



Tipo de documento: : Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: El espejo de la cultura : el Mito en el mundo contemporáneo

Autores (en el caso de tesis y directores):

Andrea Victoria González

Ignacio Enrique Suárez

Esteban Ierardo, tutor

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis: 2021

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: <http://repositorio.sociales.uba.ar/>

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)



La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR





Tesina de Grado

“El espejo de la cultura”: **El Mito en el mundo contemporáneo**

Autores: Andrea Victoria González e Ignacio Enrique Suárez

Tutor: Esteban Ierardo

Ciencias de la comunicación social
Facultad de Ciencias Sociales - UBA

Mayo 2021

ÍNDICE

Introducción	4
I - Mito	7
- Introducción	7
- Definición y origen: el mito primitivo	9
- Función del mito primitivo	11
- Rito: el momento del mito	14
- Centro: el lugar del mito	16
- A modo de resumen	17
II - Arquetipo	20
- Introducción	20
- Los arquetipos	20
- El mito como proyección arquetípica	22
- El mito y la historia	25
- Memoria colectiva	26
- Actualización del mito	27
- A modo de resumen	28
III - El mito industrial	30
- Introducción	30
- Imaginario colectivo	31
- Industria cultural y cultura de masas	32
- Canalización del mito en la cultura de masas	35
- A modo de resumen	36
IV - El mito en el mundo contemporáneo	38
- Introducción	38
- Mitología de masas	39
- Los momentos del monomito	40
• La partida	40
• La iniciación	42
• El regreso	44
- Formas de canalización del mito	46
• Aberración semántica	46
• Infantilización	47
• Resemantización	48
- A modo de resumen	50
Conclusión	52

Bibliografía	55
Enlaces	56
Imágenes	57

INTRODUCCIÓN

La presente tesina se estructura en torno al origen del mito, su rol en la cultura, y sus formas de canalización y ordenamiento de sentido en el seno de una sociedad. La problemática sobre la que nos centramos es la de las formas de expresión del mito en el mundo contemporáneo, poniendo particular atención en las resignificaciones o actualizaciones de modelos mitológicos arquetípicos en las narrativas de la industria cultural del siglo XX. Con respecto a esto hipotetizamos que las narrativas de la cultura de masas se estructuran en torno a los mismos arquetipos, es decir las mismas lógicas de comportamiento humano, que aquellas de la mitología antigua y arcaica. Avanzamos sobre la idea de que los grandes éxitos de la industria literaria están compuestos de temas y modelos preexistentes, los cuales son actualizados y contextualizados en el mundo contemporáneo, siempre manteniendo la misma relación entre sus componentes arquetípicos.

El objetivo principal de nuestra tesina radica en **explorar las expresiones del mito en el mundo contemporáneo, y sus implicancias**. Para ello buscaremos construir una definición de “mito” que permita ir más allá de su concepción coloquial como sinónimo de ficción o falsedad, instalando la ruptura con el sentido común social que, como afirman Bourdieu, Chamboderon y Passeron (1975), debe estar presente en la base de todo trabajo sobre lo social que pretenda ser más que una reiteración de lo ya pensado.

Los interrogantes que estructuran el desarrollo de la tesina son:

- Qué es el mito, cuál es su origen, qué funciones cumple y/o qué efectos tiene.
- Cómo se transmiten los mitos y por qué.
- Cuál es la relación entre el mito contemporáneo y el *pre*-histórico.
- Cómo y dónde existen los mitos en el mundo contemporáneo.
- Cómo se piensa y cómo se *vive* el mito en la actualidad.
- Cuál es la relación entre lo mítico/arquetípico y lo masivo.

A partir de la exploración de estas preguntas podremos obtener una perspectiva acerca de las formas que el mito tradicional ha adquirido en la sociedad contemporánea, detallando las modalidades de su resignificación y reflexionando acerca de las causas y consecuencias de los mismos.

En un sentido más general, este trabajo es, en sí, una invitación a repensar el origen mismo de aquellas ideas críticas (o juicios) acerca del mundo social que consideramos tanto “nuestras” como “objetivas”. Consideramos que no basta con solo *pensar las ideas*, sino que a veces es tan útil como necesario pensar *acerca de* las mismas. Esto es, pensar en sus orígenes y su naturaleza. No creemos prudente emprender el camino del pensamiento crítico sin al menos *intentar* tener una noción de tanto sus límites como sus espejismos.

Clarín

El amor, sin mitos y pleno de humanidad

Página 12

Los mitos de Nisman

Mitos y verdades

LA NACION

No es un mito. Fue real. Y hoy avergüenza comparar aquellos espíritus con tantos miserables y sinvergüenzas.

ámbito

Bitcoin: ¿Un refugio seguro o un mito?

DEMOLIENDO MITOS con Javier Milei

I

MITO

Introducción

A pesar de las diferencias ideológicas a lo largo y ancho del espectro político argentino¹, muchos parecen estar de acuerdo en usar la palabra “mito” como sinónimo de alguna falsedad perniciosamente enraizada en la sociedad, algo que la ética dicta debe ser destruido. El “mito” es utilizado como la pared de mentiras sobre la cual, en estos ejemplos, los medios contrastan una nueva y, sobre todo, necesaria verdad. Resulta intuitivo, entonces, considerar al mito como una forma de pensar tentadora, en la cual es fácil caer, pero que en última instancia está errada. Una suerte de mala ideología que nos obliga a mantenernos bien sobrios y desencantados si lo que pretendemos es quedar del lado de la “verdad”. Pero, ¿es esto lo que realmente significa “mito”?

Según Mircea Eliade (2011), “mito” se utiliza hoy día tanto en el sentido de “ficción” o de “ilusión” como en el sentido, especialmente familiar a los etnólogos, a los sociólogos y a los historiadores de las religiones, de “tradición sagrada, revelación primordial, modelo ejemplar”. La concepción de los mitos como “historias falsas”, despojadas de cualquier tipo de valoración metafísica o religiosa, halla su primera expresión histórica en la época del filósofo griego Jenófanes (hacia 565-470), de quien se tiene el primer registro de criticar y rechazar las expresiones mitológicas de la divinidad utilizadas por Homero y Hesíodo (Eliade, 2010). Pero es recién a partir del viaje de Cristóbal Colón en 1492 que, según el autor Joseph Campbell (1992), comienza a revelarse el principio del fin de la autoridad de los viejos sistemas mitológicos en los que se habían inspirado las vidas de los hombres desde tiempo inmemorial. Es a partir de este momento que comienzan a desaparecer las viejas simbólicas y mitológicas geografías de antaño.

¹ Ver enlaces a los titulares de la página anterior en BIBLIOGRAFÍA

¿Por qué, entonces, han sobrevivido las ideas de “revelación primordial” y “ficción o ilusión” bajo el abrigo de una misma palabra? Una revelación primordial debería encarnar la realidad más básica y fundamental de una cultura, todo lo contrario a una ilusión o fantasía. ¿Cómo explicar la pervivencia de dos signos mutuamente excluyentes en una sola palabra?

Antes de abordar esta pregunta, consideramos necesario ser conscientes de las perpetuas actualizaciones de sentido que se aplican en nuestro vocabulario a través de lo que Medvedev y Bajtin (1993) llaman la “**evaluación social**”. Tal como los autores afirman, todo enunciado es un producto singular tanto en su contexto social como histórico. La evaluación social es el vínculo entre el sentido y el signo de una palabra, en un lugar y momento dados. Siguiendo esta definición, la incompatibilidad que existe entre las diferentes acepciones de la palabra “mito” se podría pensar como el resultado de las diferencias entre las evaluaciones sociales de diferentes sociedades, distanciadas tanto en lo temporal como en lo cultural. Considerando la magnitud de estas diferencias, nos parece necesario retomar, en la medida de lo posible, el contexto de la evaluación social presente en el origen de aquello que hoy en día llamamos “mito”. Con ese fin, nuestro primer paso será investigar los orígenes del mito primitivo.

La idea de “**juegos del lenguaje**”, formulada por Ludwig Wittgenstein (1988), afirma que el significado de una palabra o frase va a depender en última instancia del esquema de uso (juego de lenguaje), en el que está inserta. Dicho de otra forma, es en distintos contextos de uso que las palabras cobran su sentido real y particular. De esta manera, si percibimos que la palabra “mito” tiene significados aparentemente dispares, debemos concluir que estamos presenciando distintos juegos de lenguaje, con distintas reglas y objetivos. Los “juegos” que las sociedades primitivas y arcaicas juegan con respecto al “mito” son distintos a aquellos de las sociedades modernas y seculares. Tal vez la diferencia entre estos dos mundos no se halle tanto en las reglas de los juegos que juegan como en el grado de consciencia que se tiene al respecto.

Alcanzando una idea medianamente detallada de la práctica que dió origen a la palabra “mito”, podremos elegir un punto de partida desde el cual se puedan pensar posibles respuestas al misterio de la inversión semántica. Como punto de partida nos centraremos en la *función* del mito, por lo cual haremos un repaso de lo que distintos teóricos de la mitología tienen para decir acerca de las características funcionales del mito como narración y como realidad experiencial, es decir, desde la perspectiva primitiva.

El objetivo principal de este capítulo es contextualizar la relación del lector con la inversión semántica asociada a la palabra “mito”. Dicho de otra forma, no buscamos establecer cuál acepción de la palabra es la “correcta”. Más bien nos interesa saber cuál fue la primera, e hipotetizar acerca de los factores que pudieron llevar al surgimiento de la segunda. Si buscamos “romper con el sentido común” en el sentido en que Pierre Bourdieu (1975) lo entiende, es sólo para luego incorporar ese mismo sentido común como parte de la solución a nuestras preguntas. Al ser de naturaleza cambiante, el sentido común no en todos lados y en todo tiempo. Tal vez sea en el estudio de estas transiciones que encontremos implícita una de las respuestas a la pregunta de por qué lo que es verdad y sagrado para unos es mentira y profano para otros.

Definición y origen: el mito primitivo

“Conocer los mitos es aprender el secreto del origen de las cosas.”

-Mircea Eliade

Bronislaw Malinowski (1948) plantea una distinción entre dos teorías contrastantes acerca del origen de los mitos en las sociedades primitivas. Por un lado, la Escuela Alemana de la Mitología Natural ve al mito como el resultado del interés del hombre primitivo por los fenómenos naturales. Es decir, según esta corriente teórica el mito nace a partir de un impulso “teórico, contemplativo y poético” por dar una explicación del mundo fenoménico. En contraste con esta postura, la Escuela Histórica de Alemania y América considera al mito como un auténtico esfuerzo de registro histórico. Según el propio Malinowski, tomar a la mitología como no más que una crónica del pasado es tan incorrecto como considerar que es la simple fabulación del naturalista primitivo. El autor plantea que ambas posturas reducen el influjo que tiene el mito en las sociedades primitivas, ya que el mito no es una ociosa fantasía, sino una fuerza cultural muy laboriosa. Malinowski no niega que los mitos puedan presentar explicaciones acerca de la naturaleza o la historia, pero busca dejar en claro que, gracias a su capacidad fundacional, el mito **cumple una función** indispensable para la realización, motivación y supervivencia de una cultura en las sociedades primitivas.

Entonces, ¿qué es el mito?

Tal como existe en una comunidad primitiva, **el mito no es únicamente una narración que se cuente, sino una realidad que se vive**. No es de la naturaleza de la ficción, del modo como podemos leer hoy una novela, sino que es **una realidad viva que se cree aconteció una vez en los tiempos más remotos y que desde entonces ha venido influyendo en el mundo y los destinos humanos**. Es decir, según Malinowski (1948), el mito tiene un rol más importante y abarcativo que la simple satisfacción de la curiosidad científica o histórica: “La función del mito, por decirlo brevemente, consiste en fortalecer la tradición y dotarla de un valor y prestigio aún mayores (...) el mito es, por lo tanto, un agente indispensable a toda cultura.”(p: 55). Más adelante ahondaremos más en torno a la *función* del mito.

De manera similar, Mircea Eliade considera que, para las sociedades primitivas, los mitos no son meramente cuentos sino relatos que otorgan sentido a la vida de sus habitantes, revelando no solo el inicio de los tiempos sino el inicio de todas las cosas:

en las sociedades en que el mito está aún vivo, los indígenas distinguen cuidadosamente los mitos —«historias verdaderas»— de las fábulas o cuentos, que llaman «historias falsas» (...) el mito es, para el hombre arcaico, un asunto de la mayor importancia, mientras que los cuentos y las fábulas no lo son. El mito le enseña 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, 2010; 16)

Fuertemente vinculados a la religiosidad de estas sociedades, estos relatos tienen un carácter metafísico por sobre la vida humana.

“Vivir” los mitos implica, pues, una experiencia verdaderamente “religiosa”, puesto que se distingue de la experiencia ordinaria, de la vida cotidiana. La “religiosidad” de esta experiencia se debe al hecho de que se reactualizan acontecimientos fabulosos, exaltantes, significativos; se asiste de nuevo a las obras creadoras de los Seres Sobrenaturales; se deja de existir en el mundo de todos los días y se penetra en un mundo transfigurado, auroral, impregnado de la presencia de los Seres Sobrenaturales. (Eliade, 2010; 25)

Esta experiencia religiosa que describe Eliade se da en el “tiempo sagrado” en el cual se recrea al mito. Este ritual es lo que reafirma al relato mitológico en el plano de lo “real”, ya que lo actualiza, repitiendolo una vez más. El ritual desliga al participante del tiempo histórico y lo sumerge nuevamente *in illo tempore*, el tiempo real y sagrado de los

inicios que trasciende (y ordena) todo cambio y movimiento de la vida cotidiana. Conocer los mitos, es conocer el origen de las cosas y de esa manera poder dominarlas. Los rituales son la reiteración de una acción sagrada llevada a cabo por antepasados celestiales.

Función del mito primitivo

Hablar de la “función” de un elemento cultural siempre presupone un punto de partida implícito a partir del cual, o hacia el cual, uno orienta su observación. En el caso del mito primitivo, al existir semejante distancia temporal y cultural entre nuestras nociones y las de aquellos que **conscientemente** participaban y participan en la experiencia del mito, nos parece adecuado comenzar por un recuento de las características o los efectos de los mitos que han detallado en profundidad autores como Malinowski, Eliade, Levi's Strauss y Campbell, entre otros. A partir de esta información podremos elegir el marco teórico adecuado que nos permita pensar en el “funcionamiento” del mito en la sociedad que lo acoge.

