



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES

LITERATURA Y VIDEOJUEGO: *God of War* y la aplicación de
asociaciones videolúdicas para la lectura de textos clásicos

Tesis para optar al grado de Licenciada en Lingüística y
Literatura Hispánica con mención en Literatura

Debora González Navarro

Profesores Guía:
Sergio Caruman Jorquera
David Wallace Cordero

Santiago de Chile, año 2023

Agradecimientos

Es difícil percatarse de la velocidad con la que avanza el tiempo, los días terminan tan pronto como empiezan y los años se van volando sin siquiera darnos cuenta. Antes veía la entrega de la tesis como algo sumamente lejano, y ahora, aquí estoy, acabándola. Ciertamente, fueron unos años de estudio bastante complicados, llenos de problemas y dificultades variadas, de retos que debimos afrontar (de forma individual y colectiva) y que requirieron mucha fuerza de voluntad. Sin embargo, este merito no es solo mío, es de todos los que me han acompañado, quienes me brindaron su incondicional apoyo en estos años difíciles y a quienes deseo dedicar mis más sinceros agradecimientos.

Quiero agradecer a mis abuelos, Cecilia y Humberto, por celebrar todos mis logros, por más pequeños que sean. Gracias por brindarme su apoyo en momentos significativos y transmitirme su cariño en pequeños gestos, los mismos que muchas veces me hicieron feliz. A pesar de todo lo que pueda ocurrir, nunca pondré en duda el cariño que me tienen, porque es el mismo que yo les tengo a ustedes.

Agradezco a mi hermano, Francisco, por sus visitas imprevistas, aquellas que conseguían alegrarme las tardes y distraerme de todos los obstáculos que creía insuperables. Gracias por tus ánimos sinceros, por tus felicitaciones y por motivarme a seguir estudiando, porque soy perfectamente capaz de ello. Agradezco también a mi hermana, Almendra, por sus acciones certeras, su habilidad para hacerme reír con sus ocurrencias y sus apariciones espontáneas que me hacían olvidar mis agobios. Gracias por tus muestras de cariño (no muy ocurrentes, pero sí honestas), por animarme en mis noches de desvelo y por siempre estar cuando te he necesitado.

Gracias a ambos por recordarme que tengo dos valiosos hermanos que nunca estarán realmente lejos y que siempre están presentes para mí, de uno u otro modo.

Pero sobre todo, agradezco a mi madre, Claudia, por su elocuencia, su cariño, su apoyo y su increíble capacidad para sortear las adversidades. Gracias por darme las palabras correctas, por calmar mis llantos, por llenarme de confianza, por motivarme a ser mejor cada día y hacer que siempre me sienta acompañada. Gracias por todos esos abrazos que estuviste dispuesta a darme, por escucharme y aconsejarme, por avanzar conmigo en cada paso que doy y compartirme tu fuerza. Quien soy, te lo debo a ti, y quien seré, también será merito tuyo.

Gracias a todos ustedes, a quienes comparto este logro y a quienes dedicaré todos mis triunfos.

Índice

Agradecimientos	2
Índice	3
Capítulo I: Descripción del proyecto	4
Introducción	4
Metodología	5
Planteamiento del problema.....	6
Justificación	6
Objetivos	9
Hipótesis	9
Estado del arte.....	10
Capítulo II: Marco teórico	15
Formalismo Ruso: la forma obstruyente.....	15
La recepción clásica	20
La recepción clásica en los videojuegos	24
Hipertexto: uso didáctico	28
Capítulo III: God of War	32
El camino del héroe	33
Esferas de acción y funciones	33
La aventura del héroe en God of War	36
Resumen.....	48
Observaciones generales sobre el héroe (Kratos):	52
¿Héroe épico o héroe trágico?.....	54
Recepción: Kratos y otros héroes	70
Capítulo VI: God of War como hipertexto didáctico	85
Conclusiones	97
Bibliografía	99
Índice de Figuras	101

Capítulo I: Descripción del proyecto

Introducción

El presente trabajo toma como eje central las notorias dificultades que presenta la literatura clásica en la actualidad, donde existe un distanciamiento entre los nuevos lectores y los textos clásicos que se han visto desplazados por los nuevos avances literarios, tecnológicos y culturales. Por ello, me propuse explorar la posibilidad de recurrir al videojuego (recurso audiovisual) como una forma de introducción a la literatura clásica griega, la cual reduce la distancia entre la comprensión del pasado y los avances del presente para ofrecer una experiencia acorde con los nuevos lectores, su horizonte de expectativas e intereses.

A partir de esta idea inicial, he decidido tomar por objeto de estudio la saga de videojuegos *God of War*, producida por SCE Santa Monica Studios. Mi intención es utilizar a Kratos (protagonista de la saga) para analizar la recepción y apropiación del héroe mítico y su posible equivalencia con textos clásicos griegos. Así, una buena parte del desarrollo de esta tesis recaerá en la construcción de Kratos como figura heroica para señalar a otros héroes míticos como sus potenciales fuentes de inspiración, lo cual enlaza inevitablemente al personaje con la literatura. Por otro lado, las especificaciones mecánicas del videojuego se limitarán a las habilidades, reglas y funciones del *God of War III (2010)* o de *God of War (2018)*, según se especifique.

En función de esta propuesta, utilizaré algunos planteamientos sobre la forma obstruyente, la recepción clásica y el hipertexto, los cuales serán aplicados en lo que respecta al objeto de estudio y la problemática a tratar para expresar la relación complementaria entre literatura y videojuego. Dicha relación se basaría en una equivalencia parcial de sus contenidos, la cual sería capaz de motivar el aprendizaje intencionado del público joven sobre las obras de la antigüedad clásica, despertando su curiosidad e interés por entender los textos. Desde luego, esto tendría una conexión directa con el problema de la forma obstruyente y la aceptabilidad de los usuarios, a los que se puede responder desde los conceptos de recepción, apropiación, adaptación y re-imaginación en los estudios de recepción clásica. Finalmente, se planteará el uso didáctico del hipertexto como una posible solución al problema, utilizando el videojuego como un factor de mediación entre la obra original y el público joven para facilitar la comprensión del contenido.

Metodología

A fin de lograr el propósito señalado, este trabajo se divide en cuatro capítulos o episodios. El primero se destina a plantear y describir el problema, estableciendo sus bases y proyecciones en subdivisiones menores como la justificación, objetivos e hipótesis. Además, se incluye la presente metodología y el estado del arte, donde se presentan algunos antecedentes sobre el objeto de estudio.

El segundo capítulo, en cambio, señala el marco teórico sobre el que se sitúa la investigación y el corpus comprometido en su desarrollo. Durante este episodio, nos adentramos en la definición y caracterización de la forma obstruyente, explorada desde los conceptos de extrañamiento y desautomatización de V. Shklovski. Esto nos permitirá situar la naturaleza del problema en la aceptación de la obra clásica, identificando los procesos implicados y sus posibles fallos, para lo cual se utilizan fragmentos de obras clásicas a modo de ejemplo.

Seguido de esto, se exploran algunos acercamientos claves a la teoría de la recepción clásica, indicando las múltiples formas y usos que puede adoptar el contenido de acuerdo al horizonte de expectativas en que se recepciona. Dicha teoría será usada en función de la apropiación y re-imaginación de los textos clásicos, esto para señalar algunas equivalencias parciales entre el contenido de la obra original (fuente) y las nuevas creaciones (receptor), a pesar del notorio cambio en su forma. En otras palabras, recurriremos a la recepción clásica como una solución alternativa para lidiar con el problema en la aceptabilidad de la forma. Para cerrar el capítulo, nos referiremos a la definición del hipertexto y sus posibilidades didácticas con relación al estudio de la literatura.

En el tercer capítulo, por otro lado, nos adentraremos en el universo mitológico griego a través de nuestro objeto de estudio: la saga de videojuegos *God of War*. En primera instancia, se posiciona a Kratos como héroe de su historia, tomando como base *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell y *La morfología del cuento* de Vladimir Propp. En segundo lugar, entraremos en la figura del héroe épico y el héroe trágico con *The Epic Hero* (D.A. Miller) y *El héroe trágico* (Rodríguez) para señalar la manera en que Kratos acepta o rechaza ciertos rasgos de dichas figuras. Finalmente, con la información obtenida en los apartados anteriores, y algunas observaciones indicadas en *El gran libro de la mitología griega* (Robin Hard) y *Los Mitos griegos* (Robert Graves), situaremos a Kratos como producto de la recepción clásica de

ciertos héroes míticos, señalando algunos aspectos que han sido modificados o adaptados de acuerdo a la expectativas e ideales del mundo moderno.

Una vez terminado el análisis, daremos paso al último capítulo de esta investigación, donde utilizaremos los datos obtenidos para describir el uso didáctico del videojuego como un hipertexto (desde la noción de hipermedia), el cual será aplicado para analizar el *Heracles* de Eurípides y un breve fragmento de *La Odisea* de Homero. Finalmente, se comentarán las conclusiones con relación a la hipótesis anteriormente planteada.

Planteamiento del problema

Justificación

Dentro del horizonte literario, las obras clásicas toman gran relevancia, pues en ellas subyace la tradición sobre la que se forma nuestra sociedad actual. Como literatos, sabemos que es esencial leerlas –o al menos conocerlas– porque desvelan un mundo que resulta lejano (en tiempo y cultura) y que nos esforzamos por comprender. No son escasos los manuscritos que han sido restaurados y conservados a lo largo de los años, como tampoco son pequeños los estudios realizados sobre el mundo antiguo. Sin embargo, la distancia entre dicho mundo y la actualidad no pasa desapercibida, y la negativa a leer esos escritos ha aumentado de forma preocupante, pues resultan ser lecturas especialmente complejas.

Algunos concordarán en que los textos clásicos no son lecturas fáciles, pues requieren guía, interés, tiempo y ciertos conocimientos previos para entender su valor. Lamentablemente, las obras clásicas han quedado muy atrás en la gama de intereses de las nuevas generaciones, a causa de su complejidad y extensión que –junto a su lejanía en tiempo, espacio y cultura– dificultan la lectura, pues resultan ajenos y confusos para el público más joven e inexperto. Por ello, a día de hoy no es común que niños, adolescentes o adultos jóvenes lean producciones como la *Iliada* o la *Odisea* por voluntad propia, pues usualmente han sido obligados a leerlas y, en algunos casos, recuerdan lo mínimo o buscan resúmenes en internet.

Tomando por ejemplo mi experiencia personal, incluso como amante de la literatura, jamás me atreví a leer la *Iliada* o la *Odisea* por mi cuenta, al menos hasta que me fue exigido en una de mis clases. Mis conocimientos sobre el mundo antiguo se constituían mayormente de videos en YouTube, juegos, series y películas. Esto me llevó a preguntarme por qué tardé tanto en atreverme, y la respuesta más acertada que encuentro es que era muy difícil. De hecho, aquel

pensamiento me acompañó por la mayor parte de mis lecturas. Al ser un universo literario tan lejano a mi presente, los recursos empleados, la disposición del texto, las palabras usadas (también las traducciones), alusiones y contextos de la acción me resultaban confusos y tediosos de leer, hasta que encontré una guía adecuada para ello.

Por supuesto, esto no supone que la causa de dicho problema sea el mismo texto, sino sus receptores, puesto que lectores con mayor experiencia y conocimientos en el área pueden entenderlos más fácilmente. Pienso que esto se debe a un fallo en la aceptabilidad de la forma por parte de los lectores más jóvenes –o versados en las nuevas tecnologías–, cuya estructura genera una obstrucción excesiva en la comprensión del texto, lo cual deriva en un rechazo hacia su contenido y a la acción misma de leerlo. Punto en el cual profundizaré más adelante.

Esta revelación sobre el conflicto de la forma y la aceptabilidad, sumada a mi experiencia como lectora, me llevó a pensar en aquellas personas que se encuentran en esa situación, que pierden la posibilidad de conocer las maravillas de la literatura clásica por la dificultad de su formato o por lo complicado que resulta entenderlo. Debe haber una forma de acercarse al mundo antiguo y su literatura desde la cercanía con el presente.

Es así como me propuse la tarea de buscar una nueva forma de introducir la literatura clásica y el mundo antiguo a los nuevos lectores. Pienso que es posible adaptar la literatura a producciones que se sitúan dentro de los intereses de la cultura actual, más específicamente, a los videojuegos. Existen diversos estudios con respecto al cine, la música o el teatro y su potencial como complemento de las obras clásicas, sin embargo, los videojuegos se encuentran más al margen de esas investigaciones, aunque no se alejan de las teorías narrativas, semánticas o estructurales de los estudios literarios.

Este recurso audiovisual ha sido tendencia por más de cinco décadas, situándose como un producto relevante de la cultura de masas, cuyo estudio y desarrollo teórico surge oficialmente en 2001, con la aparición de los Game Studies. El videojuego ha forjado una de las comunidades más grandes a nivel mundial, generando importantes ganancias como uno de los medios de entretenimiento mejor valorados, capaz de reunir usuarios de todas las edades en eventos o premiaciones masivas. Podemos afirmar que tiene una gran influencia en el público joven al ir a la par de las tendencias y los avances tecnológicos, sin embargo, su punto más relevante es la interacción que se genera entre el juego y el jugador.

Si tomamos en cuenta ciertos estudios destinados a los videojuegos como factores educativos y sociales, encontraremos que los videojuegos pueden aportar a la adquisición de ciertos conocimientos debido a su rasgo interactivo, pues los jugadores no son meros espectadores de la acción, sino que participan activamente de ella. Así, la inmersión permite un aprendizaje consciente e inconsciente de los contenidos revelados en el videojuego, pues el jugador se sumerge en un mundo que debe comprender de manera rápida y efectiva para progresar en su historia, obtener puntajes altos, conseguir trofeos o simplemente ganar el juego. Esto también mantiene su atención en los escenarios explorables, la historia y las reglas, que generan una mayor motivación para seguir avanzando. Sin embargo, el final del juego no supone el fin de la experiencia, pues el usuario puede re-jugarlo, aplicando los conocimientos adquiridos para superar las dificultades con mayor velocidad, tomar otras decisiones o desvelar misterios desconocidos para él. En algunos casos, la curiosidad y afición latente hacia el juego puede guiar al usuario a buscar más información sobre el tema, armar teorías, conseguir productos complementarios o invitar a otros a jugarlo.

