



Fotografía compuesta a partir de esculturas de Gonzalo Rodríguez Vairoletti, creadas en 2008.

El mito y los *mass media*

Por Javier Mazza
Fotos de Pablo Porciúncula
Ilustraciones de Serrana del Castillo

RESUMEN

¿Qué puede llegar a tener que ver el mito con el cine?, ¿con la televisión? ¿con el cómic? Dice el autor de este texto que "la palabra mito nos suena a algo alejado, ajeno, exótico, pasado de moda y que poco tiene que ver con nosotros. Le sobrevuela el fantasma del dogma y entonces lo descartamos de manera casi automática, lo desestimamos en virtud de su aparente carencia de racionalidad, de su primitivismo estereotipado." Los defensores del valor y poder del mito aparecen, señala el autor, como unos seres anticuados, cuasi primarios, que intentan sostener una forma de pensamiento tan arcaica que nada tiene que ver con el individuo contemporáneo, el hombre de la era de los medios de comunicación masiva y el auge de la tecnología.

En este artículo, Javier Mazza propone que existe una carencia de novedad en el pensamiento y en las representaciones artísticas modernas y posmodernas. Y, además, que es inconcebible pensar en una evolución del tipo moderno en el pensamiento, que es imposible creer en el cambio de un paradigma a otro como un proceso de ruptura y reconstrucción, sino que en realidad lo que tiene lugar es un proceso de adaptación y reelaboración de contenidos arquetípicos permanentes. Para ello, el autor analiza las figuras y los patrones mitológicos presentes en los medios de comunicación masiva, y muestra de qué manera podemos poner de manifiesto la conexión que existe entre los héroes mitológicos y los de los *mass media*.

Palabras clave: mito, cultura, arquetipos, héroes mitológicos, héroes de los *mass media*.

ABSTRACT

How can the myth possibly be related to the cinema? And with the TV or comics? This paper's author sustains that "the word myth may sound remote, exotic, old fashioned and like something that has little to do with us. It is surrounded by the phantom of dogma, therefore we disregard it almost automatically and we underestimate it because of its apparent lack of rationality and its stereotyped primitivism." Those who defend the value and power of the myth, the author says, are seen like antiquated beings, almost primary, trying to hold on to a way of thinking so archaic that has nothing to do with the contemporary individual, the man of the mass media era and the rise of technology.

In this paper, Javier Mazza suggests that there is mainly a lack of novelty in thought and in modern and postmodern artistic representations. Also, that they say something even worse: that it is inconceivable to think of a modern-type evolution of thought and that it is impossible to believe that the change from one paradigm to another is a process of rupture and reconstruction. What really takes place is a process of adaptation and rework of permanent archetypical contents. To illustrate this point of view, the author analyzes the patterns and mythological figures present in the mass media showing in which way we can establish a clear connection between the mythological and mass media heroes.

Key words: myth, culture, archetype, mythological heroes, mass media heroes.

El recuerdo de las cosas pasadas no es necesariamente su recuerdo exacto.

Marcel Proust

Antes de comenzar, quisiera aclarar cómo entiendo el valor del mito en la cultura contemporánea. Adhiero a la línea de autores, con Joseph Campbell a la cabeza, que proponen la estructura del mito como valor subyacente a toda cultura, como un valor eterno e inmanente, que remite a figuras y conceptos arquetípicos. Me aparto entonces de la valoración que hace Umberto Eco en su celebrado artículo "El mito de Superman",¹ siguiendo la tradicional línea de interpretación de lo mítico en la cultura contemporánea. Eco supone que el artista contemporáneo puede crear nueva mitología, que puede "instituir un modo de sentir y de ver, y no se aprovecha de un modo de sentir y de ver la *vieja* mitología, cuya universalidad, precisamente, reconoce como rota e irreconstituible".² Sin embargo, Campbell afirma absolutamente lo contrario, dice que "los arquetipos que han de ser descubiertos y asimilados [en la vida del hombre] son

precisamente aquellos que han inspirado, a través de los anales de la cultura humana, las imágenes básicas del ritual, de la mitología y de la visión".³