En “Mito y Realidad”, Eliade enumera cinco observaciones fundamentales acerca del mito:

1. Constituye la historia de los actos de los Seres Sobrenaturales;
2. Esta Historia se considera absolutamente verdadera (porque se refiere a realidades) y sagrada (porque es obra de los Seres Sobrenaturales);
3. El mito se refiere siempre a una «creación», cuenta cómo algo ha llegado a la existencia o cómo un comportamiento, una institución, una manera de trabajar, se han fundado; es ésta la razón de que los mitos constituyan los paradigmas de todo acto humano significativo;
4. Al conocer el mito, se conoce el «origen» de las cosas y, por consiguiente, se llega a dominarlas y manipularlas a voluntad; no se trata de un conocimiento «exterior», «abstracto», sino de un conocimiento que se «vive» ritualmente, ya al narrar ceremonialmente el mito, ya al efectuar el ritual para el que sirve de justificación;
5. De una manera o de otra, se «vive» el mito, en el sentido de que se está dominado por la potencia sagrada, que exalta los acontecimientos que se rememoran y se reactualizan.

(Eliade, 2010; 13)

A partir de estas características podemos llegar a la conclusión de que, según Eliade, las sociedades primitivas consideran a los mitos de manera literal. Proveen de

sentido a sus acciones, crean valores y establecen tradiciones, además de constituir la historia misma de cómo y por qué cada cosa es como es. Siguiendo una apreciación similar, Joseph Campbell (1992) piensa que los símbolos y los mitos son el soporte de órdenes morales, de cohesión, vitalidad y poder creativo de las civilizaciones que los utilizan, o que los “viven”. Los mitos son la vida misma, en ellos yace el significado de lo que los sentidos captan. Para hacer referencia a esta manifestación de lo sagrado, Mircea Eliade (2011) habla de **hierofanías**, entendidas como las **irrupciones de lo sagrado o sobrenatural en el mundo cotidiano**. Es entonces en los mitos que se immortalizan estas irrupciones, constituyendo un testimonio de ese punto de origen atemporal a partir del cual todo toma forma y sentido. “Un objeto o una acción adquieren un *valor*, y de esta forma llegan a ser *reales*, porque participan, de una manera u otra, en una realidad que los trasciende” (p: 16). Lo *real* tiene su origen en algo que va más allá, algo que trasciende la realidad misma y que no responde a las mismas reglas. Se podría decir que esta forma de pensar facilita una elegante salida al dilema paradójico y espiralado en el cual se sumerge quien quiera explicar la realidad a través de la realidad misma.

Lévi-Strauss (1995), desde su perspectiva estructuralista, dice que un mito se refiere siempre a acontecimientos pasados: *antes de la creación del mundo, o durante las primeras edades, o en todo caso hace mucho tiempo*. Pero el valor intrínseco atribuido al mito proviene de que estos acontecimientos, que se suponen ocurridos en un punto, forman también una estructura permanente. El autor compara al mito con el lenguaje, afirmando que el mito es un sistema de dos dimensiones, a la vez diacrónico y sincrónico, con lo cual reúne las características tanto de la lengua como del habla. Esto quiere decir que las historias de los mitos, si bien forman parte de una acción pasada, también estructuran las acciones de la *actualidad*. Esta conclusión, a pesar de provenir de una perspectiva teórica un tanto distinta, parece correr muy en paralelo al de Mircea Eliade.

Otros estudiosos de la mitología consideran al mito como una herramienta práctica y conscientemente orientada. En un estudio acerca de la teocracia faraónica del antiguo Egipto, el egiptólogo y filósofo hermetista R.A. Schwaller de Lubicz (1988) introduce su concepción de “mito” visto como **una herramienta para transmitir conocimientos que exceden a la capacidad limitada y limitante de la lengua**. Basándose en largos años de estudio de la cultura, arquitectura, religión y simbolismo del Egipto faraónico, Schwaller de Lubicz sostiene que el mito

es el medio de expresión empleado por aquellos sabios que enseñan el esoterismo de hechos naturales que son inexpresables en palabras. La enseñanza del mito es

necesariamente “funcional”. Relaciona hechos: estos hechos y objetos concretos perceptibles mediante los sentidos y mediante la inteligencia humana sirven como fundamento, pero estas cosas (los hechos y objetos) no son lo que se está describiendo. Tan sólo sirven como (puntos de apoyo) en la evocación de funciones de carácter universal. (1988; 182 - Traducción propia)

Es decir, a partir de la articulación de una serie de hechos y objetos inteligibles, el mito busca generar una evocación de ciertas funciones universales, una suerte de “ciencia sagrada” cuyos conceptos superan la capacidad descriptiva de las palabras y la razón, por lo cual se debe recurrir al simbolismo como elemento condensador de sentido que permita lograr un efecto superior a la suma de las partes. Schwaller de Lubicz toma el ejemplo de la trinidad en el dogma Católico para ilustrar el poder del simbolismo. La idea de la “santísima trinidad” dice, en lenguaje racional, que hay tres seres en uno. A pesar de que semejante premisa resulta irracional e inimaginable, el autor indica que puede ser *simbolizada* mediante la figura de un triángulo. De esta forma, lo no “objetivable” encuentra expresión en la creatividad simbólica.

De Santillana y Von Dechend (2018), por su parte, argumentan que los mitos que nos llegan reciclados desde la prehistoria son los restos sobrevivientes de una “exigente” ciencia astronómica preliteraria, cuyo poder y precisión fueron primero suprimidos y luego olvidados por la emergente cosmovisión grecorromana. En “El Molino de Hamlet” los autores hacen una suerte de retroingeniería a través de la cual buscan reconstruir el origen de los mitos los cuales consideran como una suerte de “eco” que nos llega a través de siglos y hasta milenios de **resignificaciones discursivas y culturales de un conocimiento científico que en algún momento fue de suma importancia para la humanidad**. Acertada o no, esta radical hipótesis provoca a pensar lo siguiente: de existir un conocimiento cuyo traspaso a futuras generaciones sea de vital importancia, pero que al mismo tiempo conlleve una complejidad que impida su simple transmisión, ¿qué formas discursivas adoptaría? Por otra parte ¿qué pasaría con el contenido del mensaje con el paso del tiempo? A medida que el vocabulario y hasta el lenguaje de las generaciones se vaya modificando, ¿en qué forma se preservará la información?

En este segmento hemos visto que existen una multiplicidad de interpretaciones acerca del rol de los mitos en las sociedades primitivas: soporte de la estructura social, registro histórico absoluto, herramienta de enseñanza científica, y hasta aquello responsable de imbuir de realidad a los objetos y situaciones de la vida cotidiana. Queda claro, entonces, que estamos tratando con un fenómeno de profundo alcance, multifacético

y multifuncional. En las sociedades primitivas el mito parece ser la encarnación material y actual de las formas de sentido más absolutas y sagradas. En el mito se ven la filosofía, la moralidad, la ciencia y la historia de la sociedad. Y sin embargo volviendo a la cuestión inicial, **hoy en día la palabra “mito” se ha vuelto sinónimo de contagiosa falsedad.** Pero, ¿acaso no seguimos intentando formar una imagen cohesiva de nuestra historia, filosofía, moralidad y ciencia? ¿Ha “muerto” realmente el mito, o tan solo dejamos de ser conscientes de él? ¿Estamos realmente jugando un “juego de lenguaje” distinto al que juegan las sociedades primitivas, simplemente hemos cambiado las palabras? Volveremos sobre estas preguntas más adelante en el segundo capítulo de este trabajo.

Rito: el momento del mito.

Hemos dicho que los mitos representan, al menos para las sociedades primitivas, una “realidad viva”, que se ve revitalizada con cada actualización. La puesta en práctica en sí del mito es **el rito**, la costumbre o ceremonia basada en una tradición. El rito es la representación física y *actual* de los mitos. Las ceremonias rituales son llevadas a cabo para consumir nuevamente el acto de la creación, la actuación de la cosmogonía. Según Eliade (2001), el momento del rito es del del retorno al estado primordial en dónde sucedieron realmente las historias creadoras de los Seres Sobrenaturales, las cuales dotan de sentido a la realidad cotidiana.

Joseph Campbell (1992) se refiere a los ritos como aquello que da *forma* a la vida humana. No se trata de una mera ordenación superficial, sino una profunda y abarcativa. En la antigüedad todas las ocasiones sociales estaban *estructuradas* ritualmente y el sentido de lo profundo se representaba a través del mantenimiento de un tono de religiosidad. En la actualidad, el tono religioso se ha relegado a las ocasiones “sacras”, especiales y excepcionales, pero aun así, la lógica del ritual sobrevive en varios aspectos de la vida cotidiana. Más adelante desarrollaremos este punto en mayor profundidad.

¿Que significa que los ritos ordenan la vida de manera profunda? Para Campbell (1992) toda vida es estructura, las pautas constitutivas del ser humano se transmiten de manera social, arraigándose durante lo que se conoce como “años impresionables” (juventud). Esto se consigue por medio del aprendizaje de los rituales. Así como los mitos son los soportes mentales de los ritos, los ritos son las representaciones físicas de los mitos. Al absorber los mitos del grupo, la persona es estructurada de acuerdo a su medio

social y natural, transformado en un miembro definido y competente de algún orden social específico. Esto implica que los ritos, en cierto modo, configuraban el orden social, político y cultural de la sociedad. El matrimonio, por ejemplo, no era una simple unión entre dos personas, sino que implicaba una *hierogamia*, un modelo divino que contiene la unión sagrada entre dioses, radicando su justificación en el mantenimiento del orden cósmico. Es decir, los ritos se justifican a partir de que aquello que se repite es lo que hicieron las divinidades. Mircea Eliade dice al respecto:

En el detalle de su comportamiento consciente, el “primitivo”, el hombre arcaico, no conoce ningún acto que no haya sido planteado y vivido anteriormente por otro, *otro que no era un hombre*. Lo que él hace ya se hizo. Su vida es la repetición ininterrumpida de gestos inaugurados por otros. (Eliade; 2011; 17)

Los mitos ofrecían a las sociedades antiguas un paradigma axiológico, una estructura de valores y modelos a seguir que habían sido proporcionados o aprendidos, como dijimos anteriormente, por los Seres Sobrenaturales en tiempos inmemoriales. **Los ritos suponen la abolición del tiempo profano y la proyección del hombre en el tiempo mítico**, se reproducen en los intervalos esenciales, es decir, aquellos en que el hombre es *verdaderamente él mismo*. El resto de su vida se pasa en el tiempo profano y desprovisto de significación: en el *devenir* (Eliade, 2011). La disparidad entre ambos tiempos se representa de manera que, en el profano se halla todo aquello que no posee una significación celestial, y el sagrado es aquel oficializado a través de los ritos, equivalente a la potencia y a las manifestaciones de realidades sacras. Eliade (1981) afirma que lo sagrado y lo profano constituyen dos modalidades de estar en el mundo. En la actualidad, esta distinción es hecha por el hombre moderno entre lo real y lo irreal. Nos estamos topando, dicho de otro modo, con la perspectiva de “historia falsa e historia verdadera” planteada anteriormente en este capítulo. A diferencia del hombre moderno, la concepción de Mundo para el hombre arcaico, es la de un mundo sagrado.

Eliade afirma que los ritos permiten el acceso al mundo “trascendente de los dioses, héroes y antepasados, y esto es posible porque el hombre arcaico no acepta la irreversibilidad del tiempo (2010; 136) . Ya hemos dicho que los ritos suponen la abolición del tiempo profano y proyectan al hombre al tiempo mítico. Si a partir de cada representación ritual, el hombre premoderno estaba frente a un nuevo comienzo, ante una nueva transformación del caos al cosmos, estamos frente a una concepción cíclica del mundo. Un acontecer de *vida y muerte* constante.

Centro: el lugar del mito

La vivencia del mito existe en un tiempo y un espacio particulares. Ya vimos que el momento en el que el mito cobra vida es durante el rito. En cuanto a su dimensión espacial, es la idea de un “Centro” como zona de lo sagrado que ordena y afirma su existencia. “El ‘Centro’ es, pues, la zona de lo sagrado por excelencia, la de la realidad absoluta” (Eliade, 2011; 15).

El simbolismo arquitectónico del centro, dice Eliade, puede formularse así:

- a) la Montaña sagrada - donde se reúnen el cielo y la tierra- se halla 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. (Eliade, 2011; 25)

Podemos nombrar como ejemplo de un *Axis Mundi* al Fresno de Yggdrasil. En la mitología nórdica, este árbol representa el principal lugar sagrado en donde se reúnen las divinidades para impartir justicia. (Bernández, 2017; 51-57)

Los lugares sagrados exhiben un espacio del Cosmos, son hierofanías de tipo espacial y de carácter excepcional (Eliade, 2011). El modelo del “Centro” tiene un valor fundamental para el hombre arcaico, ya que nada puede comenzar sin una orientación previa; es necesario un punto de referencia. Toda orientación implica, para las sociedades antiguas, la adquisición de un punto fijo. Este espacio puede ser una montaña, un templo, o un árbol sagrado. En lo profano, los espacios sacros pueden estar escenificados por “el paisaje natal”, “el paraje de los primeros amores”, “una calle”, “un rincón de la primera ciudad extranjera visitada en la juventud”, como si estos representaran una revelación de otra *realidad* distinta de la que participa su existencia cotidiana (Eliade, 1981). La representación del punto del medio, concentra la Creación, en donde las cosas comienzan. Es el lugar al que vuelven cada vez que se lleva a cabo un rito. Para el hombre premoderno el espacio no es homogéneo, ya que se encuentra cualitativamente fragmentado. En lo Sagrado y lo Profano, Eliade dice:

Hay, pues, un espacio sagrado y, por consiguiente, «fuerte», significativo, y hay otros espacios no consagrados y, por consiguiente, sin estructura ni consistencia; en una palabra: amorfos. (Eliade, 1981; 15)

Lo sagrado implica una verdad absoluta. Todo lo demás son tan solo acontecimientos neutrales del devenir. El Centro, entonces, es el eje, el núcleo desde el cual se proyecta el resto de la creación. El mito es la historia verdadera en el tiempo sagrado, el rito la representación y renovación de esa acción que se inserta en la cotidianeidad del tiempo profano, y el centro simboliza el espacio físico, el lugar en el que (y desde el cual) la creación existe.