Entonces, si el videojuego permite un aprendizaje interactivo adaptado a los intereses y expectativas de las nuevas generaciones, ¿Por qué un videojuego enfocado en el pasado mitológico no podría acercar a los jugadores a la tradición literaria de la que proviene? Si bien no es un medio que puede reemplazar todo el contenido detallado en un libro, quiero afirmar mediante esta investigación que es una buena forma de introducir al espectador al escrito original, en tanto ocurre una recepción y re-imaginación de las obras para facilitar su comprensión. Desde luego, esta idea será fundamentada en apartados posteriores con los estudios sobre recepción clásica y el hipertexto didáctico.

Así, propongo la siguiente pregunta de investigación a tener presente durante el desarrollo de esta tesis y sus conclusiones: ¿De qué manera el videojuego *God of War* expresa un medio de introducción a la literatura clásica griega, desde los supuestos de la recepción clásica y el uso didáctico del hipertexto?

Simplemente, quiero apostar por una revalorización del videojuego como una forma de introducción a los clásicos, explorando sus posibilidades inmersivas, didácticas y de difusión. No para entenderlo como un sustituto de la obra original, sino como una manera de adquirir conocimientos que incentiven el interés por la literatura clásica.

Objetivos

A fin de responder la pregunta previa, se plantea como objetivo general proponer la relación entre literatura y videojuego, fundamentada en los estudios de recepción clásica, como un medio para introducir la literatura clásica griega al público joven e inexperto desde el uso didáctico del hipertexto. Para lo cual surgen los siguientes objetivos secundarios:

1. Describir el problema de la aceptación de la forma a partir de los estudios sobre la forma obstruyente en el formalismo ruso (Shklovski)
2. Definir la saga de videojuegos *God of War* como un medio de introducción a la mitología y épica griega, tomando como base los postulados de la recepción clásica (Lorna Hardwick).
3. Realizar un análisis de Kratos como héroe de su historia utilizando el camino del héroe señalado por Joseph Campbell, junto a las funciones y esferas de acción indicadas por Vladimir Propp.
4. Describir la configuración del héroe mítico en Kratos y caracterizarlo como un héroe épico, según los planteamientos de D.A Miller en *The Epic Hero*.
5. Identificar y caracterizar la recepción clásica de ciertos héroes en Kratos, a partir de los mitos y descripciones presentes en *El gran libro de la mitología griega* (Robin Hard) y *Los Mitos Griegos* (Robert Graves)
6. Plantear una solución al problema de la aceptación de la forma en la literatura clásica griega mediante la aplicación del videojuego como un hipertexto didáctico.

Hipótesis

La saga de videojuegos *God of War* puede ser entendida como un producto de la recepción clásica, en tanto su protagonista, Kratos, responde a una re-imaginación de los héroes míticos que adapta la figura heroica al horizonte de expectativas actual. Con respecto a esto, se plantea una relación complementaria entre literatura y videojuego. Dicha relación puede apoyarse en los estudios sobre el uso didáctico del hipertexto y la hipermedia, cuya aplicación sobre la lectura de los textos clásicos genera vínculos y asociaciones con el videojuego señalado.

Esto constituye un método de introducción a la literatura clásica griega, posibilitando la

adquisición de conocimientos parciales sobre el mundo antiguo desde las tecnologías del presente. Así, surge una respuesta al problema en la aceptación de la forma, pues el cambio de formato y la modificación del contenido no distancia al lector joven del texto original, sino que incentiva la curiosidad y el interés hacia él, actuando como un complemento que facilita la comprensión general de la obra.

Estado del arte

La noción de juego acompaña al ser humano de distintas maneras desde la infancia a la vejez, ya sea sacudiendo un cascabel, persiguiendo una pelota, disfrazándose de piratas o sentándose frente a un tablero. Un juego es una actividad realizable en diversos formatos cuyo propósito es entretener a los usuarios, quienes se someten a ciertas reglas a fin de comprender el orden del juego y sus asociaciones:

“[el juego es] Una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Pérez Latorre apud Huizinga, J)¹

Con relación a esto, el videojuego se define precisamente como un "juego" electrónico constituido por un software² y un hardware³, el cual se proyecta mediante un dispositivo audiovisual o plataforma (consola, celular, computadora, etc.) con el que se puede interactuar a través de un dispositivo de interfaz (teclado, ratón, mando, gamepad, etc.). Las acciones ejecutadas con el dispositivo de interfaz actúan como un comando que se expresa en el dispositivo visual, por ejemplo, hacer que un personaje salte al presionar el botón X o que ejecute un ataque al apretar Δ .

Todos los juegos responden a uno o más géneros que amplían la biblioteca disponible para los usuarios, algunos ejemplos son los Survival Horror (supervivencia en entornos anormales que requieren conseguir y crear objetos), RPG (Role Playing Games), FPS (First Person Shooter), Hack and Slash (juegos que dan prioridad a la ejecución del combate) y Simulación

¹ Huizinga, J. *Homo Ludens: el elemento lúdico de la cultura*. Madrid: Alianza. Huizinga 1998, p. 51

² Software: programa o conjunto de programas de cómputo (datos y algoritmos de un sistema informático). <https://www.significados.com/software/>

³ Hardware: componentes físicos de un sistema informático. <https://www.significados.com/hardware/>

(experiencia de un entorno social o realidad ajena con múltiples posibilidades). La diversidad de géneros contiene, además, diferentes características, en tanto permiten diferenciar y agrupar tipos de juegos.

El origen del videojuego se sitúa en la década del 50, más precisamente, en 1952, año en que se desarrolló el primer videojuego, titulado *Nought and Crosses* (XOX), una versión digital del tres en raya. Sin embargo, este no tuvo su eclosión hasta comienzos de los años 70's con la aparición de *Computer Space* (1971) y *Pong* (1972), versiones recreativas de *Space War* y *Tennis for Two*. Estos darían paso a la industrialización del videojuego como un producto comercial de la cultura de masas, el cual comenzó a adquirir relevancia con relación a los avances tecnológicos emergentes como los microprocesadores y los chips de memoria, a los que posteriormente se integrarían componentes como el CD-ROM y los prerrenderizados SGI. La adición paulatina de dichos elementos al campo de desarrollo de los videojuegos dio lugar a diversas eras o periodos como la década de los 8 bits, 16 bits o la revolución 3D, cada una de ellas con sus sistemas, consolas y juegos más relevantes, que surgen gracias a compañías dedicadas a su producción como SEGA, Square Enix, Nintendo y Sony.

Desde su primera aparición hasta la actualidad los videojuegos han tenido progresos notables a través de cada era, consolidándose como uno de los medios de entretenimiento más consumidos a nivel mundial, cuya tasa de ingresos en 2022 superó los 192,7 mil millones de dólares, posicionándose sobre la industria de los libros (120,1 mil millones), el cine (99 mil millones) y la música (25,9 mil millones), según indican los datos obtenidos por Statista, Newzoo, IFPI y Motion Picture Association⁴.

Es evidente que los videojuegos han alcanzado un fuerte impacto en la sociedad, atrayendo a usuarios de todas las edades en todo el mundo. De hecho, según estiman registros de abril del 2023 de DFC Intelligence, la comunidad gamer ya ha alcanzado una cifra de 3.7 billones de personas⁵, por lo que cerca de la mitad de la población mundial consume videojuegos.

Debemos preguntarnos, entonces, ¿A qué se deben estas cifras?, ¿Qué ofrece el videojuego a comparación de otros medios de entretenimiento?, ¿Cuál es su “fórmula” para el éxito? Personalmente, considero que la respuesta a estas preguntas se encuentra en los factores que constituyen dicho videojuego, más precisamente, en “la misteriosa combinación de reto,

⁴ <https://theobjective.com/economia/2023-06-04/videojuegos-ingresos-musica-cine/>

⁵ <https://g-mnews.com/en/global-video-games-consumers-are-now-3-7-billion/>

competición e interacción que los jugadores simplemente llaman «Diversión»" (Pérez, O. apud Fullerton, T.)⁶

Los videojuegos surgen como un medio de entretenimiento digital, de ocio, y por ende, de diversión. En el diccionario de Oxford Languages este concepto se define como una "actividad o afición que hace pasar el tiempo de manera agradable y sirve de pasatiempo", es decir, que funciona como una distracción de los deberes, problemas y responsabilidades cotidianas, siendo un espacio de recreación en que el jugador se traslada a un nuevo mundo, donde la interacción con el entorno, los personajes y la historia constituyen una experiencia diferente o ajena a su realidad actual.

Desde luego, hay medios pasivos de diversión, pero el videojuego es uno de los pocos medios activos existentes, pues el jugador cumple una función determinante en la experiencia. A diferencia del cine o la música, el usuario no actúa de forma pasiva frente a los estímulos del objeto, sino que participa activamente en su desarrollo. Una película o una canción se reproduce por cuenta propia, aceptando niveles de concentración variables, por lo que alguien puede realizar dos o más acciones al mismo tiempo; sin embargo, el videojuego requiere que la atención del sujeto se centre en él, pues las acciones del usuario y su respuesta a los estímulos dirigen el progreso del videojuego, independiente de su género.

Tomemos por ejemplo un videojuego de carreras, como *Need for Speed*, y una película de carreras, como *Rápidos y Furiosos*. Mientras que en *Rápidos y Furiosos* podemos ver las hazañas automovilísticas de Dominic Toretto (Vin Diesel), en *Need for Speed* dejamos de ser espectadores para controlar el vehículo, su aceleración, movimiento y derrape, entre muchas otras cosas, lo que nos puede llevar a ganar una carrera, perderla o estrellarnos. Otro ejemplo pueden ser los juegos de música, donde no solo escuchamos las melodías, letras y ritmos, sino que también debemos adaptarnos a ellos, seguirlos, crearlos o imitarlos para obtener puntuaciones altas, como *Guitar Hero*. Un último ejemplo, pensando ahora en los libros, podría ser *The Sinking City*, un videojuego de aventura y misterio situado en un mundo abierto que recrea las obras de H.P. Lovecraft para que el jugador tome la posición del protagonista y se enfrente al imaginario lovecraftiano, ya no solo como un espectador que reproduce escenarios

⁶ Fullerton, T., *Game Design Workshop*. Nueva York: Morgan Kaufman. 2008: xix / TdA.

generados por las palabras de un libro, sino como el encargado de construir la aventura, encontrar pistas, desplazarse por el mapa, tomar decisiones y vencer a los enemigos.

Esta participación activa es esencial en el videojuego, porque el jugador debe responder a los estímulos que recibe. Por ejemplo, a los cambios en la música y el apartado visual (colores, texturas, sombras, luces, etc.), los cuales advierten de acciones futuras como apariciones enemigas o aliadas, favoreciendo a su vez la inmersión en el mundo creado (que puede tomar lugar en la exploración del entorno). Otro apartado técnico como la jugabilidad, también resulta importante, pues las combinaciones de botones y puzzles, la vibración de los mandos, la velocidad de la cámara y el puntero, o la asistencia (pistas durante el juego), pueden ser cambiados por los jugadores para mejorar su experiencia y desempeño general.

En algunos casos, las decisiones del jugador adquieren aún mayor relevancia, puesto que algunos videojuegos ponen a su disposición elementos de personalización y creación de personaje, donde pueden modificarse apariencias, habilidades y equipo (stats de fuerza, defensa, magia, etc.). Otros incluso ofrecen sistemas de alternativas que pueden cambiar la línea de eventos, dando origen a múltiples finales. Por último, la información sobre la narrativa, el personaje o el mundo creado también llega de otras formas, como misiones secundarias, objetos coleccionables o espacios destinados a reunir la historia (normalmente, hay un espacio del menú que guarda un recuento de los personajes, enemigos, objetos y eventos). Todo esto favorece la inmersión y la experiencia, volviendo al jugador el protagonista del juego, de quien depende toda la aventura.

Sería correcto afirmar, entonces, que el videojuego destaca de otros medios por su calidad interactiva, en la que el jugador se ve fuertemente involucrado. Esto llevado a la educación literaria puede implicar una amplia gama de posibilidades, ya que se produce un aprendizaje significativo que debe ser guiado por un profesor capaz de organizar y direccionar la información adquirida.

“Desde un punto de vista teórico la facilidad con la que nos posibilita la adquisición de habilidades psicomotrices, habilidades de búsqueda, retención y asimilación de información, habilidades organizativas y analíticas nos lleva a pensar que dado que el alumno que juega en general busca evaluar el proceso que ha seguido para llegar al final del juego, adquiere un cierto

grado de habilidad metacognitiva que se iría perfeccionando con la edad y la experiencia. Por tanto se encuentra en el punto de partida de un aprendizaje significativo.”⁷

De hecho, hay muchos juegos cuya finalidad es enseñar desde el entretenimiento, desarrollando habilidades cognitivas a partir de la práctica, el error y el éxito, como es el caso de los juegos de estrategia.

Si pensamos esto en función de las obras clásicas, encontraremos más de doscientos juegos que representan, re-imaginan o reconstruyen el universo mitológico, histórico y narrativo del mundo antiguo.