Así, Eco y Campbell tienen posturas absolutamente contrapuestas. La del primero resulta, en mi visión, propia del pensamiento moderno, una postura que propone la destrucción de antiguos valores culturales y su sustitución por una nueva mitología creada para cada época. Sostiene además que dicha sustitución es necesaria, porque las viejas imágenes ya no invocan aquellos valores que evocaban inicialmente cuando fueron creadas para ello.⁴ La concepción del mito de Eco explica la innovación desde una perspectiva destructiva, no integradora y, por lo tanto, que no es válida para el mundo en el que vivimos: un mundo globalizado y multicultural. Si se es consecuente con la propuesta de Eco, tendríamos no solo que contar

1:: Eco, H.: "El mito de Superman", en *Apocalípticos e integrados*, Lumen, Barcelona, 1984.

2:: Eco, H.: Op. cit., p. 252.

3:: Campbell, J.: *El Héroe de las mil caras*, FCE, México, 2008, p. 25.

4:: Eco, H.: Op. cit., p. 250-251.

Javier Mazza::
(Montevideo, 1980)
es licenciado en Filosofía
por la Universidad de
Montevideo. Es docente de
la Universidad Católica del
Uruguay y de la
Universidad de la Empresa.
Es director teatral,
guionista y dramaturgo. Se
desempeña como docente
de teatro en diferentes
instituciones. Actualmente
reside en Montevideo.

con nuevos mitos para cada época, sino además con mitos propios para cada cultura.

Soy consciente que esta parece ser la idea más compartida acerca del mito. Al fin y al cabo, parece lógico decir “por supuesto que cada cultura tiene sus propios mitos”. Sería un absoluto disparate negarlo. Lo que proponen Campbell y sus seguidores es que, si bien existen mitologías propias para cada cultura y tiempos, también existe un trasfondo común a todas ellas que se encarna constantemente en el mito y de allí se traslada a las representaciones culturales. Es por ello que este artículo se propone ilustrar uno de estos casos.

Astroboy, Pinocho, el Golem: Adán

Nadie creería a ciencia cierta que el manga tiene una gran influencia en nuestras vidas. El manga es el equivalente del cómic en Japón y tiene una increíble importancia en la vida de los japoneses. Es raro encontrar un japonés que no siga una serie de este género y además, al igual que sucede en Estados Unidos con el cómic, los protagonistas de las series de manga no tardaron mucho tiempo en dar el salto a la televisión y al cine. Tal vez nos resulte alejado; sin embargo, como muchos hombres y mujeres de mi generación, cuando tenía seis o siete años, ponía el despertador cada domingo, me levantaba solo a las ocho de la mañana y, mientras el resto de la casa dormía, yo prendía la televisión. El motivo: Astroboy. Para quienes no lo conocen, Astroboy es un niño robot creado por el artista de manga Osamu Tezuka.

El personaje, originalmente llamado Atom, apareció por primera vez en la revista Shonen en 1952 y su éxito provocó que la serie se continuara durante dieciséis años. Once años después de su nacimiento, la serie animada de Atom debutó en la televisión japonesa. Si bien no fue la primera serie de manga en llegar a la TV,

sí fue la primera en hacerlo fuera de Japón, ya que ese mismo año se estrenó en la TV norteamericana, donde Atom fue rebautizado como Astroboy.⁵

Astro es un niño robot que tiene un único deseo: ser un niño real. Este simpático autómatas está compuesto por engranajes metálicos y, si bien su cerebro es una computadora, la fuente de su energía es un reactor nuclear dentro de su corazón; elección nada gratuita en un Japón que aún cicatrizaba las heridas de Hiroshima y Nagasaki. Si bien la misión primordial de Astro es mantener la paz, no pasa mucho tiempo sin que tenga que enzarzarse en alguna contienda que proteja a sus creadores –los seres humanos– de alguna amenaza inminente.