A modo de resumen

A partir de lo visto en este capítulo, podemos resumir que, para las sociedades primitivas, un “Mito” es un relato explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios y primordiales que dan cuenta del origen del orden actual de las cosas y hace revivir la realidad original, abstrayendo al “tiempo primordial” a quienes participan del relato, el cual se halla desligado de toda historia y cronología. El mito cumple una función indispensable para la concreción y supervivencia de la cultura, respondiendo a necesidades religiosas, aspiraciones morales, a coacciones e imperativos de orden social, y hasta a exigencias prácticas. Es más que una narración, una explicación, un arte o una historia, es una realidad que se vive. El mito es la puesta en práctica del origen de la vida, el constante retorno al mismo mediante su repetición, fortaleciendo la tradición cultural y dotándola del prestigio necesario para garantizar su supervivencia a través de las generaciones. El lugar en el que existe el mito es en el “centro”, espacio sagrado del cual toda realidad emana, y su tiempo, es decir, el momento en que se experimenta el mito es durante el rito. Estos ritos estructuran las pautas de comportamiento de los miembros de una sociedad de forma que le dan sentido a sus acciones.

Desde un punto de vista sociológico, se podría trazar un paralelo entre lo que los autores citados dicen acerca del poder estructurante del mito y aquello que Pierre Bourdieu (2007) llama el *habitus* de un individuo dentro de un grupo social. Bourdieu define al *habitus* como un sistema de disposiciones duraderas y transferibles producto de los “condicionamientos asociados a una clase particular de condiciones de existencia”. **El habitus sirve como un principio generador y estructurante de las prácticas y representaciones.** Dicho de otra forma, es la estructura que genera y organiza lo que se

hace y lo que se piensa. Siguiendo la lógica de esta definición, podríamos decir que en el caso de las sociedades primitivas y arcaicas **el mito es una suerte de *materialización del habitus***, o un habitus social y socializado. La “estructura estructurante” deja de ser un concepto abstracto para tomar forma real y palpable tanto en el mensaje del relato mítico como en su actuación ritual. Volviendo a las palabras de Mircea Eliade (2010): “El mundo ya no es una masa opaca de objetos amontonados arbitrariamente, sino un cosmos viviente, articulado y significativo. En última instancia, *el mundo se revela como lenguaje*. Habla el hombre por su propio modo de ser, por sus estructuras y sus ritmos” (p: 137). A través de los rituales, las sociedades arcaicas reciclan todo aquello que ha sido dado por el cosmos para darle significado a su vida, todo tiene un *por qué* y un *para qué*.

Otra de las principales particularidades que destacamos de la concepción de mito para las sociedades arcaicas, es su carácter cíclico, es decir, su repetición y reinicio de manera continua a través de los rituales, que implica un nuevo acontecer. Hay un nacimiento, una muerte y una resurrección que se repiten de manera recurrente. Los integrantes del ritual encarnan una temporalidad distinta, el tiempo sagrado. Este “ahistoricismo” característico de las formas de pensar de estas sociedades se distingue de la idea moderna de “progreso”, en la cual no hay un centro sino más bien un inicio a partir del cual la historia constituye una serie de adiciones.

Podríamos decir, entonces, que para las sociedades primitivas el mito es algo así como un “ordenador de sentido”, que centraliza el origen, explicación y propósito de todo lo que se ve, dice y hace en la vida cotidiana. ¿Existen, acaso, instrumentos similares en la sociedad moderna? Volviendo a Wittgenstein y la pregunta acerca de los juegos de lenguajes en torno al mito, podemos ver la diferencia en las reglas en torno a lo que constituye un mito entre la sociedad primitiva y la contemporánea. Para la sociedad primitiva, el mito es la explicación y el sentido de fondo de todos los fenómenos de la vida. No requiere justificación sino que *es* la justificación. La sociedad contemporánea parece, en la superficie, menos capaz de dar semejante salto de fe, aunque no por ello hemos abandonado la búsqueda de ese mismo “sentido de fondo”. De hecho se podría argumentar lo opuesto, que ese sentido se está buscando hoy más que nunca. Sin embargo, el ahistoricismo cíclico primitivo se ha roto, y ahora el sentido se conversa en el progreso, en el trabajo histórico, aditivo y permanente por alcanzar un sentido cada vez más absoluto, objetivo e indiscutible. Las reglas del juego de lenguaje del sentido han cambiado. Cualquier propuesta incuestionable se vuelve herejía, ya que va en contra del espíritu de la ciencia como fuente primordial de sentido. Y sin embargo, como veremos en el siguiente capítulo, el mito sigue operando en la sociedad contemporánea, con sus componentes y su lógica

intactos. La principal diferencia yace en que se ha perdido conciencia de él, por lo cual adquiere cierta invisibilidad ante los ojos del sentido común. Pero basta con pensar acerca del rito del cine, por dar un ejemplo, para ver de qué manera nos sumergimos hoy día en el tiempo ahistórico en el cual el sentido se materializa.

II

ARQUETIPO

Introducción

En este capítulo haremos una exploración del estado del arte acerca de teorías modernas y contemporáneas en torno a lo que el mito es y lo que representa. Exploraremos el concepto de *arquetipo* tanto desde su definición psicologista como desde su análisis en cuanto a componente fundamental de la naturaleza del mito y de la estructura de su narrativa. En función a estas observaciones reflexionaremos acerca de la forma en que tanto el registro de la historia como la memoria colectiva gravitan hacia el relato mitológico.

También buscaremos construir una definición más completa y abarcativa del mito, la cual será necesaria para poder analizarlo desde sus formas de expresión más modernas y contemporáneas. Este análisis tendrá lugar en el capítulo tres.

Los arquetipos

Según el psicólogo suizo Carl Jung, la “existencia psíquica” (el objeto de estudio de la psicología) sólo se puede reconocer a través de sus contenidos concienzializables, es decir, *pensables*. El análisis de la existencia psíquica sólo considera aquello cuya existencia puede verificar en la experiencia consciente. Y aquello cuya existencia se puede verificar en la experiencia consciente debe tener una expresión concreta, es decir, debe ser una representación. Siguiendo esta lógica, Jung establece una distinción entre aquellos contenidos inconscientes de la psique que se manifiestan a nivel individual y aquellos que lo hacen a nivel colectivo.

Un estrato en cierta medida superficial de lo inconsciente es, sin duda, personal. Lo llamamos *inconsciente personal*. Pero ese estrato descansa sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y en la adquisición personal, sino que es innato: lo

llamado *inconsciente colectivo*. He elegido la expresión “colectivo” porque este inconsciente no es de naturaleza individual sino *universal*, es decir, que en contraste con la psique individual tiene contenidos y modos de comportamiento que son, *cum grano salis*, los mismos en todas partes y en todos los individuos. En otras palabras, es idéntico a sí mismo en todos los hombres y constituye así un fundamento anímico de naturaleza suprapersonal existente en todo hombre (1970).

¿Qué es exactamente lo que estructura a este “inconsciente colectivo”? ¿Cuál es la unidad de observación, la expresión asible de sus contenidos? Según Jung, el contenido del inconsciente colectivo está en el *arquetipo*, el cual consiste no de una representación heredada sino de **posibilidades de representación innatas e inconscientes que cada miembro de un colectivo lleva en su psique**. Los arquetipos representan contenido inconsciente que “al concienzializarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge” (1970). Jung sostiene que, si bien actúan directamente en el mundo del inconsciente, los arquetipos también “**asimilan material representativo**, que procede indiscutiblemente del mundo fenoménico, y de ese modo se vuelven visibles y psíquicos”. Cabe entonces pensar que el arquetipo, según Jung, no tiene su origen ni en el lenguaje ni en la experiencia simbólica individual. Con respecto a esto último, el autor aclara

A mi parecer, es un gran error admitir que el alma del recién nacido es una *tabula rasa* y afirmar en consecuencia que en ella no hay absolutamente nada. Puesto que el niño llega al mundo con un cerebro predeterminado por la herencia y diferenciado, y por lo tanto también individualizado, no se enfrenta a los estímulos de los sentidos con cualquier disposición sino con una disposición específica, que ya condiciona una selección y configuración peculiar (individual) de la apercepción². Se puede comprobar que estas disposiciones son instintos y preformaciones heredadas. Estas preformaciones son las condiciones *a priori* y formales, basadas en los instintos, de la apercepción. Su existencia estampa en el mundo del niño y del soñador el sello antropomórfico. Son los *arquetipos*.(1970)

“En el mundo del niño y del soñador”: el sello antropomórfico de los arquetipos está tanto en el momento del aprendizaje como en el de la ideación. De hecho Jung sostiene que los arquetipos señalan “vías determinadas a toda la actividad de la fantasía”. Los arquetipos componen el inconsciente colectivo y al mismo tiempo actúan sobre la ideación por parte del individuo. Son, según Jung, **las formas típicas de conducta** que se manifiestan como representaciones al volverse conscientes.

². La apercepción es “el proceso psíquico mediante el cual nuevo contenido consciente se articula con contenidos similares preexistentes de tal forma que le permita ser entendido.” (SHARP, 1991; 12 *traducción propia*)

El mito como proyección arquetípica

Valiéndose de bibliografía psicoanalítica, Eva Aladro Vico (2013) define la capacidad proyectiva como “la capacidad para otorgar autonomía a los contenidos de la mente frente a la misma consciencia”. Según la autora, el origen de este concepto se remonta a la teoría platónica de la antigua Grecia, la cual pensaba a la proyección como la base del funcionamiento de la mente humana, la cual da forma a la experiencia de lo real. Según la autora, la teoría platónica afirma que “vivimos dentro de las proyecciones e ilusiones proyectadas, y salir de ellas o reconocerlas es la clave para alcanzar el conocimiento superior”(p. 320). En este trabajo nos interesa emplear el concepto de proyección en el sentido de **exteriorización de contenidos no conscientes a través de representaciones materiales y pensables**. Estas representaciones pueden constar de signos, figuras, personalidades o relatos. Volviendo al concepto de “arquetipo”, Aladro Vico afirma que

Muchos arquetipos son espejo de los procesos que quieren producir: son proyecciones de la vida psicológica del individuo, que han traspasado la barrera intrapersonal para convertirse en parte de la herencia cultural de un pueblo.

Más adelante la autora retoma a Jung para explicar la importancia de la proyección mitológica.

Los contenidos arquetípicos de la mente, expresión de efectos primigenios vivos en el alma (Jung 2007: 95) deben proyectarse de maneras deliberadas y respetadas por la consciencia en la expresión cultural y espiritual del grupo humano. Si no es así, si las visiones sintéticas y totales de los mitos no tienen representación en la consciencia, entonces el vacío que queda es suplido por proyecciones infantilizadas, patológicas o neuróticas.(2013)

En el anterior capítulo vimos que el mito conlleva en sí una función de ordenamiento social. Si relacionamos esto con la idea de arquetipo como forma típica de conducta, o como posibilidad de representación de la consciencia, comenzamos a divisar el nexo entre mito y arquetipo. En el arquetipo Jung ve contenidos psíquicos aún no sometidos a elaboración consciente. Una vez que estos contenidos se vuelven conscientes, surge el mito como **expresión específicamente configurada de estos contenidos psíquicos**, transmitido a través de largos lapsos. Es por esto que Jung dice que el concepto de arquetipo sólo puede aplicarse a las representaciones colectivas de forma indirecta: **el mito**

no es expresión directa del arquetipo sino más bien una configuración particular del mismo. Estas narraciones encuentran la fuerza necesaria para su duradera transmisión en los cimientos del comportamiento humano. Volvemos brevemente a la mentalidad del hombre primitivo para destacar el siguiente pasaje de Jung:

Poco le importa al primitivo una explicación objetiva de las cosas que percibe; tiene, en cambio, una imperiosa necesidad (...) que lo lleva a asimilar al acontecer psíquico todas las experiencias sensoriales externas.(1970)

Una “imperiosa necesidad” de ver su subjetividad materializada en el mundo. Ese “acontecer psíquico” en este caso se refleja en la expresión arquetípica

No le basta al primitivo con ver la salida y la puesta del sol, sino que esta observación exterior debe ser *al mismo tiempo un acontecer psíquico*, esto es, que el curso del sol debe representar el destino de un dios o de un héroe, el cual en realidad no vive sino en el alma del hombre.(1970)

Jung ve en el hombre primitivo un estrecho vínculo entre su subjetividad (observable en las formas arquetípicas de conducta) y la interpretación del mundo exterior. Es decir, la primera ideación del hombre primitivo acerca del mundo que lo rodea emerge en resonancia con los procesos psíquicos arquetípicos.

Todos los procesos naturales convertidos en mitos (...) no son sino alegorías de esas experiencias objetivas, o más bien expresiones simbólicas del íntimo e inconsciente drama del alma, cuya aprehensión se hace posible al proyectarlo, es decir, cuando aparece reflejado en los sucesos naturales. (1970)

De esta forma, la proyección de las estructuras subjetivas arquetípicas sobre el mundo exterior facilita un mejor entendimiento de la naturaleza y el destino de dicha subjetividad. El individuo y la sociedad buscan conocerse y afirmarse a sí mismos. Con este fin se proyectan en el mundo material, lo cual les facilita tanto la afirmación de su subjetividad como también el aprendizaje acerca de la misma. Como dice Jung, el mito no surge por un interés en conocer la realidad “objetiva” y externa a la subjetividad humana, sino exactamente por lo contrario:

El hombre primitivo es de una subjetividad tan impresionante, que en realidad la primera presunción hubiera debido ser que existe una relación entre el mito y lo

psíquico. **Su conocimiento de la naturaleza es esencialmente lenguaje y revestimiento exterior del proceso psíquico inconsciente.** (1970)

Las interpretaciones acerca del mundo exterior que el hombre primitivo favorece son, según Jung, aquellas que expresan su realidad psíquica interna, aún sin tener conciencia de ello. Es decir, se aplica un criterio de selección pero no se lo registra. En terminología de Wittgenstein, podríamos decir que ese proceso de “conocimiento de la naturaleza” se desarrolla en un juego de lenguaje cuyo objetivo final es la proyección de la subjetividad individual sobre la realidad material. Las reglas de este juego son respetadas aun sin que se tenga conciencia de ellas.

