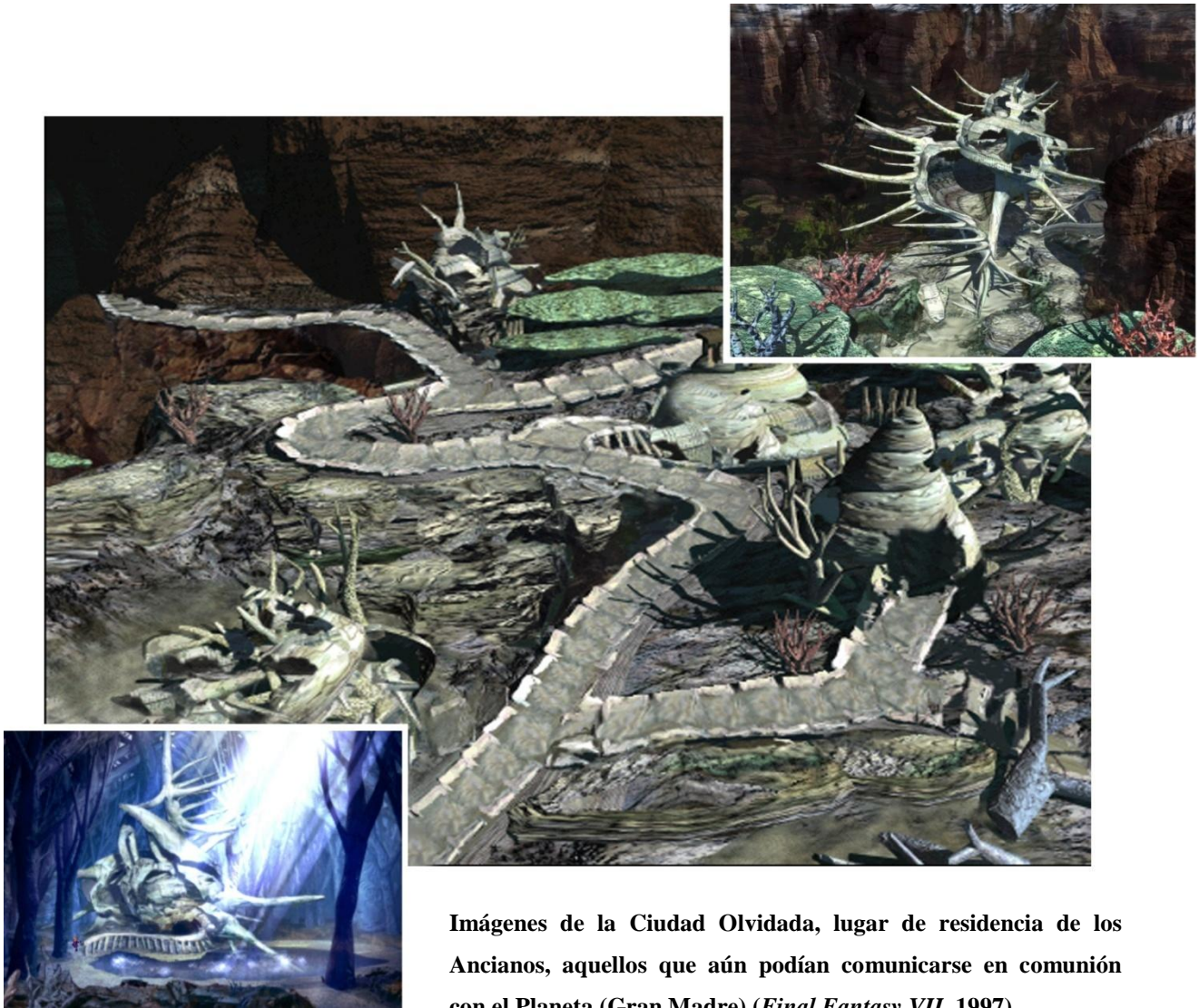
En este círculo maternal armónico es donde habita el “Centro”, que son los diferentes niveles circulares del Cráter del Norte como comienzo y fin eternos del conflicto natural entre el hombre —héroe— y el monstruo —Jenova y Sefirot—, pero también los ocho reactores de Midgar —que conforman la planta de un perfecto círculo— lugar de partida del aventurero y donde el héroe debe volver para ser testigo del florecimiento de la Tierra Prometida, el Paraíso Perdido, su Centro primordial.

Igualmente se observa una preponderancia de las formas

arquitecturales helicoidales, serpenteantes y onduladas en los decorados que pertenecen a la ciudad de aquellos habitantes antiguos que se encontraban más cerca de la Gran Madre (El Planeta) en el juego, los decorados que corresponden a la Ciudad de los Ancianos —conocida como “La Ciudad Olvidada” (*Forgotten City*), así como un diseño arquitectural cautivado por el barroquismo de la caracola, el arrecife y los motivos marinos —algas, estanques, peces virtuales— que suscitan esta relación inconsciente de ciudad sumergida y de Atlántida yerma y reseca.



Interior de una casa-caracola abandonada en la Ciudad Olvidada (*Final Fantasy VII*, 1997).



Imágenes de la Ciudad Olvidada, lugar de residencia de los Ancianos, aquellos que aún podían comunicarse en comunión con el Planeta (Gran Madre) (*Final Fantasy VII*, 1997).

Volvemos a encontrar en la Ciudad Olvidada de nuevo el mitema de la curva grácil, el arquetipo del Centro y el Paraíso Perdido, aquella ciudad perdida en los anales del tiempo. La Ciudad Olvidada actualiza estas referencias acuáticas y germinativas de la Gran Madre en los diseños espirales y en los meandros de sus calles desiertas, como un monumento ultrajado al Centro, al Paraíso Perdido. La grácil y armónica curvilineidad de esta arquitectura, propia del Régimen Místico, la fragilidad y dinamismo de sus trazos y los elementos marinos resuenan en la conciencia como las peculiaridades orgánicas de una ciudad en comunión armónica con el entorno de La Gran Madre, ahora devastada y deshabitada, sin memoria, y su contraposición con el progreso rectilíneo y cercenador del circuito, del tubo y del cable

cibernético y artificial como expresión de la nueva sociedad interconectada, pero aun así plena de fronteras y murallas, preponderante en Midgar, del avance flamígero (prometeico) de la máquina de guerra, la electricidad y la sobrepoblación.

El Centro, como se ha demostrado, es expresión del anhelante retorno a la Madre tierra, de aquella abundancia terrenal y plenitud espiritual, la colmada experiencia del héroe tras la caída en la fuente mágica, retornando al ser humano el Paraíso Perdido en la Tierra Prometida que engulle, orgánicamente, a la gran ciudad ciberpunk —Midgar— que totaliza el reino del ser humano, como veremos a continuación.

4.3.4. La Gran Madre [La Mujer (Aeris) → El Alimento y La Flor (La Morada) → La Sustancia (Corriente Vital) → El Centro (La Tierra Prometida) → El Tesoro (La Materia Sagrado)]

Convergiendo las imágenes del Régimen Nocturno Místico en torno a la Gran Madre — que no es otra que el Planeta, la Tierra o Gaia—, se observa una alegoría fundamental de esta figura psíquica guardiana de la armonía, el descenso y el descanso en la imagen de Aeris, que es expresión última de esta madre telúrica. La revista nipona *Famitsu* ya reveló en sus páginas que el nombre de “Aeris” correspondía a la transcripción fonética al japonés de la palabra inglesa *earth*, que significa “tierra”. Así, quedó la lectura *Earisu* (エアリス), que acabaría desembocando en el nombre con el que la conocemos en la edición española. Aeris muestra una dualidad esencial como la Gran Madre y a la vez como la Core o doncella, la consorte o expresión viviente de esta Gran Madre sanadora y armónica. Como apunta Durand, la respuesta mística a este belicismo del Régimen Diurno es una defensa, una “fuerza protectora” que se concentra en la sanación y la salvaguarda de la vida, la coraza de hojas doradas o el

escudo de Atenea⁹⁶ como expresión de esta femeneidad (2005: 174). Como apuntan Bachelard (2003), Gimbutas (1996) y el propio Durand (2005), la cualidad primaria bienhechora sobresaliente del agua como elemento esencial es aquella noción curativa; el elixir de la sanación y la restauración de las fuerzas a través de la deglución del líquido reconstituyente. Lo mismo para la serpiente enlazada a la mujer y que adopta cualidades curativas y positivas gracias a la muda de piel y a la transformación y proceso de la muerte en vida, como ha sobrevivido en el signo de las farmacias latinas gracias, en parte, al Esculapio romano; como apunta Durand, en el Régimen Místico, se van a encontrar todos los monstruos que pertenecen *las caras del tiempo*, pero “como exorcizados de los terrores que vehiculizaban, transmutadas por el abandono del régimen de la antítesis” (Durand, 2005: 207). Aeris es un personaje muy equilibrado en todos sus parámetros —PG, PM, Fuerza, Vitalidad, Magia, Espíritu, Destreza, Suerte—, aunque su ataque cuerpo a cuerpo —esto es, la Fuerza—, se resiente especialmente, resultando el personaje más débil en este sentido. Aunque los parámetros de los personajes suelen variar en función de las armas equipadas, las materias y el equipo, es significativo que al inicio de la aventura, y contando con el mejor equipamiento posible en los dos casos, Cloud suele causar un daño de entre 55-60 puntos al enemigo medio mientras que Aeris se mueve entre la horquilla de los 13-16 puntos. La florista suele comenzar la partida en el Nivel 7, mientras que Cloud se encuentra en el Nivel 10. Sin embargo, Aeris no parece un personaje especialmente dotado para la lucha y sí dedicado a la curación o al cuidado también a nivel configurativo. Para dinamizar las batallas, los personajes cuentan con un medidor de Límite que aumenta cada vez que son atacados por un enemigo. Cuando el medidor llega al máximo, son capaces de realizar ataques especiales que cuentan con varios niveles y que son propios,

⁹⁶ Esta noción defensiva siempre presta a los poderes del descenso y del equilibrio eufemiza y transforma en armónicas o positivas la noción del imaginario de la muralla intransigente, la separación de la excluyente exterioridad del Régimen Diurno. Como plantea Durand, “hay que hacer un esfuerzo real para desunir los símbolos del reposo, de la insularidad tranquila, de aquellos del universo «en contra» (2005: 174). Esto demuestra que aunque las imágenes a veces puedan proseguir una misma senda iconográfica a priori, su arquetipo puede ser muy distinto dependiendo de su orientación en el imaginario y de su articulación y tendencia con el resto de actantes semánticos.

intransferibles e individuales de cada personaje. Aunque los parámetros de Aeris se presentan equilibrados —excepto en el caso de la Fuerza— en sentido estricto, sus Límites funcionan de manera muy diferente al del resto de personajes del equipo. La primera modalidad de su primer Límite recibe el nombre de “Ala Sanadora” y restituye a todos los miembros el 50% de sus puntos vitales máximos. La segunda modalidad de su primer Límite, “Sello Maldito”, provoca el estado alterado de Mutis en todos los enemigos, lo que les impide invocar cualquier tipo de magia y también causa parálisis, impidiéndoles atacar. La primera modalidad de su segundo Límite, “Aliento de la Tierra”, sana de todos los estados alterados a los miembros del grupo; mientras que la segunda, “Marca Furia”, restaura por completo el marcador de Límite de sus compañeros. La primera modalidad del tercer Límite, “Protector del Planeta”, otorga invencibilidad a todo el grupo durante un tiempo limitado; la segunda modalidad, “Pulso Vital”, restaura por completo los PG (Puntos de Vitalidad) y los PM (Puntos de Magia) del equipo y revive a los aliados caídos en la batalla. Su cuarto Límite, “Gran Evangelio”, restaura por completo los PG y PM del grupo y concede invencibilidad por tiempo determinado. Mientras que sus compañeros de equipo basan sus Límites en el ataque directo contra el enemigo, los Límites de Aeris se concentran en la sanación, protección, revitalización y vigorización del resto del equipo, subrayando el arquetipo de la Doncella adyuvante y sanadora.

Por otra parte, el nombre del planeta que sostiene el mundo ficcional de *Final Fantasy VII*, Gaia —nombre romano para la diosa griega de la naturaleza Gea eufemizando el nombre romano de la diosa—, ya apunta a una totalización de los seres vivos en una única forma telúrica y preconiza el resultado del desarrollo final de los acontecimientos en *Final Fantasy VII*, aquel reencuentro del ser humano con sus orígenes naturales y equilibrios espirituales que alegoriza la Corriente Vital. Gaia —o Gea para los griegos— fue la última diosa femenina en encarnar a la Gran Madre telúrica en Occidente antes de la crisis y el olvido de las formas

totalizadoras de la naturaleza, la última imagen popular venerada de Gran Diosa, como desvelan Baring & Cashford:

Como si respondiese a nuestra actual crisis del medio ambiente (un término para designar a la naturaleza que no significa más que “alrededor”), el nombre de Gea/Gaia se escucha hoy día por todas partes. Existe la “hipótesis de Gaia” del físico James Lovelock, que propone que el planeta tierra es un sistema autorregulado; la “consciencia de Gaia”, que insta a que la tierra y sus criaturas sean considerados como un todo; y simplemente el término “Gaia” que expresa reverencia hacia el planeta como ser vivo y del que toda la vida depende. A este fenómeno subyace la idea de que sólo una personificación del planeta puede devolverle al mismo o, mejor dicho, a la misma, una identidad sagrada, a fin de que sea posible establecer una nueva relación entre los seres humanos y el mundo natural, ese mundo que tantas veces “damos por hecho” (2005: 355).

La identidad “sagrada” de esta relación se encuentra simbolizada en el uso de la materia blanca “Sagrado” como nuevo nexo de unión y nueva alianza entre el ser humano y el Planeta (Gaia). Sagrado se encuentra en el anonimato, es el tesoro escondido aunque pertenece a Aeris desde el inicio del juego, ella misma, una Cetra, no logra discernir la importancia de esta magia y coincide en la inutilidad de esta materia en los tiempos que corren, en esta “crisis del medio ambiente que no es más que alrededor”. En el segundo encuentro de Cloud con Aeris, en la iglesia del Sector 6 [Apéndice Audiovisual 2], esta le habla de una extraña materia que se encuentra en su poder haciendo referencia, de nuevo, a la figura icónica de la madre:

AERIS- Dime, ¿tienes materia?

CLOUD- Sí, un poco. Hoy día se puede encontrar Materia en cualquier parte.

AERIS- Pero la mía es especial. No sirve para absolutamente nada.

Cloud- ¿...Para nada? Probablemente es que no sabes cómo utilizarla.

AERIS- Sí, sí que sé. Lo que pasa es que no funciona. Tenerla me da seguridad; era de mi madre
(*Final Fantasy VII*, 1997).

Es esta joya la que el héroe debe poseer hacia el final del juego. Como apunta Jung: “En el mito, el héroe es quien vence al dragón y no quien es devorado por él (...). Igualmente, sólo descubre y gana el tesoro, es decir, la “joya difícil de alcanzar”, quien se atreve a enfrentarse con el dragón y no perece” (Jung, 2002: 410). El tesoro o la recompensa es una imagen relacionada con este Régimen Místico. Esta joya difícil de alcanzar, no es otra que la materia “Sagrado”, que cae como anhelada perla, como vellocino de oro o manzana de Hespérides eufemizada del cabello de Aeris justo cuando la florista, expresión de esta madre Tierra muere en el acto, cercenada segundos antes por la espada de la expresión del hijo-dios-amante: Sefirot. Sagrado, como indica Bugenhagen en la Ciudad de los Ancianos, es la única manera de detener Meteorito. La batalla final se lleva a cabo para que la codiciada joya, que se creía perdida en los abismos acuáticos de la Corriente Vital, pueda alcanzar toda su potencia, ya que Sefirot se encuentra bloqueando el poder de esta materia blanca. La materia “sagrado” emite una luz verdosa, es el hilo de Ariadna que deja Aeris al grupo y al planeta, la ayuda de aquella expresión de la Madre Tierra para acabar con los males del planeta; tanto la excesiva individualización diáirética de los humanos (perspectiva nocturna); como el Dragón (perspectiva solar).