Entre esas diversas producciones, una de las más reconocidas a nivel mundial durante las últimas dos décadas es *God of War*, una saga de videojuegos ambientada en la mitología del mundo antiguo. Producida por SCE Santa Monica Studios y distribuida por Sony Computer Entertainment, la franquicia cuenta con 8 juegos, lanzados desde 2005 hasta 2022. Actualmente la saga se divide en dos arcos: uno ambientado en la mitología griega y otro en la mitología nórdica, aunque se estima que en juegos posteriores también se integrará la mitología egipcia.

Su historia nos posiciona en el rol de Kratos, un exgeneral espartano que entregó su alma a Ares, el dios de la guerra, a cambio de obtener la fuerza necesaria para vencer a sus enemigos. Dicha acción lo llevó a servir a este dios en múltiples ocasiones, derramando sangre enemiga, aliada e inocente. En algún punto de la historia, las acciones de Kratos lo llevaron a asesinar accidentalmente a su esposa e hija, hecho por el cual se propone acabar su pacto de sangre con Ares, enfrentándose a las furias (erínias) para conseguir su libertad. Sin embargo, la muerte de las furias y la disolución de su pacto desatan los remordimientos de su mente, siendo torturado por el recuerdo de sus acciones pasadas.

Para poder liberarse de las pesadillas que le atormentan, Kratos decide servir por diez años a los dioses del olimpo. Esta década de esclavitud acaba cuando Atenea, la diosa de la sabiduría, le pide derrotar a Ares utilizando la caja de pandora. Sin embargo, una vez finalizada su tarea, Atenea le revela que los dioses no pueden liberarlo de los males que aquejan su mente, pero que han decidido convertirlo en el nuevo dios de la guerra como recompensa por sus años de lealtad y servicio. Lamentablemente, su cualidad divina no es suficiente para apaciguar sus pensamientos, ni su creciente ira hacia los dioses. Así, Kratos, movido por un feroz deseo de

⁷ Pérez Latorre O, *Análisis de la significación del videojuego*, 2011, p.96

venganza, se propone asesinarlos y destruir el olimpo, hecho que culmina en la destrucción de la mitología griega y su traslado a la mitología nórdica.

Al ser una re-imaginación de la mitología griega, esta saga de videojuegos permite al jugador interactuar con el mundo antiguo desde la perspectiva de Kratos, a quien controlamos durante toda la aventura. Como expuse anteriormente, la experiencia interactiva del videojuego lo convierte en un medio de aprendizaje sumamente efectivo, por lo que analizar los juegos de temática antigua como *God of War* puede servir como un mecanismo introductorio o complementario a los textos clásicos. Es decir, que ejerza como un mediador entre el contenido del texto fuente y su aceptación por parte de los lectores más jóvenes, quienes podrán entrar en contacto con él de forma preliminar en base a algo que les gusta, acercándose al texto con una mejor disposición para entenderlo.

Capítulo II: Marco teórico

Formalismo Ruso: la forma obstruyente

El formalismo ruso se estableció como una de las escuelas de teoría más relevantes en la historia de los estudios literarios, cuyo enfoque busca explicar la conformación y función última del sistema literario desde su capacidad para generar un efecto estético.

“El formalismo se interesa sólo por explicar el sistema literario, lo que está dentro de él, lo que lo conforma. De ahí que no se considere importante el origen real de cada elemento sino sólo su papel artístico en el texto. Por tanto, lo específicamente artístico, lo que debe estudiar el método formal, es el modo en que los materiales extra-artísticos y artísticos se transforman y organizan para dar lugar a la obra de arte.”⁸

Roman Jakobson define esta función como “aquella que dirige la atención hacia su propia construcción”⁹, a lo cual Shklovski añade que “la literatura disponía una serie de ‘obstáculos’ formales para obligar a la percepción a detenerse en su propia forma constructiva.”¹⁰. Esto quiere decir que el efecto estético de la literatura, su función última, consiste en generar un

⁸ Sanmartín P. *La finalidad poética en el Formalismo ruso: el concepto de desautomatización*, Universidad Complutense de Madrid, 2006. p. 97

⁹ Ibid. p. 98

¹⁰ Vid. nota 9

“detenimiento” sobre el texto a causa de su estructura, cuya disposición de los elementos centra la atención del lector en la obra. Shklovski afirma esto al escribir lo siguiente:

“Esta detención en la forma está destinada a promover una percepción canalizada por vías no automáticas, que desemboca en un efecto estético intenso y duradero. La literatura, por tanto, estructura sus materiales de una manera característica y específica, sirviéndose de la herramienta del procedimiento, para desautomatizar nuestra percepción de las cosas.”¹¹

Es aquí cuando se nos presentan los conceptos shklovskianos de ‘automatización’, ‘desautomatización’ y ‘extrañamiento’, los cuales podemos comprender con relación al uso cotidiano y poético del lenguaje.

Yakubinski señaló en *Sobre los sonidos de la lengua poética* que los fenómenos lingüísticos deben ser clasificados a partir de la finalidad con la que son usados por el hablante y, con base en esto, plantea la distinción entre la lengua prosaica (cotidiana) y la lengua poética. Con respecto a la primera, Yakubinski indica:

“Si éste [el hablante] los utiliza [los fenómenos lingüísticos] con la finalidad puramente práctica de la comunicación, se trata del sistema de la lengua cotidiana (del pensamiento verbal) donde los formantes lingüísticos (sonidos, elementos morfológicos, etc.) no tienen valor autónomo y son sólo un medio de acumulación.”¹²

De acuerdo con esta caracterización, la lengua cotidiana tiene un uso referencial, directo, casual y explícito, de fácil comprensión, pues su propósito es la comunicación. Por otro lado, la lengua poética, según Yakubinski, es un sistema lingüístico cuya “finalidad práctica [la comunicación] retrocede a segundo plano (aunque no desaparece enteramente) y los formantes lingüísticos obtienen entonces un valor autónomo.”¹³ Esto quiere decir que el uso de la lengua poética no dirige su enfoque a los significados de las palabras, sino a la forma en que se estructuran esos significados y la manera implícita en que se expresan.

Con relación a esto, Shklovski añade que la lengua poética posee un carácter perceptible que la diferencia de la lengua cotidiana, siendo este el que llama la atención del lector hacia la forma del objeto. A este “llamado de atención” lo conocemos como ‘extrañamiento’ o ‘percepción extrañada’ (ostranenie).

¹¹ Vid. nota 9

¹² <http://una-mirada-diferente.blogspot.com/2011/08/nocion-de-literatura-y-metodos-de.html>

¹³ Vid. nota 12.

Como receptores de la comunicación, habitualmente empleamos el uso de la lengua cotidiana de forma automática y económica, sin divagar demasiado o emplear palabras excesivamente complejas, a fin de que el mensaje sea entendible de manera rápida y precisa. Sin embargo, al exponernos al lenguaje poético es necesario decodificar los significados ocultos tras variados recursos estéticos, los cuales producen una forma obstruyente que obstaculiza su comprensión. Esto altera la percepción y obliga al receptor a detenerse, generando un ‘extrañamiento’ frente a este uso poco familiar del lenguaje.

“Este extrañamiento se genera ante la deformación creadora que tiene por objeto a la lengua, actuando en niveles macro y micro lingüísticos (produciendo transformaciones en lo "real" y abandonos de los usos normales de los signos), y lleva a los receptores a plantearse nuevas perspectivas y nuevas formas de percepción; objetivo que logra la obra literaria a partir de sus procedimientos.”¹⁴

De la cita anterior, se entiende que el extrañamiento sobre el lenguaje produce un quiebre en la comprensión automática de los significados, a la cual nos referiremos como ‘desautomatización’. Este proceso guía al receptor a buscar nuevas alternativas para descifrar los contenidos propuestos, acercándose a él desde perspectivas menos literales y económicas, como la interpretación de figuras retóricas.

Así, para enfrentar la automatización que rige la percepción habitual del sujeto sobre el lenguaje, ha surgido el arte, cuya finalidad es evitar el reconocimiento automático mediante el extrañamiento para producir un efecto desautomatizador, el cual permite visualizar atentamente las obras e identificar su valor estético. En palabras de Shklovski:

“Para dar sensación de vida, para sentir los objetos, para percibir que la piedra es piedra, existe eso que se llama arte. La finalidad del arte es dar una sensación del objeto como visión y no como reconocimiento; los procedimientos del arte son el de la singularización de los objetos, y el que consiste en oscurecer la forma, en aumentar la dificultad y la duración de la percepción. El acto de percepción es en arte un fin en sí y debe ser prolongado. El arte es un medio de experimentar el devenir del objeto: lo que ya está ‘realizado’ no interesa para el arte” (Sanmartín, P. apud Shklovski, V.)¹⁵

La desautomatización es una función que suspende los mecanismos de reconocimiento al producir un extrañamiento temporal, el cual debe ser superado por el receptor para romper el

¹⁴ Vid. nota 12

¹⁵ Shklovski, V. *El arte como artificio*, 1917, en Todorov T., 1965a, p. 60)

bloqueo y que el objeto se vuelva entendible a su percepción. Podemos decir, entonces, que posee dos fases o etapas: la primera se destina a bloquear los códigos automáticos, produciendo una forma obstruyente que obstaculiza el reconocimiento y, por ende, la comprensión del lenguaje. A esto le sigue una etapa de búsqueda, en la que el receptor debe encontrar vías no automáticas para dirigir su percepción y dar un sentido al lenguaje poético.

Es aquí cuando nos preguntamos: ¿Qué ocurre si la segunda etapa de la desautomatización falla? Sin la etapa de búsqueda, el receptor queda estancado frente a la imposibilidad de entender los contenidos que se le presentan, esto debido a una obstrucción excesiva de la forma. En palabras de Sanmartín, “Sin este segundo tiempo, el movimiento autotélico se convierte en un círculo cerrado que [...] nos deja sumidos en la más absoluta incompreensión.”¹⁶

Esto es precisamente lo que puede ocurrir en la lectura de obras clásicas griegas como la *Ilíada* o la *Odisea*, donde el texto dispuesto en cantos, los contextos de la acción, las palabras utilizadas y las dificultades que se presentan en su traducción¹⁷, generan una forma obstructiva que puede resultar demasiado compleja sin una guía adecuada. Tomemos, por ejemplo, el siguiente fragmento de *La Ilíada*:

“¿Cuál de los dioses promovió entre ellos la contienda para que pelearan? El hijo de Leto y de Zeus. Airado con el rey, suscitó en el ejército maligna peste, y los hombres perecían por el ultraje que el Atrida infiriera al sacerdote Crises. Éste, deseando redimir a su hija, se había presentado en las veleras naves aqueas con un inmenso rescate y las ínfulas de Apolo, el que hiere de lejos, que pendían de áureo cetro, en la mano; y a todos los aqueos, y particularmente a los dos Atridas, caudillos de pueblos, así les suplicaba: -¡Atridas y demás aqueos de hermosas grebas! Los dioses, que poseen olímpicos palacios, os permitan destruir la ciudad de Príamo y regresar felizmente a la patria! Poned en libertad a mi hija y recibid el rescate, venerando al hijo de Zeus, a Apolo, el que hiere de lejos.”¹⁸

Como podrán notar, alguien que no sabe quién es ‘el hijo de Leto y de Zeus’ o ‘la ciudad de Príamo’ tendría dificultades para saber de qué personajes o lugares hablan, del mismo modo ocurre con algunas descripciones como ‘las ínfulas de apolo, el que hiere de lejos’. Desde

¹⁶ Sanmartín P., *La finalidad poética en el Formalismo ruso: el concepto de desautomatización*, Universidad Complutense de Madrid, 2006. p. 418

¹⁷ Recordemos que estos textos son cantos que originalmente se transmitían de forma oral, por lo que al traducirlos deben considerarse aspectos más complejos. A esto se suma que no todos los conceptos griegos antiguos tienen términos equivalentes.

¹⁸ Homero, *Ilíada*, Biblioteca Clásica Gredos, 150. Trad. Emilio Crespo Güemes, Editorial Gredos, S.A. Madrid, 1996. Canto I, vv 7-21.

luego, al detenerse sobre el texto y buscar algunos significados en otras fuentes (como internet), el lector puede llegar a comprender lo que ocurre en estos versos de manera general. Sin embargo, ¿Qué pasa cuando debes realizar esta acción en cada estrofa porque no puedes entenderla? Te agotas. La lectura comienza a volverse tediosa, el avance se ralentiza y lo que normalmente tardaría unos minutos se vuelven horas de incomprensión, progresos breves y búsquedas interminables. La constante repetición de esta práctica puede hacer que el lector se canse de sobrepensar y decida posponer su lectura, o en el peor de los casos, abandonarla.

Un segundo ejemplo que podemos tomar se encuentra en el segundo canto de *La Ilíada*, donde se presenta detalladamente el catálogo de las naves, indicando por varias páginas los recursos que serían llevados a la guerra y quienes participan de ella. Su precisión es interesante, pero también agotadora, volviéndola lenta e inacabable para quien la experimenta por primera vez.

Ambos casos se consideran una manifestación de la forma obstruyente que debe llevar a la desautomatización, puesto que “todo procedimiento literario que exige un esfuerzo interpretativo extra y ralentiza la percepción es susceptible de provocar un efecto desautomatizador”¹⁹. Pero los textos clásicos -lejanos en tiempo, cultura y espacio- presentan una forma obstruyente mayor que las obras literarias más recientes, en las cuales se utiliza un lenguaje poético que resulta más entendible por su cercanía con el receptor.

Frente a un lector inexperto, dicha obstrucción puede generar un rechazo hacia el texto al enfrentar continuos obstáculos en la lectura, cuya comprensión parece lejana sin el debido apoyo de un material o instructor guía. Podemos afirmar, entonces, que si se produce un fallo en la segunda etapa de la desautomatización es posible que también falle la aceptación del lector sobre el texto, esto a causa de su imposibilidad para entenderlo.