Precisamente el hecho de que ese proceso sea inconsciente es lo que hizo que para explicar el mito se pensara en cualquier otra cosa antes que en el alma. Pues no se sabía que el alma contiene todas las imágenes de que han surgido los mitos y que **nuestro inconsciente es un sujeto actuante y paciente, cuyo drama el hombre primitivo vuelve a encontrar en todos los grandes y pequeños procesos naturales.** (Jung, 1970)

Ese drama que el hombre encuentra en la naturaleza toma forma y permanencia en el mito. Según la lectura que Joseph Campbell hace de las ideas de Jung, los mitos son lo que devuelve a nuestra conciencia el necesario contacto con el mundo interno:

En lenguaje de imágenes [los mitos] nos hablan de poderes de la psique a fin de poder reconocerlos e integrarlos en nuestras vidas, se trata de poderes que son comunes al espíritu humano desde siempre, y que representan la sabiduría de la especie a través de la cual el hombre ha sobrevivido a los milenios. (Campbell, 1992; 24)

Este pasaje remarca la importancia que ha tenido en la historia humana el acceso al mundo del inconsciente colectivo mediante su proyección consciente en forma de mito. Se podría pensar que los mitos son la primera herramienta unificadora de la personalidad inconsciente de los miembros de una sociedad, el primer paso para identificar y (re)construir el inconsciente colectivo. Compartir proyecciones subjetivas encarnadas en un mito permite tener un punto de encuentro a dos miembros de una sociedad, en el cual ambos se ven unificados en la materialización de una subjetividad compartida. En contraste, el vínculo humano que genera el conocimiento científico se manifiesta en la lógica y en la estructura lingüística. Esto se debe a que este tipo de conocimiento se construye en torno a un punto de encuentro que se halla no en la subjetividad, sino en la percepción sensorial, material y objetiva. Al respecto Campbell dice

*[Los mitos] no han sido, y nunca podrán ser, desplazados por los descubrimientos de la ciencia, que tiene que ver más con el mundo externo que con las profundidades que penetramos al dormir. Mediante un diálogo con estas fuerzas internas a través de nuestros sueños y del estudio de los mitos, podemos aprender a conocer y entender el más grande horizonte de nuestro más profundo y sabio ser interior.(1992)

El mito no puede ser *reemplazado* por la ciencia, ya que el mito explora el mundo interno de lo subjetivo y la ciencia el mundo externo que llamamos objetivo. Campbell concluye su pasaje diciendo:

la sociedad que protege y mantiene vivos sus mitos estará alimentada por los más profundos y ricos estratos del espíritu humano. (1992)

El mito y la historia

Hemos desarrollado en el capítulo anterior la distinción que existe para las sociedades arcaicas entre el tiempo profano y el tiempo sagrado. Ambas implican una vivencia distinta: el tiempo profano es aquel en el que las actividades no tienen significación mítica y el tiempo sagrado es todo aquello que reitera una acción primordial a través de los rituales:

Esta repetición consciente de gestos paradigmáticos determinados remite a una ontología original. El producto bruto de la naturaleza, el objeto hecho por la industria del hombre, no hallan su realidad, su identidad, sino en la medida en que participan de una realidad trascendente. **El gesto no obtiene sentido, realidad, sino en la medida que se renueva una acción primordial.** (Eliade; 2011, 18)

El presente se explica por el momento arquetípico de origen y no por aquello que le antecede cronológicamente. Aquí se observa el claro contraste con las sociedades contemporáneas, ya que en la actualidad toda situación presente tiende a ser explicada y dotada de sentido a través del conocimiento de las vicisitudes de aquello que en las sociedades arcaicas es considerado “historia profana”. El “producto bruto de la naturaleza” halla su realidad en su relación con el producto bruto que le antecede en el tiempo. Con respecto a este punto, Mircea Eliade observa que

nos vemos obligados a rozar el problema del hombre que se reconoce y se quiere histórico porque el mundo moderno no está todavía, en esta hora, completamente ganado por el historicismo; **aún asistimos al conflicto de dos concepciones**: la arcaica, que llamaríamos arquetípica y antihistórica, y la moderna, poshegeliana, que quiere ser histórica. (2011; 162)

La reflexión inicial de esta tesina acerca de las distintas concepciones en torno a la palabra “mito” es una de las consecuencias observables de este conflicto entre la concepción arquetípica y la histórica. El juego de lenguaje de lo mitológico no tiene las mismas reglas que el juego de lenguaje de lo histórico, sin embargo ambos coexisten en una misma sociedad. La evaluación social en torno al concepto mismo de la historia ha cambiado. La “historia profana”, en su intrascendencia, permitía divisar un contraste con la sacralidad y omnipresencia de la “historia sagrada”. En el mundo contemporáneo, la historia profana es la historia sagrada, ya que el orden actual de las cosas sólo se explica a partir de los hechos que le antecedieron. La dicotomía que la dota de sentido ya no es la oposición entre los hechos sagrados y profanos sino entre hechos verdaderos y falsos.

Memoria colectiva

Al hablar de arquetipo e inconsciente colectivo en el marco de cómo una sociedad piensa su historia, debemos hacer mención del concepto de “memoria colectiva” de Mircea Eliade. La memoria colectiva se trata precisamente de recuerdos que se gestan a partir de acontecimientos históricos, pero cuyo registro va desprendiéndose de sus detalles y particularidades históricas con el paso del tiempo hasta que finalmente no queda más que el esqueleto arquetípico del relato original, convirtiéndose de esta forma en mito. Es decir, historias de acontecimientos reales son preservadas en mitos arquetípicos, pasando así a formar parte de la memoria colectiva, esto es, el conjunto de recuerdos arquetipizados de una sociedad. Según Eliade, el recuerdo de un acontecimiento histórico o de un personaje auténtico no subsiste más de dos o tres siglos en la memoria popular. Esto se debe a la dificultad de que la memoria popular retenga acontecimientos individuales y figuras auténticas a medida que se va alejando del contexto en que esos acontecimientos y figuras tuvieron origen. La memoria colectiva “funciona por medio de estructuras diferentes; categorías en lugar de acontecimientos, arquetipos en vez de personajes históricos.”(Eliade, 2011; 59) En otras palabras, **los acontecimientos históricos son mitificados**. El autor ratifica su perspectiva con los relatos populares sobre Dieudonné de Gozón, que ya no narran sus hazañas auténticas, sino que construyen una biografía mítica en la que, a partir de sus actos heroicos, el protagonista pelea y destruye a un dragón:

“En otros términos, por el simple hecho de haber sido considerado como un *héroe* el príncipe de Gozón fue elevado a una categoría, la de arquetipo, en la cual ya no se han tenido en cuenta sus hazañas auténticas, *históricas*, sino que se le ha conferido una biografía mítica en la que era *imposible* omitir el combate con el monstruo reptil.” (2011; 54)

La figura del individuo es igualada a su modelo mítico. El hecho cede ante el arquetipo. Lo individual desaparece y es conservado lo ejemplar, dando lugar a una transformación arquetípica, de manera que se borran las particularidades históricas de los hechos y se impone una concepción ahistórica. A partir de lo visto en este capítulo, podemos concluir que esos acontecimientos históricos mitificados de los que habla Mircea Eliade, pasan a formar parte del inconsciente colectivo de una sociedad.

Actualización del mito

Al igual que sus antecesores, el hombre contemporáneo no puede desprenderse de sus condicionamientos arquetípicos. La necesidad de una sociedad de proyectar y entender las articulaciones subjetivas es fundamental para su existencia, por lo cual no podemos pensar dicha necesidad como sujeta a ningún tipo de cambio histórico que vaya más allá de las formas de su expresión material. Mientras una sociedad exista, debe necesariamente existir un entendimiento inter-subjetivo entre sus miembros. Sin un entendimiento semejante, el lenguaje carecería de todo sentido y la comunicación sería imposible. La pregunta que entonces nos debemos hacer es si acaso la sociedad moderna ha realmente abandonado el abrigo de las proyecciones mitológicas de su inconsciente colectivo. Si bien es común hallarlas aún en las doctrinas religiosas sobrevivientes, ¿han desaparecido de las representaciones laicas de la vida? Con respecto a las formas de pensar mitológicas y religiosas, la evaluación social de las sociedades occidentales parece estar inclinándose más hacia considerarlas como, en el mejor de los casos, ingenuas fantasías del alma, y en el peor de los casos, como no más que doctrinas de engaño y control institucionalizado. Sin embargo, los condicionamientos arquetípicos siguen existiendo, y siguen actuando sobre nuestra forma de interpretar el mundo exterior. Cabe pensar, entonces, que la racionalización en torno al significado del mito y lo religioso no es una respuesta a la proyección subjetiva en sí, sino a sus formas desactualizadas que resultan incompatibles con las nuevas formas de pensar. Campbell dice al respecto:

existe un peligro; es el de ser arrastrado por los propios sueños y mitos heredados, lejos del mundo de moderna conciencia, y permanecer anclado en modelos de sentimientos arcaicos y pensamiento inapropiado para la vida contemporánea. Se requiere un diálogo, tal y como afirma Jung, y no un inmovilismo de cada extremo; un diálogo a través de formas simbólicas que arranque de la mente inconsciente y que sean reconocidas por el consciente, en continua interacción. (Campbell, 1992; 24)

Este pasaje nos remite a la importancia de la actualización del mito. Los cambios tanto materiales como intelectuales en la vida de una sociedad pueden demandar cambios en las formas de representar lo arquetípico. Si definimos el **sentido común** de una sociedad como **la interacción de las representaciones subjetivas (mitos) con las objetivas (ciencia y lenguaje)**, cabría pensar que la cohesión social tiene dos puntos de apoyo indispensables e interdependientes. “¿Qué sucede entonces con los niños de una sociedad que rechaza dicha interrelación de desarrollo y que se aferra a su sueño heredado como a una verdad absoluta, rechazando las novedades de conciencia, razón, ciencia y hechos nuevos?” se pregunta Campbell. Según los ejemplos históricos el autor cita (1992; 25) el desarrollo científico se verá perjudicado y hasta podrá involucionar, tras haberse convertido en peligrosa herejía que, por amenazar el orden imperante del dogma moral, debe ser suprimida con total firmeza.

Entonces, ¿cuál es la contracara de la pregunta que hace Campbell? Esto es, ¿qué sucede con los niños de la sociedad que rechaza el sueño heredado, aferrándose a las novedades de la conciencia y la razón como verdades absolutas? Si la expresión arquetípica es una necesidad del humano para poder apreciar y entender su propia subjetividad, ¿qué sucede cuando el mito se ve desmitificado y juzgado por la razón? **¿Cómo proyecta y estudia su propia subjetividad una sociedad que vive los arquetipos pero se niega a pensarlos con la misma seriedad que piensa lo racional?** Estas son algunas de las problemáticas que buscaremos explorar en las siguientes páginas.

A modo de resumen

Los arquetipos consisten en las posibilidades de representación innatas e inconscientes que cada miembro de un colectivo lleva en su psique. Constituyen el contenido principal del inconsciente colectivo, el cual al verse proyectado en un medio material y pensable toma vida propia en la consciencia del individuo, pudiendo así verse representado a través de los mitos: se observan tanto en las explicaciones que el hombre

primitivo da acerca de los fenómenos naturales así como también en los registros históricos mitificados con el paso del tiempo. Cuando estas proyecciones no encuentran un espacio en la expresión cultural y espiritual de su comunidad, entonces la sociedad se encuentra con un vacío que es suplido por proyecciones “infantilizadas, patologías o neuróticas”. Las representaciones arquetípicas, a través de los mitos, “transmiten los cimientos del comportamiento humano” (Jung, 1970) a falta de éstos, el individuo no puede sustituir o validar sus símbolos. En un pasaje de “El héroe de las mil caras”, Campbell dice lo siguiente:

A través de los cuentos y los relatos fantásticos se satisfacen nostalgias secretas del hombre. Los relatos modernos son la “expresión simbólica a los deseos, temores y tensiones inconscientes que están por debajo de los patrones conscientes de la conducta humana.” (Campbell, 1959; 145)

El mito es la sabiduría colectiva del individuo, lograda a través de los años. Es lo que permite llevar a ver algo que es arquetípico, el arquetipo es lo que está detrás de las experiencias materiales. Hay experiencias construidas sobre arquetipos más estables y otras que no, pero como dice Campbell, el hombre, al igual que sus antecesores, no puede desprenderse de sus condicionamientos arquetípicos.

El juego de lenguaje del mito tiene como objetivo la expresión de la subjetividad de un individuo y de una sociedad en un medio observable que permita su entendimiento consciente. **El mito trae a conciencia, construye un pensamiento acerca de una experiencia.** Si bien en los varios juegos de lenguaje científicos e historicistas también se construyen pensamientos a partir de experiencia, la naturaleza de esos pensamientos es muy diferente tanto por tener origen en la experiencia consciente y, por lo tanto, objetiva.

La diferencia entre mito e historia está en que son dos juegos de lenguaje con distintos objetivos y distintas reglas. El mito requiere un lenguaje distinto. Hablar de ambos en los mismos términos puede llevar a confusión. La historia juzgará al mito en sus propias palabras o viceversa. El mito se convertirá en sinónimo de fantasía, “falsa memoria”, o bien, como en el caso del primitivo, la memoria se convertirá en el falso mito.

III

EL MITO INDUSTRIAL

Introducción

En el capítulo anterior hemos explorado la idea de que los mitos, a través de las representaciones arquetípicas que llevan en su seno, expresan y materializan ciertas constantes del comportamiento humano. Si bien esas constantes son determinadas por condiciones que trascienden a los cambios en el contexto material e ideológico de una sociedad, sólo pueden hallar expresión en formas compatibles con el contexto material e ideológico del momento. Cuando las expresiones míticas del arquetipo no se adaptan a los cambios sociales, su lenguaje pierde significado.