La aportación de Aeris a la batalla contra el monstruo no se reduce al legado de la gran joya que debe conseguir el héroe. El carácter adyuvante de la doncella o Core en *Final Fantasy VII* reverbera una gran tradición del actante femenino-positivo en la psique que pretende guiar con ternura y tranquilidad al héroe, la ayuda fundamental femenina que es imprescindible para templar la mano bélica del héroe hipertrofiado en su realidad maniquea, bicéfala y radical. Medea es aquella que adormece al dragón invocando con su dulce voz al sueño [Hécate] y, rociando de brebajes morfeicos al gran monstruo, consigue que Jasón alcance el vellocino de oro que se encontraba postrado en el árbol de encina. De la misma manera, la diosa Atenea guía los pasos de Ulises en su vuelta a casa y ayuda a Perseo en la

matanza de Medusa proporcionándole el escudo de bronce a través del cual puede reflejar la cara del temible monstruo para asestarle el golpe de gracia sin riesgo de convertirse en piedra. La hazaña de Teseo sólo puede tener éxito gracias al hilo flexible y dúctil de Ariadna, que le permite alcanzar de nuevo la superficie desafiando las bifurcaciones y rincones del laberinto del Minotauro, de igual modo, Penélope desteje todas las noches el tapiz esperando la llegada de su esposo a Ítaca. Todas ellas se inscriben en la figura adyuvante de la doncella, de la mujer inteligente, paciente, cuidadora y capaz, cuya ayuda es imprescindible para derrotar al dragón, como apuntan Baring & Cashford:

Con todo, estos héroes no pueden alcanzar el tesoro con sus mentes racionales, que todo lo dividen en categorías opuestas, sino tan solo con la ayuda de los niveles más profundos e instintivos de la psique. Éstos se personifican, de forma característica, como femeninos: las figuras ambiguas de Medea, Ariadna, Circe. Se trata de la complejidad de sentimiento e intuición a menudo simbolizada por la doncella atada al dragón, de modo que el héroe no tiene más remedio que encontrarse con ambos al mismo tiempo. Estas figuras femeninas personifican los niveles de consciencia más antiguos que el héroe debe buscar porque no puede alcanzar sin ellos su objetivo. En los casos en que la imagen de lo femenino se incorpora al relato exclusivamente como malvada, como en el antiguo Testamento, el poder de transformación de la sabiduría almacenada en la experiencia arcaica de la psique —la madre— resulta inalcanzable; el héroe hijo se queda sin guía ni inspiración. Sólo queda su frágil racionalidad para afrontar la terrorífica imagen del padre que exige ser obedecido. La respuesta natural a esta imagen es el miedo, que obstaculiza el entendimiento y el cambio (Baring & Cashford, 2005: 346-348).

Esta tranquilidad y armonía ante el exabrupto bélico se mantiene patente entre el héroe y las formas antifrásicas, puesto que Cloud encuentra en la figura de este mundo místico, alegorizado por Aeris, una sugestión, pero también un desconcierto, puesto que se despliega a través de códigos y maneras que desconoce, habituado al cinismo y al odio infringido por la guerra (Shin-Ra) y la ciudad ciberpunk (Midgar). Por esta razón no es extraño que el héroe,

debido a las influencias de las células de Jenova y/o a su problema de identidad, se debata en varias ocasiones entre ayudar a la Gran Madre/Core y destruirla. La muerte de Aeris [Apéndice Audiovisual 6] es uno de los episodios más significativos de todo el juego, donde se apuntan claves esenciales. Aeris desaparece en un momento determinado del juego y los héroes deben ir tras ella cuando descubren su paradero en la Ciudad de los Ancianos. Los héroes llegan a una estancia bajo el lago de la Ciudad Olvidada, donde Aeris se encuentra rezando en un altar iluminado por los rayos de sol que se filtran desde la superficie. El juego alienta a Cloud a que se acerque al altar, pero cuando el usuario quiere percatarse, el control del avatar no responde como es habitual. Cualquier botón del pad que accione el usuario, acercará más a Cloud a Aeris, pero este comenzará inexplicablemente a desenfundar su espada y a adoptar una posición de ataque con cada acción del usuario, como si se dispusiera a acabar con la vida de su amiga mientras se encuentra orando plácidamente: no existe nada que el usuario pueda hacer, cada acción en el pad acerca a Aeris hacia su fatal destino. Esta escena es uno de los clímax del juego, haciendo que el usuario experimente la impotencia y frustración de Cloud compartiendo así la carga dramática del héroe. Finalmente, tras unos segundos de duda que mantienen la espada Mortal en alto y al usuario expectante, Cloud se horroriza ante la perspectiva de matar a su amiga y retrocede, negando con la cabeza ante tal locura. En ese mismo momento, una cinemática nos muestra cómo Sefirot desciende desde lo alto y da muerte definitivamente a Aeris. Tras esta cinemática, el usuario deberá enfrentarse, paradójicamente a *Jenova Vida*, que aparece como si apuntara a la actualización de aquella doncella o muchacha atada sempiternamente al Dragón primordial que apuntaban Baring & Cashford. Ante la realidad binaria, sólida —espada— neurótica y bélica del héroe, la confusión, la tranquilidad y armonía propia de las formas líquidas —Corriente Vital— de la Gran Madre acuden y descienden con generosidad ante la perspectiva de la muerte y la violencia hacia el final del juego [Apéndice Audiovisual 7]. El equipo de héroes, a pesar de su

incansable lucha contra el dragón, descubren que su batalla, aquella librada para liberar a la materia Sagrado y destruir Meteorito, no es suficiente; la gran materia blanca no basta para detener al gran monolito caído del cielo. La lucha y la actitud bélica es inútil o insuficiente. Sólo entonces, cuando el héroe ha probado su valía y es consciente de que esta no es suficiente, las formas líquidas de la Gran Madre en forma de recompensa, de tesoro que habita en los sepulcros —de nuevo otra imagen psíquica apegada al Régimen Místico— despiertan en forma de Corriente Vital, que desde las profundidades de la tierra, envuelven todo el Planeta y se dirigen a detener a Meteorito. Como ya desveló Campbell:

El efecto de la aventura del héroe cuando ha triunfado es desencadenar y liberar de nuevo el fluir de la vida en el cuerpo del mundo. El milagro de esta fluencia puede representarse en términos físicos como la circulación de la sustancia alimenticia, en términos dinámicos como una corriente de energía, y espiritualmente como una manifestación de la gracia (1972: 30).

La conclusión campbelliana es una literalización del final del viaje del héroe en *Final Fantasy VII*. Es este “fluir de la vida en el cuerpo del mundo” el que asciende de manera literal desde las mismas entrañas de la tierra con el advenimiento de la Corriente Vital. Este es el tesoro último que se muestra como recompensa: la esencia misma de la vida del Planeta, alegorizada en la Gran Madre que nos devuelve al círculo perfecto y omnipresente del jardín primordial. Como apunta Jung, “en la mujer la figura correspondiente a la Core suele ser una figura doble, a saber, una madre y una muchacha joven; es decir, se presenta, ora la una, ora la otra” (*Final Fantasy VII*, 1997). El último plano que vemos de *Final Fantasy VII* antes de los créditos de producción [Apéndice Audiovisual 7] es una réplica de la primera imagen que podemos disfrutar en el juego: cuando asistimos a una confluencia de la Corriente Vital para destruir Meteorito, un fundido nos traslada a un primer plano de Aeris ante un brote de Corriente Vital, alegorizando la ayuda espiritual de la doncella diluida en la corriente de vida germinativa de la Gran Madre tanto tiempo olvidada. Tras los créditos, unas letras nos avisan

de que han transcurrido quinientos años. Red XIII y lo que parecen ser dos crías suyas saltan hasta alcanzar la cima de un risco desde donde se vislumbra la ciudad de Midgar cubierta completamente por una espesa vegetación, unos pájaros emprenden el vuelo y se alejan en el horizonte azul. Tras esta última imagen paradisíaca, los famosos caracteres con el logotipo de *Final Fantasy VII* irrumpen en la pantalla, mientras que la risa lejana y amortiguada de unos niños nos sugiere que la humanidad ha vuelto a ese centro —espiritual y terrenal—, a la inocencia de los comienzos, a la ansiada “infancia perdida” del paraíso inicial en plena armonía con la Gran Madre.



Último fotograma del videojuego *Final Fantasy VII*. La gran ciudad ciberpunk de Midgar abrazada por la naturaleza de la Gran Madre, vídeo postcréditos (*Final Fantasy VII: Advent Children*, 2004).

4.4. Estudio del Comando ‘Invocaciones’

4.4.0. Introducción

En este apartado nos disponemos a analizar el comando o la materia ‘Invocación’ inmerso en el universo de *Final Fantasy VII*. Aparte de la magia tradicional, la materia Invocación — también conocida como “la materia roja”— permite al héroe reclamar la ayuda de poderosos aliados que acuden para prestar su potencia bélica durante la batalla. La mayoría de invocaciones suelen mostrarse como entidades divinas o semidivinas, figuras icónicas de las mitologías más reconocibles en el mundo, como veremos a continuación. Aunque a nivel formal el estudio de este apartado pueda sugerir un apego a la metodología filológica y arqueológica de la imagen de cada invocación⁹⁷ y de sus referencias estéticas y literarias, también haremos hincapié en qué tipo de arquetipo suele ubicarse estas imágenes, en este estructuralismo que se encuentra al servicio del semantismo durandiano que no desprecia “ninguna creación del hombre”. Recomendamos la consulta del Apéndice Invocaciones para detalle audiovisual de cada una de las invocaciones.

4.4.1. Shiva

Shiva es considerada una de las tres deidades esenciales de Asia, la deidad *trimuti* —tres formas: Brahma, Vishnu y Shiva— o más bien la divinidad misma considerada destructora y dadora de vida, mientras cambia de forma: bajo este mismo aspecto tiene una multitud de nombres, de los cuales los más comunes son Tsa o IWara, Rocha, Hora, Sambhu, Mahadeva, Agni, Mahe'sa, etc. (1853: 612). Shiva cuenta con tres ojos que le capacitan para observar el pasado, el presente y el futuro. Se le suele representar con un color grisáceo en la piel, cubierta

⁹⁷Excepto en los casos de Alejandro —debido a su aparente desconexión con el mundo mitológico tradicional—, Chocobo/Mog —por tratarse de dos personajes de ficción creados e inmersos expresamente en el mundo ficcional de *Final Fantasy VII*— y Leviatán —porque ya hemos abordado su imagen y constelación semántica en este estudio— [ver apartado 4.2].

de ceniza. Cirlot describe sus tres ojos como símbolo del tiempo y la circularidad vital, pero también de la eternidad:

La zona de la derecha es la solar; la de la izquierda es la lunar. En el aspecto del simbolismo que se refiere a la condición temporal, el sol y el ojo derecho corresponden al futuro; la luna y el ojo izquierdo al pasado; el ojo frontal de Shiva al presente, que desde el punto de vista de lo manifestado, no es más que un instante inapresable, comparable a lo que, en lo geométrico, es el punto sin dimensiones. Por esto [se dice que] una mirada del tercer ojo destruye toda manifestación (lo que se expresa simbólicamente diciendo que lo reduce todo a cenizas), y por ello no se halla representado por ningún órgano corporal. Pero, si nos elevamos por encima del punto de vista contingente, el presente contiene toda la realidad (lo mismo que el punto encierra todas las posibilidades espaciales) y, cuando la sucesión es transmutada en simultaneidad, todas las cosas permanecen en “eterno presente”, de modo que la destrucción aparente es verdaderamente la “transformación” (1992: 191).

Por eso este tercer ojo es símbolo de la eternidad inmanente. Shiva en su papel de *Natarájá* (rey de la Danza cósmica, unión del espacio y el tiempo en la evolución), se mostraba como creador del mundo a través de la danza. Aunque se escribe a menudo de Shiva como masculino y femenino a la vez en el Rigveda, uno de los textos esenciales más antiguos del hinduismo, suele representarse popularmente con una figura masculina de varios brazos: “Adoramos al Padre-Madre de los tres mundos (*trayambacan*) [o bien al de tres ojos], quien otorga la oliente fragancia de la gracia, incrementa la fuerza y nutre” (Rigveda incluido en Kashyap, 2012: 51). En *Final Fantasy VII*, Shiva viene representada por una mujer helada que desciende de los cielos y causa daño por el estado elemental de Hielo. Parece que la única vinculación estética con la figura del dios hindú es una gema incrustada en la frente como representación de los tres ojos védicos, el signo de la eternidad. Shiva se encuentra cercana al imaginario de la Copa —la Gran Madre—, como fuerza destructora y creadora del universo a través de su danza; como totalización cosmogónica de la divinidad elevada. Los tres ojos

simbolizan los estadios vitales a los que se encuentra ligado el ser humano —nacimiento, vida y muerte—.

Localización de Materia: La ofrece Priscila al grupo, una niña pequeña de Junon, tras salvarla de morir ahogada. Elemento: Hielo. Ataque: Polvo diamantado.

4.4.2. Ifrit

Según la tradición árabe, los primeros seres que habitaron la tierra recibieron el nombre de “Ifrits”, “efrits” o “Iblís” —que significa en árabe, literalmente, “los más poderosos”—. Los dos textos fundamentales más antiguos de la mitología árabe, el Corán y *Las Mil y Una Noches*, ya retratan al Ifrit o genio. Estos seres superiores, en vez de creados de la arcilla con que la fueron modelados los seres humanos, surgieron del “fuego de Dios”, como expresa el propio Corán:

Y os creamos. Luego, os formamos. Luego dijimos a los ángeles: «¡Postraos ante Adán!» Se prosternaron, excepto Iblís. No fue de los que se prosternaron. Dijo: «¿Qué es lo que te ha impedido postrarte cuando yo te lo he ordenado?» Dijo: «Es que soy mejor que él. A mí me creaste de fuego, mientras que a él le creaste de arcilla». Dijo: «Desciende, pues, de aquí! ¡No vas a echártelas de soberbio en este lugar...! ¡Sal, pues, eres de los despreciables! (Corán, 7: 10-12).

La imagen del Ifrit o el Iblís se ha identificado con el elemento fuego y la soberbia. Los genios efrít siempre han mostrado orgullo y una predisposición a la ira dentro del folclore musulmán. En la célebre recopilación medieval de lengua árabe *Las Mil y Una Noches*, Scherezade narra con frecuencia la relación de superioridad o vasallaje entre los humanos y los considerados como espíritus superiores o genios, conocidos con el nombre de efrít —‘Historia del Mercader y el Ifrit’, ‘Historia del Pescador y el Ifrit’ y un largo etc.—. Los Efrít solían ser muy beligerantes con los seres humanos. Si bien los relatos los describen de muchas formas diferentes, a menudo se les representa como caballeros armados de gran

estatura. En otros relatos de *Las Mil y Una Noches*, se alude al físico del Ifrit como algo grandioso y descomunal: “Su cabeza era como una cúpula, sus brazos como remos, sus piernas como mástiles, su boca como una caverna, sus dientes como rocas, su nariz como una jarra, sus ojos como dos antorchas; sus cabellos estaban desaliñados y cubiertos de polvo” (Samsó, 1995: 34). En ‘Historia de un Mercader y el Ifrit’ se alude de nuevo al fuego como elemento constitutivo o esencial del centro del Ifrit: “Ven para que yo te mate como mataste a aquel hijo mío, que era el aliento de mi vida y el fuego de mi corazón.” (Roncagliolo & Carini, 2010: 21). Julio Samsó, en sus notas para la antología del clásico árabe, define al Ifrit como un demonio o un genio:

Especie de genio o ser sobrenatural al que ya alude el Corán (27, 39), resultando muy difícil distinguirlo de otros seres semejantes de la mitología árabe preislámica e islámica (*djinn*, que aquí generalmente traduzco por genio; *márid*, genio rebelde; *shaytán*, demonio, etc.). En las Mil y Una Noches es, a veces, de tamaño gigantesco y está compuesto de humo, lo que le permite introducirse en una botella (...). El Ifrit no es necesariamente un ser maligno (Samsó, 1995: 394).

En *Las Mil y Una Noches*, Solimán (Salomón) —hijo de Daub (David)— es considerado el señor de los efrits y aquel que encerró a la rebelión de espíritus que pretendían escindirse de la religión de Alá y no respetar sus preceptos y normas. Solimán los encerró en jarrones con un sello de plomo con su nombre y los arrojó al abismo acuático: “He aquí que el Emir de los Creyentes me transmite sus órdenes para que vaya en busca de los vasos de cobre antiguos, donde fueron encerrados por nuestro señor Solimán ben-Daúd los genios rebeldes” (Roncagliolo & Carini, 2010: 216). De esta historia derivan infinidad de narraciones y fábulas donde los genios embotellados de naturaleza maligna son superados en astucia por su liberador humano, como también se demuestra en la historia, recogida en el propio *Las mil y una noches*, de ‘Aladino y la Lámpara Maravillosa’.

El imaginario de *Final Fantasy VII* explota estas referencias estéticas de los orígenes árabes, persas y musulmanes. La invocación comienza con la destrucción del suelo que pisan los enemigos. Desde las entrañas de la tierra, emerge un demonio de tez verdosa adornado con una gran cornamenta que comienza a concentrar fuego en la boca, como si de la rabia se tratara. Sin previo aviso, el demonio se abalanza contra los enemigos dejando una estela de desolación flamígera tras su ataque. El imaginario de *Final Fantasy VII*, también canaliza las virtudes extraordinarias del genio y las eufemiza en las demoniacas referencias del ser mágico maligno, monstruoso y perverso, por ello, sus referencias estéticas se acercan más al modelo del demonio medieval o de la gárgola barroca. El elemento fundamental de la destrucción y la conciliación, el fuego, se encuentra intacto en el núcleo de la esencia de esta Invocación. Ifrit pertenece a la constelación semántica del Árbol, el que conecta el Cielo (Alá) con el hombre (arcilla); la maravilla inmaterial e intermedia del fuego que en la pluma de Heráclito se muestra como “«agente de transformación», pues todas las cosas nacen del fuego y a él vuelven” (Cirlot, 1992: 209). El fuego es el mediador entre formas en desaparición y formas en creación. Como ya hemos analizado, la constelación semántica del fuego y el árbol incluye la destrucción por la potencia y el renacimiento perpetuo; la unión e integración a veces traumática —Prometeo, Ícaro— de lo divino y lo humano alumbrando lo poderoso y extraordinario del híbrido genial y monstruoso.