Señalado este problema, ¿De qué manera puede resolverse? A mi parecer, la solución a este dilema sería entregar un material previo que permita interiorizar parte de los contenidos que se exponen en la lectura, puesto que -al tener una referencia equivalente- el lector podría entender con mayor facilidad las ideas propuestas, o al menos, hacer que la forma obstruyente sea un obstáculo por superar y no una razón para rendirse. Profundizaré en esta solución y sus consideraciones de acuerdo con la recepción clásica, desarrollada en el siguiente apartado

¹⁹ Sanmartín P, Op. Cit. 409

La recepción clásica

Según se indica en el Oxford English Dictionary, la recepción se define como “The acceptance of ideas or impressions into the mind”, es decir, la aceptación de ideas o impresiones en la mente. Su origen se da a partir de la palabra griega αἴσθησις (percepción) y los verbos latinos “recipero” y “recipio” que pueden entenderse como “recuperar” (recover/regain)²⁰. Así, podemos decir, a rasgos demasiado generales, que la recepción consiste en recibir algo y entender por qué ha sido recibido e interpretado de esa manera.

A fin de ofrecer una descripción más completa de la teoría de la recepción, es necesario señalar que los estudios de recepción surgen a partir de las teorías sobre la respuesta del lector hacia el texto (reader-response), las cuales aparecen en Alemania durante la década de 1960, siendo abordada por académicos reconocidos como Hans Robert Jauss, Wolfgang Iser y Hans-Georg Gadamer.

Las teorías de la respuesta del lector (reader-response) se enfocan en el rol que ejerce el lector en la formulación de sentido, es decir, en los significados que este otorga al texto al momento de recibirlo. Con respecto a esto, Hans Robert Jauss plantea el concepto de ‘horizonte de expectativas’, descrito como “la experiencia de vida que arraiga la mentalidad del receptor en su contexto social y cultural”²¹, dando forma a las expectativas e interpretaciones que el sujeto desarrolla sobre el texto leído. Podemos afirmar, entonces, que el horizonte de expectativas se construye a partir de la formación que los lectores han recibido de sus lecturas, su educación, su cultura, la manera en que han sido criados y el contexto en que reciben las obras. Así, existen múltiples interpretaciones de acuerdo con estas variables, pues cada lector puede recibir el texto de manera diferente y, por ende, atribuir un significado distinto a su contenido y los elementos que lo estructuran.

Sobre esto último, Hans-Georg Gadamer expresa que el significado atribuido a un texto no es esencial, es decir, que no está esperando a ser descubierto, sino que se construye como parte de la naturaleza histórica del entendimiento²². Se desprende de esto que la teoría de la recepción rechaza la existencia de un texto único o un significado original, ya que se le pueden atribuir

²⁰ Bakogianni A. *What is so ‘classical’ about Classical Reception? Theories, Methodologies and Future Prospects*. Codex – Revista de Estudos Clássicos, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, 2016, p. 97.

²¹ Hardwick L, *Greece & Rome New Surveys in the classics No. 33. Reception Studies*, The Classical Association, Oxford University Press, 2003. p. 8

²² Vid nota 19

diferentes sentidos en cada lectura al ser recepcionado e interpretado de distintas maneras por los lectores. Así, “las obras de arte ya no son percibidas como poseedoras de un valor inmanente, pero son una y otra vez ‘recibidos’, ‘apropiados’ y ‘reproducidos’ por nuevas comunidades e individuos culturales”²³

Se deja en claro, entonces, que la recepción refiere a la manera en que un texto es recibido de acuerdo con el horizonte de expectativas del lector, quien otorga sentido a la lectura a partir de las circunstancias en que se da y las variables sobre las que se sitúa su percepción.

Dicho esto, para los propósitos de esta tesis es necesario referirse única y exclusivamente a los estudios de recepción clásica, destinados a investigar el diálogo entre el mundo antiguo y la modernidad, centrándose en la manera en que el mundo antiguo y las obras clásicas son recibidos en los siglos posteriores.

En *A companion to Classical Receptions*, Lorna Hardwick y Christopher Stray definen la recepción clásica como “la forma en que el material griego y romano ha sido transmitido, traducido, extraído, interpretado, reescrito, re-imaginado y representado”²⁴ (Bakogianni A. apud Hardwick L, Stray C.), haciendo hincapié en la recepción de la antigua Grecia y Roma en producciones modernas.

Por otro lado, Charles Martindale en *Classics and the Uses of Receptions* indica que:

“La recepción dentro de los clásicos abarca todas las obras relacionadas con material posclásico, mucho del cual en otros departamentos de humanidades bien podría describirse bajo diferentes rúbricas: por ejemplo, historia de la erudición, historia del libro, estudios cinematográficos y de medios, historia de la performance, estudios de traducción, respuesta del lector y crítica de voz personal, material poscolonial. estudios, medievales y neolatinos y mucho más...”²⁵ (Bakogianni A. apud Martindale, C)

Martindale proporciona esta descripción pensando en la recepción como un material posclásico, sin embargo, algunos académicos concuerdan en que la recepción no es un

²³ Maarten De Pourcq, *Classical Reception Studies: Reconceptualizing the Study of the Classical Tradition*. Radboud Universiteit Nijmegen - Netherlands, *The International Journal of the Humanities*, Volume 9, Issue 4, 2012. P.220

²⁴ Hardwick, L. y Stray, C. “Introduction: Making Connections”. En *A Companion to Classical Receptions*. Malden, MA and Oxford: Blackwell Publishing, 2008, p. 1

²⁵ Martindale, C. “Introduction: Thinking Through Reception”. En *Classics and the Uses of Reception*, 2006.

fenómeno de la modernidad²⁶, sino que ya existía en la antigüedad. Un ejemplo sería la *Electra* de Eurípides como recepción de *La Orestíada* de Esquilo.

Una tercera definición del concepto la ofrece Ahuvia Kahane, señalando que:

“Los estudios de recepción abarcan muchos aspectos geográficos, temporales, nacionales, políticos, categorías étnicas y de género. Abarcan el performance, la interpretación, apropiación, y la reapropiación y reutilización de la tragedia griega en todos los tiempos” (Bakogianni A. apud Kahane A.)²⁷

Como habrán notado, su interpretación se centra en abogar por un enfoque inclusivo en términos geográficos, raciales, políticos y de género, así como de medio y cronología. Algo interesante en las definiciones de Martindale y Kahane es que la primera definición enfatiza las múltiples disciplinas que pueden participar de la recepción, mientras que la segunda destaca sus diferentes categorías.

La multidisciplinariedad que expresa Martindale permite identificar a la recepción clásica como un ‘concepto viajero’, el cual, según Mieke Bal, explora diversos marcos para estudiar el mundo antiguo y reconsiderar la posición de los clásicos en la actualidad.²⁸

Las tres definiciones presentadas consiguen caracterizar y describir la recepción clásica como un vínculo que enlaza el pasado y los contextos posteriores en los que ha sido recibido. Este vínculo “se plantea dialógicamente, como un proceso bidireccional de comprensión, hacia adelante y hacia atrás, que ilumina la antigüedad tanto como la modernidad”²⁹. Esto quiere decir que existe una función interactiva que puede entenderse desde el texto A (fuente) al texto B (receptor) y viceversa, puesto que la recepción del texto A da lugar a la producción del texto B, pero también es posible seguir el vínculo desde el Texto B al texto A, moviéndonos desde el presente hacia el pasado.

“Se solía decir que los estudios de recepción sólo aportan información sobre la sociedad receptora. Por supuesto que lo hacen, pero también enfocan la atención crítica de regreso a la

²⁶ Hardwick L, *Greece & Rome New Surveys in the classics No. 33. Reception Studies*, The Classical Association, Oxford University Press, 2003. p.4

²⁷ Kahane A. *Methodological Approaches to Greek Tragedy*, En Roisman, H. (ed.) *The Encyclopedia of Greek Tragedy*. Oxford and Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2014, p. 844

²⁸ Maarten De Pourcq, *Classical Reception Studies: Reconceptualizing the Study of the Classical Tradition*. Radboud Universiteit Nijmegen - Netherlands, *The International Journal of the Humanities*, Volume 9, Issue 4, 2012. p.222

²⁹ (Martindale, C. *Reception – a New Humanism? Receptivity, Pedagogy, the Transhistorical*. *Classical Receptions Journal* 5.2, 2013, p. 169

fuentes antiguas. A veces, enmarca nuevas preguntas o recupera aspectos de la fuente que han sido marginados u olvidados. Esto significa que los estudios de recepción deben centrarse en la investigación de las rutas por las que se ha movido un texto y el enfoque cultural que moldeó o filtró las formas en que se consideraba el texto".³⁰

A partir de estas observaciones sobre el diálogo bidireccional entre fuente y receptor, podemos afirmar que la atención de los estudios de recepción clásica cae en los diferentes sentidos, rutas y funciones que adquiere el material antiguo al ser recibido en contextos posteriores.

Si consideramos que el interés de la recepción clásica es tanto el mundo antiguo como el moderno, entonces esta supone un espacio común para comprender la formulación de sentidos y aprender sobre las obras antiguas desde la cultura receptora.

“Los estudios de recepción clásica podrían convertirse en un fértil terreno común -al menos para aquellos involucrados en las humanidades- para comenzar a estudiar, comprender y quizás también reconceptualizar cómo el mundo antiguo y su herencia perdura o no.”³¹

Esta es la razón por la que considero a la recepción clásica como una buena solución al problema de la aceptación de la forma, pues las producciones que surgen de la recepción de textos clásicos entienden e interpretan el mundo antiguo a partir del horizonte de expectativas desde el cual ha sido recepcionado, involucrando ciertos procesos artísticos e intelectuales para imitar, adaptar o re-imaginar los textos antiguos³². Además, hay una relación directa entre dicho proceso y el contexto en que se realiza, por lo cual puede responder a la gama de intereses del público receptor en diferentes tiempos y espacios culturales, factor que puede favorecer su comprensión sobre las obras clásicas.

Dicho esto, surge la siguiente pregunta: ¿Qué tipo de material sería el más apropiado para introducir al lector joven e inexperto en la literatura clásica griega? Desde luego, el material debería ser cercano al sujeto, es decir, que no exista una distancia cultural y temporalmente excesiva, pues utilizar un texto clásico para entender otro no parece lo más acertado. Debemos pensar en producciones más recientes y conocidas para ellos, o que al menos formen parte de

³⁰ Vid. nota 24

³¹ Maarten De Pourcq, *Classical Reception Studies: Reconceptualizing the Study of the Classical Tradition*. Radboud Universiteit Nijmegen - Netherlands, *The International Journal of the Humanities*, Volume 9, Issue 4, 2012. p.225

³² Hardwick L, *Greece & Rome New Surveys in the classics No. 33. Reception Studies*, The Classical Association, Oxford University Press, 2003. p.11

la gama de intereses culturales en la que se desarrollan. De acuerdo con esto, podemos tomar por ejemplo el cine, el teatro o la música, entre otras producciones actuales.

Como señalé con anterioridad, la atención de este trabajo se centra en la experiencia interactiva que ofrece el videojuego como una alternativa para acercarse a la lectura de obras clásicas, tomando en consideración su relevancia cultural y la posición que ocupa entre los intereses de los jóvenes. Por ello, debemos profundizar en el uso de la recepción en los videojuegos de temática clásica, esto a fin de situar teóricamente el objeto y estudiarlo de manera efectiva.

La recepción clásica en los videojuegos

Como pudimos notar en el apartado anterior, la recepción clásica estudia la forma en que los modelos clásicos son reinterpretados en periodos posteriores para describir de qué manera han sido apropiados e identificar su propósito, pues su recepción desvela los intereses e inquietudes de la sociedad receptora. Así, encontramos un vínculo importante con los estudios sobre la cultura de masas, noción que refiere al conjunto de ideas, valores, formas de comunicación y entretenimiento que se difunden a través de los medios masivos, como el cine, la televisión, el internet y la publicidad, influyendo en la sociedad³³. Como ejemplo, podemos pensar en *Furia de Titanes* (1981), película basada en la batalla de las termópilas, o también en *Hércules* de Disney (1997), que re-imagina la historia del héroe para presentarla a un público infantil.

El videojuego, como un producto de la cultura de masas, también se ha interesado por el mundo antiguo, tomando como eje central la historia y la mitología. Sobre el primero, Moreno comparte su definición de videojuego histórico, señalando que:

“Por videojuego histórico podemos entender aquel que construye la narrativa que sirve de base al juego sobre un trasfondo histórico y que, aunque el relato así construido pueda desarrollarse en escenarios y ambientes ucrónicos, el resultado final es verosímil para el jugador” (Macias Villalobos C. apud Mugueta Moreno Í.)³⁴

Así, el videojuego histórico es aquel que produce una sensación de verosimilitud en el jugador, aunque su precisión sobre los datos históricos no sea totalmente acertada. Esto significa que ciertos datos y hechos son utilizados para trasladar al jugador al periodo recreado, haciendo

³³ <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-349185.html>

³⁴ Mugueta Moreno, Í. *Los estudios sobre los videojuegos históricos en el mundo académico español*. En J. F. Jiménez Alcázar & G. F. Rodríguez (coords.). *Videojuegos e Historia: entre el ocio y la cultura*. Murcia: Editum. 2018.

una distinción entre la autenticidad de la representación y la autenticidad de la experiencia, pues la importancia del videojuego histórico no recae en su veracidad y exactitud como producto, sino en su capacidad de inmersión, aquella que motiva al usuario a seguir jugando para explorar y desvelar los misterios del mundo presentado.

El videojuego de temática mitológica, por otro lado, se destina a desarrollar tramas complejas que suelen mantener los rasgos fundamentales del mito clásico, presentando a los dioses, héroes y monstruos descritos en la literatura, aunque algunos puntos pueden variar para garantizar la aceptabilidad del público y la funcionalidad de sus mecánicas o historia. De esta manera, cualquier jugador que tenga conocimientos básicos sobre la mitología podrá reconocer e identificar los aspectos de los mitos representados³⁵.