Hemos dicho que el mito es una *proyección* arquetípica, ya que exterioriza y materializa contenidos subjetivos e inconscientes. Dentro de la sociedad contemporánea existe un conjunto interconectado de proyecciones mitológicas que el sociólogo francés Edgar Morín denomina el “**imaginario colectivo**”, entendido como un “**conjunto de representaciones, de proyecciones, de formas que existen en una cultura en un momento dado**” (Aladro Vico, 2013; 325). En este capítulo pondremos nuestra atención sobre las formas en que ese imaginario colectivo es moldeado en el contexto de los medios de comunicación contemporáneos. Nuestra principal reflexión será acerca de los efectos sobre la formación del ideario colectivo por parte de aquello que los intelectuales de la Escuela de Frankfurt bautizaron la “industria cultural”. Exploraremos los condicionamientos a los que responde la lógica de producción en esta industria. Por otra parte, nos interesa ver cuál es la relación existente entre, por un lado, la lógica de masificación cultural, y, por el otro, la naturaleza del mito y las formas arquetípicas sobre las cuales se construye.

Imaginario colectivo

Hemos visto en el capítulo anterior cómo los contenidos arquetípicos, según la psicología analítica, se proyectan en la expresión cultural y espiritual de las sociedades. El sociólogo francés Edgar Morin teoriza que, al ser expresados por los medios de comunicación de masas, estos mitos pasan a conformar un conjunto interrelacionado y dinámico de proyecciones. Morin llama **imaginario colectivo** a esta red de representaciones. Eva Aladro Vico explica el concepto de la siguiente manera:

el imaginario es el conjunto de representaciones, de proyecciones, de formas que existen en una cultura en un momento dado. Proviene esas formas de los arquetipos, y esta proyección global, creada por los modernos medios de comunicación, rescata formas arcaicas de cognición simbólica produciendo por primera vez en la historia una globalización comunicativa en torno a las dinámicas de arquetipos reconvertidos en forma de cultura de masas. (Aladro Vico, 2013; 325-326)

El curso de estas proyecciones se da a partir del desarrollo de una **correspondencia y retroalimentación entre una dimensión que es imaginaria y otra que es material.**

Las proyecciones al imaginario son enriquecidas por las identificaciones materiales y prácticas que produce en la sociedad de consumo. **Cada forma del imaginario va asociada a un aspecto práctico o material de la cultura**, y con ello, adquiere energía en la psique colectiva. (Aladro Vico, 2013; 326)

En el capítulo anterior destacamos que las representaciones arquetípicas materializan la experiencia de lo real. Morin y Aladro Vico destacan que la capacidad proyectiva toma una nueva dimensión a partir del siglo XIX y XX gracias al desarrollo de los nuevos medios de comunicación como, entre otros, el cine, la televisión y la radio. La nueva cultura “de masas” trae consigo una nueva lógica de comunicación. Hay un aceleramiento y expansión del proceso de correspondencia y retroalimentación, del ida y vuelta entre la psique humana y las representaciones materiales.

En la obra “El cine o el hombre imaginario” Edgar Morin dice lo siguiente sobre el cine como ejemplo de proyección imaginaria:

El arte del cine, la industria de las películas no son más que partes emergidas de nuestra conciencia de un fenómeno que debemos captar en su plenitud. Pero la parte sumergida, esa evidencia oscura, se confunde con nuestra propia sustancia humana, que es también evidente y oscura, como el latido de nuestro corazón, las pasiones del alma (Morin, 2001; 12)

El cine y las representaciones de la cultura de masas tienen una participación objetiva y material en el mundo. Estas representaciones se convierten en imágenes mentales en los sujetos, las cuales se encarnan en valoraciones subjetivas. “La imagen es una presencia vívida y una ausencia real, una presencia-ausencia” es una “objetividad-subjetividad”, al mismo tiempo este movimiento interno irradia una fuerza al exterior: “Este movimiento que valoriza la imagen, la impulsa al mismo tiempo hacia el exterior y tiende a darle cuerpo, relieve y autonomía. Se trata de un aspecto particular de un proceso humano fundamental que es la proyección o la enajenación” (2001).

Industria cultural y cultura de masas

Uno de los factores que Edgar Morin señaló en su día es la necesaria conexión entre vida material y vida imaginaria en el circuito de la cultura de masas. De acuerdo con su tesis, las formas del imaginario humano provienen o están siempre enraizadas en las materias o actos pragmáticos, de manera que remiten a ellos o se explican por ellos, y a su vez, los envuelven en su propia capacidad impregnante y resemantizadora. (Aladro Vico, 2015)

La tesis sociológica de que la pérdida de sostén en la religión objetiva, la disolución de los últimos residuos precapitalistas, la diferenciación técnica y social y el extremado especialismo han dado lugar a un caos cultural, se ve cotidianamente desmentida por los hechos. La civilización actual concede a todo un aire de semejanza. (Adorno y Horkheimer, 1988)

A mediados del siglo XX, Theodor Adorno y Max Horkheimer desarrollaron el concepto de **industria cultural** para dar una explicación teórica a los avances tanto de la reproducción mecánica como de la difusión de contenido que se venían dando en el ámbito de la radio, fotografía y cine. Inspirados por la situación política y social en la Alemania nazi y las formas de *amusement norteamericano*, concibieron la idea de una “industria cultural”, en referencia al orden que, según ellos, se encarga de producir un sistema de difusión cultural totalitario. Este sistema funciona bajo la influencia y el direccionamiento ideológico

de los intereses capitalistas. Los autores conciben a esta industria cultural como un elemento clave para asegurar la obediencia de las masas, las cuales son moldeadas por la industria cultural a partir de la población, generándose de esta forma una interdependencia entre la industria y la masa. Adorno y Horkheimer estiman que, a nivel masivo, el accionar de la industria cultural oprime la conciencia individual, ya que es regido por la posibilidad de acumulación de capital y de poder hegemónico de las clases dominantes.

Otro filósofo de la Escuela de Frankfurt, Walter Benjamin, también refiere a una transformación social como resultado de la ascensión de la reproductibilidad técnica. En su caso en particular centra su atención en la obra de arte. Un concepto importante que desarrolla Benjamin es el de **aura**, entendido como la *presencia* de la obra de arte, el aquí y ahora de su existencia material. Al multiplicarse y ser masificada, la obra se desprende de su tradición y de su contexto de existencia : “¿Que es propiamente el aura? Un entretejido muy especial de espacio y tiempo: apareamiento único de una lejanía, por más cercana que pueda estar.”(Benjamin, 2003: 47). El aura es aquello que le da autenticidad a una obra original, es lo que la hace de cierta forma irrepetible. En esa autenticidad está apoyado en el poder de culto que posee la obra de arte primaria. **La obra masificada, por otra parte, se trata de una colección de ejemplares que han perdido el aura.** La masa es homogénea y dispersa: en sus manos, la obra de arte adquiere características similares, volviéndose estandarizada y con una presencia que cuanto más se expande más se disuelve.

A partir del crecimiento en el desarrollo de las técnicas de reproducción en el arte y el entretenimiento, que vienen aparejadas con la necesidad de su maximización productiva en pos de la acumulación de capital, el cine, la radio y la fotografía ya no son consideradas arte, sino industrias.

Todo tiene un valor sólo en la medida en que se puede intercambiar, no por el hecho de ser en sí algo. El valor de uso del arte, su ser, es para ellos un fetiche, y el fetiche, su valoración social, que toman por la escala objetiva de las obras, se convierte en su único valor de uso, en la única cualidad de la que disfrutan. (Adorno et al., 1967; 21)

Al ser el crecimiento financiero uno de los principales intereses de la industria cultural, según los autores de la Escuela de Frankfurt, las obras han perdido su dimensión estética. La uniformidad creativa limita las discrepancias ideológicas en la población desde el momento en que su propagación llega a cada integrante.

Volviendo a las ideas de Edgar Morin, podríamos decir que **la industria cultural fabrica imaginarios colectivos**. Como detallamos más arriba, “imaginario colectivo” refiere al conjunto interconectado de proyecciones arquetípicas y representaciones ideológicas de una cultura en un momento dado: en otras palabras, las “formas” de una cultura. En palabras de Aladro Vico, la proyección de carácter “global” que permiten los modernos medios de comunicación rescata formas arcaicas, produciendo de esta forma “por primera vez en la historia una globalización comunicativa en torno a las dinámicas de arquetipos reconvertidos en formas de cultura de masas” (Aladro Vico, 2013; 326)

El imaginario colectivo producto de la industria cultural cumple una doble función: por un lado permite la continuidad del consumo, y por ende producción, de un tipo de expresión artística para la cual ha sido desarrollada y establecida toda una infraestructura técnica. Por otro lado, los imaginarios colectivos dotan de un lenguaje específico (y por ende una ideología) a las expresiones arquetípicas de los individuos que conforman las masas. Dicho de otra forma, el mito industrializado necesita, como todo mito, nutrirse de expresiones arquetípicas. Pero también es cierto que la configuración particular en que esos arquetipos son articulados (la forma del contenido mítico) deberá responder a los intereses ideológicos de sus patrocinadores. Si lo entendemos como una tendencia conductual, el arquetipo no varía. Podrá verse manifestado o reprimido, pero la naturaleza de la conducta *en sí* permanece invariable: es constante e independiente de cualquier forma de expresión que se le pueda dar. Ahora bien, el *significado* asociado intelectual y discursivamente a esa conducta, por su parte, varía de acuerdo a la forma que adquiere el mito que cristaliza en torno al arquetipo.

Podríamos decir que el producto de la industria cultural es la asociación entre dos experiencias: por un lado la experiencia de la realidad subjetiva, sensible y arquetípica que la masa *vive*, y por el otro la experiencia de la realidad objetiva, inteligible e ideológica de lo que la masa *consume*. **Al consumir un producto de la industria cultural, el individuo masificado ve estimulada su subjetividad arquetípica a medida que la asocia a una materialidad discursiva**. A modo de ejemplo, podemos pensar en un arquetipo fácil de identificar, como lo es el de la maldad más absoluta y perversa. Todos cargamos con una noción de este arquetipo en nuestra subjetividad. La proyección en masa de esa sensibilidad en un discurso (y más comúnmente en una personalidad) permite el alineamiento ideológico e intelectual en cuanto al significado del arquetipo, es decir, **qué apariencia tiene esa forma de conducta en el mundo objetivo e histórico**. En occidente, el nazismo y en particular la figura de Adolf Hitler como encarnación del

arquetipo maligno han sido los más claros y preponderantes ejemplos de este proceso desde la segunda mitad del siglo XX hasta hoy en día.

Canalización del mito en la cultura de masas

Sobre la base de lo dicho anteriormente, los arquetipos en su singularidad son de carácter neutral, pero al habitar los espacios mediáticos son cargados con cierta energía imaginaria y transformados para proyectarse de manera adecuada en el imaginario colectivo. Como dijimos, a veces estas transformaciones responden a los intereses de sus patrocinadores lo que implica la carga de capas semánticas que alejan al mito de su significado primordial. Aladro Vico refiere tres modos fundamentales en los que el mito puede canalizarse en la cultura contemporánea de masas, ya sea en los medios masivos y/o digitales: la infantilización, la aberración y la resemantización.

A veces por requerimiento del público o pretensiones artísticas es necesario eliminar o disminuir de contenidos profundos o complejos los medios de masas, **a este proceso la autora lo llama “Infantilización”**. Aladro Vico ejemplifica este tipo de canalización de la siguiente manera: “La infantilización puede desproveer a una forma mítica de su densa carga semántica, como ocurre en el culto a la muerte y a su diosa que desaparece y se convierte en una lejana alusión en la fiesta comercial actual del ‘Halloween’ (2015; 7) haciendo alusión a la celebración que se realiza en la actualidad, que obvia sus orígenes en la mitología celta. La autora también se cuestiona si al estar el mito tan alejado de su condición original es posible que cumpla con su función arquetípica de enraizarse en la conciencia humana.

La **“aberración semántica”** ocurre cuando la canalización mitológica alcanza una representación totalmente opuesta a la original. Un ejemplo que utiliza Aladro Vico es el de la cruz esvástica, la cual de mutó de un significado religioso y mitológico con connotaciones pacíficas y de buena fortuna en sus inicios a ser el símbolo de la Alemania nazi, y, por ende, de la más inefable perversión.

Finalmente, la **“resemantización”** se trata de “enriquecimientos de las capas semánticas de un mito en sus formas canalizadas por la cultura de masas”(2015; 8) . A diferencia de la infantilización y la aberración, la resemantización se trata de un acercamiento al mito original, incluso de una evocación a un nivel más alto, o más

ostensible. Puede ser a través del arte, de la literatura y de medios de mayor alcance como el cine. La autora ejemplifica una bella resemantización del mito de la tierra prometida y del árbol del mundo con los escenarios de la película Avatar (2008) de James Cameron. También hallamos un ejemplo similar en la película El Señor de los Anillos (2001): Rivendell como el paraíso, tierra de los elfos en donde la vida es eterna.

A modo de resumen

Partiendo de las teorizaciones sobre el inconsciente colectivo de C.G. Jung que hemos definido en el capítulo anterior, Edgar Morin propone la existencia de un *imaginario* colectivo, el cual incorpora el conjunto de proyecciones arquetípicas que circulan en una cultura a través de sus representaciones míticas en los medios de comunicación. Estas proyecciones están sustentadas por un lado en lo material y práctico, y por otro, en lo imaginario e ideológico. La perspectiva de la Escuela de Frankfurt acerca del surgimiento de una industria cultural como responsable de la masificación de los contenidos culturales (y de la población en sí) provee un marco político a la reflexión acerca del estructuramiento particular del imaginario colectivo en el mundo contemporáneo.