Localización: El equipo la consigue tras derrotar a Jenova Nace en el carguero hacia Costa del Sol. Elemento: Fuego. Ataque: Fuego etéreo.

4.4.3. Ramuh (Indra)

En los primeros años de juego de *Final Fantasy* para NES (Nintendo Entertainment System), existía una invocación que respondía al nombre de Indra; invocación traducida al español y al inglés desde su nombre original japonés Ramuh, quizá por su asociación con el

avatar de Visnu, Rama, aunque parece poco probable. Lo que sí parece cierto es que la Invocación de Ramuh es un doblete del dios hindú Indra, por su oportunidad estética y nominal.

En la mitología divina hinduista existen 8 *vasus* o esferas-de-existencia, la Tierra (*prthivi*), donde reside el Fuego (*Agni*); el Espacio (*antariksa*), donde reside el Viento (*Vayu*); el Cielo (*dyaus*) en el que reside el Sol (*Surya*) y las Constelaciones (*naksatras*), en las que reside la Luna u Ofrenda (*Soma*) (Daniélou, 2009: 136). Estos elementos organizan toda la lógica del mundo físico de los elementos y la matriz divina de los treinta y tres dioses —de los cuales, forman parte estos ocho como esferas-de-existencia—. Uno de los dioses perteneciente al *vasu* del Espacio es Indra, el soberano del Cielo. El escritor Tripathi lo describe como adjudicador del rayo y las tormentas: “Indra representa el poder del rayo (*stanayitnu*), la energía eléctrica (*tadit-sákti* o *vidyut-sákti*), omnipresente, base de la vida cósmica y terrestre. Esta energía inunda la tierra por medio de la lluvia. Está almacenada en el esperma (*virya*) de los seres vivos” (Tripathi, 1942: 682). Daniélou lo describe como “el dispensador de las lluvias y residente en las nubes. Temido por ser el señor de las tempestades y el emisor de los relámpagos, también es la fuente de toda fertilidad” (Danielou, 2009: 161). Existen muchos cánticos dedicados a Indra como dios de todos los dioses, puesto que solía ocupar el lugar de Vayu en la triada de los dioses que dominan a todos los demás —Agni, Vayu y Surya— como soberano del Espacio (Danielou, 2009: 161). La mayoría ensalzan la poderosa imagen del dios otorgándole el triunfo y el poder, como se observa en el Himno a Indra: “Indra, rey del mundo móvil e inmóvil, de los animales domésticos y salvajes, dios armado con el rayo, y también dios de los hombres. Como el cerco de una rueda comprende todos los radios de esta, así el dios Indra abarca todas las cosas” (Frliley, 1998: 78). Pero quizá uno de los mayores aspectos distintivos de Indra se expresa en varios cantos védicos: el valedor de la justicia y la ley:

¡Pueblos, el dios que ha dispersado las nubes llenas de rayos, que ha separado los campos del cielo y consolidado la tierra inflamada; aquel que también ha consolidado los cielos, es Indra! (...) ¡El dios que emplea su fuerza en castigar al criminal y el impío; el que no perdona jamás al insolente; el que destruye los monstruos temibles, es Indra! (Frilley, 1998: 79).

La estética de Indra se desvela en los Vedas, como apunta Daniélou, a Indra se le atribuye juventud, suele estar representado junto a su montura, el elefante blanco Airavata, pero se suele representar con larga barba:

[Indra] tiene cuerpo, largos brazos, vientre. Bebe soma. Tiene labios, dientes, barba. Su estatura es enorme. Es dorado o leonado como los caballos que tiran de su carro (...). El rayo de Indra fue labrado por el artesano del cielo Tvastr con los huesos del sabio Dadhici (...) Tiene forma de maza y es superior a todas las cosas” (Daniélou, 2009: 165).

Como apunta Daniélou, Indra se alimenta del Soma —“¡Tú, Soma, corre para Indra!” (Frilley, 1998: 86), exclamaba un antiguo poema védico—, y es portador de la sabiduría y la ciencia que entrega al hombre. Sin embargo, la potencia bélica ha sido su reconocimiento esencial y esta se ha expresado de diversas maneras a lo largo de los escritos védicos. En diferentes poemas, Indra porta un lazo, un gancho un arco, el arcoíris Victorioso (*Vijaya*) y la espada de la conquista (*Paranjaya*); pero, como también refleja Daniélou, el arma principal de Indra es la magia y el rayo.

Una batería de rayos levantan un montículo de tierra. En su cúspide, aparece Ramuh (Indra), un anciano de gran barba blanca y túnica. El anciano alza su cayado o cetro invocando la magia del rayo que causa una tormenta eléctrica mortal para el enemigo. La imagen de Ramuh pertenece al esquema ascensional diurno. Sus atributos vienen acaecidos por la virilidad, por el sentido directo del arco mágico y resplandeciente, la materia fugaz y fulminante que concede la inmediatez del rayo. La luminosidad y la ascensión parecen integrarse en su constelación imaginaria. Su imagen se encuentra asociada al promiscuo dios

masculino que ajusticia; aquel que escinde el bien del mal, que remite a aquella exclusión, contradicción e identificación tan caras al Régimen Diurno de la imagen mitológica. Su imagen se asocia a Thor —el dios del trueno, incluido el dominio del Bifrost, en este caso el Arcoíris Victorioso (*Vijaya*)— o a las diferentes manifestaciones de Júpiter Pluvius, extendido también en la india, así como al Zeus clásico y al Júpiter romano.

Localización de la materia: Circuito de Chocobos en Gold Saucer. Elemento: Rayo. Ataque: Rayo de Justicia.

4.4.4. Titán

En la mitología griega, los titanes fueron deidades que gobernaron el mundo durante la Edad de Oro, antes de la llegada de los dioses del Olimpo clásicos. Nacieron de Urano y Gea. Hesíodo en su *Teogonía* subraya que la primera camada de Titanes derrotaron a su padre, Urano —quien los mantenía encerrados en el Tártaro—, con la ayuda de una hoz de plata entregada por su madre Gea. Los primeros Titanes y Titánidas pertenecientes a esta primera hornada fueron Océano, Ceo, Crio, Hiperión, Jápeto, Cronos, Febe, Rea, Tetis, Tea y Temis. Tras la rebelión de Cronos, los titanes alumbraron una nueva generación a la que pertenece el Titán de nombre Titán. Hesíodo también explica cómo los titanes fueron derrotados por Zeus tras la guerra entre dioses y titanes (Titanomaquia) y encerrados en la prisión del Tártaro. Para Cirlot, los titanes representaban aquella expresión de la Tierra, los elementos y sustancias básicas de Gea:

[Los Titanes son] Fuerzas salvajes e indomables de la naturaleza naciente (15). La concepción astrobiológica y mítica no podía aceptar, y se hallaba en lo cierto, que del caos a la ordenación cósmica creada por el hombre vencedor de las tinieblas, poseedor de principios espirituales y de cultura, no existe un estadio intermedio. Los monstruos antediluvianos, la humanidad anterior al hombre de Cromañón, fueron intuitos como animales fabulosos, titanes, gigantes, cíclopes. Estas

fuerzas combatieron primero con los dioses; luego los héroes, como representantes del «verdadero hombre», no del hombre masa, sino del que significa en cada momento la avanzada de la evolución biológica de la especie y del espíritu, acabaron con ellas. Pervive en la psicología individual este aspecto en la figura de monstruos o en la de seres inferiores, que aluden a la «sombra», o parte inferior (Cirlot, 1992: 443).

El ataque ‘Furia de la Tierra’ se despliega en la invocación de Titán. De las profundidades de la tierra surge un forzado semidesnudo (Titán) que levanta una porción de terreno y lo lanza contra el enemigo, ocasionando daño elemental de tierra. Los titanes son una subjetivación y acentuación simbólica del monstruo apegada a los seres naturales del mundo previo a la visión del dios uraniano y el Régimen Diurno (Dioses Olímpicos), y por tanto, cincelada por esta misma visión. Los seres naturales y primordiales que desarrollan el espacio físico —árboles, ríos, lagos— suelen ser los titanes en esta Edad Dorada. Su ataque “Furia de la Tierra”, hace referencia a este elemento o sustancia constitutiva del mundo, a la Tierra Madre de que es participe la figura simbólica del Titán y, por último, a esta disposición de la diosa Gea a la matanza de Urano.

Localización de la materia: Reactor abandonado en la ciudad de Congaga. Elemento: Tierra. Ataque: Furia de la Tierra.

4.4.5. Odín

Odín, también conocido como Wotan, Wodan o Alfater —dios de todo— y con muchos otros nombres derivados, representa al dios capital en la mitología nórdica; creador y protector de los seres humanos, engendró la tierra de los hombres, Midgar —junto a sus hermanos Ve y Vili—, transformando los restos del gigante Ymir tras su derrota y ostenta el cargo de rey supremo de los Asios (dioses nórdicos). Odín era hijo de Boelthorn, que a su vez había sido hijo de Boerr, nacido del vientre de la vaca Odhumla, cuya leche alimentaba al gigante Ymir

al principio de los tiempos. Odín es expresión de sabiduría e inteligencia. Gracias a sus múltiples viajes y a su empeño por aprender a leer las runas en la raíz de Yggdrasil, el árbol cósmico que sostiene al mundo, perdió uno de sus ojos; la ceguera parcial es sinónimo de experiencia y sabiduría, que se desvela, en este caso, como la adivinación del futuro, como se expresa en el Eddas prosaico —*El viaje de Gilfo*—:

Debajo de la raíz que toca á los Hrimthursars, se halla el pozo de Mimer; la Razón y la Sabiduría están ocultas allí: Mimer está lleno de ciencia, porque bebe agua de este pozo en la copa Gialar. Odín vino un día á este lugar, y pidió una bocanada del agua , no pudiéndola obtener sino después de haber dejado su ojo en prenda (1). Wola dice sobre esto:

«Yo sé, Odín, dónde has dejado tu ojo: en el límpido pozo de Mimer. Mimer bebe todas las mañanas el hidromiel en la prenda de Odín. ¿Me comprendéis?» [sic] (de los Ríos, 1856: 43).

También se percibe este episodio con más detalle en “El Discurso Rúnico”, recogido en el Edda poético de Aemund el sabio:

Yo sé que estuve colgado, durante nueve noches enteras, de un árbol que el viento hacia murmurar. Un venablo me había herido. Ofrecido á Odín , fui consagrado a este árbol, del que nadie conoce las raíces.

2. No me alimenté con pan , ni con hidromiel. Me inclinaba para recoger las runas, y las aprendía llorando; en seguida caí al suelo.

3. Boelthorn, el sabio padre de Betsla, me enseñó nueve poemas antiguos, y se me dio un trago del precioso hidromiel recogido en Odreyer.

4. Entonces empecé á ser sabio, y era admirado por mi instrucción: crecía y prosperaba [sic] (de los Ríos, 1856: 149-150).

Esta sabiduría se extiende a su animal icónico: el cuervo, como ente de información y conocimiento. Como se cuenta también en el *Viaje de Gilfo*:

Dos cuervos posados sobre sus hombros le cuentan al oído todo lo que han visto y escuchado. Llámense Hugén y Munen; marchan al romper el día, recorren la tierra, y están de vuelta para el almuerzo. Odín sabe así todo lo que pasa; se le llama también el dios de los cuervos (de los Ríos, 1856: 67).

Odín puede adoptar muchas formas, sin embargo se le suele representar icónicamente como un anciano ciego de un solo ojo o un guerrero robusto con un cuervo en el hombro. Destaca también su belicismo y templanza, belicismo que impregna toda la mitología y cultura nórdica. A menudo, cuando acudía a la batalla, Odín montaba a lomos de Sleipnir o Sleipner, su gran caballo blanco. Los Eddas también apuntan el origen y la estética de Sleipnir, cuando se describen a los mejores caballos de los Asios: “He aquí los nombres de sus caballos: Sleipner es el mejor de todos: tiene ocho pies, y pertenece á Odín” (de los Ríos, 1856: 44). En la saga de *El Rey Heidrek el sabio*, uno de los acertijos que Gestumblindi le propone a Heidrek para probar su astucia como príncipe recoge un astuto juego con el inusual número de patas de Sleipnir:

Who are those twain
that on ten feet run,
three their eyes are

but only one tail?

This riddle ponder,

O prince Heidrik !

‘Thus is it’, said the king, ‘when Odin rides upon Sleipnir’⁹⁸ (Tolkien, 1960: 44).

Odín es la única invocación —además de Chocobo/Mog— que cuenta con dos ataques diferentes dependiendo de factores aleatorios: uno de ellos daña al enemigo y el otro provoca la muerte instantánea de los objetivos. En ambos, la imagen de Odín se muestra idéntica. A pesar de contar con una referencia tan clara como la sabiduría del hombre tuerto, la iconografía de Odín en *Final Fantasy VII* no muestra este rasgo definitivo del dios nórdico. Desde el videojuego *Final Fantasy I*, tradicionalmente se ha representado al rey de los Asios como un siniestro y fornido jinete ataviado con un casco adornado con una cornamenta de ciervo a lomos de un caballo de ocho patas (Sleipnir) —cuatro delanteras y cuatro traseras—. En la primera modalidad de invocación, la silueta de un jinete, jalonada por la luna llena, se vislumbra a través de la bruma de la noche en lo alto de un risco. El jinete desciende de un salto y profiere un corte limpio que provoca el estado “Muerte” a los enemigos afectados. En la segunda modalidad, el caballero aparece en esta dimensión a través de un portal que trae consigo las nubes oscuras y la lluvia. Justo frente al enemigo, Odín lanza una poderosa pica de luz hacia al cielo que despeja cualquier nube para más tarde descender dañando gravemente al enemigo. La imagen icónica de Odín pertenece al Régimen Diurno, a la constelación propia de la Espada y el Cetro. El belicismo contra las fuerzas y seres opuestos a los altos deseos de los

⁹⁸ ¿Quién es la pareja
que corre con diez patas?
tiene tres ojos,
pero solo una cola?
¡ Ahora intenta resolver
esta adivinanza, Heidrek!"
Heidrek respondió:
"Esto es", dijo el rey:
Odín montando a Sleipnir (1960: 44).

Asios —cuyo máximo exponente es el propio Odín— y la partición de la realidad cosmogónica entre los justos, autoritarios y venerados Asios (luz y sabiduría) y los seres despreciables (oscuridad e ignorancia), portadores de los instintos más viles de la vida en comunidad —embaucadores como el dios Loki—, desvela un movimiento psíquico que reverbera el dualismo platónico, un excesivo racionalismo sobre la verdad y el bien (el caballero) y la mentira y el mal (el monstruo) tan caro al Régimen Diurno; ya se intuye esta dicotomía entre los dioses nórdicos elevados y los monstruos definitivos en las fauces de Fenrir, el lobo y Jormundgander, la serpiente de Midgar, que regresarán para perpetrar el fin del mundo en el Ragnarok.

Localización de la materia: Nibelheim en la mansión abandonada de Shin-Ra, en el interior de una caja fuerte. Elemento: Ninguno. Ataques: Espada de acero, Lanza Gunge.