En 2009 se estrenó a nivel mundial la película Astroboy, un proyecto de animación digital que luego de mucho tiempo llegó a la gran pantalla. La película rescata la esencia de la historia de Astro y se centra en la relación del niño robot con su padre creador, el Dr. Tenma. Se trata de un hombre que intenta suplir la muerte de su hijo creando un autómatas idéntico, Astroboy. Pero al darse cuenta de que el robot no puede sustituir al niño, lo abandona y este termina exiliado de Metro City (una ciudad flotante sobre la tierra). En su exilio, Astro desciende al “mundo real” que se ha convertido en un gran basurero de robots viejos en desuso. Allí conoce un grupo de humanos que, desconociendo su verdadera naturaleza, lo aceptan como uno de ellos. Pero Astro es descubierto y debe luchar contra otros robots, en una especie de circo romano posapocalíptico. Astro es raptado por las fuerzas del mal de Metro City que desean su corazón atómico para dar vida a un gigantesco robot, contra el que Astro medirá sus fuerzas y vencerá, ganándose así el cariño de su creador, el Dr. Tenma, y de sus defraudados amigos humanos.

5::
Misiroglu, G. y Roach, D.: *The superhero book*, Visible Ink Press, Canton, 2005, p. 36-38.



Gonzalo Rodríguez Vairoletti armando su escultura para una fotografía.

La figura de Astroboy está íntimamente relacionada con el motivo que Román Gubern denomina “la máquina emocional”.⁶ Básicamente, refiere a una intención latente en el hombre, la de crear un ser capaz de tener sentimientos equivalentes a los del ser humano. Incluso el deseo va más allá: es el deseo de crear vida, el deseo de animar lo inanimado. Como veíamos anteriormente, Astroboy –un robot, un compuesto de engranajes, un ser inanimado– cobra vida gracias a la inserción de un reactor nuclear en su corazón.

Otro niño robot que se hizo presente en los *mass media* en los últimos años fue David, personaje de *Inteligencia artificial*, film dirigido por Steven Spielberg. La película presenta un mundo futurista donde la natalidad se encuentra limitada por el exceso de población. El único hijo de una pareja sufre un accidente y permanece en estado vegetativo, lo que los lleva a adoptar una de las últimas creaciones de la tecnología,

un *meca-niño*, un niño robot al que deciden llamar David. La familia se adapta, no sin dificultades, a la presencia de David pero, en el momento en que su madre comienza a tener un vínculo afectivo importante con él, su *hermano real* sale del coma. David lastima a su hermano –aunque sin realmente comprender la dimensión de sus acciones– y obliga a la familia a deshacerse de él; lo dejan abandonado en un bosque junto a Teddy, un oso de peluche electrónico. Aquí comienza el verdadero periplo de David, quien atravesará diversas aventuras con el objetivo de encontrar al Hada Azul para que lo transforme en un niño de verdad, y así ser aceptado por su madre. *Inteligencia artificial* es, de cierta manera, una adaptación posmoderna de la historia de Pinocho. De hecho, la película hace referencia explícita a su inspiración ya que, en lo que parece casi una ironía de mal gusto, la madre de David acostumbra a leerle la historia de Collodi antes de que su *meca-niño* se duerma.

6:: Gubern, R.: *Máscaras de la ficción*, Anagrama, Barcelona, 2002, p. 425-452.

7::
Perella, N.J.: "An essay on Pinocchio", en *Italica*, vol. 63, nº. 1, p. 2-5.

8::
Zipes, J.: *When dreams come true. Classical fairy tales and their tradition*, Routledge, Londres, 2007, p. 178.

9::
Por ejemplo en "Three silly wishes", la esposa del leñador recibe una nariz de chorizo. En: Perrault, C.: *The Complete Fairy Tales*, Nueva York, Oxford University Press, 2009, p. 48-51.

10::
Cirlot, J.E.: *A dictionary of symbols*, Routledge, Londres, 2001, p. 364.