En *God of War*, por ejemplo, Kratos se enfrenta a enemigos monstruosos, cuyas características corresponden a distintas bestias mitológicas como minotauros, cíclopes y gorgonas. Desde luego, esto no se limita a los rasgos de su apariencia física, como las tres cabezas de cerberos o el único ojo que tienen los cíclopes, sino que también se manifiesta en las mecánicas de juego. Un ataque de las gorgonas, por señalar un ejemplo, puede petrificar momentáneamente al jugador, si su mirada (representada con rayos de colores) alcanza a Kratos en medio de la lucha.

Las tramas de estos videojuegos normalmente sitúan al jugador en un enfrentamiento entre el bien y el mal, donde desempeña el rol del héroe, cuyo deber es derrotar al villano para restaurar el orden en el mundo. En esta línea es común que el héroe, poseedor de un gran poder, responda a las órdenes de los dioses o deba ir en su ayuda.

Comúnmente, las misiones de Kratos son realizadas bajo órdenes directas de los dioses, a quienes sirvió fielmente por diez años. Tomando solo el caso de *God of War: chains of olympus* (2008), Kratos inicia el juego enfrentándose al ejército persa en el Ática por órdenes de Atenea, pero una vez concretada su misión se ve obligado a salvar a los dioses cuando estos son enviados a dormir por Morfeo (dios de los sueños), quien ha desatado su poder en el mundo tras el secuestro de Eos (dios del sol).

Por último, otra característica que podemos señalar es la incorporación de otras mitologías en el relato, como la mitología Nórdica, que también resulta familiar para la mayoría de jugadores, teniendo en cuenta que las narrativas ambientadas en esta mitología se han vuelto muy

³⁵ Macías Villalobos, C. *Los videojuegos de temática clásica como objeto de estudio: algunas consideraciones*, Universidad de Málaga. E-tramas 11, 2022. p.6

populares, gracias a series como *Vikingos* (2013) o a las versiones de Thor (Chris Hemsworth) y Loki (Tom Hiddleston) en Marvel.

Este punto también aplica a *God of War*, pues Kratos ha explorado otras mitologías tras su aventura en la mitología griega. De hecho, las entregas más recientes se desarrollan en la mitología nórdica, donde Kratos es acompañado por su hijo Atreus, también conocido como Loki, junto al cual dará inicio y fin al ragnarok.

A continuación, compartiré algunas observaciones de Macías Villalobos, quien señala las razones por las que deben ser estudiados los videojuegos de temática clásica³⁶. Primeramente, hace mención de la creciente popularidad de este género en los videojuegos, poniendo como ejemplo *God of War*, *Ages of Empires* y *Assassin's Creed*, títulos que han vendido varios millones de copias. En segundo lugar, destaca la capacidad interactiva de su formato, la cual permite al jugador “vivir” la historia y sentirla como una experiencia propia, en vez de un relato ajeno o una recreación lejana. En tercer lugar, hace hincapié en su narrativa, pues los videojuegos de esta temática se basan en tópicos del imaginario colectivo popular y, por ende, en el horizonte de expectativas de los jugadores y la sociedad receptora. Villalobos se apoya en esto para señalar su último punto, el cual indica que los videojuegos pueden ofrecer grandes posibilidades para la enseñanza y el aprendizaje del mundo antiguo.

Profundizando en este aspecto, Villalobos proporciona la siguiente información sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula y el traslado del videojuego al ámbito académico. En primera instancia, señala que el videojuego “supone la iniciación en un nuevo ‘alfabetismo’, que potencia modos de aprender diferentes (y complementarios) al que se logra con el texto impreso”³⁷. Esto lo complementa con su segundo punto: la interactividad. Esta característica supone un aumento en la motivación e implicación del individuo al ser un método más activo a comparación del aprendizaje tradicional que ofrece el libro, la fotografía o el cine. Por último, indica su importancia en el desarrollo de nuevas habilidades personales, emocionales, sociales, psicomotoras y cognitivas, por ejemplo, la interiorización de normas y comportamientos o la percepción visual y auditiva.

³⁶ Macías Villalobos C. *Los videojuegos de temática clásica como objeto de estudio: algunas consideraciones*, Universidad de Málaga. E-tramas 11, 2022. p.14

³⁷ Vid. nota 33

A esto puede añadirse, además, las características descritas por Etxeberria Balerdi (2001)³⁸, quien se refiere a los rasgos que vuelven el videojuego un medio de aprendizaje atractivo y efectivo para los más jóvenes:

1. Permiten el ejercicio de la fantasía sin ningún tipo de limitaciones.
2. Favorecen el acceso a “otros mundos” y el paso de unos a otros a través de los gráficos.
3. Permiten la repetición instantánea.
4. Facilitan la adquisición de habilidades, pues a partir de la repetición de las acciones del jugador puede llegar a dominarlas y adquirir así la sensación de control.
5. Permiten la interacción con otros jugadores de manera no jerárquica.
6. Claridad de los objetivos que hay que perseguir.

Personalmente, los puntos 2, 4 y 6 me parecen los más importantes para hablar de la literatura clásica y su recepción en el videojuego. El segundo punto, referido a la experiencia de otros mundos, concuerda con las ideas planteadas anteriormente sobre la verosimilitud, la inmersión y la autenticidad de la experiencia, en tanto sumergen al jugador en un mundo que resulta lejano en tiempo y espacio. El cuarto punto lo pienso con relación al sistema de intento y error, la perseverancia al derrotar enemigos y la repetición de esas batallas, pues el jugador desarrolla habilidades para superar las dificultades presentadas, estudiando los puntos débiles de los adversarios y las formas más efectivas de derrotarlos, ya que cada enemigo, puzzle o reto responde a una mecánica que el jugador debe descubrir y aprender. Por último, el sexto punto me parece importante en tanto el jugador siempre sabe a dónde se dirige, qué debe aprender y cómo prepararse. Pensemos, por ejemplo, en las introducciones de los enemigos antes de una dura batalla o las indicaciones de misión en el mapa. El jugador tiene presente sus objetivos y su oportunidades para alcanzarlos, por lo cual perfecciona sus técnicas, decide que misiones hacer primero y qué caminos seguir, sintiendo un progreso continuo en sus aprendizajes.

Finalmente, a partir de todo lo mencionado en este apartado, concluyo que el videojuego no solo resulta ser un buen objeto de estudio desde los postulados de la recepción clásica, sino que también supone nuevas alternativas para el aprendizaje interactivo, ya que muchos juegos de temática antigua pueden despertar el interés por la historia y la literatura, animando a los

³⁸ Etxeberria Balerdi, F. *Videojuegos y educación*. Education in the Knowledge Society. 2001.

jóvenes a buscar más información para complementar sus conocimientos. Además de esto, su estudio en el campo de la recepción clásica permite explorar la visión de la sociedad receptora sobre la antigüedad para identificar los prejuicios, modos, roles, estereotipos y valores que forman la producción videolúdica.

Hipertexto: uso didáctico

Esta sección tiene por propósito explorar el videojuego –caracterizado en la recepción clásica– con relación al uso didáctico del hipertexto e hipermedia, cuyos postulados servirán de fundamento para justificar el método de aprendizaje complementario que ofrece el videojuego con respecto a los contenidos de las obras clásicas y las dificultades de su lectura.

Lo que Barthes señala como texto ideal resulta ser precisamente la idea del hipertexto electrónico, el cual define como un texto compuesto por bloques de palabras (o imágenes) que se unen electrónicamente, trazando trayectos, cadenas o recorridos múltiples en una intertextualidad abierta e inacabada (en continua expansión), la cual puede ser descrita en términos de nexo, nodo, red, trama y trayecto.³⁹

“En este texto ideal, abundan las redes [réseaux] que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás, este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, es reversible; podemos acceder a ella por diversas vías, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables [...]; los sistemas de significados pueden imponerse a este texto absolutamente plural, pero su número nunca está limitado, ya que se basa en la infinidad del lenguaje”.⁴⁰

Se desprende de la cita previa que el hipertexto favorece el acceso a la información de forma asociativa, pues proporciona múltiples vías –igualmente válidas– para acercarse al texto, sin que exista un camino obligatorio que se imponga sobre las demás. Esta idea se reafirma al explorar la definición de Theodor H. Nelson, a quien se atribuye el concepto:

“Con hipertexto me refiero a una escritura no secuencial, a un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción

³⁹ Landow G, *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*, Paidós Comunicación. Col. por José Manuel Pérez Tornero y Josep Lluís Fecé, Trad. de Antonio José Antón Fernández, Barcelona, 2009. p. 24.

⁴⁰ *Ibid.*, p. 25.

popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por enlaces que forman diferentes itinerarios para el usuario”⁴¹

Así, el hipertexto se entiende como un conjunto de conexiones múltiples que enlazan la información, a la cual puede accederse de manera no lineal por vías diversas a disposición del lector, quien da su propio orden a la lectura.

Un ejemplo bastante claro del uso del hipertexto son las marcas numéricas que dirigen al lector a las notas al pie de página, donde puede encontrar información referencial, argumental o paralela a la lectura. Al momento que el lector decide seguir esta marca, traslada su enfoque desde la lectura “principal” a las lecturas secundarias, nutriendo su conocimiento con la nueva información para luego retornar a su lectura inicial, sobre la cual tendrá una mayor comprensión. George Landow señala esto como la experiencia básica y el punto de partida del hipertexto⁴².

El hipertexto electrónico sigue la misma línea, pero la lleva a lo digital y a su uso más directo, introduciendo el concepto de ‘enlace’ (link), el cual permite acceder a los contenidos asociados con un solo ‘click’ que redirecciona al lector a otras páginas o fuentes. Es aquí donde incluimos el concepto de hipermedia⁴³, que considera también la información visual, sonora y animada, por lo que el enlace no solo se dirige hacia uno o más textos, sino también a imágenes, canciones, videos o cualquier otro medio de expresión: “El hipertexto, al poder conectar un pasaje de discurso verbal a imágenes, mapas, diagramas y sonido tan fácilmente como a otro fragmento verbal, expande la noción de texto más allá de lo meramente verbal.”⁴⁴. Por esto, cuando hable de hipertexto también estaré considerando la hipermedia como parte de los vínculos y trayectos que traza.

Habiendo explicado esto, ¿Cuáles son las posibilidades didácticas del hipertexto? Teniendo en consideración que todo está conectado en esta red de contenidos y asociaciones, el lector se sumerge en una cadena de lectura que va más allá del primer texto, trasladándose de libro en libro, de autor en autor y de idea en idea. Las conversaciones humanas y la situación en el aula

⁴¹ Vid. nota 37.

⁴² Landow G, *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*, Paidós Comunicación. Col. por José Manuel Pérez Tornero y Josep Lluís Fecé, Trad. de Antonio José Antón Fernández, Barcelona, 2009. p. 26.

⁴³ Vid. nota 37

⁴⁴ Vid. nota 37

funcionan de la misma manera, pues se enlazan diversas rutas y contenidos para explicar, complementar, referenciar o comentar información.

Tomemos por ejemplo una conversación cotidiana entre un sujeto A y un sujeto B. A fin de describir una situación, el sujeto A utiliza analogías que el sujeto B entienda, refiriéndose a personas, acontecimientos pasados o conversaciones previas. Supongamos que la situación implica un lugar en que se reunieron hace ya varios días, el sujeto A puede describir el lugar, pero quizás el sujeto B no lo recuerde hasta que se refiera a un acontecimiento desarrollado en el sitio, por ejemplo, “donde está el perro blanco que siempre nos ladra”, el sujeto B enlazará la información al recordar el perro, siendo este una marca referencial para que B identifique el lugar y el sujeto A pueda continuar con su relato. En este caso, la información (o lectura) principal es la anécdota que relata el sujeto A, mientras que el perro blanco es el hipertexto (o enlace) que añade nueva información sobre el lugar de la acción. Al comprender el hipertexto, el sujeto B regresa al relato original, ahora sabiendo donde ocurren los hechos.

Esto llevado a lo didáctico funciona de igual manera. A fin de aprender los contenidos presentados en el aula, el sujeto puede asociarlos con otros referentes internos o externos, a partir de su propia red de información, donde almacena los diversos conocimientos que ha adquirido por medios múltiples. Así, el sujeto puede asociar ciertos elementos (o saberes) a fin de comprender los nuevos.

“Es como un humano en pleno proceso de asociación, trayendo y relacionando información de todos lados para construir un nuevo conocimiento, para hacer su ‘constructo’ para asumir las riendas de su metacognición creando cosas nuevas a partir de que asumió su logro de aprendizaje anterior y de que utiliza todos los datos almacenados en su disco duro, para crear cosas nuevas y más completas, hechas de una autocompilación de información ecléctica”⁴⁵

De este modo, es posible acceder a mayores cantidades de información a través de la elección y/o diseño de rutas propias, enfrentándonos al texto de manera personalizada. El hipertexto desplaza la atención del centro para dar la misma importancia a los demás puntos que lo conforman, así ninguna de las vías o rutas predomina sobre otra y, por lo tanto, no existe un eje primario de organización. Por esto, el sujeto organiza su propia lectura a partir de los

⁴⁵ Calderoni J y Pacheco V, *El hipertexto como nuevo recurso didáctico*, Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), vol. XXVIII, núm. 4, trimestre, 1998. p. 161

conocimientos y rutas de información que dispone, lo cual significa que “cualquier usuario hace de sus intereses propios el eje organizador o centro de su investigación del momento”⁴⁶

Una de las ventajas que Calderoni y Pacheco señalan sobre el hipertexto didáctico es que permite un acceso al aprendizaje más universal, pues la continua exploración de enlace a enlace logra construir una visión global de lo leído y sus implicancias en otras áreas, lo cual estimula la curiosidad y el interés por descubrir más información sobre contenidos que nos resultan desconocidos⁴⁷. Además de esto, indican que su multilinealidad simultánea otorga al lector la posibilidad de adentrarse al texto desde los aspectos que más le interesan, elaborando su propio constructo para tener una apropiación más grata y significativa⁴⁸. Por último, creen que el hipertexto es una estructura profundamente democrática, pues cada quien determina y ejecuta su propia ruta de exploración, la cual puede ser abordada desde diversas facetas, precisamente porque todas sus voces (o líneas) son igualmente válidas. Este carácter democrático es esencial en nuestra cultura, por lo cual este sistema se puede relacionar con el horizonte de expectativas que hemos construido como sociedad.⁴⁹

En suma, el hipertexto se adapta a las necesidades del lector y las decisiones que toma para estructurar su lectura. Podemos decir que le entrega cierta “libertad de acción” que resulta natural para los procesos mentales que ejecutamos desde la infancia. La mente busca asociaciones, divaga entre recuerdos, se detiene a pensar y se mueve en múltiples direcciones, conectando información.