4.4.6. Bahamut-Neobahamut-Bahamut CERO/Kjata

El motivo para encabezar el análisis de estas dos invocaciones juntas es la idoneidad de su enfoque, la magnitud de lo infinito e inabarcable que representan y la gran proximidad imaginaria que mantienen dentro de una gran cosmogonía. Dentro de la tradición cosmogónica medieval islámica, la tierra (o las siete tierras) era inestable, por eso Dios creó un colosal ángel de gran fortaleza que la cargara sobre sus hombros —siguiendo la tradición de Atlas—. Como soporte para sus pies, dios ideó una gran piedra de rubí con siete mil perforaciones, pero esta piedra tampoco contaba con una superficie estable en el cosmos. Para ello, Dios creó un “gran toro”, Kujata, y ordenó al toro que portara la gran piedra sobre sus cuernos y su espalda. Como observa Lane en su estudio *Arabian Society in the Middle Ages: Studies from the Thousand and One Nights*, Dios moldeó a Kujata “con cuatro mil ojos, el mismo número de orejas, bocas, lenguas y dientes; entre dos de ellos había una distancia de quinientos años de viaje (...). El nombre de este toro es Kuyoota [Kujata]” (1883: 106). Ibn-Esh-Shihneh

concede otra noción de la grandiosidad colosal de Kujata afirmando que su aliento es responsable de las mareas del mundo. Según la tradición medieval islámica, el toro respira dos veces en el curso de un día: cuando exhala el mar fluye y cuando inhala, se retrae; creando así el ir y venir de los mares y océanos (recogido en Lane, 1883: 106). El primer texto que incluye la imagen de Kujata es *Marvels of things created and miraculous aspects of things existing*, conocido popularmente como *Wonder of Creation*, un texto cosmogónico medieval (1203-1283) del escritor y poeta persa Zakriya ibn Muhammad al-Qazwini que coincide casi palabra por palabra con la descripción de *Arabian Society in the Middle Ages: Studies from the Thousand and One Nights*. Parece que el estudio de finales del siglo XIX escrito por Lane ha nutrido a toda la escasa literatura occidental sobre Kujata. Tanto el *Diccionario del Islam* de Thomas Patrick Hughes (1885: 103) como *El libro de los seres imaginarios* de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero proporcionan idéntica información que Lane —esto es, la somera descripción cosmogónica que hemos desvelado arriba—. Las descripciones de Kujata señalan a un ser descomunal y de una gran fuerza que porta la Tierra donde vive el ser humano. En *Final Fantasy VII*, el imaginario del Kujata se reconoce en su forma de toro. Conjuros de los cuatro estado elementales parece que dañan al enemigo en un recital de hielo, fuego, rayo antes de que las llamas invoquen a un colosal toro —aunque sólo con sus órganos reglamentarios—, adornado con anillas y abalorios de oro, que cae sobre sus patas delanteras provocando un gran terremoto y dañando gravemente al enemigo. El toro como sinónimo de fuerza y entereza en la literatura medieval islámica es una imagen recurrente. La totalización del poder y la magia queda clara con el concierto de las magias elementales al comienzo de la invocación.

Localización de la materia: Bosque durmiente. Elemento: Fuego, Hielo y Rayo. Ataque: Tetra desastre.

Dentro de esta misma cosmogonía islámica medieval se encuentra la constelación de imágenes de Bahamut. Justo en la parte inferior de Kujata, el Gran Dios creó un pez gigantesco, uno cuyo tamaño fuera tan descomunal que “no fuera posible para el hombre llegar a admirar su altura”, un pez colosal que sirviera de soporte al toro Kujata. Más abajo el Dios colocó agua, y más allá el ser humano no alcanza a ver hacia la oscuridad. Lane recoge que Bahamut era tan inmenso, colosal y resplandeciente que “los ojos humanos no pueden sufrir su visión. Todos los mares de la Tierra puestos en una de sus fosas nasales, serían como un grano de mostaza en mitad del desierto” (Lane, 1883: 106). En la noche 496 de *Las Mil y Una Noches*, se remite a una cosmogonía exacta a la que describe Lane. Jesús —versión del Mesías judeocristiano— en el libro le comenta a Dios la posibilidad de ver a este gran pez que sostiene al mundo:

‘¡Señor mío! ¡Permíteme ver ese pez de modo bien claro!’ Dios mandó a uno de sus ángeles que llevase a Jesús junto al pez para que lo viese. El ángel fue a buscar a Jesús, lo tomó consigo y lo transportó al mar en el que se encontraba el pez. Le dijo: ‘¡Contempla, Jesús, el pez!’. Jesús miró, pero no lo vio. Inmediatamente después, el pez pasó ante Jesús, rápido como el relámpago. Jesús, al verlo, cayó desmayado. Al volver en sí, Dios se mostró ante él y le dijo: ‘¡Jesús! ¿Has visto el pez? ¿Te has dado cuenta de su longitud y de su anchura?’. Respondió: ‘¡Señor mío! ¡Por tu poder y tu gloria! No lo he visto, pues ha pasado ante mí una luz inmensa cuya longitud era la de tres días de marcha. Ignoro qué es lo que puede ser tal resplandor’. Dios le replicó: ‘¡Jesús! El relámpago que ha cruzado ante ti y cuya longitud era de tres días, es la cabeza del toro. Sabe, Jesús, que cada día creo cuarenta peces como ése’. Buluqiya quedó perplejo al oír tales palabras sobre el poder de Dios. Preguntó al ángel: “¿Qué es lo que Dios ha puesto debajo del mar en el que nada el pez?” “Debajo del mar se encuentra una inmensa cámara de aire; bajo ésta, el fuego, y bajo el fuego, una enorme serpiente, que se llama Falaq. Si no fuese porque dicha serpiente teme a Dios (¡ensalzado sea!), engulliría todo lo que tiene encima: aire, fuego y el ángel, con todo lo que sostiene, sin que éste se diera cuenta.”» (Vernet, 2001: 1137)

Otra opinión, como también apunta Lane, contempla una variante en esta escalada cosmogónica: La tierra estaría sobre el agua, el agua sobre la piedra; la piedra sobre la espalda del toro, el toro en una cama de arena, la arena en el pez, el pez sobre sí mismo a través de un viento sofocante, el viento sofocante en una neblina y la esencia y base de la neblina se ignora (Lane, 1883: 107).

Como bien apunta Borges, en su *Libro de los seres imaginarios*, lo más probable fuera que la fama de Behemot o Bégimo, la bestia dinosaurio o reptil del Antiguo Testamento, animal colosal y extraordinario, llegara a los desiertos de Arabia donde los árabes magnificaron su aspecto en un hipopótamo primero, más tarde en un elefante y posteriormente en este pez cosmogónico que sujeta la tierra y la separa del abismo inferior. Esta caja de muñecas rusa del soporte y la sujeción de la Tierra que se encuentra huérfana en el cosmos parece que se empeña en conceder validez al argumento último de la existencia de un Dios superior ante la alternativa de una reverberación inane e infinita del caos:

La ficción del peñasco sobre el toro y del toro sobre Bahamut y de Bahamut sobre cualquier otra cosa parece ilustrar la prueba cosmológica de que hay Dios, en la que se argumenta que toda causa requiere una causa anterior y se proclama la necesidad de afirmar una causa primera, para no proceder en infinito (Borges & Guerrero, 1983: 37).

A Bahamut le pertenecen tres formas en *Final Fantasy VII* —Bahamut, Neobahamut, Bahamut CERO—, las tres son eufemismos del pez en un dragón de varias alas que daña al enemigo con un poderoso ataque mágico directo de sus fauces. El Bahamut, sea como hipopótamo, como reptil, como doblete de Leviatán o como pez colosal siempre se ha considerado como un animal extraordinario y enorme; en este caso en la maravilla de un dragón alado. La grandiosidad de monstruos tan colosales, antiguas piedras angulares de la tierra del ser humano, pertenecen en su agigantamiento al régimen monstruoso de la Rueda o de la Serpiente, puesto que dominan el ciclo de la vida y suelen pertenecer al terreno de lo

infinito y lo eterno. Esta inabarcabilidad simbólica se muestra también a nivel físico e iconográfico. El ser colosal, por bello y manso que este se considere, enseguida, sin esfuerzo, se eufemiza en monstruo; la realidad gigantesca y enorme que no puede ser abarcada y comprendida por el intelecto humano se vuelve abominación, una realidad inconcebible y abyecta; la incomodidad del esbozo inconmensurable y la percepción viva de la insignificancia humana y por, ende, la conciencia repentina e inevitable de la muerte. Del mismo modo, la negación de la negación del régimen místico revelará la noción positiva del Gran Monstruo, puesto que esta estructura se rige por el esquema de “contener”, en el que los contenidos son, a su vez, continentes de otros contenidos: “el pez grande se come al pequeño y así sucesivamente” (Gutiérrez, 2012: 79), generando esta estructura una noción positiva y tranquilizadora de acogimiento —aquella de la que hablaba Borges— sobre el apoyo infinito de la Tierra en el cosmos.

Bahamut. Localización de la materia: tras vencer al Dragón Rojo del Templo de los Ancianos. Elemento: Ninguno. Ataque: Mega flama.

Neo Bahamut. Localización de la materia: Mazo Torbellino. Elemento: Ninguno. Ataque: Giga flama.

Bahamut CERO. Localización de la materia: Observatorio de Bugenhagen, o también en la excavación de la Ciudad de Huesos. Elemento: Ninguno. Ataque: Flama tera.

4.4.7. Tifón

El tema de la Tifonomaquia procedía de una leyenda muy antigua originaria de la tradición hitita —población indoeuropea apostada en Anatolia Central que se desarrolló en torno a los siglos XIV-XII a.C— transmitida en poemas y relieves que posteriormente y según algunos escritores Helenísticos los Egipcios identificaron con el dios Seth. Según la mitología

griega fijada por Hesíodo, Tifón fue el hijo que Gea —diosa de la tierra— que contrajo con el Tártaro —deidad del inframundo—:

De sus hombros surgían cien cabezas de serpiente... con negras lenguas como dardos. Destellos de fuego salían de sus ojos que, bajo las cejas, tenían estas cabezas..., y éstas emitían voces variadas y fantásticas: unas veces pronunciaban articulaciones de aspecto divino, otras un mugido semejante al de un poderoso toro, otras un rugido de león... y otras un silbido que el eco de las montañas devolvía (Pérez & Díez, 328).

Apolodoro, en su *Biblioteca mitológica*, también realizaba una descripción más precisa y definida de la monstruosidad evidente de Tifón:

[Tifón] Tenía naturaleza mixta de hombre y fiera. En talla y fuerza aventajaba a todos cuantos había parido Gea; con forma humana hasta los muslos y descomunal tamaño que sobrepasaba todos los montes, su cabeza, a veces, tocaba las estrellas; en cuanto a sus manos, una alcanzaba el occidente y la otra el oriente; de ellas salían cien cabezas de dragones. De los muslos, enormes anillos de víboras que, al proyectarse, llegaban hasta la cabeza emitiendo un fuerte silbido; su cuerpo estaba todo cubierto de alas; desde la cabeza y el mentón sucios cabellos ondeaban; lanzaba fuego con los ojos (Apolodoro, 1986: 54).

Esta imagen ha sido en el marco estético que más reconocemos la imagen pictórica de Tifón, que tal y como relata Elvira Barba son pocas y concentradas desde finales del siglo VII hasta fines del VI a.C. En la edad Moderna se dieron algunos intentos de reconstruir la imagen de Tifón —los vemos en V. Cartari y J. Flaxman—, o el Gorila Tifón de Gustav Klimt.

En el imaginario de *Final Fantasy VII*, la invocación Tifón se desprende de todas las representaciones iconográficas griegas y romanas y se muestra como un monstruo vinculado al elemento Viento; un ser flotante que sostiene una dualidad: una de sus sibilinas y risueñas caras daña al enemigo con un terrible tornado y justo cuando el enemigo sufre los estragos del estado viento, Tifón vuelve la espalda y un nuevo rostro daña al enemigo vomitando fuego.

Aunque la imagen del colosal monstruo griego padre de Cerbero e Hidra se muestra retorcida y empequeñecida con esta estética grotesca; ambos elementos —viento y fuego— son fácilmente identificables en las esencias de Tifón en la mitología griega, considerándose a la bestia la representación de las fuerzas volcánicas y los fuertes vientos como también reconoce Elvira Barba: “El terrible monstruo, lanzando resoplidos —tifones, aun diríamos nosotros— recorrió la tierra, amenazó al Olimpo vomitando fuego y huracanes, provocó terribles oleajes y aterrorizó a los dioses” (Barba, 2008: 93).

Parece que en las descripciones que nos llegan de los textos clásicos es usual identificar a Tifón con ambos elementos, ya en la descripción que Apolodoro apunta del monstruo se extraen elementos vinculados a estos dos estados: “su torso estaba cubierto de alas (...) en lo referente al viento, y en sus ojos centelleaba fuego” (Apolodoro citado en Barba, 2008: 93).

Localización de la materia: Bosque de los Ancianos. Elemento: Fuego, Hielo, Tierra y Rayo. Ataque: Desintegración.

4.4.7. Hades

En torno al II milenio, Grecia, bajo el influjo mesopotámico y egipcio, comienza la creencia de un Más Allá o unos infiernos al occidente del mundo conocido. La más antigua descripción del Hades —Más Allá o los Infiernos— conocida la narra la *Odisea* de Homero cuando Ulises debe consultar a un oráculo el alma de Tiresias:

Allí está la ciudad y el país de hombres cimerios, los siempre envueltos en nubes y en bruma, que el sol, fulgurante desde arriba, jamás con sus rayos los mira ni cuando encamina sus pasos al cielo cuajado de estrellas ni al volver nuevamente a la tierra del cielo: tan solo una noche mortal sobre aquellos cuitados se cierne (Homero, 1993: 264).

Esta primera descripción del Hades y los Campos Elíseos —conocida por Hesíodo como Islas de los Bienaventurados—, es aceptada hacia el 500 a. C como el Hades popular. Según Barba, hacia 460 se incluyen diversos elementos que conformarán el imaginario del Hades que aceptarán tardíamente otras culturas: como las Erinias, Estigia, el óbolo que se les coloca en la boca a los muertos para pagar su tributo a Caronte y Cerbero, el perro guardián tricéfalo del palacio donde residen Hades y Perséfone, dueños del Inframundo —y que protagoniza otra invocación (esta vez con el nombre de Guardián de Fuerza) en *Final Fantasy VIII*—. A la hora de representar al señor del inframundo los atributos son indefinidos.

En la mayoría de las representaciones pictóricas, los artistas no parecen recordar el yelmo que, según la leyenda, le concedieron los cíclopes cuando formaron el tridente de Poseidón y el fulmen de Zeus, y sólo en la Etruria del siglo IV a. C. se le encuentra con una piel de lobo —considerado desde tiempos remotos como animal funerario y funesto— sobre la cabeza, como lo recuerda Elvira Barba. La imagen estética de Hades como invocación en *Final Fantasy VII* se aleja de este modelo clásico del Marte griego, sin embargo, aun presenta, en sentido último, un grado de conexión semántica con la figura icónica del Hades del inframundo clásico, ya que el juego identifica estéticamente a Hades con la tradicional alegoría de la muerte occidental —esqueleto cubierto con una túnica portando una guadaña— que comenzó siendo popular en el siglo XV en Inglaterra. Esto no desestima una relación semántica y la reconduce hacia un icono más reconocible en nuestros días: la Parca, como sinónimo de Hades, el señor del inframundo. A nivel procedural, la materia de invocación Hades, además de causar daño al enemigo, provoca todos los estados alterados —rana, mutis, furia, morfeo—, identificando el proceso de decadencia y decrepitud con la muerte misma.

Localización de la materia: Avión hundido Gelnika. Elemento: Ninguno. Ataque: Caldero Negro.

4.4.8. El ave fénix

Desde el antiguo Egipto se ha querido ilustrar al fénix como el ave “del paraíso”, el ave “extraordinaria” e “imperecedera”, el misterio y la belleza de países lejanos como India o Arabia. Se supone que nace en los desiertos árabes, y que vive de quinientos a seiscientos años (B. G. P, 1853: 603). Heródoto ya la describe en *Historias II*, donde le otorga la edad de quinientos años y también Plinio —cuya descripción quizá es la más minuciosa— y San Isidoro con formas similares —“ave parecida al águila, aunque con cabeza empenachada como el pavo; es su cuello color de púrpura, y de su cola azul, salen plumas rosadas de gran variedad” (Sebastián, 1986: 70)—. *El Fisiólogo* define al fénix como un ave más hermosa que el pavo real, pues si el pavo real “tiene las alas doradas y plateadas, el ave fénix las tiene de color jacinto y esmeralda, y realzadas por colores de piedras preciosas. Su cresta presenta forma de diadema y en sus patas aparecen espolones” (Sebastián, 1986: 69). También recoge que habita cerca de la India y su vida se prolonga durante quinientos años y, sin necesidad de la comida y bebida, se alimenta del aire de los cedros del Líbano —de nuevo la relación entre el cedro y la inmortalidad que encontramos tanto en la mitología mesopotámica como en la japonesa— y, tras de los quinientos años, sus alas se saturan de aromas (1986: 71).

En un principio, el ave fénix fue relacionada con el paganismo, pero pronto se asumió dentro del imaginario cristiano medieval como un ave bendita que simboliza el triunfo de la resurrección y la vida eterna sobre la oscuridad y la muerte. Los evangelios paganos recogen un capítulo donde Noé le concede la inmortalidad, tras asistir a un episodio de humildad:

¿Por qué no has pedido comida? Señor —respondió—, tu familia está bastante ocupada y no quiero causarle molestias”. Asombrado Noé de tanta discreción lo bendijo y exclamó: “¡Quiera Dios que nunca mueras!” (Graves & Patai, 1969: 133).

En China, el fénix es el emperador de las aves y simboliza al sol. El ave fénix siempre se encuentra tradicionalmente vinculada al fuego y a la llama imperecedera. Pero si existe una extraordinaria cualidad del ave fénix es su inmortalidad y su capacidad de resurgir de sus propias cenizas. El *Bestiario de Oxford* define a esta increíble ave como la encarnación de la resurrección misma:

Se destruye el fénix por el fuego para resucitar de sus cenizas, para que siguiendo su ejemplo, cada uno crea en la realidad de la resurrección futura; porque no hay mayor milagro que el de creer en la resurrección del fénix. La naturaleza de las aves conforta a las gentes sencillas en su fe en la resurrección, puesto que lo que anuncia la Escritura viene confirmado por la Naturaleza en sus obras” (*El Bestiario de Oxford* recogido en Sebastián, 1986: 76).