11::
Chevalier, J. y Gheerbrant, A.: *Diccionario de los símbolos*, Herder, Barcelona, 1986, p. 52-53.

Llegamos entonces a Pinocho, la *máquina emocional* más célebre de la cultura popular occidental. La historia de Pinocho ha llegado a nosotros fundamentalmente a través de la adaptación cinematográfica de Walt Disney, pero la historia original fue escrita por Carlo Collodi y es considerada una obra maestra de la literatura italiana, ya que su influencia trasciende al público infantil para quien fue originariamente escrita.⁷ La película de Disney conserva la idea general pero es una versión considerablemente alterada. Pinocho es un ser mucho más inocente, mucho menos malicioso y no atraviesa por todas las aventuras relatadas por Collodi.

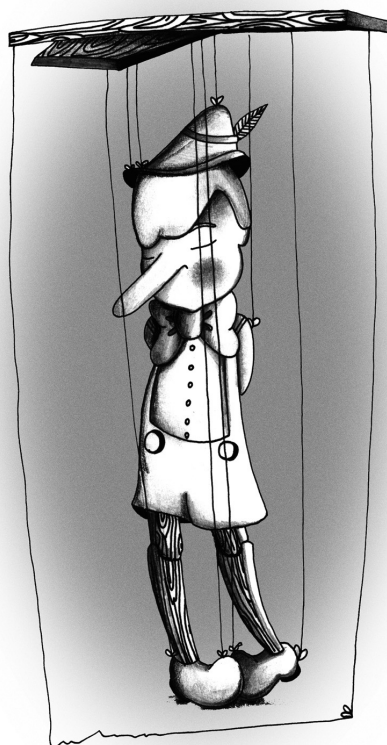
La historia de Pinocho es por de más conocida: el carpintero Geppeto crea una marioneta, llamada Pinocho, que cobra vida (en la versión de Collodi, espontáneamente; en la de Disney, el Hada Azul es quien mágicamente le da vida). Luego de superar diversas aventuras –probablemente la más célebre sea cuando el personaje es convertido en asno, tragado por una ballena y devuelto a la vida–, Pinocho logra convertirse en un niño de verdad gracias a la magia del Hada Azul.

Parece haber un acuerdo entre los folkloristas de que, si bien el motivo general de Pinocho no está extraído de ninguna historia popular, las aventuras por las que atraviesa el protagonista tienen grandes similitudes con diversas historias del folklore popular italiano y otras fuentes.⁸ Hay que tener en cuenta que Collodi fue el traductor de los cuentos de Charles Perrault al italiano. La influencia directa de Perrault se puede notar no solo en los patrones de muchas de las aventuras de Pinocho, sino además en el célebre motivo del crecimiento de la nariz, ya que las narices grandes o hechizadas son un motivo al que Perrault recurre en varias ocasiones.⁹

De la infinidad de similitudes que podemos encontrar en estas tres historias quiero destacar una de ellas, a la que denominaré *el descenso*. En cada una de estas historias los héroes descienden a las *profundidades* para emerger triunfantes luego de haber conquistado sus metas personales. Astro desciende a los desechos del mundo real, se prueba como robot –nada menos que en un *circo romano*– y como hombre, en su capacidad para mantener vínculos significativos con otros humanos. Luego de atravesar estas etapas vuelve a su mundo para probarse frente a él mismo y los demás. David, por su parte, encuentra al Hada Azul en el fondo del gran océano en que se convierte el mundo tras el deshielo de los cascos polares. Permanece allí observándola, durante siglos, hasta que una civilización alienígena lo rescata y termina concediéndole su deseo de volver a estar con su madre. Pinocho se adentra en el vientre de la ballena, reflexiona sobre sus acciones, se reconcilia con su padre y emerge pronto para convertirse en un niño real.