“La mente humana trabaja por asociación; sujetando un hecho o una idea, la mente salta instantáneamente al hecho siguiente, que le es sugerido por asociación de ideas, siguiendo alguna intrincada trama de caminos conformada por las células del cerebro”.⁵⁰

El hipertexto facilita el seguimiento de esas asociaciones, sin embargo, también genera una inversión en los roles del autor y el lector, pues el receptor del texto adquiere una posición activa en la experiencia de lectura, dejando su actitud pasiva como espectador, por lo cual el autor pierde su rol hegemónico sobre el texto.

⁴⁶ Ibid. p. 170.

⁴⁷ Ibid. p. 163.

⁴⁸ Ibid. p. 164.

⁴⁹ Vid. nota 43.

⁵⁰ Ibid p. 174

Pensando en el videojuego, George Landow señala ciertas semejanzas por las cuales este podría considerarse un hipertexto (desde la hipermedia)⁵¹. En primer lugar, el jugador determina lo que se encontrará inmediatamente después de clicar algún botón o mover el cursor, ya sea regresa en sus pasos, apuntar a un enemigo, ocultarse o seleccionar un objeto, entre otras cosas; por lo que existe la libertad de acción antes mencionada. En segundo lugar, estos también poseen una estructura ramificada y puntos decisivos, como puede notarse en las zonas del mapa, las misiones que corresponden a cada capítulo, los puzzles de los escenarios, los puntos de guardado, las decisiones de alternativas y las herramientas a utilizar en cada área. Además, estos pueden descubrirse de distintas maneras, moviéndonos de un lado a otro por el mapa para encontrar más información que permita al jugador avanzar a su propio ritmo.

En tercer lugar, los videojuegos están pensados para ser ejecutados de algún modo, no son insolubles. Aunque puedan resultar difíciles siempre existirán alternativas para continuar y superar los obstáculos presentados, ya sea un arma secreta, subir de niveles o identificar los puntos débiles del enemigo. En cuarto lugar, son re-jugables, por lo que están pensados para ser ejecutados múltiples veces, así podemos retornar al juego cuantas veces queramos y entenderlo de nuevas maneras. En quinto y último lugar, el registro de las acciones del jugador es lineal, en tanto toma una decisión tras otra para trazar su camino en un esquema de elecciones en tiempo lineal, sin embargo, el alcance de sus acciones posibles (las vías o caminos que no ha elegido) constituye una estructura ramificada multilineal. Es decir, hay una estructura multilineal implícita, pero las decisiones del jugador lo guían solo por una línea (u orden) entre todas las líneas posibles.

Podemos decir entonces que el videojuego coincide con la descripción de un hipertexto, por lo cual sería incluido en el material hipermedia. Dicho esto, en próximos apartados se explorarán las posibilidades del videojuego como hipertexto didáctico de las obras clásicas, a fin de posicionarlo como un material de apoyo (al igual que el cine o la música) que permita a los lectores generar asociaciones sobre el texto y fomentar una lectura grata, comprensible y personalizada, de acuerdo con sus intereses y conocimientos previos.

⁵¹ Landow G. *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*, Paidós Comunicación. Col. por José Manuel Pérez Tornero y Josep Lluís Fecé, Trad. de Antonio José Antón Fernández, Barcelona, 2009. p. 312

Capítulo III: God of War

Dando paso al análisis del objeto de estudio como un producto de la recepción clásica, esta sección se divide en tres apartados. El primero, busca posicionar a Kratos como héroe de su historia, a pesar de sus acciones caóticas y notoria actitud conflictiva. Para esto, se identifican las esferas de acción y funciones señaladas por Vladimir Propp, situando al personaje como héroe y a sus opositores como villanos (agresores), considerando también a las otras fuerzas que entran en juego como el donador o el auxiliar. Desde luego, estos factores serán presentados con relación a la línea cronológica de la historia de Kratos, la cual será descrita según el camino del héroe propuesto por Joseph Campbell. Este esquema de la aventura considera la partida del héroe, su iniciación y su retorno.

El segundo apartado, por otra parte, tiene por objetivo señalar las características del héroe épico y trágico identificables en Kratos, esto a partir de las observaciones de D.A. Miller en *The Epic Hero* y de Rodríguez Adrados en *El Héroe Trágico*, considerando además los aportes de Bauzá en *El mito del héroe*.

Por último, el tercer apartado, utilizará *El gran libro de la Mitología griega* de Robin Hard y los *Mitos Griegos* de Robert Graves para realizar un rastreo de los héroes míticos que inspiraron la construcción de Kratos. Así, *God of War* podrá ser reconocido (o no) como un producto de la recepción clásica de los textos literarios griegos a partir de su protagonista.

El camino del héroe

Esferas de acción y funciones

En *La Morfología del Cuento*, Vladimir Propp señala los elementos básicos en la composición del cuento ruso, indicando que existen 31 funciones⁵² que se desarrollan durante la narración, las cuales pueden encasillarse en 7 esferas de acción⁵³, correspondientes a cada personaje que participa de la historia:

⁵² Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. 2º ed. Vol. Editorial Fundamentos, p. 37-74

⁵³ *Ibid*, p. 91-95

1. La esfera de acción del Agresor (o del malvado): Aquel que se opone al héroe, su némesis; quien produce desgracias y le causa daño.
2. La esfera de acción del Donante (o proveedor): Quien prepara la transmisión del objeto mágico y el paso del objeto a disposición del héroe.
3. La esfera de acción del Auxiliar: Aquel que entrega su ayuda y compañía al héroe durante el viaje, prestando su apoyo en la resolución de tareas difíciles.
4. La esfera de acción de la Princesa: El personaje u objeto buscado por el héroe.
5. La esfera de acción del Mandatario: Quien envía al héroe a buscar el objeto mágico.
6. La esfera de acción del Héroe: El protagonista, aquel que sufre las desgracias causadas por el agresor y debe partir en búsqueda del objeto mágico para cumplir sus objetivos. Puede cumplir un rol de buscador o víctima (si fue raptado o expulsado)
7. La esfera de acción del Falso-Héroe: Aquel que intenta engañar al héroe para obtener posesión del objeto mágico y atribuirse la gloria de sus hazañas.

Estas esferas pueden identificarse en cada juego de la saga, si entendemos estos productos individualmente. Sin embargo, para fines de este análisis, situaremos a los personajes de la franquicia *God of War* a nivel general (no episódico) en cada esfera de acción, exceptuando la del falso-héroe, pues ningún personaje corresponde con su descripción.

1. Esfera de acción del Agresor: Ares (dios de la guerra) y Zeus (rey de los dioses). A nivel macro, estas figuras son las causantes de las tragedias que envuelven la existencia de Kratos. Al inicio, el principal enemigo es Ares, pero se revela tras su muerte que Zeus es partícipe de otras transgresiones (igualmente violentas) hacia Kratos, siendo el enemigo a derrotar al final de la historia.
2. Esfera de acción del Donante: Curiosamente, los dioses suelen desempeñar el papel de donante, al ser quienes ponen a disposición de Kratos los objetos mágicos (armas o herramientas) para concretar su misión. Sin embargo, el donante en ciertos juegos cambia o no forma parte de la aventura, ya que en ciertas ocasiones Kratos obtiene los “objetos mágicos” por la fuerza, el robo u otros medios.
3. Esfera de acción del Auxiliar: Kratos no tiene un compañero que le siga durante toda la aventura, pues mayormente actúa solo; sin embargo, recibe ayuda en reiteradas

ocasiones por parte de diversas entidades como los dioses o los titanes. A rasgos generales, situaría a Atenea (diosa de la sabiduría) como su principal auxiliar, al ser quien le proporciona pistas o indicaciones y le ayuda en momentos importantes.

4. Esfera de acción de la Princesa: Kratos tiene objetivos a cumplir sumamente diferentes en cada juego, como puede ser “la Caja de pandora” (2005) o “Helios” (2008), pero lo que realmente busca es la libertad. Kratos persigue este anhelo de forma incansable y busca diversas maneras de obtenerlo, asesinando a Ares, sirviendo a los dioses o liderando una revolución en contra del olimpo.
5. La esfera de acción del Mandatario: Comúnmente serían los dioses, quienes envían a Kratos a cumplir diversas tareas, pero en algunos casos Kratos se moviliza sin petición alguna, actuando por voluntad propia.
6. La esfera de acción del Héroe: Kratos. Es el principal afectado por las acciones malintencionadas de los dioses, quien recibe todas las desgracias causadas por los agresores. Kratos emprende la aventura, realiza la búsqueda y se somete a las pruebas, a fin de obtener una compensación o reparación que alivie el daño recibido.

Teniendo esto presente, señalaré algunas de las funciones descritas por Propp, precisamente, aquellas identificables en la historia de Kratos. Una vez definidas, nos adentraremos a rasgos generales en la historia de *God of War*, a fin de tener una guía de los acontecimientos y clarificar la posición de Kratos como héroe.

Función	Definición
Alejamiento	Uno de los miembros de la familia (niño o adulto) se aleja de la casa (hogar). El alejamiento también puede ser forzado, por ejemplo, con la muerte.
Interrogatorio	El agresor intenta obtener información sobre el héroe o el objeto deseado.
Información	El agresor recibe informaciones sobre su víctima. Obtiene la información.
Engaño	El agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes. Persuade al héroe con objetos o acciones para lograr su objetivo.
Complicidad	La víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo a su pesar. El agresor se aprovecha de la debilidad o necesidad del héroe y este es persuadido o engañado, aceptando lo que el agresor le ofrece.

Fechoría	El agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. Esta función detona el movimiento inicial en la cadena de acciones que constituye la aventura del héroe. El daño puede ser infligido de diversas maneras.
Aceptación	El héroe-buscador acepta o decide actuar. Esta función no aplica al héroe-víctima.
Partida	El héroe se va de la casa. Deja su hogar para iniciar la aventura. Hay dos tipos de partida: la del héroe-buscador que se marcha por voluntad propia, y la del héroe-víctima que es raptado. En la partida el héroe se encuentra con el donante.
Prueba	El héroe sufre una prueba, un cuestionario, un ataque, etc., que le prepara para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.
Reacción del héroe	El héroe reacciona ante las acciones del futuro donante. La respuesta (reacción) positiva o negativa a la prueba propuesta por el donante.
Recepción	El objeto mágico pasa a disposición del héroe. El objeto puede tener distintas formas y ser recibido de diferentes maneras (directas o indirectas).
Desplazamiento o Viaje	El héroe es transportado, conducido o llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. Refiere al desplazamiento en el espacio de dos reinos. Las formas del traslado y las características del lugar son variadas. El héroe puede viajar por aire, por tierra o agua, a través de indicaciones, guiado por otro personaje, mediante objetos inmóviles o siguiendo pistas.
Combate	El héroe y su agresor se enfrentan en combate. Hay dos resultados posibles: el héroe obtiene una victoria necesaria para continuar su búsqueda u obtiene una victoria definitiva que le permite conseguir el objeto que busca.
Marca	El héroe recibe una marca. La marca puede presentarse de formas diversas, como una marca física o un objeto/acción simbólica.
Victoria	El agresor es vencido.
Reparación	La fechoría inicial es reparada o la carencia colmada. El objeto de la búsqueda es obtenido.
La vuelta	El héroe regresa. El protagonista retorna a su casa/hogar, de donde había partido.
Llegada de Incógnito	El héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca. Oculta su identidad de quienes lo reciben o de quienes aguardan por él.

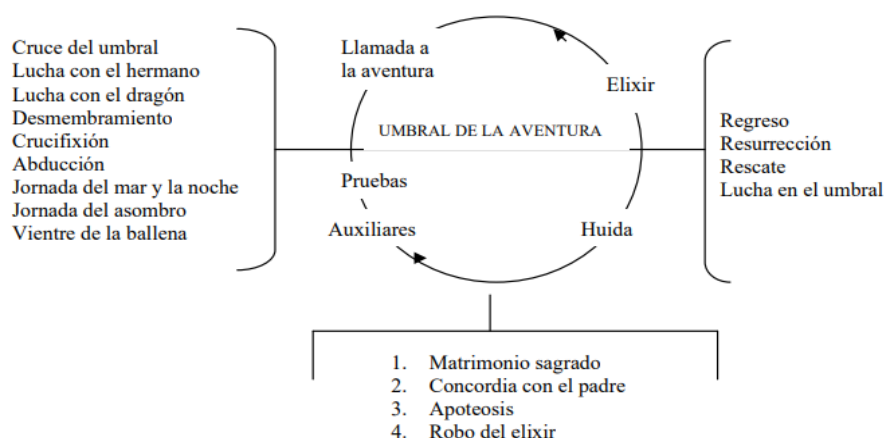
Tarea difícil	Se propone al héroe una tarea difícil a cumplir.
Tarea cumplida	La tarea es realizada. Estas tareas corresponden a las formas de las pruebas.
Reconocimiento	El héroe es reconocido. Es identificado por la marca que recibió o el objeto que le fue entregado. En algunos casos, lo descubre un familiar o ser querido.
Transfiguración	El héroe recibe una nueva apariencia. Cambio o transformación física.