Edgar Morin piensa a la cultura de masas como cualquier otra cultura (religiosa, humanista, nacional) en donde se proyecta un imaginario que envuelve a la sociedad y dota de significados a ciertos fenómenos de la vida del individuo. Este imaginario se ve materializado en los distintos medios como el cine, la radio y la televisión. Este proceso de proyección y materialización mítica sería imposible si estos medios no se valieran de figuras arquetípicas para la construcción de sus diversas narrativas. Al ser éste un sistema de retroalimentación, entendemos que hay una ida y vuelta entre las representaciones mediáticas y la psique del colectivo: se da un proceso de proyección y reconocimiento entre los medios y las masas. Es por esto que decimos que **la industria cultural fabrica imaginarios colectivos**, alimentándose de los arquetipos del colectivo a través del reciclado de mitos preexistentes, actualizándolos de esta forma. Los clichés, la repetición y la adulación a los divos a los que hacen alusión Adorno y Horkheimer (1988) son la viva expresión de la proyección y la identificación que sienten las masas frente al producto de la industria cultural.

Si nos posicionamos en la óptica arcaica del mito, vemos que en la actualidad existen las mismas manifestaciones, solo que a diferencia del caso primitivo, estas

representaciones pueden cargar con capas de significado ideológico y político que puedan alterar la naturaleza de su alcance y de los efectos que producen en la subjetividad del individuo. Esto se da no solo por las transformaciones inevitables de la historia, sino también por el impulso del interés de los promotores de la industria cultural, el cual apunta a la acumulación financiera. Es por ello que Aladro Vico propone los distintos tipos de canalizaciones para entender los cambios y la carga semántica existente en los productos culturales mediáticos: la infantilización, la aberración y la resemantización son los modos fundamentales en los que el mito puede canalizarse en la cultura contemporánea. Analizaremos algunos ejemplos a partir de esta perspectiva en el siguiente capítulo.

IV

EL MITO EN EL MUNDO CONTEMPORÁNEO

Introducción

En “El héroe de las mil caras” Joseph Campbell introduce el concepto de “monomito”, también conocido como “viaje del héroe”. El monomito es **una estructura que comparten todos los relatos o cuentos que plantean los sucesos épicos de un héroe arquetípico**. Con esta idea, Campbell intenta demostrar la existencia de una estructura argumentativa que se repite y se encuentra no solo en los mitos heroicos, sino también encarnada en símbolos dentro del cuerpo y la mente humanas. Según el autor, si esta estructura no halla representación colectiva a través de mitos, puede aparecer de manera individual, en sueños. Campbell dice: “en todo el mundo habitado, en todos los tiempos y en todas las circunstancias, han florecido los mitos del hombre; han sido la inspiración viva de todo lo que haya podido surgir de las actividades del cuerpo y de la mente humanos.”(1959 p.10) La mitología viene a suplir las fantasías humanas que, como hemos dicho, de no verse reflejadas en los relatos, afloran en forma de sueños. El autor dice que el sueño es el mito personalizado, mientras que el mito es el sueño despersonalizado y colectivo.

Lo asombroso es que la eficacia característica que conmueve e inspira los centros creadores profundos reside en el más sencillo cuento infantil, como el sabor del océano está contenido en una gota y todo el misterio de la vida en el huevo de una pulga. Porque los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente. (Campbell, 1959; 10)

El monomito conlleva una repetición de la estructura narrativa mitológica que representa el camino del héroe arquetípico. Esta repetición no está limitada al ámbito de la literatura o ficción en general: hoy en día hallamos ejemplos de distintas canalizaciones de narrativas mitológicas en elementos no ficcionales de la cultura. En este capítulo abordaremos ejemplos de ambos tipos de reiteración. Por un lado aplicaremos la estructura del monomito a dos de las obras de ficción más populares hacia fines de siglo XX (La saga Harry Potter y la trilogía El señor de Los Anillos), permitiendo ver los paralelos narrativos. Más adelante nos centraremos en ejemplos de resemantizaciones, infantilizaciones y aberraciones mitológicas presentes en aspectos tanto ficcionales como no ficcionales de la industria cultural y de la cultura popular, detallando el modo en que actualizan temáticas preexistentes.

Mitología de masas

Dos de las obras de ficción más populares del siglo XX son la trilogía “El Señor de los Anillos” de J.R.R Tolkien y la saga “Harry Potter” de J.K. Rowling. Escritas a mediados y a fines de siglo XX respectivamente, ambas series literarias fueron adaptadas al cine de forma contemporánea a comienzos del nuevo milenio. Un factor en común a ambas obras es la temática de la magia, retomada a través de diversas mitologías preexistentes que son reactualizadas en un novedoso universo. En el caso de “El Señor de los Anillos”, al pertenecer al género maravilloso, no hay una ruptura entre el universo “real” y el mágico. Los seres, criaturas y hechos sobrenaturales *son* el universo “real” en el que se ubica la narrativa. El lector se sumerge desde un inicio en un mundo extraordinario el cual se acepta como tal de principio a fin. En el caso de “Harry Potter”, al ser literatura fantástica, existe una ruptura entre el mundo real y cotidiano del lector, con el cual se identifica el personaje principal. Si bien esta identificación se da en una primera instancia antes de la ruptura inicial a partir de la cual Harry Potter acepta la existencia de un mundo mágico, los ecos de esa “normalidad” son usados a lo largo de la narrativa como elemento contrastante entre ambos universos. Esto sirve para reforzar el efecto de lo mágico a través de la extensa narrativa, como una suerte de ruptura constante: vuelve a capturar una y otra vez la atención del lector, cuyo mundo es contrastado con el mundo mágico a cada paso de la narrativa.

Las adaptaciones cinematográficas de estas obras fueron hechas a comienzos del presente siglo. La trilogía de “El Señor de los Anillos” se estrenó entre 2001 y 2003, mientras que las ocho producciones de Harry Potter salieron al mercado entre 2001 y 2011.

Es importante recordar que la adaptación de la obra de Tolkien fue hecha casi cincuenta años después de la edición de los libros, mientras que las películas y los libros de Harry Potter fueron prácticamente contemporáneos.

Los momentos del monomito

El “camino del héroe” es una travesía que se da de manera circular: al finalizar el pasaje, el héroe regresa al lugar de origen. Durante este viaje el héroe asimila distintas “imágenes arquetípicas” a través de tres momentos pivotaes de la narración: **la partida, la iniciación y el regreso**. Estos tres momentos reciben el nombre de “**unidad nuclear del monomito**”. La *partida* es el origen del viaje, el comienzo de la aventura. La *iniciación* es el momento en que el héroe debe superar todas las pruebas y dificultades de su periplo. El *regreso*, como bien dice la palabra, es el retorno del héroe a su lugar de origen, ya cargado de dones, sabiduría y la madurez que contrajo durante su trayecto. Estas tres principales etapas se pueden hallar subdivididas en otras subetapas, que no siempre se manifiestan de manera explícita.

A continuación haremos un análisis en profundidad de los tres momentos del Monomito o Camino del héroe tal como los describe Joseph Campbell (1959), tomando a las películas de El Señor de los Anillos y Harry Potter como referencia para observar expresiones contemporáneas del monomito. El motivo por el cual nos centramos en las películas y no en los libros es porque si bien los libros responden a dos momentos históricos muy diferentes (como son la Europa de posguerra y la de fin de siglo respectivamente), las películas no solo son contemporáneas en su proyección, sino que son en primera instancia concebidas y estructuradas como productos de un mercado global. **Esto quiere decir que los films apuntan a una audiencia más universal y hegemonizada por la cultura de masas que los libros**, lo cual significa que sus productos están más “afinados” a la industria cultural, ya que cuanto más llegada tienen, mayor es el mercado en que se desenvuelven, y por ende más considerables son sus efectos en lo social y cultural.

LA PARTIDA

La primera etapa de “la partida” es lo que Joseph Campbell denomina **la llamada a la aventura**. El héroe, quien hasta el momento en que comienza la historia permanecía en

un estado de normalidad, es llamado a una nueva y extraña experiencia. Esto, según Campbell, “significa que el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida”(1959, p. 40). Esta “zona desconocida” puede ser una tierra distante, un bosque, una isla secreta:

El héroe puede obedecer su propia voluntad para llevar a cabo la aventura, como hizo Teseo cuando llegó a la ciudad de su padre, Atenas, y escuchó la horrible historia del Minotauro; o bien puede ser empujado o llevado al extranjero por un agente benigno o maligno, como Odiseo, que fue transportado por el Mediterráneo en los vientos del encolerizado dios Poseidón. La aventura puede comenzar como un mero accidente, como la de la princesa del cuento de hadas; o simplemente, en un paseo algún fenómeno llama al ojo ocioso y aparta al paseante de los frecuentados caminos de los hombres. Los ejemplos se multiplican, ad infinitum, desde cualquier rincón del mundo. (Campbell, 1959; 40)

Como respuesta a la llamada a la aventura, existe una segunda subetapa: **La negativa al llamado**. Campbell dice que el héroe se ve encerrado en el fastidio, en el trabajo duro, o en la “cultura”: pierde el poder de la significativa acción afirmativa y se convierte en una víctima que debe ser salvada. “Los mitos y cuentos populares de todo el mundo ponen en claro que la negativa es esencialmente una negativa a renunciar lo que cada quien considera como su propio interés”. (1959, p. 41). En el film “Harry Potter y la Piedra Filosofal”, el protagonista es empujado a la aventura en el momento que empieza a recibir misteriosas cartas de un desconocido remitente, las cuales se revelan más adelante como invitaciones a una escuela de magia y hechicería. Sin embargo, su familia adoptiva no le permite en primera instancia siquiera leer las cartas. Así Harry Potter se convierte, en palabras de Campbell, en la “víctima que debe ser salvada” de las fuerzas que lo atan al mundo normal y mediocre, del cual él jamás se sintió parte. En “La Comunidad del Anillo”, Frodo Bolsón vive en una pacífica comarca de la cual, a diferencia de Harry Potter, se siente parte. Sin embargo, hay algo en él, una suerte de deseo que lo llama a abandonar su hogar y librarse a la aventura del mundo exterior. De todas maneras Frodo no actúa a ese impulso, encerrándose en la cultura de lo cómodo y conocido y viendo con melancolía como el tiempo pasa. Tanto Harry como Frodo logran superar esta negativa al llamado gracias al accionar de un agente externo. En el caso de Harry es el gigante Hagrid quien finalmente lo encuentra y le revela la verdad acerca de su identidad como mago, para luego acompañarlo en su introducción al mundo secreto de la magia. Frodo es visitado por el venerable mago Gandalf el Gris, quien lo encomienda con la misión de llevar el Anillo mágico en su posesión lejos de La Comarca en donde Frodo vive, dando inicio así a una peligrosa aventura.

Esta etapa del camino del héroe es, según Campbell, el “**cruce del primer umbral**”, facilitado por la “**ayuda sobrenatural**” que ambos protagonistas reciben. Este cruce implica el paso del viejo al nuevo y desconocido mundo, lleno de pruebas y aventuras. Un espacio desconocido en el cual cualquier cosa puede pasar y el temor está siempre presente. Para Frodo Bolsón el cruce del umbral se da en el momento en el que se desplaza más lejos de lo que jamás antes se había desplazado. Este instante se ve materializado en el film con las palabras del acompañante de Frodo, Sam Sagaz, quien dice “si doy un paso más, será lo más lejos de casa que jamás haya estado”. En el caso de Harry Potter, el cruce del umbral se ve simbolizado de forma literal en el momento en que Harry cruza un umbral de ladrillos mágicos para entrar por primera vez al “Callejón Diagon”, donde la magia ya no está oculta sino a la vista en cualquier lugar donde se mire.

Con las personificaciones de su destino para guiarlo y ayudarlo, el héroe avanza en su aventura hasta que llega al “guardián del umbral” a la entrada de la zona de la fuerza magnificada. Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones, también de arriba a abajo, irguiéndose en los límites de la esfera actual del héroe, u horizonte vital. Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro; así como detrás de la vigilancia paternal está el peligro para el niño, y detrás de la protección de su sociedad está el peligro para el miembro de la tribu.(Campbell, 1959; 50)

Al atravesar el umbral, el héroe del monomito está ingresando a lo que Campbell llama el “**vientre de la ballena**”. Significa la entrada, ya profunda y decidida, al mundo extraño: el individuo es tragado por lo desconocido, el caos que sirve como materia prima de la aventura. Campbell sostiene que este paso implica una forma de aniquilación, es la muerte del héroe para volver a renacer. Tanto Harry como Frodo ingresan a un mundo en el cual ya nada es predecible. Todas las estructuras de lo conocido y entendido se vuelven obsoletas, y la supervivencia requiere una adaptación de cero, un nuevo comienzo.

“El templo interior, el vientre de la ballena y la tierra celeste, detrás, arriba y abajo de los confines del mundo, son una y la misma cosa.”(1950, p. 57)

LA INICIACIÓN

Concluída la etapa de La Partida, pasamos a lo que Campbell llama **La iniciación**. El primer estadio en la iniciación es el **Camino de las Pruebas**, momento en el que el

héroe hace uso de la ayuda sobrenatural del comienzo. “La partida original a la tierra de las pruebas representa solamente el principio del sendero largo y verdaderamente peligroso de las conquistas iniciadoras y los momentos de iluminación.”(1959, p. 67) Esta fase es crucial en el camino del héroe, donde se encuentra con los conflictos, aventuras y hechos sorprendentes del nuevo mundo. Es un momento en el que se “registrarán una multitud de victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa”. (1959, p. 67) En la saga Harry Potter esta subetapa se ve reflejada en el momento en que el protagonista arriba a Hogwarts, el colegio de Magia y Hechicería, lugar donde pasará sus próximos años hasta la adultez. Este mundo mágico que de entrada presenta desafíos fuera de lo común es el entorno en el que Harry deberá combatir las incontables batallas contra las fuerzas del mal encarnadas por su némesis, Lord Voldemort.

Para Frodo Bolsón, el primer acercamiento con **el camino de las pruebas** se da en el encuentro con los Nâzgul, o Jinetes Negros conducidos por el Rey brujo de Angmar. Al tener el anillo en sus manos, Frodo puede sentir por primera vez de manera contundente la fuerza extraordinaria que vincula al Anillo Único(y por lo tanto a él) con Sauron, el Señor de los Anillos.

La reconciliación con el padre es el momento del monomito en el que concluye el enfrentamiento con la figura paterna, sea esta la de un padre, un Dios, o cualquier personalidad que denota poder sobre vida y muerte. Esta reconciliación simboliza la reconciliación interna del héroe tras enfrentarse a sí mismo.