Como podemos ver, el descenso y el agua son elementos comunes. Esto no es casualidad. El agua es símbolo del inconsciente para la psicología¹⁰ y símbolo universal de lo materno, relacionado indefectiblemente con la fuente de la vida. "Las aguas (...) representan la infinidad de lo posible (...) Sumergirse en las aguas para salir de nuevo sin disolverse en ellas totalmente, salvo por una muerte simbólica, es retornar a las fuentes, recurrir a un inmenso depósito de potencial y extraer de allí una fuerza nueva: fase pasajera de regresión y desintegración que condiciona una fase progresiva de reintegración y regeneración (→ baño, → bautismo)".¹¹

Hasta este momento hemos trazado la mitad del recorrido. Podemos apreciar una constante entre las tres historias: la idea de *crear vida*, de crear un hom-



bre a partir de materia inanimada. En los casos de Astroboy y de David el mito asume su forma contemporánea y los “hombres” son creados como piezas de tecnología. La historia de Pinocho remite, sin embargo, a una forma más arcaica: la creación a partir de elementos naturales. Este motivo nos lleva a retrotraernos hasta el siglo XVI, para encontrar su antecesor más directo: el Golem.

El motivo del Golem es uno de los más populares en toda la literatura judía. Literalmente la palabra *golem*, tal cual es utilizada en el Talmud, significa “creación inacabada”; bien entrada la Edad Media adquirirá su acepción más popular de “autómata”, “hombre artificial” o “criatura de barro”.¹² La primera historia judía en contener un golem es la del sabio Rava quien, según el Talmud, crea un hombre de barro y lo envía al rabino Zera, quien descubre el engaño y lo convierte en polvo nuevamente.¹³ Según Rashi¹⁴ ya figura en

esta leyenda la idea de darle vida al golem utilizando el nombre de Dios.¹⁵ Las versiones más populares de la leyenda remiten a dos motivos en este sentido: el primero dice que el golem cobra vida a través de ciertos rituales cabalísticos; el segundo dice que lo hace mediante la inserción de un disco (o un papel) que contiene el nombre de Dios impreso. Justamente, la historia judía más popular que utiliza la figura del golem es la del golem de Praga.¹⁶ En ella, el rabino Judah Loew, también conocido como el Maharal, crea un golem de barro para que proteja a los judíos de Praga de los ataques antisemitas de los que eran víctimas. El rabino y su hijo, cansados de los ataques, viajan hasta las orillas del río Moldau y construyen una figura humana con el barro de la ribera.

No es casualidad que la idea de crear un hombre de barro tenga una raigambre profunda en la cultura judía, al fin y al cabo el primer hombre es una criatura

Ilustraciones Serrana del Castillo

12:: Leviant, C.: “Introduction” en Y. Rosenberg, *The Golem and the Wondrous Deeds of the Maharal of Prague*, Yale University Press, New Haven, 2007, p. 13.

13:: Schwartz, H.: *Tree of souls. The mythology of Judaism*, Nueva York, Oxford University Press, 2004, p. 279.

14:: Exégeta bíblico y talmúdico del siglo XII.

15:: Leviant, C.: Op. cit., 2007, p. 14.

16:: Para elaborar este artículo el autor utilizó la versión de la historia del Golem que recoge Schwartz, H.: Op. cit. p. 282-283. Una versión más compleja puede encontrarse en Rosenberg, Y.: Op. cit.

17:: La Biblia, Gén 2.7. Las versiones del mito de la creación del hombre en la cultura hebrea son bastante más complejas que la versión que figura en el Génesis, pero se mantiene en ellas el motivo de la creación a partir del barro y de la infusión de vida a través del soplo divino. Para una aproximación véase Graves, R. y Patai, R.: *Los mitos hebreos*, Alianza, Madrid, 2007, p. 71-78.

18:: Nardo, D.: *Egyptian mythology*, Enslow Publishers, Nueva Jersey 2001, p. 25. Y Pinch, G.: *Handbook of Egyptian mythology*, 2002, p. 67-68.

19:: Collier, I.D.: *Chinese mythology*, Enslow Publishers, Nueva Jersey, 2001, p. 23-28. Y Roberts, J., *Chinese mythology A-Z*, Chelsea House Publishers, Nueva York, 2010, p. 91.