Habiendo definido las funciones a usar, éstas serán ubicadas en el camino del héroe trazado por Joseph Campbell, respetando las esferas de acción previamente identificadas de acuerdo con su personaje correspondiente.

La aventura del héroe en God of War

En *El héroe de las mil caras*, Joseph Campbell describe el camino que atraviesa el héroe durante su aventura, considerando tres etapas que componen la unidad nuclear del monomito: una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido⁵⁴. En la separación es donde se da la partida, el comienzo de la aventura; en la iniciación se da el viaje, un espacio de descubrimiento; y el retorno constituye el final de la aventura, el regreso a la cotidianidad.

Desde luego, cada etapa en el esquema de la aventura es segmentada en otros puntos o estadios, los cuales pueden resumirse en el siguiente esquema:



(Fig.1 Esquema de la aventura)

⁵⁴ Campbell, J. *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Fondo de cultura económica, México, Traducción de Luisa Josefina Hernández, 1959, p 27.

El primer estadio en la etapa de separación (o Partida) es el llamado de la aventura, donde el héroe abandona su hogar, siendo llamado por un mensajero, el ser misterioso que lo pone en contacto con el mundo desconocido. El segundo estadio es la aceptación o el rechazo hacia este llamado. Posterior a ello, en el tercer estadio, el héroe avanza hasta el umbral de la aventura, donde debe enfrentarse al guardián del mundo y sus leyes. El héroe puede derrotar o conciliar esta fuerza, superando con vida el enfrentamiento, o puede ser vencido por el guardián y caer a su muerte. El quinto estadio se da al enfrentar y superar dicho umbral (vivo o muerto), atravesando la jornada del mar y la noche, y la jornada del asombro, llegando al sexto estadio: el vientre de la ballena. Allí el héroe “renace” o “se transforma a sí mismo” para adquirir la fuerza (o madurez) necesaria para continuar su viaje.

A continuación del umbral, comienza la segunda etapa: la iniciación. Los estadios de esta fase se constituyen como pruebas a superar, ya sea con ayuda o por mérito propio. La naturaleza de las pruebas es tanto física como mental, poniendo en peligro al héroe, quien debe sortear los obstáculos a fin de conseguir el objeto motivo de su aventura. El estadio final es donde obtiene la gracia última, aquello que busca, lo cual puede adquirir como una recompensa otorgada por alguien más (un custodio) o mediante el robo.

“El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre-creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar (robo de su desposada, robo del juego); intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad).”⁵⁵

La tercera etapa, el retorno, sigue los estadios de la primera etapa, atravesando el umbral de regreso. En su primer estadio el héroe debe decidir si quiere regresar o no a su mundo, si este acepta, las fuerzas que lo han bendecido lo protegerán durante su camino, pero si este se niega podrá quedarse allí o ser arrastrado de regreso al mundo. La manera en que retorna a su vida cotidiana constituye el segundo estadio, que puede presentarse a través de la huida y la persecución (el escape del mundo mágico y sus fuerzas persecutoras), el socorro (la ayuda del mundo humano) o el regreso guiado (en compañía de un emisario protector). En el tercer estadio, el umbral del retorno, las fuerzas fantásticas permanecen atrás y el héroe vuelve a su

⁵⁵ Ibid, p. 140.

hogar, trayendo consigo el elixir (objeto mágico), el cual significa una victoria y un cambio a nivel microscópico –para el héroe de cuento– o macroscópico –para el héroe del mito–.

Teniendo esto presente, se explorarán las etapas y sus distintos estadios en la historia de *God of War*, manteniendo el enfoque en la participación de Kratos como héroe protagonista de la franquicia.

Comenzamos en la etapa de Separación (Partida) con el “Llamado de la aventura” que, 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.”⁵⁶. La zona desconocida que señala el autor es “un lugar de fluidos extraños y seres polimorfos, tormentos inimaginables, hechos sobrehumanos y deleites imposibles.”⁵⁷. Pensando en *God of War*, Kratos se involucra con las fuerzas que guían el orden del mundo, pues visita distintos espacios fantásticos durante sus viajes, como el inframundo, el monte olimpo, el Templo de Pandora o la isla de las hermanas del destino. Desde luego, cada uno de ellos posee sus propias bestias monstruosas, poderosas ilusiones y feroces enemigos.

En este estadio aparece un mensajero o heraldo, un ser desconocido y terrorífico que trae la llamada del destino. Esta aparición espontánea genera una “atmósfera de irresistible fascinación en la figura que aparece repentinamente como un guía, para marcar un nuevo período, una nueva etapa en la biografía.”⁵⁸

El llamado a la aventura de Kratos, aquella que mueve las fuerzas del mundo hacia el destino del héroe, acontece en sus años como general espartano. Ansioso de poder y fama, Kratos lideró innumerables batallas de conquista, inició violentos enfrentamientos y realizó hazañas asombrosas. Estos hechos le distanciaron de su esposa, Lisandra, y su hija, Calíope, quienes le pedían abandonar su camino de ira y caos. Identificamos aquí la primera función de Propp: el Alejamiento, ya que toma distancia de su ‘hogar’.

Lejos de su familia y enceguecido por su orgullo de guerrero, Kratos se enfrentó al ejército bárbaro, uno de los más numerosos y agresivos. Su derrota fue inminente. Los soldados espartanos cayeron en combate y Kratos quedó al borde de la muerte al ser vencido por el rey bárbaro. En su desesperación, aparece Ares, el dios de la guerra. Ares es el mensajero, aquel

⁵⁶ Ibid, p. 40

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ Ibid, p. 39

que trae la llamada de la aventura, siendo la primera entidad del mundo desconocido con la que entra en contacto el héroe, quien marca el fin de su vida mundana y lo atrae a su destino. Su aparición es espontánea, su aspecto es imponente y le envuelve una atmósfera divina.

Ares ha venido para convertir a Kratos en el guerrero perfecto, quien lo ayudará a conquistar el olimpo. Por ello, se aprovecha del momento de debilidad de Kratos y lo engaña para que se vuelva su sirviente. Se da aquí la función del Engaño.

Sucede entonces la función de la Complicidad, pues Kratos acepta la llamada y forja un pacto con Ares, quien le entrega el poder para derrotar a sus enemigos y lo provee de una poderosa arma: las espadas del caos.

“Las Espadas de Caos, forjadas en las nauseabundas profundidades del Hades. Una vez adheridas, las hojas se mantuvieron así, encadenadas a la carne chamuscada, una prolongación del cuerpo de su portador, un recordatorio permanente de la promesa de Kratos.”⁵⁹

Las cadenas de las espadas se fundieron en los brazos de Kratos, símbolo de su condición de sirviente y prisionero del dios de la guerra. Podemos apreciar aquí la función de La marca, pues el patrón de las cadenas queda impregnado en la piel de Kratos y no puede deshacerse de las espadas, ya que estas siempre vuelven a sus manos.

Tras el llamado de la aventura y la aparición del mensajero, comienza la aventura de Kratos bajo las órdenes del dios de la guerra, aunque sigue manteniendo mayor contacto con su vida mundana, sin adentrarse aún en los misterios de lo divino. En nombre de Ares, Kratos asesina personas inocentes, invade ciudades y saquea hogares.

Cierto día, Kratos es enviado a quemar un templo de Atenea, donde varias personas se habían refugiado. Prende el lugar en llamas e ingresa para asesinar a los presentes, atacando de forma accidental a su esposa e hija, a quienes no pudo reconocer en el momento. Tiempo después, nos enteramos de que esto fue planeado por Ares para romper todos los vínculos familiares de Kratos. Aplica aquí la función de la Fechoría, cometida por el agresor para dañar al héroe.

Al salir del templo, dolido y arrepentido por sus acciones, Kratos se encuentra con una oráculo, quien lo maldice pintando su piel con las cenizas de su familia. Desde este punto en adelante,

⁵⁹ Frase de Gaia, deidad primordial que personifica la tierra, madre de la creación. Ella es la narradora de los juegos. El diálogo aquí señalado se da en el *God of War* de 2005.

Kratos es reconocido como “El fantasma de Esparta”. Podemos considerar esto una segunda Marca, según la definición de Propp.

Estos acontecimientos son los que detonan el viaje de Kratos hacia las profundidades del universo mitológico griego, deseando encontrar una manera de romper su pacto con Ares y obtener su libertad. Se da, entonces, la función de La partida, pues Kratos ha dejado su casa (en sentido literal y figurativo) para comenzar su viaje y adentrarse en un mundo de fuerzas desconocidas.

Aquí nos alejamos del estadio de la llamada y nos acercamos al estadio de la ayuda sobrenatural, donde aparece “la fuerza protectora y benigna del destino”⁶⁰, que debe ayudar al héroe a concretar su objetivo.

La primera ayuda sobrenatural que recibe Kratos, antes de los dioses, es Orkos, el guardián de los juramentos, quien lo guiará y apoyará en su camino para derrotar a las furias (erinias)⁶¹. Según se explica en *God of War: Ascension* (2013), Kratos debe vencer a las furias para poner fin a sus lazos con Ares, pues ellas son personificaciones de la venganza, encargadas de hacer valer los juramentos y castigar ciertos crímenes. Esta es la Tarea difícil del héroe. El vínculo entre Kratos y Ares se forjó sobre la sangre de enemigos, aliados e inocentes, por lo que Tisífone, Megera y Alecto intentan aprisionarlo al descubrir que quiere traicionar su pacto, negándose a obedecer al dios de la guerra, aunque prometió dedicar su vida a servirle.

El enfrentamiento con las furias constituye el tercer estadio de la aventura: el cruce del umbral. Según indica Campbell, este estadio significa el primer paso dentro de lo inexplorado, la frontera entre el mundo conocido y el mundo por descubrir.

“La aventura es siempre y en todas partes un pasar más allá del velo de lo conocido a lo desconocido; las fuerzas que cuidan la frontera son peligrosas; tratar con ellas es arriesgado, pero el peligro desaparece para aquel que es capaz y valeroso.”⁶²

La fuerza que cuida la frontera es el Guardián del umbral, quien custodia la entrada al mundo inexplorado, el cual no debe ser descubierto por el bien del orden y sus leyes.

⁶⁰ Campbell, J. El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito. Fondo de cultura económica, México, Traducción de Luisa Josefina Hernández, 1959, p 47

⁶¹ Aunque este es su nombre original, se utilizó el nombre romano para no generar confusión con Erinias, la hija de Thanatos, que apareció en *God of War: Ghost of Sparta* (2010).

⁶² Ibid, p. 53

“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.”⁶³

Las furias son las guardianas del pacto, quienes harán lo imposible para que Kratos conserve sus lazos con Ares. La lucha contra ellas significa el cruce del primer umbral, pues el héroe intenta transgredir el orden del mundo, desafiando a las fuerzas superiores que rigen y custodian su juramento. Se da la función del Combate, obteniendo una victoria necesaria para continuar la búsqueda del objeto deseado (la libertad). Sin embargo, al ser derrotadas, el héroe se adentra inevitablemente en las feroces fuerzas del mundo divino-mitológico, ya que la ruptura del pacto y la muerte de las furias significan una apertura en la mente de Kratos, despertando visiones y pesadillas sobre su pasado.

Este hecho resulta esencial para el resto de los acontecimientos por venir, ya que la oscuridad y el peligro que se ha desatado en el interior de Kratos lo llevará a pedir ayuda a los dioses, a quienes servirá lealmente, esperando que lo liberen de los males que le atormentan. Así, aparece la función de la Tarea cumplida, aunque de forma parcial, ya que rompió sus lazos con Ares, pero no consigue la libertad que tanto anhela, pues sigue siendo prisionero del dios y de las acciones que lo obligó a realizar. Además, podemos considerar su acuerdo con los dioses como una segunda partida, en tanto significa un viaje más profundo en este mundo de seres y fuerzas misteriosas, a lo que se agrega la aparición de nuevas figuras donantes, mandatarias y auxiliares: los dioses.

Los años que Kratos experimenta bajo las órdenes de los dioses, soportando la tortura de sus memorias, constituyen el siguiente estadio en el camino del héroe: el vientre de la ballena. Este estadio comprende una etapa de metamorfosis en el héroe, quien ha sido absorbido por las fuerzas del mundo desconocido.

“La idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento queda simbolizada en la imagen mundial del vientre, el vientre de la ballena. El héroe en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto.”⁶⁴

Como señalé con anterioridad, la ruptura del pacto significó la entrega absoluta de Kratos al mundo divino-mitológico. El héroe ha sido absorbido por las fuerzas desconocidas, dedicando

⁶³ Ibid, p. 50

⁶⁴ Ibid, p. 57

una década de su vida a servir a los dioses como una marioneta carente de voluntad, prisionero de una promesa que no sabe si será cumplida.

En el transcurso de este estadio, sus misiones, enfrentamientos y búsquedas bajo las órdenes de las deidades son las jornadas que atraviesa para conseguir el objeto que motiva su aventura. Estas experiencias constituyen el estadio de las pruebas en el camino del héroe (o función en Propp): “Una vez atravesado el umbral, el héroe se mueve en un paisaje de sueño poblado de formas curiosamente fluidas y ambiguas, en donde debe pasar por una serie de pruebas.”⁶⁵

Kratos debe demostrar su valía y lealtad hacia las deidades a través de múltiples encargos, para que ellas, luego de un largo tiempo, traigan calma a su mente atormentada. La gran mayoría de estas pruebas son de carácter físico como la lucha con el Basilisco o la Hidra, aunque algunas corresponden a desafíos mentales como puzzles y acertijos. Así, los dioses desafían su fuerza e intelecto con violentas batallas y escenarios llenos de mecanismos complejos. Estas pruebas llevan al límite las habilidades de Kratos y constituyen una experiencia de superación personal importante.