El *Bestiario Toscano* describe la resurrección del fénix como un ritual físico de consagración del fuego:

El ave fénix es un ave que tiene una cresta que le llega hasta el cuello y sus plumas son de color de cera y rosa, y vive entre 400 y 500 años. Y cuando se sabe viaja, reúne toda la leña seca que puede encontrar, y hace un montón con ella, donde sabe que el sol incide más, con mayor intensidad y se pone bajo la leña, y bate sus alas hasta que aquella leña arde debido al gran calor del sol; y así se quema ella misma, al mismo tiempo que la leña. Y a la ceniza que surge le cae de noche el rocío, y nace un gusano, y éste se desarrolla tan aprisa, que siempre se convierte otra vez en ave fénix y vive hasta la edad que se menciona anteriormente. Y así es ella, durante todo el proceso, por el cual se quema de la forma que hemos dicho más arriba; [y se llama «semper vivens»]. (Sebastián, 1986: 49).

Cirlot describe el ave fénix como “una ave mítica del tamaño del águila, adornada con ciertos rasgos del faisán” (1992: 204), y también apunta a la leyenda del renacimiento a través de un ritual formando un nido con maderas y resinas aromáticas de donde renacía de sus

cenizas. Cirlot apunta también al simbolismo de su resurrección en la cotidianidad del ser humano:

Igual que en otros aspectos, simboliza la periódica destrucción y recreación. Wirtz da un sentido psicológico a este ser fabuloso al decir que todos poseemos en nosotros un fénix que nos permite sobrevivir a cada instante y vencer a cada una de las muertes parciales que llamamos sueño o cambio (1992: 204).

El *Diccionario Universal de la Mitología* apunta que quizá los primeros en recoger la imagen del fénix fueran los egipcios, que adoptaron al ave como una divinidad, la pintaban “del grandor de una águila, con un hermoso mofio, las plumas del cuello doradas, y las otras purpúreas, la cola blanca mezclada de plumas encarnadas y sus ojos resplandecientes como dos estrellas” (B.G.P, 1853: 603). Como ave sagrada de gran belleza, sus apariciones entre los hombres son muy escasas y ocasionales, otorgándole el título de ave legendaria. Según de nuevo el diccionario universal de la mitología, los historiadores antiguos contaban cuatro apariciones del ave fénix, la primera bajo el reinado de Sesostris; la segunda en el de Amasis; la tercera en el del tercero de los Ptolomeos; y Dion Casio, Tácito y Plinio hablan de la cuarta (B.G.P, 1853: 603).

La iconografía del fénix permanece intacta en el imaginario de *Final Fantasy VII* desde la primera descripción de Heródoto hasta las imágenes de los antiguos egipcios. Una lágrima caída en la tierra desata una tormenta de fuego en la que el ave Fénix —caracterizado como una gran águila o pavo real— despliega majestuosamente sus alas dibujando un arco-iris que se desvanece, su plumaje es rojizo —color con el que se le suele identificar este ave celeste en la alquimia—. Una ráfaga daña al enemigo con el estado elemental de fuego. Pero más aún interesante es el segundo efecto que provoca en el equipo de aliados: cada vez que el usuario utiliza la materia fénix, todos los miembros del equipo que se encontraban fuera de combate resucitan automáticamente, cuanto más avanzada se encuentra el estado de la materia con

mayor vitalidad despiertan los miembros del equipo, reverberando así el semantismo de la inmortalidad de la bella y antigua ave flamígera. El Fénix pertenece a la iconografía durandiana del árbol, el fuego y del renacer (El Dos veces nacido, que diría Durand), el ave dorada que conecta el cielo (lo inmortal) con el hombre (mortal) a través del trauma del renacimiento.

Localización de la materia: En el nido del Gran Cóndor en Fuerte Cóndor o también en la excavación de Ciudad de Huesos. Elemento: Fuego. Ataque: Flama Fénix.

4.4.9. Caballeros de la Mesa Redonda

A pesar de conformar una mitología de origen puramente británica, la historia del rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda concentra la imagen icónica del caballero andante y del jinete protector de una popularidad mundial. Como observa Pedro Sorella, existen tres épocas en el desarrollo de las leyendas del rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda. El primero es el nacimiento del mito del año 450 al 950 —invasión de Inglaterra por los anglos, jutos y sajones— hasta los *Annales Cambriae*, crónica importante del siglo X; la siguiente etapa del 950 a 1066 —Batalla de Hastings y reclamo propagandístico de Arturo en la figura de Guillermo I el Conquistador, rey de Inglaterra— y desde 1066 hasta nuestros días (Steinbeck, 1992: 6). Desde el siglo XII, con la popularización de los cantares de gesta —en España *El mío Cid* o en Francia *Le Chanson du Roland*— se han adaptado y traducido numerosos textos artúricos que han ido conformando, desde el siglo XIII, un núcleo épico nutrido de una generosa mitología. Quizá la obra esencial de las narraciones artúricas sea la conocida como Vulgata, dividida en cinco partes —*Historia del Graal*, *Merlín*, *Lanzarote del Lago*, *Demanda del Santo Graal* y *La muerte del rey Arturo*—. La primera vez que se recogen en un texto los Caballeros de la Tabla Redonda es en el *Roman de Brut* (hacia 1160), una historia real de Gran Bretaña traducida al francés por el poeta Robert Wace, que, a su vez, se

encuentra basado en un antiguo texto: *Historia Regum Britanniae*, escrito por el clérigo Geoffrey de Monmouth años antes, en 1138. A diferencia del texto de Monmouth, Wace fabula un periodo de 12 años de paz entre la derrota de los sajones y el asalto de Arturo al continente, esto le permite introducir narraciones cortas y autoconclusivas. Es en este paréntesis donde Wace inventa la Tabla Redonda y los Caballeros de Arturo (Casas, 2006: 47). Brown rastrea los orígenes celtas a través de Wace y las influencias culturales de la Tabla Redonda y sus caballeros:

The Round table is a very early Pan-Celtic institution, and is added to the list of things that are “gemeinkeltisch” (...). Wace was giving a truthful report when he declared that “The Bretons” have much to say respecting Arthur’s Round Table (Brown, 1900: 205).

Este texto concede a la Tabla una cualidad casi anecdótica y ocasional de camaradería y comunidad. Su carácter circular entronca con el orden solar del mundo según los celtas —la reconversión de Stonehenge (como lo divino), las cruces medievales angloirlandesas (2006: 48)—. Según Casas, la Tabla Redonda encuentra su inspiración en Carlomagno rodeado de sus doce pares, que a su vez se inspiran en Jesucristo y los doce apóstoles presentes durante la última cena (2006: 48). Al principio, en el texto de Wace, existen sólo doce asientos, pero relatos posteriores van añadiendo más personajes y caballeros —hasta llegar a la suma de trescientos sesenta y seis—. El texto de mayor importancia que despertó, con renovado impulso, el interés en el rey Arturo entre traductores europeos y libelos franceses fue el libro de *Morte d’Arthur* (1487) publicado por Thomas Malory como una recopilación de todo el material existente en Inglaterra por aquellas fechas —con tan buen hacer literario que el texto es también considerado, a menudo, como la primera novela inglesa—. En todos los escritos artúricos que derivan de esta narración se hace referencia a la mesa y a sus caballeros como los más aguerridos, valientes y honorables guerreros de Camelot. Como desvelan escritos traducidos de la versión francesa de *Morte d’Arthur*, la Mesa o Tabla Redonda contaba con

ciento cincuenta vacantes. En esta versión más actualizada y épica de la historia, la Tabla o Mesa Redonda fue un regalo del rey Leodrogán, padre de Ginebra, como dote para celebrar la boda entre su hija y Arturo, lo recoge la traducción/adaptación de Steinbeck:

—Si él deseara una dote en tierras se la ofrecería, pero Arturo tiene demasiadas tierras. Le enviaré un presente que le placará más que cualquier otra cosa: la Tabla Redonda que me dio Uterpandragón [padre de Arturo]. A ella pueden sentarse ciento cincuenta personas, y yo le mandaré cien caballeros para que lo sirvan. No puedo ofrecerle el total de ese número porque he perdido muchos hombres en las guerras (...). Y después de la ceremonia, Arturo se paró junto a la Tabla Redonda y le dijo a Merlín: Busca en todo el reino a cincuenta caballeros honorables, valerosos y perfectos para completar la hermandad de la Tabla (Steinbeck, 1992: 106).

Incluido en este texto se hace referencia a doce caballeros especiales, puesto que Steinbeck apunta que Merlín regresó con “28 caballeros” (Steinbeck, 1992: 106), y no se vuelve a hacer referencia a la genialidad o importancia de estos doce caballeros que sobrevuela la leyenda de la Tabla Redonda desde la publicación de la traducción francesa de Wace.

Los enemigos son arrojados a un cosmos donde reciben, uno tras otro, los ataques de cada uno de los Caballeros de la Mesa Redonda que pueden llegar a dañar con 9.999 a todos los enemigos en pantalla. La invocación se sucede en un minuto y treinta y nueve segundos donde el usuario asiste a un golpe de cada uno de los doce heraldos. El golpe final lo asesta un gigantesco caballero número trece portando una gran espada, una voluminosa armadura y un casco que descansa en una larga capa grana que, a todas luces, indica su presencia real o extraordinaria: Arturo de Camelot.

Los Caballeros de la Mesa Redonda se muestran como la literalización medieval del Régimen Diurno de la imagen mitológica. Tanto su belicismo —guerreros cristianos que buscan la justicia, el honor y la conversión del impío— como la búsqueda incesante de la joya

sagrada y espiritual en el Santo Grial aseveran un dualismo disyuntivo que anhela el orden racional y justo del mundo espiritual y material —el triunfo maniqueo del bien contra el mal—. El número doce en los asientos de la Tabla coinciden con las doce constelaciones babilónicas del zodiaco y su orden en el cosmos, como también ha apuntado Casas —“en la versión de Wace la Tabla redonda representa el orden cósmico, pues ‘rueda como el mundo’ y se sientan a ella los doce reyes del mundo” (Casas, 2006: 47), un orden que rechaza todo tipo de caos y libre albedrío vital —pues todo acto celeste conlleva su réplica en la tierra—. El caballero masculino en la época medieval es el enemigo natural del monstruo, de la serpiente, representado por la injusticia, el mal y el no converso, el infiel.

Localización de la materia: isla secreta al noroeste del mapamundi. Elemento: Ninguno.

Ataque: Fin.

Al margen de la redacción obligada de este capítulo ante el expreso gran homenaje a la mitología que concede el comando ‘Invocación’, lo verdaderamente trascendente de este estudio panorámico de “la materia roja” en *Final Fantasy VII* que ahora cerramos no es tanto demostrar el origen o la trayectoria artística de la materia prima imaginada vertida en las constelaciones de imágenes mitológicas (aunque esto mismo se muestra evidente) —todas forman un constructo imbricado de obras de arte que se han creado, desarrollado y mutado a lo largo de los siglos y serían necesarios varios libros para desentrañarlo con minuciosidad—, sino, aparte de admirar esto mismo, intuir de dónde provienen los movimientos psíquicos que las acompañan y las forjan en el principio.

5. Conclusiones

Como suponía nuestra primera hipótesis específica, el videojuego *Final Fantasy VII* presenta una peculiar estética delimitada por las fronteras del término “ciberpunk”. Esta estética del exceso, de la que hace gala el videojuego de Squaresoft, expresa una tonalidad decadente y rebelde que se articula en una estética definida —el conducto, el cable, el ciborg y la máquina maravillosa como vehículos de la saturación y la marginalidad—, una preocupación temática por los temas ecológicos —la Corriente Vital como arterias naturales del planeta contra la excesiva industrialización—, el tratamiento político de los desequilibrios económicos y sociales, los experimentos genéticos y los problemas de identidad —el juego es una búsqueda continua del ser humano contra el monstruo—. Aunque aparentemente las referencias a esta estética de la saturación cibernética, a la salvaje globalización y al radical triunfo del neoliberalismo estructuran la lógica del sabotaje y la profanación presente en todo el juego de *Final Fantasy VII*, se observa un desapego gradual a estas dinámicas y estéticas desde el abandono de la ciudad de Midgar a favor de la epopeya heroica, y más concretamente a partir de la segunda parte del juego —CD 1 y CD 2 en la versión original de Playstation—. En esta lógica del sabotaje, las implicaciones morales y rebeldes de los héroes encuentran su justificación en la despiadada lógica empresarial de la Compañía Shin-Ra y en su condición urbana y marginal de actantes oprimidos y vejados, como frecuente la estética abyecta del ciberpunk.

Sin embargo, el balance estético de la saturación se observa desnivelado en algunas cuestiones de fondo, mostrando a veces características estéticas visuales más propias de un ‘protociberpunk’ al demostrar un mundo ficcional caracterizado por un avance tecnológico aún en vías de desarrollo —el uso de materias primas arcaicas como el carbón, el subdesarrollo del programa espacial, la inexistencia de vehículos voladores—. A pesar de esta cuestión estética de fondo, *Final Fantasy VII* se muestra dentro de los postulados icónicos del

subgénero conocido como ciberpunk, y más allá de lo que hemos escrito más arriba, por su ánimo de abatimiento *hard-boiled* y gótico ya sintetizados en la tonalidad distópica del ciberpunk en los años setenta que apuntalan al juego como aquella epopeya decadente en la que los protagonistas luchan contra la despersonalización, la falta de empatía y el número.

La calidad configurativa de lo que llamamos “juego”, a menudo estudiado como fenómeno residual o colateralmente como muestreo de otros procesos psíquicos complejos, parece encontrarse en la raíz de cada una de nuestras actividades que determinan nuestra peculiaridad como especie, validando las nociones culturales de Huizinga al respecto: el juego es el fundamento básico de la *poiesis*. La noción de videojuego como un medio heterogéneo, ecléctico y diverso añade dificultad a la hora de estudiar el virtualismo lúdico de un medio, además, recién nacido. Contemplando que los enfoques tradicionales máximos o radicales tanto en Ludología (artefacto) y Narratología (historia) son reduccionistas, convenimos que, para un estudio integrado y profundo del videojuego —aquel que nos permita atisbar el significado de la acción videolúdica global— este debe comprenderse dentro de un marco vital compartido, esto es, de un ámbito cultural pleno de sentido; y para ello es necesaria una flexibilidad e interdisciplinarietà en la metodología. Ian Bogost y su proceduralismo destacan en la oportunidad de otorgar un sentido a las estructuras de juego que nos ayude a comprendernos a nosotros mismos a través de la crítica y, en cierta manera, a través de la exégesis neohermenéutica, aunque cae de nuevo en cierta insuficiencia a la hora de relegar su estudio, en la praxis, a los juegos políticos o a los que subrayen su semántica propagandística de manera más o menos explícita. La estética del videojuego parece subsumir y potenciar esta semántica.