20:: Steele, P.R.: *Handbook of Inca mythology*, ABC Clío, Santa Bárbara, 2004, p. 54.

21:: Eliade, M.: *Historia de las ideas y de las creencias religiosas*, Ediciones Cristiandad, Madrid, 1980, p. 149.

22:: Craig, R.D.: *Handbook of Polynesian mythology*, ABC Clío, Santa Bárbara, 2004, p. 42.

creada de barro. Según la tradición bíblica, Adán fue creado por Dios como una figura de barro: “Entonces Jehová Dios formó al hombre del polvo de la tierra, sopló en su nariz aliento de vida y fue el hombre un ser viviente”.¹⁷

Se puede decir hasta aquí que es casi lógico que se produzca esta transmisión de valores culturales. La Biblia es uno de los pilares de la cultura occidental y, por lo tanto, el pasaje de sus contenidos a la cultura popular (primero del pueblo judío y después de todo Occidente) parece algo bastante sensato. Esta sería una línea de análisis adecuada, siempre que no encontremos otros pueblos que, absolutamente distanciados en el tiempo y en el espacio, hayan utilizado el mismo motivo de la creación del hombre a partir del barro. Pero, increíblemente, este sí es el caso.

En la mitología egipcia el hombre es creado de arcilla por Khnum, el dios artesano con cabeza de carnero, quien para dar vida a sus hombres inanimados respira un poco de su aliento divino dentro de ellos.¹⁸ En la mitología china es Nü Kua, la diosa con cuerpo de serpiente, quien crea al hombre a partir del barro de la orilla de un río y sopla vida dentro de él. Esto lo hace después de contemplar su propia imagen en el río y concluir que lo que le faltaba al mundo era que estuviese poblado por seres que lo llenaran de alegría.¹⁹ La mitología incaica también recoge el mismo motivo: Viracocha, el dios supremo de los incas, luego de fracasar con una primera raza de gigantes, modela al hombre en barro y luego le da vida.²⁰ En el África también encontramos otro mito que utiliza el mismo motivo entre los Shilluks. Juok, el creador, hizo al hombre de barro a medida que fue atravesando el mundo y encontrando allí distintos tipos de tierra.²¹ En

Tahití es Ta'aroa el dios responsable de la creación de los seres humanos, y repite el mismo patrón: Ta'aroa desciende a la tierra y allí crea con barro a Ti'i, el primer hombre.²²

La lista sigue y es bastante extensa, pero llegaremos hasta aquí. Y, una vez aquí, realicemos el camino de vuelta. El motivo de la creación del hombre a partir del barro se repite en una infinidad de culturas. De allí deriva una popular historia judía acerca de la creación de un autómatas a partir del mismo material. Sucede que, como el hombre no es Dios, se sustituye el aliento divino por un ritual cabalístico o por un trozo de papel “mágico”. Ahora nos salteamos una gran cantidad de años y encontramos el mismo motivo en un autor italiano. En Pinocho, el *niño* se crea a partir de la madera, elemento hermanado directamente con la tierra, y cobra vida gracias a una intervención mágica. Más tarde nos encontramos que en plena posmodernidad repetimos el mismo patrón en David y más claro aun en Astroboy, con la sustitución del barro por la tecnología y la sustitución de la magia por la energía atómica (quizás una de las cosas más parecidas a la magia que hemos descubierto los seres humanos).

En este punto, hablar de “nueva creación del mito” es casi ridículo. El mito es justamente la constante viva y determinante de sentido de todas estas historias. La remisión constante a un pasado activo que nos funda y que nos define como seres humanos, un patrimonio cultural universal compartido que atraviesa tiempo y espacio, con el que nos relacionamos apasionadamente aunque no nos demos cuenta. Tanto que puede lograr que un niño se levante un domingo a la madrugada para escuchar la historia de un niño robot con un corazón de pura energía. ❖❖