La reconciliación no consiste sino en el abandono de ese doble monstruo generado por el individuo mismo, el dragón que se piensa como Dios(superego) y el dragón que se piensa como pecado (el id reprimido). Pero esto requiere abandonar la unión al yo mismo y eso es lo difícil. El individuo debe tener fe en la misericordia del padre y debe confiar en esa misericordia. Por lo tanto, el centro de la creencia se traslada fuera del apretado anillo del dios demoníaco, y los ogros terribles desaparecen.(Campbell, 1959; 78-79)

Tanto Harry Potter como Frodo Bolsón transitan este momento del monomito en cuanto terminan de entender y aceptar la misión que para ellos el destino está trazado. Ambos entienden que su misión implica aceptar voluntariamente el sacrificio de su vida. Es esa aceptación del destino lo que justamente les permite a ambos sobrevivir y triunfar en su misión. El simbolismo de la reconciliación con el padre refiere aquí a la aceptación de la responsabilidad que el destino ha puesto sobre los hombros de ambos héroes.

El héroe llega al estado de **Apoteosis** tras haber transitado y superado las diversas pruebas de su camino, las cuales han servido para que el héroe madure y elimine sus limitaciones psicológicas. Se trata de un nuevo nacimiento, un nuevo conocimiento de la existencia. En el caso de Harry Potter esta fase se ve representada en la muerte de su némesis Voldemort, y en El Señor de los Anillos la apoteosis llega tras la destrucción del Anillo Único. Ambas experiencias significan una nueva autonomía para los héroes, es el momento culminante, el objetivo por el que se ha llevado a cabo la misión. Este momento viene acompañado de festejos y alegría de los héroes y sus allegados.

EL REGRESO

Ya pasados los momentos de La Partida y La Iniciación, nos encontramos con lo que Campbell denomina **El Regreso**. La primera subetapa dentro de esta fase es **La negativa al regreso**.

Quando la misión del héroe se ha llevado a cabo, (...) el aventurero debe regresar con su trofeo transmutador de la vida. El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vello de Oro, o su princesa dormida al reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de los diez mil mundos. (Campbell, 1959; 113)

Se trata al mismo tiempo de una responsabilidad que debe sobrellevar el aventurero. A veces esa responsabilidad, dice Campbell, es rechazada. Harry Potter debe regresar con su familia adoptiva al concluir cada año, a pesar de su deseo de permanecer en Hogwarts. **El cruce del umbral del regreso** simboliza el paso entre el mundo fantástico de las aventuras al antiguo mundo en el que vivía el héroe antes de pasar por todas las contingencias ya nombradas. En el caso de Harry Potter se ve reflejado en el caso mencionado más arriba. Frodo Bolsón cruza el umbral del regreso al volver a la Comarca luego de las batallas y las aventuras vividas. Campbell dice que estos 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 y la noche. Esta, dice Campbell

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. (1959; 126)

El héroe cruza el umbral para poder llevar las enseñanzas y saberes aprendidos de aquel mundo divino. Esta es la última tarea a realizar. “¿Cómo dar en el lenguaje del mundo de la luz, los mensajes que vienen de las profundidades y que desafían la palabra?” estas y muchas otras son las preguntas que debe cuestionarse el héroe antes de expresar todo aquello que trae consigo. Las experiencias vividas muchas veces son difíciles de explicar con palabras ya que sobrepasan todo entendimiento de sus prójimos.

Gracias a las peripecias vividas, el héroe se encuentra en **posesión de los dos mundos**. Tiene la libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los distintos universos: en el caso de Harry Potter el mágico y el *muggle* (no mágico), sin contaminar los principios de uno con el otro. Esto lo convierte en un maestro de ambos mundos. En el caso de Frodo, el mundo extraño se trata de todo aquello que se encuentra fuera de La Comarca. Campbell ejemplifica esta subfase con personificaciones como Jesucristo y Buddha, casos que representan lo que significa poseer el mundo divino y el terrenal, el héroe comprende los significados y lenguajes de ambos universos. El individuo se olvida de los apegos y de las ataduras terrenales, pasa a un estado de maduración que lo lleva a lo que Campbell llama la unificación, cuando se da cuenta de que en realidad los dos mundos son en realidad uno.

La **libertad para vivir** es el resultado del pasaje milagroso y el regreso, y la última subetapa del viaje del héroe. La finalización del viaje ha significado la muerte del ego, para que se levante establecido y maduro el Yo. “La meta del mito es despejar la necesidad de esa ignorancia de la vida efectuando una reconciliación de la conciencia del individuo con la voluntad universal.” Esto significa que, como dijimos en el anterior estadio, el héroe se encuentra liberado de las ataduras y de los apegos, el desarrollo establecido en este viaje está consumado y se ve representado con la iluminación espiritual del héroe. En el Señor de los Anillos, Frodo vuelve a La Comarca para luego partir a Valinor, reino de los Valar, conocidas también como las Tierras Imperecederas, a la cual solo a los Elfos se les tiene permitido ir. Su estadía en esas tierras disminuirá el sufrimiento y las dolencias que la portación del Anillo ha ocasionado. Ese último viaje implica la **Libertad** para Frodo.

Formas de canalización del mito

Según Eva Aladro Vico, los arquetipos en su singularidad son de carácter neutral, pero al habitar los espacios mediáticos son cargados con cierta energía imaginaria y transformados para proyectarse de manera adecuada en el imaginario colectivo.

ABERRACIÓN SEMÁNTICA



La “aberración semántica” ocurre cuando la canalización mitológica alcanza una representación totalmente opuesta a la original. Para ejemplificar este tipo de canalización hemos elegido un caso de la cultura mediática contemporánea.

Elon Musk es uno de los hombres más ricos del mundo. Es el propietario de Tesla Motors y Space Exploration Technologies Corp., conocida como SpaceX, (entre otras). La primera se encarga de la producción de automóviles eléctricos y la segunda de desarrollar y producir maquinaria y naves para enviar al espacio. El principal objetivo de SpaceX es la colonización de Marte para el año 2040³. La razón de este interés radica en que, según Musk, la especie

humana se encuentra en un inminente peligro de verse destruida:

Las compañías que Elon Musk fundó, cofundó y/o dirigió desde que abandonó PayPal --dos de las cuales son SpaceX y Tesla Motors, en las cuales arriesgó toda su fortuna--, se centran en abordar tres dilemas distintos para la humanidad a largo plazo: el riesgo climático, el riesgo de la dependencia de un solo planeta y el riesgo de obsolescencia de la especie humana.⁴

³ “El increíble plan de la Nasa para transformar a Marte en un planeta habitable para los seres humanos” en <https://www.bbc.com/mundo/noticias-39206847> (Consultado el 27/02/2021)

⁴ “¿Quién es Elon Musk y cómo logró su éxito?” En DW: <https://www.dw.com/es/qui%C3%A9n-es-elon-musk-y-c%C3%B3mo-logr%C3%B3-su-%C3%A9xito/a-53598536#:~:text=Elon%20Musk%20naci%C3%B3%20en%201971,Sud%C3%A1frica%2C%20Canada%C3%A1%20y%20Estados%20Unidos.> (Consultado el 28/02/2021)

La narrativa que se construye en torno a Elon Musk como un salvador (o cuanto menos “mejorador”) de la especie humana nos remite al mito judeocristiano de la purificación del individuo como elemento redentor de la humanidad. En la versión judeocristiana el Mesías indica el camino de la salvación a partir de la liberación del alma de los pecados y las ataduras terrenales. La redención del individuo se presenta como el paso necesario para la salvación de la humanidad en su conjunto. En el caso de Musk y SpaceX, el ideal de la redención está invertido: es a través de la adscripción al proyecto de salvación de la humanidad en su conjunto que el individuo podrá hallar la redención de su consciencia. El individuo halla su propósito por fuera de él. En el cristianismo la salvación va “de adentro hacia afuera”, mientras que con el ideario de la colonización de Marte, la salvación es “de afuera hacia adentro”. Marte se convierte en la tierra prometida y el mundo material en el salvador del alma perturbada.

INFANTILIZACIÓN



En las canalizaciones infantilizadas el producto cultural tiende a eliminar los contenidos complejos y profundos, para así poder crear un mensaje más homogéneo y de fácil recepción, siempre que los grandes públicos lo requieren. En la cultura occidental un claro ejemplo de infantilización mitológica se encuentra en la simbología y mitología navideña. Aquello que en algún momento supo ser un sincretismo entre rituales paganos y cristianismo se fue transformando en un festejo principalmente comercial y apuntado sobre todo a los niños del hogar. Ciertos

componentes del mito fueron abandonados en pos de su infantilización, como es el caso del acompañante “oscuro” de San Nicolás, encargado de lidiar con los niños que no se han comportado bien a lo largo del año.



En cuanto a la industria cultural, hay compañías que se dedican casi de forma exclusiva a la infantilización de mitos ancestrales para su difusión en una audiencia infantil y/o juvenil, como The Walt Disney Company. Por ejemplo, la película *Hércules* (1997) cuenta una versión infantilizada del mito grecorromano de Heracles, tanto en su tratamiento narrativo como en sus componentes estéticos. En cuanto a los argumentos, se deben eliminar capas que resultan dificultosas de comprender o que complejizan el entendimiento de la historia, como por ejemplo el asesinato que Heracles comete de sus hijos con Megara, su primera esposa. Aladro Vico menciona también a Hermes, el “conductor de almas” quien, en la saga *Harry Potter*, se ve infantilizado en el nombre de un Búho mensajero.

RESEMANTIZACIÓN

Finalmente, la “resemantización” se trata de “enriquecimientos de las capas semánticas de un mito en sus formas canalizadas por la cultura de masas”(2015; 8) . La resemantización se trata de un acercamiento al mito original, incluso de una evocación a un nivel más alto, o más ostensible. Al tratarse de una transformación semántica, entendemos que tanto la infantilización como la aberración pueden también ser tratadas como resemantizaciones, al igual que una resemantización puede tener elementos aberrantes o infantiles, depende desde dónde se lo mire.



En la actualidad observamos un claro ejemplo de resemantización mitológica en torno a las figuras de autoridad en cuanto a la “verdad”, que iluminan el camino que nuestro pensamiento y nuestro accionar debe seguir. Este rol, tradicionalmente sacerdotal, parece hallarse hoy en día investido en aquellos grupos de científicos que gozan de la aprobación tanto del Estado como de los medios de difusión. Para ilustrar esta resemantización de la autoridad sacerdotal, podemos leer un artículo publicado en la página web de la revista

Forbes: *“You Must Not ‘Do Your Own Research’ When It Comes To Science”* (“**No debes**

‘conducir tu propia investigación’ cuando de ciencia se trata”)⁵. En este artículo se argumenta que la persona común, e inclusive aquellos con cierta formación científica, son incapaces de escapar a sus propios prejuicios a la hora de “hacer su propia investigación”, por lo cual deben dejar ese trabajo en manos de los expertos calificados y limitarse a seguir sus instrucciones. Y ¿cómo determinar quiénes son estos expertos calificados a los cuales hay que escuchar? Pues son aquellos que poseen la bendición de la mayor cantidad de organismos de autoridad, como por ejemplo la misma revista Forbes. El autor de la nota afirma que de no escuchar a estos expertos elegidos, conducir nuestra propia investigación científica no lleva a otra cosa más que sufrimiento innecesario. El artículo concluye con la siguiente advertencia:

Si escuchamos a **la ciencia**, podemos intentar tomar **el mejor camino posible hacia adelante**, a través de los más grandes desafíos que la sociedad moderna encara. Podemos elegir **ignorarla**, pero si lo hacemos, **las consecuencias solo incrementarán en su severidad**.⁶

Aquí vemos como la palabra “ciencia” es perfectamente intercambiable con “la palabra de Dios”. Esto puede representar el resultado de un largo proceso de resemantización mitológica, que con los avances y la divulgación popular de la ciencia, está alcanzando su apogeo en el siglo XXI. Según el filósofo Alan Watts

En el momento en que los teólogos comenzaron a explicar a Dios, empezaron a perder todo contacto con él. Trataron el lenguaje del mito como lenguaje de hecho. Racionalizaron a Dios y lo degradaron al nivel de una cosa muerta, fija (muerta porque todas las cosas son pasado, habitantes exclusivamente del mundo de la memoria). Casi desde sus primeros comienzos la ortodoxia cristiana comenzó a insistir en la interpretación científica más que metafísica o mística de la revelación divina. (Watts, 1998; p. 80)

El supuesto religioso de que la verdad desciende de autoridades celestiales para ser difundida por un grupo sacerdotal nos remite fuertemente al ejemplo periodístico seleccionado.

⁵ “You must not do your research when it comes to science” en <https://www.forbes.com/sites/startswithabang/2020/07/30/you-must-not-do-your-own-research-when-it-comes-to-science/?sh=53833947535e> (Publicado 30 de julio 2020. accedido el 10 de Marzo de 2021)

⁶ Cita original: “If we listen to the science, we can attempt to take the best path possible forward through the greatest challenges facing modern society. We can choose to ignore it, but if we do, the consequences will only increase in severity.” El énfasis agregado es nuestro.

A modo de resumen

En este capítulo hemos realizado un análisis a algunos ejemplos de la industria cultural en los cuales llegamos a divisar las proyecciones y patrones arquetípicos en el universo mediático, a partir de la estructura narrativa del Monomito compuesta por Joseph Campbell y a partir de las canalizaciones mitológicas articuladas por Eva Aladro Vico.