La consideración específica del “juego” demuestra concentrar una especial acentuación que disuelve toda noción de lo cotidiano y anodino en un proceso antropológico basado en “el traspaso del umbral hacia otros mundos posibles” a través de lo que podríamos denominar “un

gustoso simulacro mágico”, esta consideración se encuentra en plena sintonía con la articulación mitológica de la vuelta al *illo tempore* (otro tiempo), puesto que ambas articulaciones se desenvuelven en el terreno movedizo de la maravilla, el regreso a un tiempo y a un espacio alternativo virtual como actualización existencial y anhelo creativo. La disposición del imaginario durandiano como acentuación específica del ser humano, como esbozo y guía espiritual de las emanaciones de aquel *homo symbolicus* que apuntó Cassirer, se revela como metodología convergente de todas las creaciones culturales humanas (arte, religión, filosofía y ciencia) confiando en la noción junguiana esquemática de arquetipo y en la reflexología, brindando así la ambiciosa vocación de un esquema básico de las representaciones del mundo del ser humano a través del símbolo mitológico imaginario. Este modelo, cuyas grandes virtudes a priori parecen ser su flexibilidad gracias a su exégesis neohermenéutica pese a un férreo marco estructural taxonómico de referencia, podría caer fácilmente, y como el mismo Durand prevé, en una mera “hipertrofia sofisticada”; la producción poética abundante amoldada por acomodo creativo y por analogía a este ambicioso esquema de voluntad totalizadora. Por el contrario, lejos de máximas mitificadoras, el estudio de las estructuras antropológicas del imaginario en *Final Fantasy VII* se resuelve muy elocuente cuando encontramos elementos en sus imágenes que representan este trayecto antropológico, esta convergencia imaginaria que desvela el semantismo de las imágenes en un esquema que esboza las tensiones y las fuerzas dinámicas que parecen surgir de la concreción genética de sus conceptos íntimos e internos, no del parecido formal o estético de sus imágenes. El estudio remarca que, efectivamente, parece que existe más una homología que una simple analogía entre las imágenes, puesto que parecen responder a movimientos que comparten características esenciales y filogenéticas, son participes del mismo movimiento y constelación simbólica. La metodología durandiana nos ha permitido colocar en el centro del estudio a la obra de arte, ya que promueve una poética de la imaginación relacional, una exégesis que

estudia los movimientos simbólicos de la psique. Como hemos comprobado, el modelo se entreteje en una red de constelaciones semánticas inusitadamente lógica que encuentra descanso en la fundación del vasto y minucioso conocimiento mitológico relacional del que hace gala Durand. Asumir la cultura como mayor posibilidad del símbolo abre el camino a un rico estudio de una potencial expansión humanística y referencial, pero a esto se añade el movimiento polisemántico de la imaginación en las constelaciones que se nos desvelan de manera armónica —más que por imposición— en el estudio. El análisis de las estructuras antropológicas del imaginario en *Final Fantasy VII* muestra que la sincronía en el análisis se revela como la convergencia de símbolos mentales en las constelaciones semánticas no como compartimentos estancos definidos, sino como una coloración gradual y paulatina en los regímenes que se influyen de manera orgánica y tensional. Este movimiento se corresponde, en momentos puntuales, con el movimiento psíquico de la norma o la regla al igual que con sus características visuales, musicales y narrativas. La regla, cuando acompaña a este semantismo imaginario de manera significativa, invita a la inmersión gracias a esta capacidad configurativa que apuntó Bogost y que se resuelve en la integración y fundamentación de la narrativa en los procedimientos configurativos, cohesionando el mundo ficcional y contribuyendo a la inmersión a través de quizá la mayor peculiaridad esencial del medio: la regla y el semantismo desprendido de su interactividad. Por esta razón hemos considerado, además de todas las dimensiones estéticas y narrativas, la norma como garante de este semantismo durandiano. Esta noción valida nuestra segunda hipótesis específica y podemos afirmar que, de manera frecuente, la norma en el estudio de caso de *Final Fantasy VII* reconduce el sentido de este semantismo perteneciente a las estructuras antropológicas del imaginario y favorece la inmersión y la coherencia taxonómica del modelo durandiano. Las relaciones entre las constelaciones simbólicas de *Final Fantasy VII* pueden rastrearse a través de un concepto que hemos denominado “actante simbólico” puesto que, a pesar de concentrar

y encarnar a un personaje concreto del videojuego, este actante se muestra como la concreción de un movimiento psíquico arquetípico —por ejemplo, en el caso del héroe, nos referimos al equipo de héroes, aunque quien encarne la voluntad y atributos últimos del héroe sea, efectivamente, el avatar principal, Cloud Strife—. El espacio macroestructural de los actantes simbólicos en la clasificación isotópica de las imágenes antropológicas en el videojuego *Final Fantasy VII* se resuelve y esboza en el siguiente esquema de referencia durandiana:

CLASIFICACIÓN ISOTÓPICA DE LAS IMÁGENES

Regímenes O Polaridades	DIURNO	NOCTURNO				
ESTRUCTURAS	<i>ESQUIZOMORFOS</i> (o Heroicos) 1. Idealización y retroceso autístico. 2. Diaretismo (Spaltung). 3. Geometrismo, simetría, gigantismo. 4. Antítesis polémica.	<i>SINTÉTICOS</i> (o Dramáticos) 1. Coincidentia oppositorum y sistematización. 2. Dialéctica de los antagonistas, dramatización. 3. Historización. 4. Progresismo parcial (ciclo) o total.	<i>MÍSTICOS</i> (o Antifrásicos) 1. Reduplicación y perseveración. 2. Viscosidad, adhesividad antifrásica. 3. Realismo sensorial. 4. Miniaturización (Gulliver).			
PRINCIPIOS de explicación y de justificación o LÓGICOS	Representación objetivamente heterogeneizante (antítesis) y subjetivamente homogeneizante (autismo). Los Principios de EXCLUSIÓN, de CONTRADICCIÓN, de IDENTIFICACIÓN actúan al máximo.	Representación diacrónica que une las contradicciones por el factor de tiempo. El Principio de CAUSALIDAD bajo todas sus formas (espec. FINAL y EFICIENTE), actúa al máximo.	Representación objetivamente homogeneizante (perseveración) y subjetivamente heterogeneizante (esfuerzo antifrásico). Los Principios de ANALOGÍA y de SIMILITUD actúan a tope.			
REFLEJOS DOMINANTES	Dominantes POSTURAL con sus derivados <i>manuales</i> y el adyuvante las sensaciones a distancia (vista, audición)	Dominante COPULATIVA con sus derivados motores rítmicos y sus adyuvantes sensoriales (cinésicos, musicales-rítmicos, etcétera).	Dominante DIGESTIVA, con sus adyuvantes coenestésicos, térmicos y su derivado <i>táctiles, olfativos, gustativos</i> . (Desconcierto)			
	{CLOUD} Distinguir	[{SEFIROT} (→) (Shin-Ra) UNIR]	{JENOVA}	} {AERIS} CONFUNDIR }		
ESQUEMAS	SEPARAR ≠ MEZCLAR	SUBIR ≠ CAER	MADURAR → PROGRESAR	VOLVER RECONTAR ←	→ DESCENDER, POSEER, PENETRAR	
		INFLUENCIA				
ARQUETIPOS 'EPÍMETOS'	PURO ≠ MANCILLADO CLARO ≠ SOMBRÍO	ALTO ≠ BAJO	HACIA DELANTE FUTURO	HACIA ATRÁS PASADO	PROFUNDO, CALMO, CALIENTE, ÍNTIMO, OCULTO	
Situación de las categorías del juego del tarot.	LA ESPADA ←	→ (El Cetro) ←	→ EL BASTÓN ←	→ EL DENARIO ←	→ LA COPA	
ARQUETIPOS 'SUSTANTIVOS'	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 Héroe ≠ 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 Niño, el Pulgarcito El Animal nido El Color La Noche La Madre El Recipiente	La Morada El Centro La Flor La Mujer El Alimento La Sustancia
De los Símbolos a los SINTEMAS	El Sol, El Azul El Ojo del Padre Las Runas El Mantra Las Armas La tapia La Circuncisión La Tonsura, etc.	La Escala La Escalera El Betilo El Campanario El Zigurat El Águila La Gaviota La Paloma Júpiter, etc.	El Calendario, la Aritmología La Triada, La Tétrada, La Astrobiología			La Tumba La Cuna La Crisálida La Isla La Caverna El Mandala La Barca La Cabaña El Huevo, La leche La Miel El Vino, El Oro, etc.
			La iniciación El "Dos veces Nacido", La Orgía, El Mesías La Piedra Filosofal, La Música, etc.	El Sacrificio El Dragón La Espiral El Caracol El Oso, El Cordero La Liebre La Rueda El Encendedor La Batidora, etc.	El Vientre Tragadores y tragados Kodols, Dáctilos Osiris Los Tintes Las Gemas Melusina, El Velo La Capa La Copa El Caldero, etc.	

Dada la peculiar naturaleza del objeto de estudio, hemos de recordar que, como símbolo, la imagen mental puede expresar su potencialidad como narrativización, como estética visual y como artefacto lúdico. Estas redundancias nos han guiado en el estudio de la imagen hasta concentrar las imágenes simbólicas que se nos muestran alegóricamente en cuatro grandes actantes que alegorizan cada uno de los esquemas: —CLOUD, SEFIROT (Shin-Ra), JENOVA y AERIS—. Las cinco grandes fuerzas tensionales que operan en *Final Fantasy VII* coinciden con las cinco estructuras antropológicas del imaginario que organizan el Régimen Diurno y el Régimen Nocturno —los cuatro grandes esquemas: Separar ≠ Mezclar (Subir ≠ Caer), Madurar, Progresar; Volver, Recontar; Descender, Poseer Penetrar—, como si el juego se postulara a sí mismo como una totalización de las complejas dinámicas mitológicas del imaginario, conclusión que valida nuestra tercera hipótesis específica: el objeto de estudio —*Final Fantasy VII* (Squareenix, 1997) encarna una totalización mitológica estructural del modelo imaginario durandiano. Predominan las estructuras del héroe, esto es, la perspectiva del héroe, en un principio, negativiza al Árbol y al Denario, y trata con cautela, atracción y desconcierto a la Copa. Pero la acción sugestiva, adyuvante y reveladora del régimen antifrásico o místico operará una lenta —aunque constante— transformación progresiva en el héroe desde la aparición de Aeris, como veremos a continuación.

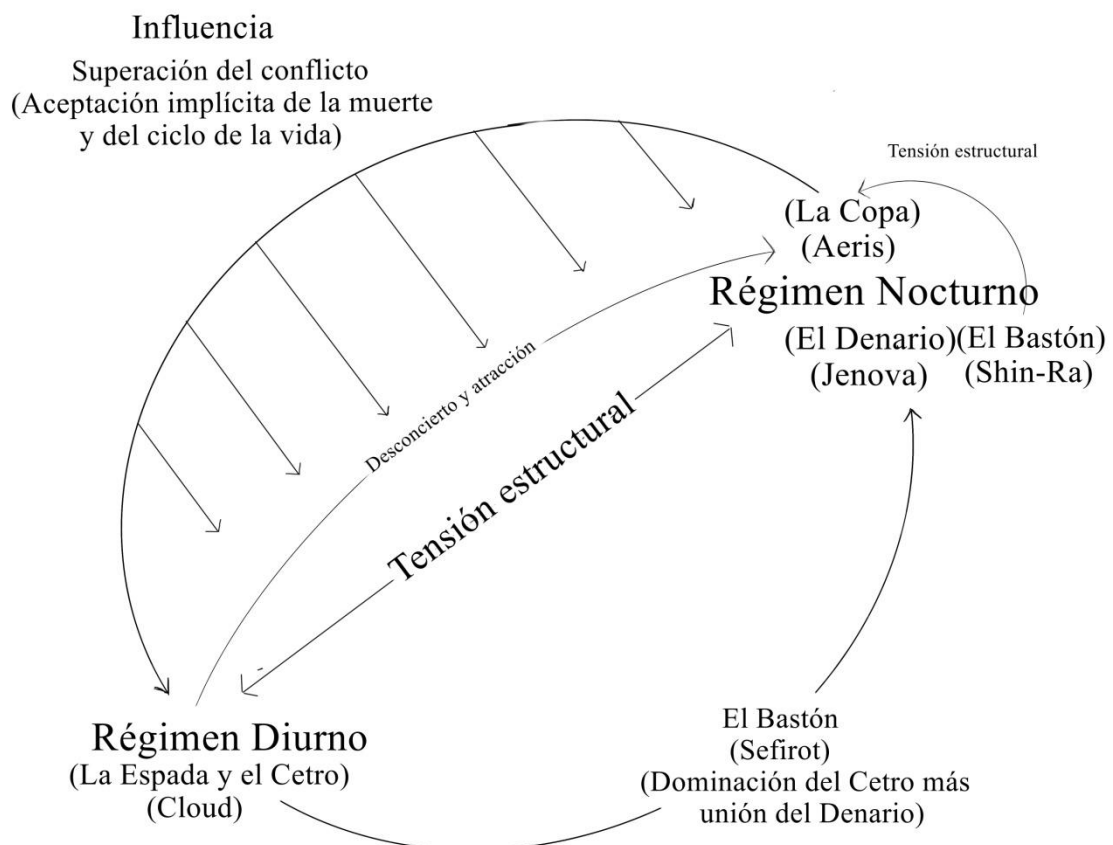
Las estructuras esquizomorfas del héroe (Cloud) se basan en la delimitación y la diferenciación de realidades dualistas, así la primera instancia del héroe es aquella obsesionada por obtener poder a través del incremento de su fuerza y el éxito en el combate para triunfar sobre los males que le asolan, objetivo que articula y despliega la dinámica básica del *gameplay*: el equipo de héroes (Luz-representación del Ser Humano) —como demuestra a nivel macroestructural la gramática fundamental de cualquier RPG (Exploración-Batalla-Elevación de Puntos de Experiencia) —contra la amenaza maléfica de la Serpiente o el Dragón Primordial, Jenova (Oscuridad), que evidencia el paso del tiempo, la catástrofe

histórica, el ciclo cósmico como amenaza de la finitud del ser humano y la enunciación irrevocable de la muerte —no olvidemos que los sucesos de Jenova conllevan una repetición a nivel narrativo (vuelta al Cráter del Norte, lugar del comienzo y del fin)—. Dentro de este Régimen Diurno, el héroe (La Espada y El Cetro) se muestra muy cercano, en sus inicios, a la constelación del niño divino (Sefirot). El Cetro (Héroe) se transforma diluyendo las diferencias de sus arquetipos sustantivos y las constelaciones semánticas que envuelven al personaje de Sefirot (El Árbol→ El Hijo, el niño divino→ El Fuego→ El Mesías), cuyo Régimen Diurno plagado de certezas se trunca en Régimen Nocturno por el magnetismo de la Serpiente (Jenova). Del mismo modo, el actante de Shin-Ra, que pertenece igualmente a esta constelación mesiánica y eufórica de progreso que se aleja del entorno natural y primordial hacia el futuro prometeico de la máquina y las nuevas fuentes de energía, será negativizado del mismo modo y destruido por las fuerzas del héroe ayudado por la Gran Madre benigna.

La tensión u oposición inicial de estos dos regímenes —Diurno y Nocturno— se muestra como antítesis fundamental (Ser Humano contra una faceta monstruosa de El Planeta que busca la unión de todas las almas), la preocupación bélica del héroe que el usuario debe sostener en un sistema cíclico y repetitivo expresado a nivel configurativo a través de la *gameplay* fundamental de juego. Pero *Final Fantasy VII* se encuentran transido por otro tipo de dinámica que, aunque no suele expresarse en la *gameplay* de manera explícita, si se intuye en los mecanismos narrativos, musicales y estéticos del juego. *Final Fantasy VII* se encuentra dominado por un misterio, las ancianidades de una época pasada, un secreto místico que deviene representado, esta vez, por el reconocimiento de la mujer benigna. Buscando justicia filogenética, estaríamos tentados a corregir el modelo de Durand y disolver la imagen de la serpiente en la mujer benigna y adyuvante, aquella que ayudaba a pasar hacia el otro mundo, como hacían antaño las primeras religiones politeístas, pero es cierto, haciendo justicia esta vez a una más que razonable y probada justificación ortogenética basada en el triunfalismo de

la guerra y el belicismo masculino, que el imaginario mitológico ha desarrollado, desde esta primera coloración positiva, todo un rico imaginario y unos movimientos únicos (el ciclo y el miedo hacia la muerte) de la mujer perniciosa, la mujer serpiente maligna y la Madre Oscura.

De esta manera, el signo positivo de estas estructuras místicas del imaginario (la Mujer, aquella dimensión benigna del Planeta) bañan de manera velada todo el esquema sustancial arquetípico de *Final Fantasy VII* en la propia constitución de su mundo, de manera que, aunque el ciclo de la búsqueda del héroe por alcanzar su ansiada “mismidad” destruyendo al monstruo se complete hasta sus últimas consecuencias, el Régimen Místico estructura la lógica de los cuidados, la armonía y la defensa ante el belicismo del Régimen Diurno que



acaba por vencer a la muerte y a la destrucción aceptando aquella misma muerte armónica que proclama el silencio del sepulcro y la casa de la *terra mater*. Este último movimiento se demuestra en la aceptación de la muerte y la finitud de la existencia de los personajes, en la hipérbole de la muerte de Aeris —el personaje de Aeris muere delante del héroe sin oponer resistencia, mientras oraba, a manos de Sefirot (Jenova)—, aceptación del ciclo armónico y asimilación de la finitud de la existencia, aunque se combata para seguir viviendo, que también desvela el vídeo postcréditos fechado quinientos años después, donde todos los personajes conocidos durante la aventura ya no existan, hayan muerto, y formen parte de esta Gran Madre que envuelve Midgar de verde. El imaginario perteneciente al Régimen Nocturno Místico de la imagen [La Mujer (Aeris) → El Alimento y La Flor (La Morada) → La Sustancia (Corriente Vital) → El Centro (La Tierra Prometida) → El Tesoro (La Materia Sagrado)] sobrevuela las tensiones bélicas entre el Régimen Diurno y el Régimen Nocturno operando en y a través del héroe que progresivamente asume su papel de paladín salvador del Planeta para más tarde comprender que sus esfuerzos son inútiles incluso tras conseguir la codiciada Gran Joya: la materia Sagrado. Las tensiones del juego acercan concebir a Jenova como un doblete de la Gran Madre: Jenova, el Gran Dragón —y el dragón como imagen en general durante todo el juego—, se muestra como la dimensión fatídica de la muerte, aquella angustia que frustra tanto al héroe y que es aceptada y abrazada en el caso del subyugante descanso, comprensión y quietud de la Copa (Aeris). El concepto de la muerte cambia de dirección justo al final del juego —de la lucha enconada contra la Madre Oscura, al abandono de las estructuras místicas regeneradoras y la aceptación de sus ciclos y ayuda—. Por su parte, la madre oscura y su hijo, como expresión desesperanzadora de la muerte, participará de una tensión estructural con el actante simbólico que se revelará como la gran y benigna Madre, adyuvante del héroe, reverberando la lógica de infinidad de relatos míticos —sobre todo clásicos— donde la mujer o la doncella se manifiesta como determinante para el éxito en la

transformación del héroe. La concreción de los actantes dentro de la estructura antropológica del imaginario con frecuencia muestra su oportunidad a nivel etimológico, reverberando la significación y el movimiento de aquella estructura a la que pertenece —en el caso de Sefirot (la totalidad de las emanaciones del árbol de la Cábala), Aeris (*Earth*, tierra) y el nombre que evoca el ciclo vital de la serpiente (Jenova Nace, Jenova Vida, Jenova Muerte y Jenova Síntesis)— y Jenova, se muestra como reverberación de Jehová. Articulando la noción de Fátima Gutiérrez y teniendo en cuenta estas tensiones, parece obvio que el mitologema supraestructural que muestra el videojuego *Final Fantasy VII*, más allá del “¿Quién soy?” y del “¿Adónde voy?” iniciales y propios de las estructuras heroicas —y que se dibujan patentes en el caso del héroe principal, Cloud y que totalizan esta relación con el entorno y el progreso mesiánico de las nuevas tecnologías (Shin-Ra)—, es el mitologema de la condición mortal de los seres humanos y del ciclo transicional de la muerte a través del entorno natural, de su aceptación y acomodo en la vida finita del ser humano. Parece como si el propio mitologema preguntara, ¿por qué la vida?, ¿para qué la vida? y el mismo juego fuera una propuesta—que no una respuesta— lúdica a ambas preguntas: “¿Qué vida?”.

La tensión macroestructural de *Final Fantasy VII* reverbera aquella narrativa clásica donde la doncella actúa como agente adyuvante y los atributos asociados a los valores femeninos como la lógica de los cuidados, la paciencia y la tolerancia diluyen la lógica hiperracionalista, coercitiva y dualista del héroe. Aquel empeño belicista no es suficiente para conseguir los objetivos del héroe. El héroe muestra una sugestión y atracción por las formas tranquilas, inocentes y amigas de la Copa, pero también muestra una incredulidad tácita o una perplejidad inicial ante estas estructuras místicas que se diluirá con el aprendizaje del viaje y la aceptación del héroe, tanto de sí mismo como de la confianza última en la Gran Madre. Resulta paradójico que a pesar de que las estructuras del héroe negativiza a la Madre Oscura (Denario) y al Árbol, ambas estructuras cíclicas, el héroe queda perplejo y abraza finalmente

aquellas de la Copa, el movimiento estructural que se observa en todo el relato de *Final Fantasy VII* propiamente es la estructura cíclica de la *coincidentia oppositorum*, es decir, aquella descrita como de Eterno Retorno y que impregna el movimiento tácito de cualquier mito, puesto que es un regreso a los orígenes, a la plenitud del Paraíso Perdido, una vuelta a la inocencia de los comienzos, de aquello que ha sido ya y volverá a ser (Tierra Prometida). Así pues, y teniendo en cuenta las conclusiones de las hipótesis específicas, podemos afirmar que el videojuego puede postularse, efectivamente como un sedimento semántico de una complejidad estructural a veces sólo intuida vagamente por los jugadores desvelando complejas constelaciones —estéticas, configurativas, narrativas...—, paquetes de significados lógicos que se conservan desde hace siglos en nuestra cultura y que se muestran, debido a su repetición y a la densidad de los temas que abordan, como constitutivos del ser humano.

El uso de la metodología durandiana para ubicar y clasificar las imágenes mitológicas de un fenómeno tan complejo y ecléctico como el videojuego *Final Fantasy VII* demuestra la flexibilidad del modelo, ya que abre la posibilidad de la exégesis gracias a sus topos narrativos, musicales, estéticos y referenciales propios de la gramática básica del RPG basada en la importancia de la historia —inspirada por topos medievales y clásicos—, una estética que parece concentrar antiguas tradiciones y una alianza frecuente entre norma y narratividad. La regla acentuada de semantismo —aquella que se contagia de narratividad para articular el movimiento de los regímenes gracias a esta voluntad de sentido narrativo—, tiende la mano a la interacción, se moldea para adecuarse a esta narratividad de manera integrada y fluida, sin incentivar ningún nuevo protocolo y respetando el orden canónico de la gramática básica de la *gameplay*. Esta acentuación del semantismo creativo junto con el respeto de sus estructuras configurativas, demuestra que el videojuego se erige como un medio idóneo para participar en la difusión y transmisión de saberes o intuiciones ancestrales —las invocaciones— que, sin llegar a explicitar su origen o contenido semántico, ingresan en el imaginario colectivo

mundial gracias al éxito comercial y a la popularidad de las grandes producciones videolúdicas. Potenciar y reconducir estos valores de aprendizaje a través de la interactividad y el espacio mágico del juego videolúdico que evoca el medio señala una dirección interesante para aplicaciones didácticas en todas las disciplinas. Los mundos ficcionales de los videojuegos han demostrado que pueden ser contruidos atendiendo a una complejidad estructural a veces sólo intuitiva —taxonomía durandiana— y vehicular estéticas e imaginarios codificados en la genética creativa humana que respondan a dinámicas sutilmente semantizadas en el texto —Invocaciones, referencias nominales a lugares mitológicos solo esbozados con su posición topográfica (Nibelheim: localidad helada, Midgar Zolom, etc.)—.

La imagen mitológica es juego y verdad. Aunque muchas de las relaciones semánticas y sus imágenes analizadas en este estudio pertenezcan a contextos creativos muy dispares, todas ellas se encuentran dominadas por una especial acentuación que bebe de las más arcaicas representaciones icónicas, estas imágenes concretas y suntuosas aún encuentran un acomodo inusitado y actual en nuestro imaginario, nos siguen suscitando curiosidad, extrañeza y abominación, como si nos pertenecieran por derecho propio desde que nos murmuran, en otro idioma, los temores más esenciales e innombrables del ser humano a través de la lengua inmanente del símbolo.

6. Bibliografía y apéndices audiovisuales

6.1. Bibliografía:

AARSETH, J. Espen (1997): *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

AARSETH, J. Espen (2001): “Computer Games Studies, Year One”, en *Games Studies*, vol. 1 (1). Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. [Consultado el 16 de junio de 2016].

AARSETH, J. Espen (2007): “Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos”, en *Artnodes*, núm. 7, pp. 4-15. Recuperado de: <https://artnodes.uoc.edu/7/dt/esp/jugabilidad.html> [Consultado el 5 septiembre de 2015].

ACUÑA, René (1985): *Relaciones Geográficas del siglo XVI: Tlaxcala*. México: UNAM.

ALAVEZ, Raúl (1997): *Ñayiu xindeku nuu Ndaa Vico Nu'u. Los habitantes del Lugar de las Nubes*. México, CIESAS: Instituto Oaxaqueño de las Culturas.

APOLODORO (1985): *Biblioteca mitológica*. Madrid: Gredos.

ARSENAULT, Dominic (2009): “In the Frame of the Magic Cycle”, en Perron, Bernard & Wolf, M.J.P (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, Vol. 2, pp.109-133. New York: Routledge.

AVEDON, Elliott & SUTTON-SMITH, Brian (1971): *The Study of Games*. New York: John Wiley & Sons.

BACHELARD, Gaston (1966): *Psicoanálisis del fuego*. Madrid: Alianza.

BACHELARD, Gaston (1980): *El aire y los sueños*. México: Fondo de Cultura Económica.

BACHELARD, Gastón (2003): *El agua y los sueños*. México: Fondo de Cultura Económica.

BACHELARD, Gaston (2006): *La Tierra y las ensoñaciones del reposo*. México: Fondo de Cultura Económica.

BARING, Anne & CASHFORD, Jules (2005): *El mito de la diosa*. Madrid: Siruela.

- BARREIRO, Xosé Luís (1981): “El Tractatus Logico-Philosophicus de L. Wittgenstein: una alternativa técnico-ética”, en *Ágora: Papeles de Filosofía*, num.1, pps. 85-111.
- BARTHES, Roland (1971): *Elementos de la semiología*. Madrid: Alberto Corazón Editor.
- BARTHES, Roland (2009): *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y la escritura*. Barcelona: Paidós.
- BLAVATSKY, Helena (1962): *La doctrina secreta del símbolo*. Argentina: Editorial Kier.
- BOGOST, Ian (2006): *Unit Operations*. Cambridge: The MIT Press.
- BOGOST, Ian (2008): *Persuasive Games: The Expressive Powers of Videogames*. Cambridge: The MIT Press.
- BOGOST, Ian (2008b): “The Rhetoric of Video Games”, en Katie Salen (Ed.), *The Ecology of Games: Connecting Youth, Games, and Learning*. pp. 117-140. Cambridge, MA: The MIT Press.
- BOGOST, Ian (2010): *Newsgames: Journalism at Play*. Cambridge: The MIT Press.
- BORGES, Jorge Luis & GUERRERO, Margarita (1983): *El libro de los seres imaginarios*. Barcelona: Bruguera.
- BORGES, Jorge Luis (1987): *Poema de Gilgamesh/ Bhagavad-Gita*. Barcelona: Ediciones Orbis.
- BROWN, A.C.L. (1990): “The Round Table before Wace”, en *Studies and Notes in Philology and Literature*, vol. VII, pp. 183-205. Boston: Harvard University Press. Recuperado de: <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=hvd.32044098636806;view=1up;seq=217> [Consultado el 5 diciembre de 2018].
- C. ABT, Clark (1970): *Serious Games*. New York: Viking Press.
- CAILLOIS, Roger (1986): *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CAMPBELL, Joseph (1972): *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Económica.

- CANELLAS, Ángel (1966): “Leyenda, culto y patronazgo en Aragón del señor San Jorge, mártir y caballero”, en *Cuadernos de Historia Jerónimo Zurita*, nº 19-20, pp. 7-22. Zaragoza: Institución Fernando el Católico
- CAREID (2013): “The Simulation Gap”, en *fogbanking*. Recuperado de: <http://www.fogbanking.com/the-simulation-gap/> [Accedido el 7 de septiembre de 2015].
- CASO, Alfonso (1958): “Comentario al Códice Baranda”, en *Miscellanea Paul Rivet. Octogenario Dicata*, pp. 373-394. México: UNAM.
- CASSIRER, Ernst (1998): *Filosofía de las formas simbólicas II*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CASSIRER, Ernst (2013): *Filosofía antropológica*. México: Fondo de Cultura Económica.
- CASTILLO, Jorge (1994): *Gilgamesh o el poema o la angustia por la muerte poema babilonio*. México: El colegio de México.
- CAVALLARO, Dani (2000): “Introduction: Cyberpunk and Science Fiction”, en *Cyberpunk and Cyberculture*, pp. 1-25. Londres: London/New Brunswick.
- CHATMAN, Seymour (1978): *Story and Discourse: Narrative Structure in fiction and Film*. Ithaca: Cornell University Press.
- CIRLOT, Juan Eduardo (1992): *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Labor.
- CONSALVO, Mia (2007): *Cheating Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge: MIT Press.
- COSTIKYAN, Greg (2002): “I Have no Words and I Must Design”, en Mäyrä, Frans (Ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, pp. 9-33. Tampere: Tampere University Press.
- COTERÓN, Lara (2013): *Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea*. Tesis doctoral inédita. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- COURCIER, Nicolas & EL KANAFI, Mehdi (2015): *La Leyenda de Final Fantasy VII*. Sevilla: Héroes de papel.

- CRAWFORD, Chris (1997): *The Art of Computer Game Design*. Recuperado de:
http://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf.
[Accedido el 5 de septiembre de 2017]
- CRAWFORD, Chris (2003): “Interactive Storytelling”, en Wolf M.J.P & Perron, Bernard (Eds.). *The Video Game Theory Reader*, Vol. 1, pp. 262. New York: Routledge. Taylor & Francis Books.
- CREUZER F. (1810-1812): *Symbolik und Mythologie der alten Völker, besonders der Griechen*. 4 Bde. Leipzig: Darmstadt.
- CREUZER F. (1819-1822): *Symbolik und Mythologie der alten Völker, besonders der Griechen*. 6 Bde. Leipzig: Darmstadt.
- CREUZER F. (1837-1842): *Symbolik und Mythologie der alten Völker, besonders der Griechen*. 4 Bde. Leipzig: Darmstadt.
- CROOK, Daniel (2007): “The Chemistry of game design”, en *Gamasutra*. Recuperado de:
https://www.gamasutra.com/view/feature/129948/the_chemistry_of_game_design.php
[accedido el 14 de diciembre 2017].
- DANIÉLOU, Alain (2009): *Dioses y mitos de la india*. Girona: Atalanta.
- DE LA VEGA, Garcilaso (1989): *Poesía Completa*. Madrid: Espasa-Calpe.
- DE LOS RÍOS, Miguel (1856): *Los Eddas. Traducción del antiguo idioma escandinavo*. Madrid: Imprenta de la Esperanza.
- DEKOVEN, Bernard (1978): *The Well-Played Game*. New York: Doubleday.
- DERRIDA, Jacques (1989): *La escritura y la diferencia*. Madrid: Anthropos.
- DERRIDA, Jacques (1997): *Mal de archivo*. Madrid: Trotta.
- DOMINGUEZ CASAS, Rafael (2006): “Tradición clásica y ciclo bretón en las órdenes de caballería”, en *De arte: revista de historia del arte*, nº 5, pp. 43-61. León: Universidad de León. Facultad de Filosofía y Letras.
- DONOVAN, Tristan (2018): *Replay: La historia de los videojuegos*. Sevilla: Héroes de papel.

- DOZOIS, Gardner (1984): "A Science Fiction in the Eighties", en *Washington Post*. Recuperado de:
https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/?utm_term=.5ecf6a5f8ee5. [Consultado el 13 de abril de 2017].
- DUCH, Lluís (2002): *Mito, interpretación y cultura*. Madrid: Herder.
- DUPRÉ, W. (1975): *Religion in Primitive Cultures. A Study in Ethnophilosophy*. The Hague-París: Mouton.
- DURAND, Gilbert (2005): *Estructuras antropológicas del imaginario*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- DURAND, Gilbert (2013): *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Madrid: Siglo Clave.
- EGGLING, Julius (1882): *Satapatha Brahmana*. Oxford: At the Clarendon Press.
- ELIADE, Mircea (1954): *Tratado de historia de las religiones*. Madrid: Instituto de estudios políticos.
- ELIADE, Mircea (1981): *Lo sagrado y lo profano*. Madrid: Guadarrama/Punto Omega.
- ELIADE, Mircea (1983): *Herreros y Alquimistas*. Madrid: Alianza.
- ELIADE, Mircea (1991): *Mitos, sueños y misterios*. Madrid: Grupo libro 88.
- ELIADE, Mircea (1999): *El mito del eterno retorno*. Madrid: Alianza Emecé.
- ELIADE, Mircea (1999b): *Mito y realidad*. Barcelona: Editorial Kairós.
- ELVIRA BARBA, Miguel Ángel (2013): *Arte y mito: manual de iconografía clásica*. Madrid: Silex.
- ESKELINEN, Markku & RAGNHIL Tronstad (2003): "Video Games and Configurative Performances", en Wolf, J. P. M & Perron, Bernard (Eds.). *The Video Game Theory Reader*, Vol. 1, pp. 195-220. New York: Routledge.

- ESKELINEN, Markku (2001): "The gaming situation", en *Games Studies*, Vol. 1 (1).
Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. [Consultado el 8 de abril de 2016].
- ESQUILO (2000): *Las Coèforos*. Madrid: Signatura.
- FOSTER, Robert (2002): *Guía Completa de la Tierra Media*. Madrid: Planeta DeAgostini.
- FOUCAULT, Michel (1999): *Entre filosofía y literatura*. Barcelona: Paidós.
- FRASCA, Gonzalo (1999): "Ludology meets narratology: Similitudes and differences between (video) games and narrative". Recuperado de: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Accedido el 5 septiembre 2015].
- FRASCA, Gonzalo (2003): "Simulation versus Narrative", en Wolf M. J. P & Perron, Bernard (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, Vol. 1, pp. 221- 231. Londres: Routledge. Taylor & Francis Books.
- FRASCA, Gonzalo (2003b): "Ludologist love stories too: notes from a debate that never took place", en Copier, M. y Raerens. J. (Eds.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceeding*. Utrech: Utrech University. Recuperado de: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf. [Consultado el 16 de junio 2015].
- FRAZER, George (1991): *La rama dorada*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- FREUD, Zigmund (1993): *Los textos fundamentales del psicoanálisis*. Madrid: Altaya.
- GADAMER, Hans-Georg (2005): *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme.
- GADAMER, Hans-Georg (2009): *La actualidad de lo bello: el arte como juego, símbolo y fiesta*. Barcelona: Paidós.
- GADAMER, Hans-Georg (2011): *Estética y Hermenéutica*. Madrid: Tecnos.
- GENETTE, Gerard (1983): *Narrative Discourse Revisited*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- GENETTE, Gerard (1984): *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.