En el capítulo anterior hipotetizamos que los mitos se adaptan a los contextos actuales gracias al imaginario colectivo que toma forma práctica a través de la industria cultural. Según este razonamiento, los arquetipos son la “materia prima” de este imaginario. Permiten a la industria cultural el acceso a la subjetividad inconsciente de las masas. Los arquetipos llegan envueltos en capas ideológicas, políticas, y artísticas que posibilitan un acercamiento más concreto con los individuos,

En el mundo desmitificado, el relato mitológico que se reconoce como tal se da principalmente en el ámbito de la ficción. Logramos ver en los casos de El Señor de los Anillos y Harry Potter como ambos encarnan las vicisitudes del héroe arquetípico desarrollado por Campbell. Lo mismo hallamos en la película animada Hércules, la cual es, a su vez, una infantilización de distintos elementos de mitología griega. Estas obras han sido relegadas a un ámbito en que todo está permitido bajo la justificación de lo mágico y sobrenatural. Al ser literatura maravillosa y fantástica, tienen carta blanca para representar escenas mitológicas sin ninguna restricción historicista. Nadie demanda que las historias narradas sean probadas en su veracidad histórica y factual. Al respecto Mircea Eliade expresa lo que significa para algunos lectores que una historia se deslice de sus arquetipos originales:

Los personajes de los comic strips (historietas ilustradas) presentan la versión moderna de los héroes mitológicos y folclóricos. Encarnan hasta tal punto el ideal de una gran parte de la sociedad, que los eventuales retoques impuestos a su conducta o, aún peor, a su muerte, provocan verdaderas crisis entre los lectores; estos reaccionan violentamente y protestan, enviando millares de telegramas a los autores de los comic strips y a los directores de los periódicos. (2010; 176)

Sin embargo, esta inclinación no se limita al mundo de la industria cultural sino que está presente en espacios de la cultura que no necesariamente son vistos como ficciones, sino como eventos de la realidad cotidiana. Basta con ver el tratamiento que se da en los

medios y la mitificación popular que tienen en redes sociales personajes como Elon Musk, considerado a viva voz como un mesiánico visionario con el poder de voluntad y el conocimiento científico capaces de salvar a la humanidad: una suerte de Jesucristo resemantizado en función de un contexto moderno.

Los mitos son parte de la vida del hombre arcaico de manera concreta y literal. En la actualidad, estos mitos ya no son reconocidos como tal. Sus rituales se hallan disueltos en una infinidad de costumbres que no se reconocen a sí mismas como nada más que entretenimiento. Los mitos siguen presentes en la vida cotidiana de los hombres, y la existencia de la industria cultural en sí es el ejemplo más claro de ello.

CONCLUSIÓN

Los jóvenes son por carácter concupiscentes (libidinosos) y decididos a hacer cuanto puedan apetecer. Son cambiantes en sus deseos, los cuales son violentos mientras duran, pero que se extinguen rápido: sus impulsos son entusiasmados pero no enraizados. También son apasionados y de genio vivo y capaces de dejarse llevar por sus impulsos. Y son dominados por la ira; ya que por punto de honra no aguantan ser despreciados, antes se enojan si se creen objeto de injusticia. Y aman el prestigio, pero más aún el vencer; porque la juventud tiene apetito de excelencia, y la victoria es una superación de algo. Y son menos avariciosos porque aún no han experimentado la indigencia. Y no son mal intencionados, sino ingenuos, porque todavía no han sido testigos de muchas maldades. Y son crédulos, porque aún no han sido engañados en muchas cosas.

Este pasaje pertenece al segundo libro de Retórica de Aristóteles (1999). Tiene más de dos mil trescientos años. Desde entonces ha cambiado tanto el contexto cultural como la dimensión misma de las sociedades. Hay nuevas tecnologías, nuevas formas de producción y reproducción, y nuevos órdenes políticos. La población ha crecido de forma exponencial, cambiando la definición misma de “sociedad”. A pesar de todo esto, las palabras de Aristóteles permanecen indistinguibles a las de un comentarista contemporáneo.

Mircea Eliade afirma que ciertos “comportamientos míticos” perduran en la actualidad no como mera supervivencia de la mentalidad arcaica, sino como reflejo de ciertas funciones constitutivas del ser humano. El arquetipo es inherente a la experiencia humana, por lo cual los mitos persisten a los cambios de era. Una de sus expresiones más comunes en el mundo actual se halla, como vimos, en los productos de la industria cultural: a través de los cuentos y los relatos fantásticos se satisfacen nostalgias secretas del hombre. Los relatos modernos son la “expresión simbólica a los deseos, temores y tensiones inconscientes que están por debajo de los patrones conscientes de la conducta humana” (Campbell, 1959; 145). Pero la necesidad que tenemos por ver y consumir expresiones arquetípicas trasciende las barreras de lo ficcional. Los mitos colonizan distintas facetas de nuestras vidas, algunas de las cuales consideramos “reales” en contraposición a las narrativas inventadas en los relatos declarados ficticios. Las personalidades famosas encarnan arquetipos ancestrales, las consignas políticas se empapan del moralismo místico de las sagradas escrituras, y las acciones de todos los días toman un carácter trascendental en nuestras mentes.

Como vimos al comienzo del capítulo I, el mundo contemporáneo ve a los mitos como vehículos no de verdades sino que de engaños. La única “verdad” que la palabra parece aceptar es la de la objetividad científica, externa al ser. La información verdadera es la que existe por fuera del individuo: lo interno y subjetivo no representa más que la lectura sesgada e imperfecta del mundo “real” por parte de un individuo condicionado por sus experiencias y sus emociones irracionales. El ámbito de la subjetividad queda relegado al mundo de la imaginación, lo artístico y ficcional, del cual no se deducen verdades y falsedades sino un sinfín de posibles interpretaciones. Sin embargo, difícil sería apreciar la poesía de una canción de amor o el drama de una película de taquilla si estos no contuvieran en su seno una auténtica verdad acerca de la experiencia subjetiva la cual intentan traer al plano material del lenguaje.

Los productores de la industria cultural entienden que, para que el producto tenga éxito, el consumidor debe ser capaz de verse reflejado en aquello que está consumiendo: devenido espectador, debe poder encarnar, aunque sea en el plano de la imaginación, el mensaje que a su mente llega para poder *volver a vivirlo*, y, de esta forma, creerlo. Es por este motivo que los protagonistas de las obras de la industria cultural varían en sus características según la audiencia a la cual la venta apunta. Por ejemplo, un melodrama televisivo destinado a adolescentes tendrá, en la mayoría de los casos, adolescentes como protagonistas, ya que el mundo que en torno a ellos se construye en la ficción tendrá similitudes con el mundo de los espectadores, lo cual facilitará la proyección arquetípica de cada individuo en los acontecimientos de la narrativa.

El sentido común nos dice que la industria cultural vende entretenimiento. Sin embargo, a esta altura nos permitimos pensar que lo que ofrece es en realidad algo mucho más profundo: **la industria cultural vende creencia**. Con esto nos referimos no necesariamente a un paquete preformado de creencias basadas en la fe, sino a **la práctica o experiencia misma de creer**. Es decir, la oportunidad, el espacio para ver la subjetividad propia reflejada en algo que pueda ser percibido por la mente. Lo que se ve u oye se siente verdadero a pesar de que histórica y racionalmente no lo sea. Es este acto, este “escape” al vacío espiritual del mundo cotidiano lo que las artes nos ofrecen, y es justamente eso lo que la industria cultural capitaliza en su favor. Hay un momento de apertura subjetiva por parte del individuo masificado cuando se encuentra frente a sus arquetipos materializados. La industria cultural trabaja para **asociar esa apertura arquetípica y ahistórica con postulados ideológicos, históricos y de pretensiones objetivas**, con miras a rédito financiero o de otro tipo. La industria cultural es el punto de pivoteo entre las masas y

quienes pretenden usarlas como materia prima. Unos reciben entretenimiento y desahogo espiritual. Otros, la pluma que escribe la historia.

Como consecuencia de la popularización de la visión historicista del mundo, la evaluación social en torno a la palabra mito ha cambiado. “Mito” se ha vuelto sinónimo de falsedad porque ya no se piensa en términos de realidad absoluta, sino de progreso asintótico hacia la objetividad, como una suerte de confesión no intencional acerca de la incapacidad de la razón por abarcarse a sí misma. El Mito no es un documento histórico, pero sí requiere una expresión narrativa para poder manifestarse. Al juzgarse esa narrativa desde la óptica material e historicista, se concluye que no es más que una falsedad.

El mito sigue vivo en la sociedad. Su más ruidoso exponente, como vimos, es la industria cultural. Pero a su vez, la sociedad también vive en el mito. Es decir, el mito incide en el *habitus* estructural de un conjunto social. O cuanto menos visibiliza su componente subjetivo. Provee las palabras para nombrar las actitudes que no nacen de ninguna causalidad particular histórica, sino del seno de la subjetividad humana.

Volvamos por un momento al pasaje de Aristóteles acerca de los jóvenes. Podemos llamarnos herederos de la filosofía griega, pero aún así, ¿cómo explicar la detallada permanencia de una idea tan comprensiva? Cabe preguntar cómo es que dicha interpretación no se degrada o desaparece al igual que lo hacen tantas otras ideas a lo largo de la historia. Aquí es donde consideramos la posibilidad de que las “verdades” del sentido común social nazcan, antes que nada, de una recolección de ideas arquetípicas. La ideología aterriza sobre el arquetipo y no al revés. La industria cultural *emplea mitología y arquetipos para poder filtrar ideología*. Toma lo subjetivo y *vivencial* y lo recubre con un manto de narrativa objetiva e *ideológica*. La materia prima del oficio de vender es la credulidad del comprador. La misión es convertir esa credulidad primero en pensamiento, luego en voluntad, y por último en acción. Por ello el arquetipo es el mejor amigo del vendedor.

Los mitos son, entre otras cosas, los intentos perpetuos por *nombrar* el arquetipo, hacerlo inteligible:

Son los sueños del mundo. Son sueños arquetípicos que tratan de los grandes problemas humanos. El mito me dice cómo debo responder a ciertas crisis de desilusión o placer o fracaso o éxito. **El mito me dice donde estoy.** (Campbell, 1991)

BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, Theodor (1967), "La industria cultural", publicado en Morin, Edgar y Theodor Adorno, *La industria cultural*, Galerna, Buenos Aires, p. 7-20.
- Adorno y Horkheimer, *la industria cultural, en la dialéctica del iluminismo*, 1988) sudamericana, buenos aires
- Aladro Vico, Eva - *El texto de proyección Historia y Comunicación Social Vol. 18. No Esp. Octubre (2013) 317-329*
- Aladro Vico, Eva. (2015) *Canalización del mito en los medios de comunicación contemporáneos*. En Losada, J. M. *Nuevas formas del mito. Una metodología interdisciplinar*. Logos Verlag Berlin.
- Aristóteles (1999) *La república*. En *Biblioteca Clásica Gredos 142*. Editorial Gredos
- Benjamin, Walter (2003) *La obra de arte en época de su reproductibilidad técnica*. México: Editorial Ítaca.
- Bernandez, Enrique (2017). *Mitología nórdica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bourdieu, Pierre (2007). *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores Argentina S.A.
- Bourdieu, P., Chamboderon, J-C., y Passeron, J-C (1975), *El oficio del sociólogo*, Siglo XXI.
- Campbell, Joseph (1991). *Las máscaras de Dios: Mitología primitiva*. Madrid: Alianza Editorial.
- Campbell, Joseph (1992). *Las máscaras de Dios: Mitología creativa*. Madrid: Alianza Editorial.
- Campbell, Joseph (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé editores.
- Campbell, Joseph (1992). *Los mitos: su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Campbell, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de cultura económica.
- De Santillana, G. y Von Dechend, H (2018). *Hamlet's Mill. An Essay investigating the origins of human knowledge and its transmission through Myth*. Boston: Godine
- Eliade, Mircea. (2011). *El mito del eterno retorno*. Madrid: Alianza Editorial.
- Eliade, Mircea (2010). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- Eliade, Mircea (1981). *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama/ Punto Omega.
- Jung, Carl Gustav (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica.
- Levi-Strauss, Claude (1995). *Antropología estructural*. Buenos Aires: Ediciones Paidós

- Losada, Juan Manuel (Comp.) (2015). Nuevas formas del mito. Una metodología interdisciplinar. Logos Verlag Berlin.
- Malinowski, Bronislaw (1948). *Magia, ciencia y religión*. Planeta Agostini
- Medvédev, Pável y Mijail Bajtín (1993). *La evaluación social, su papel, el enunciado concreto y la construcción poética*. México D. F: Criterio
- Morin, Edgar (1966). El espíritu del tiempo. Madrid: Taurus Ediciones S.A.
- Morin, Edgar (2001). El cine o el hombre imaginario. Paidós.
- Schwaller de Lubicz, R.A. (1988). *Sacred Science: The King of Pharaonic Theocracy*, Vermont: Inner Traditions
- Segal, Robert A. (2017). 50 relatos mitológicos. Monstruos, héroes y dioses. Barcelona: Blume.
- Watts, Alan (1998) Mito y ritual en el cristianismo. Barcelona: Kairós.
- Wittgenstein, Ludwig (1988) *Investigaciones filosóficas*. México D.F: Crítica-UNAM,, -ED. OR.: 1953-(selección)

ENLACES

ENLACES DE LOS TITULARES PERIODÍSTICOS DEL CAPÍTULO 1:

- (1) "No es un mito. Fue real"
https://www.clarin.com/opinion/manuel-belgrano-bandera-exodo-campo_0_NvFUUp7POm.html (consultado 22-6-2020)
- (2) "El amor, sin mitos y pleno de humanidad"
<https://www.lanacion.com.ar/opinion/el-amor-sin-mitos-y-pleno-de-humanidad-nid2375891> (consultado 22-6-2020)
- (3) "El Ministerio de Salud de la Nación intenta desterrar los mitos en torno del cáncer en general y en particular del cáncer de colon"
<https://www.pagina12.com.ar/184350-mitos-y-verdades> (consultado 22-6-2020)
- (4) "Un nuevo libro sobre el kirchnerismo difunde falsedades para sostener la tesis del asesinato. Los mitos de Nisman"
<https://www.pagina12.com.ar/27983-los-mitos-de-nisman> (consultado 22-6-2020)
- (5) "Demoliendo mitos"(5)
<https://www.youtube.com/watch?v=VAROidGWGDM> (nombre del programa de Javier Milei transmitido por Radio Conexión Abierta) (consultado 22-6-2020)

IMÁGENES

Página 46 - © Klein Bottle Design Studio.

Página 47 - Hércules Farnesio, en el Museo Arqueológico Nacional de Nápoles.

Página 47 - Hércules, película de Disney (1997)

Página 48 - Letra C, Omne Bonum, enciclopedia de James le Palmer. S XIV.