- GEORGE, Frilley (1998): *India Sagrada: Vedas, Puranas, Mahabharata, Ramayana, Sakuntala, fábulas y apólogos*. Barcelona: Ediciones Abraxas.
- GIMBUTAS, Marija (1996): *El lenguaje de la diosa*. Madrid: Grupo Editorial Asturiano.
- GIMBUTAS, Marija (2014): *Diosas y dioses de la vieja Europa*. Madrid: Siruela
- GÓMEZ DE OROZCO (1954): *Interpretación del Códice Gómez de Orozco*. México: Talleres de Impresión de Estampillas y Valores.
- GRAVES, Robert & PATAI, Raphael (1969): *Los mitos hebreos*. Buenos Aires: Losada.
- GRODAL, Torben (2003): “Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences”, en Wolf M. J. P & Perron, Bernard (Eds.), *The Video Game Theory Reader*, Vol. 1, pp.129-155. New York: Routledge. Taylor & Francis Books.
- GUTIÉRREZ, Fátima (2012): *Mitocrítica. Naturaleza, función, teoría y práctica*. Lleida: Milenio.
- HEATON, Tom (2006): “A Circular Model of Gameplay”, en *Gamasutra*. Recuperado de: http://www.gamasutra.com/features/20060223/heaton_01.shtml [Consultado el 14 de diciembre 2017].
- HEIDEGGER, Martin (2000): *Carta sobre el humanismo*. Madrid: Alianza.
- HERMAN, David (2002): *Storylogic: Problems and Possibilities of Narrative*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- HOLLENBACH, Helena E. (1977): “El origen del Sol y de la Luna. Cuatro versiones en el trique de Copala”, en *Tlalocan*, Vol. VII, pp. 123-170. México: UNAM.
- HOMERO (1992): *La Odisea*. Madrid: Gredos.
- HUIZINGA, Johan (2007): *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.
- J. PLANELLS, Antonio (2015): *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra.
- J.P. WOLF, Mark & PERRON, Bernard (2005): “Introducción a la teoría del videojuego”, en *Formats*, núm. 4. Recuperado de:

- https://www.upf.edu/materials/depeca/formats/pdf_arti_esp/wolf_esp_.pdf [Consultado el 5 septiembre 2015].
- JULL, Jesper (2001): “Games telling stories?: A brief note on games and narratives”, en *Game Studies*, Vol. 1 (1). Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [Consultado el 5 de noviembre de 2016].
- JULL, Jesper (2005): *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- JULL, Jesper (2013): *The Art of Failure: an essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge: The MIT Press.
- JUNG, Carl Gustav (1985): *Los tipos psicológicos*. Buenos Aires: Editorial Suramericana.
- JUNG, Carl Gustav (1992): *Psicología y simbólica del arquetipo*. Barcelona: Paidós.
- JUNG, Carl Gustav (2002): *Mysterium Coniunctionis*. Madrid: Trotta.
- KASHYAP, R. L. (2012): *Lo esencial del Rigveda: El libro que revela el conocimiento de “las palabras iluminadas”*. Recuperado de: <https://litsdelaant.files.wordpress.com/2013/06/lo-esencial-del-rig-veda.pdf> [Consultado el 7 de mayo de 2019].
- KEITH, A. B. (2000): *The Veda of the Black Yajus School. Taittiriya Sanhita*. Cambridge: Harvard University Press.
- KERÉNYI, Karolí & JUNG, Carl Gustav (2004): *Introducción a la esencia de la mitología*. Madrid: Siruela.
- KIRK, G. S (1990): *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- KLUCKHOHN, Clyde (1966): “Myth and Rituals: A General Theory”, en Vickery, John (Ed.), *Myth and Literature*. Nebraska: University of Nebraska Press.
- KRISTEVA, Julia (2001): *Semiótica I*. Madrid: Espiral.

- LACAN, Jacques (2008): *El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. Buenos Aires: Paidós.
- LACAN, Jacques (2009): “El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal y como se nos revela en la experiencia psicoanalítica”, en *Escritos, 1*, pp. 99-105. Recuperado de: https://iedimagen.files.wordpress.com/2012/01/lacan-jacques_el-estadio-del-espejo-como-formador-de-la-funcion-del-yo.pdf. [Consultado el 18 de marzo 2015].
- LATORRE, Oliver (2012): *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- LAUREL, Brenda (1991): *Computers as theater*. Massachusetts: Addison-Wesley.
- LEACH, E. R. (1954): *Political Systems of Highland Burma*. Cambridge: Harvard University Press.
- LEACH, María (1949): *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*. New York: Funk & Wagnalls.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1964): *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1968): *Mitológicas I*. México: siglo XXI.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1979): *Antropología estructural II*. Madrid: Siglo XXI.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1987): *Antropología estructural*. Barcelona: Paidós.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (1992): *El pensamiento salvaje*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- LÉVI-STRAUSS, Claude (2002): *Mito y significado*. Madrid: Alianza.
- LLOPIS, Rafael (2013): *Historia natural de los cuentos de miedo*. Madrid: Ediciones y talleres de escritura Fuentetaja.

- LOFTUS, Geoffrey & LOFTUS, Elizabeth (1983): *Mind at Play: The Psychology of Video Games*. New York: Basic Books.
- MALINOWSKI, Bronislaw (1992): *Magia, Ciencia y Religión*. Barcelona: PlanetaDeAgostini.
- MARKS, Patricia (1984): *Mind and Media: The Effects of Television, Computers and Video Games*. Cambridge: Harvard University Press.
- MARTÍN RODRIGUEZ, I. (2016): *Análisis de la retronarratividad como fundamento de la comunicación y la estética videolúdica*. Tesis doctoral inédita. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- MASSIP, Francesc (1999): “El infierno en escena: presencia diabólica en el teatro medieval europeo y sus pervivencias tradicionales”, en *Liburukia* 44, num. 1, pp. 239-265. Recuperado de: <http://www.euskaltzaindia.net/dok/euskera/49281.pdf>. [Consultado el 2 de mayo 2016].
- MATEAS, Michael (2002): *Interactive Drama, Art and Artificial Intelligence*. Tesis doctoral. School of Computer Science, Carnegie Mellon University, Pittsburgh: PA. Recuperado de: <http://www-2.cs.cmu.edu/~michaelm/publications/CMU-CS-02-206.pdf>. [Consultado el 24 de mayo de 2016].
- MELIETINSKI, Eleazar M. (2001): *El mito*. Madrid: Akal.
- METZ, Christian (1974): *Film Language. A Semiotics of Cinema*. New York: Oxford University Press.
- MILTON, John (1986): *El Paraíso perdido*. Madrid: Cátedra.
- MÓTTOLA, Marcelo Antonio (2011): “Gilgamesh: angustia, muerte y tiempo. Una aproximación a la mentalidad de la Antigua Mesopotamia respecto del tiempo”. *VI Jornadas de Jóvenes Investigadores*. Instituto de Investigaciones Gino Germani: Facultad de Ciencias Sociales. Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.
- MURRAY, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: MIT Press.

- MYERS, David G. (1992): *The Pursuit of Happiness: Who Is Happy--and Why*. New York: Morrow.
- NAVARRETE, Jose Luís, PÉREZ, Jose Patricio & PÉREZ, Francisco (2014): “El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos”. *ICONO*, Vol. 12. Vol. 2, pp. 416-440. Recuperado de:
<https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/24719/elpensamientoabductivo.pdf?sequence=1&isAllowed=y> [Consultado el 18 de octubre 2018].
- NEISSER, Ulric (1976): *Cognition and Reality. Principles and Implications of Cognitive Psychology*. San Francisco: W.H. Freeman and Company.
- NEUMAN, Nelly (1994): *Antiguos mitos japoneses*. Barcelona: Herder.
- NEUMANN, John & MORGENSTERN, Oskar (2007): *Theory of Games and Economic Behavior*. Princeton: Princeton University Press.
- NEWMAN, James (2013): *Videogames*. New York: Routledge.
- NIETZSCHE, Friedrich (1969): *El origen de la tragedia*. Madrid: Espasa-Calpe. S.A.
- NYBERG, H. S. (1929): “Questions de cosmogonie et de cosmologie mazdéennes”, en *Journal Asiatique*, Vol. II (abril-junio), pp. 193-310. París: Librairie Orientaliste Paul Geuthner.
- OUSBY, Ian (1997): *The Crime and Mystery Book: A Reader's Companion*. Londres: Thame & Hudson.
- OVIDIO, Nasonis (2015): *Metamorfosis*. Madrid: Alianza Editorial.
- PARLET, David (1999): *The Oxford History of Board Games*. New York: Oxford University Press.
- PARLETT, David (1990): *The Oxford History of Board Games*. Oxford: Oxford University Press.
- PASTOUREAU, Michel (2009): *Diccionario de los colores*. Barcelona: Paidós.
- PÉREZ, Aurelio & DÍEZ, Alfonso (1990): *Obras y fragmentos de Hesíodo*. Madrid: Gredos.

- PERRON, Bernard (2006): “The Heuristic Circle of Gameplay: the Case of Survival Horror”, en Santorineos, Manthos (Ed.), *GAMING REALITIES: A challenge for digital culture*, pp. 62-69. Atenas: Fournos.
- PIAGET, Jean (1991): *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- PLATÓN (1994): *El político, Critón, Menón*. Madrid: Centro de Estudios Constitucionales.
- PLATÓN (1999): *Diálogos II. Gorgias. Menéxeno. Eutidemo. Menón. Crátilo*. Madrid: Gredos.
- PLATÓN (2000): *Diálogos VI. Filebo. Timeo. Critias*. Madrid: Gredos.
- PORUSH, David (1992): “Frothing the synaptic bath: what puts the punk in cyberpunk?”, en G. Slusser y T. Shippey (Eds.), *Fiction 2000*. Athens, Georgia: University of Georgia Press.
- PRINCE, Gerald (1982): *Narratology: The Form and Functioning of Narrative*. Amsterdam: Mouton Publishers.
- PRINCE, Gerald (2003): *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- REQUENA, Cora (2007): “La creación del mundo japonés: Representaciones mitológicas y literarias en Kojiki”, en *Espéculo, Revista de estudios literarios*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- RICOEUR, Paul (1960): *Finitude et culpabilité. La symbolique du mal*. Paris: Aubier.
- RIES, J. (2010): *El mito y su significado*. Barcelona: Azul Editorial.
- ROUSE, Richard (2001): *Game Design: Theory and Practice*. Plano, Tex: Wordware.
- RUBIO, Carlos & MORATALLA, Rumi Tani (2008): *Kojiki. Crónicas de antiguos hechos de Japón*. Madrid: Trotta.
- RYAN, Marie-Laure (2001): “Beyond Myth and Metaphor: The Case of Narrative in Digital Media”, en *Games Studies*, Vol. 1 (1). Recuperado en: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. [Consultado el 8 de abril 2016].

- RYAN, Marie-Laure (2013): *Avatars of Story: Narrative Modes in Old and New Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric (2004): *Rules of Play*. Cambridge: MIT Press.
- SALTZMAN, M (1999): *Game design: Secrets of the sages*. Indianapolis: Brady.
- SAMSÓ, Julio (1995): *Antología de Las Mil y Una Noches*. Madrid: Alianza Editorial.
- SAURNIER, Marc (1989): *La leyenda del símbolo*. Madrid: Edicomunicación.
- SCHANK, Roger C. (1995): *Tell Me a Story: Narrative and Intelligence*. Tallahassee: Kay-Zer Media Inc.
- SCHNEIDER, Marius (1998): *El origen musical de los animales-símbolos en la mitología y la escultura antigua*. Madrid: Siruela.
- SEBASTIÁN, Santiago (1986): *El Fisiólogo atribuido a San Epifanio seguido de El Bestiario Toscano*. Madrid: Ediciones Tuero.
- SICART, Miguel (2009): *Ethics of Computer Games*. Cambridge: The MIT Press.
- SICART, Miguel (2011): “Against proceduralism”, en *Game Studies*. Copenhagen: Center for Computer Games.
- SMITH, Greg M. (2001): “The videogames have words too: Dialogue conventions in Final Fantasy VII”, en *Games Studies*, Vol. 2 (2). Recuperado de: <http://www.gamestudies.org/0202/smith/> [Consultado el 1 de abril de 2016].
- SÓFOCLES (2002): *Tragedias*. Madrid: Gredos.
- STEINBECK, John (1992): *Los hechos del Rey Arturo y sus nobles Caballeros*. Madrid: Círculo de Lectores.
- SUITS, Bernard (1990): *Grasshopper: Games, Life, and Utopía*. Boston: David R. Godine.
- TAPIO, Olli (2012): “Untangling Gameplay: An Account of Experience, Activity and Materiality Within Computer Game Play”, en Sageng, John; Richard, Fossheim;

- Hallvard, J. & Mandt Larsen (Eds.), *The Philosophy of Computer Games*. New York: Springer.
- TOLKIEN, Christopher (1960): *The Saga of King Heidrek the Wise*. New York: Thomas Nelson & Sons.
- TOLKIEN, J. R. R (2002): *El Señor de los Anillos. La comunidad del Anillo*. Madrid: Planeta DeAgostini.
- TORRES CISNEROS, Gustavo (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
- TURNER, Mark (1998): *The Literary Mind*. New York: Oxford University Press.
- VARGAS IGLESIAS, J. J. (2016): *Sistematización de un nuevo paradigma ontológico del videojuego: el formativismo*. Tesis doctoral inédita. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- VERNAT, J. P. (1982): *Mito y sociedad en la Grecia antigua*. Madrid: siglo XXI.
- VERNET, Juan (2001): *Las mil y una noches*. Barcelona: Planeta. Recuperado de: <https://www.martincid.com/wp-content/uploads/2016/09/Las-Mil-Y-Una-Noches-Juan-Vernet.pdf>. [Consultado el 13 de agosto 2019].
- VIDART, Daniel (1995): *El juego y la condición humana. Notas para una antropología de la libertad en la necesidad*. Montevideo: Ediciones de la Banda Oriental.
- VIJAYANANDA TRIPATHI (1942): “Devata tattva”, en *Sanmarga*, III.
- VON NEUMANN, John & MORGENSTER, Oskar (2007): *Theory of Games and Economic Behaviour*. Princeton: Princeton University Press.
- WIDENGREN, Geo (1950): *The Ascension of the Apostle of God and the Heavenly Book*. Leipzig: Uppasala.
- WILSON, Edward O. (1980): *Sociobiología. Una nueva Sintesis*. Barcelona: Omega.
- WINNICOTT, Donald (1997): *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

WITTGENSTEIN, Ludwig (1998): *Tractatus logico-philosophicus*. Madrid: Alianza.

WITTGENSTEIN, Ludwig (2004): *Investigaciones filosóficas*. Barcelona: Crítica.

YEATS, William Butler (1990): *Antología completa*. Madrid: Alianza.

6. 2. Apéndices Audiovisuales:

AKUMAKO (2016, 10 de marzo): Final Fantasy VII - Aeris Death / Jenova Life Boss Battle (HD) [Archivo de vídeo]. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=NRIEoOGZGTw&t=3s> [Consultado el 3 de septiembre de 2019].

ARENTY (2016, 28 de febrero): FF7 - Playthrough no commentary (part 3) [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=sCq_oYi4izM&t=194s [Consultado el 24 de septiembre 2019]

ARENTY (2016, 29 de febrero): FF7 - Playthrough no commentary (part 8) [Archivo de vídeo]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=ujxSKr04_VM [Consultado el 10 de septiembre 2019].

ARENTY (2016, 4 de marzo): FF7 - Playthrough no commentary (part 25) [END] [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=IO1ZQSjhphM&t=211s> [Consultado el 10 de septiembre 2019].

CURRYKING1 (2015, 22 de enero): Final Fantasy VII - Visiting Kalm/Nibelheim Flashback (1440p30) (ePSXe 1.9.25) [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=4QTfOQxuX3o&t=210s> [Consultado el 10 de septiembre 2019].

DANIEL CAPO (2018, 21 de abril): Final Fantasy VII ~ Flowers Blooming in the Church (Solo Piano Arrangement) + Sheet Music [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=P4LRxUMLkno> [Consultado el 13 de septiembre 2019].

RENKI (2019, 12 de enero): Final Fantasy VII - Remako Mod [First ~30 Minutes], 4K [Archivo de vídeo]. Recuperado:

<https://www.youtube.com/watch?v=A59EfdSFM3U&t=608s> [Consultado el 4 de septiembre 2019].

THEGAMERKAP (2016, 31 de mayo): Final Fantasy VII HD [extra] Todas las invocaciones (sus ataques)[PS4] [Archivo de vídeo]. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=oiwDbFV-6qY> [Consultado el 22 de septiembre de 2019].