Al ser varios juegos con diversos capítulos, encargos y batallas de jefes, Kratos consigue varias victorias a lo largo de su aventura, aunque su objetivo principal continúa siendo obtener la libertad. A nivel mecánico esto puede verse en los trofeos que ganas durante el juego o en las recompensas que se obtienen inmediatamente después de superar una prueba. Por lo cual, en palabras de Campbell, durante este estadio se registran “una multitud de victorias preliminares, de éxtasis pasajeros y reflejos momentáneos de la tierra maravillosa.”⁶⁶

Notoriamente, para obtener estas victorias Kratos recibe ayuda de diversos personajes, quienes le proporcionan armas, habilidades o pistas. Por ejemplo, obtener el poder de Poseidón para vencer a la Hidra, o recibir las indicaciones del oráculo sobre la ubicación de la caja de pandora. Cada una de estas ayudas involucran a los dioses de manera directa o indirecta, siendo los principales auxiliares de Kratos. Así, “el héroe es solapadamente ayudado por el consejo, los amuletos y los agentes secretos del ayudante sobrenatural que encontró antes de su entrada a esta región.”⁶⁷

⁶⁵ Ibid, p. 61

⁶⁶ Ibid, p. 67.

⁶⁷ Ibid, p. 61.

El punto culmine del vientre de la ballena y de las pruebas se da en el estadio de la gracia divina, momento en que Kratos ha de recibir el objeto anhelado: su libertad. Sin embargo, esto no ocurre, extendiendo su búsqueda.

En *God of War (2005)*, primer juego de la franquicia y tercero en orden cronológico, Kratos recibe su última misión por parte de los dioses: asesinar a Ares, quien está destruyendo Atenas para dar inicio a su rebelión contra el olimpo. El héroe emprende su viaje en búsqueda de la caja de pandora, cuyos poderes absorbe para enfrentarse al dios de la guerra. Se presenta aquí la función del Combate y la Victoria descrita en Propp, pues Kratos derrota a Ares, el agresor inicial, a quien –hasta este punto– se atribuyen las desgracias del héroe.

Lamentablemente, el aparente alivio de Kratos acaba de forma repentina cuando Atenea, en representación de los dioses, le revela que no puede liberarlo de los males que le atormentan: “Te prometimos que perdonaríamos tus pecados y así lo haremos, pero nunca te prometimos que te libraríamos de tus pesadillas. No hay hombre ni dios que pudiera olvidar los actos terribles que has cometido”⁶⁸

Desesperado y abandonado por los dioses, Kratos decide suicidarse, pero es salvado por las deidades, quienes deciden nombrarlo el nuevo dios de la guerra. Esta es la gracia última que se le concede al héroe (su Apoteosis), pero no es lo que él buscaba. Así, Kratos da fin a la metamorfosis en el vientre de la ballena, abandonando su condición mortal para ahora ser recibido como un dios.

Conceder la divinidad a Kratos puede considerarse como parte de la función de Recepción del objeto mágico, en tanto significa una fuerza necesaria para obtener su objetivo principal. Además, la divinidad misma puede ser entendida como una Marca, pues significa que Kratos se vuelve acreedor de un poder indescriptible que le vale para ser reconocido en el mundo como el dios de la guerra, quien liderará a los espartanos en próximos enfrentamientos.

Se da entonces una negación obligada al retorno. Ahora que es un dios, Kratos no podrá regresar a la vida que tuvo, ni recuperar a su familia, porque los seres superiores lo han elegido para ocupar un trono en el olimpo.

⁶⁸ Esta frase de Atenea ocurre en una cinemática previa al final del *God of War (2005)*, siendo una de las pocas instancias en que Kratos se ve notoriamente afectado por las palabras de alguien más.

Sin embargo, esta situación –lejos de concluir la aventura– extiende la búsqueda, iniciando una nueva Partida que sumerge a Kratos en las profundidades del mundo fantástico y los misterios que aún permanecen ocultos para él.

En los siguientes juegos se revela la participación de Zeus como principal agresor de la historia, dejando las fechorías de Ares en segundo plano. Resulta ser que Kratos tenía un hermano menor, Deimos, quien nació con marcas en su rostro y abdomen. Según una profecía, el guerrero que porte dichas marcas será quien asesine a Zeus y ponga fin al olimpo, por lo cual, el rey de los dioses envió a Atenea y Ares para aprisionarlo en los dominios de Thanatos. Desde luego, la profecía no pertenece a Deimos, sino a Kratos, quien ha tatuado su cuerpo con las mismas marcas en honor a su hermano.

Notamos en esta acción la función de la Fechoría efectuada por el agresor, Zeus, y la función de la Marca, pues Kratos traza en su cuerpo las marcas de Deimos. Sin embargo, las fechorías de Zeus no acaban aquí. El rey de los dioses también maldice a la madre de Kratos, quién es transformada en un monstruo al revelar a su hijo la verdad sobre Deimos. Además, este agresor también es el encargado de orquestar la muerte de Ares, la pronta muerte de Deimos (quien seguía vivo en las tierras de Thanatos) y el descenso a la locura de Kratos.

La revelación de estas fechorías son las que dan inicio al segundo recorrido, despertando la ira descontrolada del héroe. Este recorrido se sitúa sobre el mismo propósito del primero: la libertad de Kratos. Pero esta vez, el medio de adquisición no será el sometimiento de Kratos a algún ser que prometa ayudarlo, sino la venganza en contra de los dioses, a quienes destruirá para acabar con su historia de condena y sufrimiento.

El detonante del recorrido es el Engaño de Zeus. Cansado de las actitudes de Kratos y habiendo cortado todos sus lazos con el mundo mortal (asesinar a su familia), el rey de los dioses persuade al héroe para usar la espada del olimpo, el arma con la que Zeus derrotó a Chronos. Esta arma absorbe el poder de su portador para amplificarlo, agotando a Kratos en el proceso. El héroe, debilitado, pierde la espada, siendo recuperada por Zeus. El agresor desvela la naturaleza de su plan y sus intenciones, usando la espada para asesinar al héroe.

Sin embargo, Kratos no muere. En su periodo de inconsciencia es visitado por los Titanes, quienes están aprisionados en el Tartaro y otros lugares del mundo. Ellos se proyectan a la mente de Kratos y le ofrecen su ayuda, indicándole cómo recuperar sus poderes.

En este recorrido, los donantes y auxiliares son los Titanes, quienes le entregan sus fuerzas y lo guían hacia las hermanas del destino, a las cuales debe derrotar para viajar en el tiempo e impedir que Zeus tome posesión de la espada del olimpo, evitando que pierda sus poderes. Esta travesía, guía a Kratos al templo de las moiras, donde ha de superar una serie de pruebas físicas e intelectuales. Vuelve a darse el estadio (o función) de las pruebas.

Al igual que las furias (erínias), las hermanas del destino constituyen el segundo umbral de la aventura, que si bien no aparece en Campbell, lo describiremos como un estadio idéntico al primero. Las hermanas (o las moiras) son personificaciones del destino, encargadas de regular la vida y el tiempo: Laquesis mide el hilo de la vida de cada persona; Átropos es quien corta el hilo, decidiendo cómo mueren; Cloto, por último, es quien hila la hebra de la vida desde la rueca hasta su huso. Ellas son las guardianas del tiempo, la historia y el destino de Kratos, cuyos poderes pueden cambiar los acontecimientos pasados y futuros. Asesinar a las moiras significa una transgresión al orden del mundo y, por ende, simboliza el caos y desorden que está por venir. Se da nuevamente la función del Combate, a fin de superar la barrera que se interpone en el camino de Kratos y el motivo de su búsqueda (la libertad).

Kratos vence a estas guardianas, protectoras del destino, y obtiene el poder de viajar en el tiempo para luchar contra el rey de los dioses. Es durante este Combate que Atenea es asesinada protegiendo a Zeus, quien consigue escapar. En sus últimos momentos, la diosa revela a Kratos que Zeus es su padre.

Como podrán notar, el cruce del umbral es decisivo para Kratos. No solo porque produce el descubrimiento de la identidad de su padre, quien resulta ser el agresor de la historia, sino que también hace estallar la ira del héroe. Desde ahora en adelante, Kratos liderará un ataque directo al olimpo, decidido a matar a los dioses: “Zeus, tu hijo ha regresado y traigo la destrucción del olimpo”⁶⁹.

Kratos atraviesa el vientre de la ballena, superando las pruebas que se interponen en su camino, asesinando por igual a dioses y titanes (que han sido traídos del pasado). El donante y auxiliar en esta ocasión es el espíritu de Atenea, quien guía a Kratos en búsqueda de la caja de pandora para obtener la esperanza que quedó en su interior. Esta última es necesaria para vencer al rey de los dioses. Cuando Kratos consigue la caja, descubre que está vacía, pero es demasiado tarde

⁶⁹ Esta es una de las frases más icónicas de la franquicia, con la cual comienza *God of War III* (2010), mostrando una increíble escena de Kratos y los titanes invadiendo el Olimpo.

para buscar otras alternativas, pues Zeus ya ha aparecido en escena. Finalmente, llega el punto culmine de este estadio: el combate contra Zeus. La lucha es ardua y compleja, pero Kratos consigue alzarse victorioso, matando a su padre. Esto completa la repetición del ciclo: Zeus asesinó a su padre (Chronos) y Kratos asesinó a Zeus, cambiando el orden del mundo, el cual renacerá desde el caos generado. Por fin, la difícil tarea de Kratos se ha cumplido y el héroe ha obtenido el objeto motivo de su búsqueda: la libertad que le fue arrebatada por los dioses.

Por último, Atenea le revela que la esperanza que debía haber quedado en la caja de Pandora fue absorbida por Kratos durante su lucha con Ares (en *God of War 2005*), mientras que los males contenidos en ella fueron a parar a las divinidades. La diosa pide entonces que Kratos le entregue esa esperanza, pero este se niega y decide concederla a los hombres para que tengan la fortaleza necesaria para superar las adversidades y construir su propio destino. Este es el estadio que Campbell llama “La libertad para vivir”

Irónicamente, sin más luchas ni motivaciones por delante, Kratos decide suicidarse con la espada del olimpo, negando otra vez el camino del retorno, pues no tiene un hogar al cual regresar y lo único que desea es tener paz.

“Cuando la misión del héroe se ha llevado a cabo, por penetración en la fuente o por medio de la gracia de alguna personificación masculina o femenina, humana o animal, el aventurero debe regresar con su trofeo transmutador de la vida. Pero, en ciertas ocasiones, esta responsabilidad es rechazada.”⁷⁰

Sin embargo, y contra todo pronóstico, Kratos revive una vez más a causa de una maldición impuesta por los dioses, la cual le impide morir y recibir el descanso eterno. El héroe es obligado a atravesar el umbral de regreso.

Con respecto a este estadio, Campbell indica lo siguiente:

“Los dos mundos, el divino y el humano, sólo pueden ser descritos como distintos uno del otro: distintos como la vida y la muerte, como el día de la noche. El héroe se aventura lejos de la tierra que conocemos para internarse en la oscuridad; allí realiza su aventura, o simplemente se nos pierde, o es aprisionado, o pasa peligros; y su regreso es descrito como un regreso de esa zona alejada.”⁷¹

⁷⁰ Campbell, J. *El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito*. Fondo de cultura económica, México, Traducción de Luisa Josefina Hernández, 1959, p 113.

⁷¹ *Ibid*, p.126

Por lo cual, el regreso de Kratos corresponde a la distancia que toma del mundo divino-mitológico griego. Cuando es regresado a la vida, el héroe se dirige ahora a tierras desconocidas, atravesando el mar mediterráneo sin rumbo fijo. Su nombre se ha hecho conocido por todo el mundo y, queriendo dejar atrás su pasado como dios, se adentra en las tierras de Midgard, uno de los nueve reinos nórdicos.

En este punto, la historia de Kratos pasa a formar parte de la mitología nórdica. Sin embargo, no me adentraré detalladamente en esta parte de su vida. Lo importante de este traslado es que en él acontecen las funciones de Vuelta, Reparación, Transfiguración, Llegada de incógnito y Reconocimiento, además de dar al héroe una razón para vivir en libertad.

Kratos, con una apariencia más adulta y acorde al mundo nórdico (transfiguración), llega de incógnito a Midgard, pues nadie le reconoce como el antiguo dios de la guerra. Allí conoce a Laufey (Faye) una mujer de origen Jötnar⁷² junto a la que tiene un hijo llamado Atreus. Por fin, sus vínculos familiares han sido restaurados, reparando el dolor de su pérdida. A esta reparación se suma, además, el regreso a su vida como humano, a aquellos tiempos en que solo era “Kratos” y no “el sirviente de los dioses” o “el dios de la guerra”.

Desde luego, en algún punto Kratos es reconocido, pues algunos seres de la mitología nórdica (como Frigg u Odín) conocen la historia del Fantasma de Esparta. Esto lo llevará a una conciliación entre la vida humana que ha ganado y su pasado como dios, haciendo las paces consigo mismo. Llegamos así al último estadio: la posesión de ambos mundos, donde el héroe adquiere “la libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos”⁷³, es decir, de lo humano a lo divino y viceversa, ocupando el punto medio entre ambos.

Resumen

Con respecto al camino del héroe, podemos resumir la historia de Kratos de la siguiente manera⁷⁴, asignando las funciones y sus respectivos acontecimientos a su estadio correspondiente:

⁷² Los Jötnar (en singular: Jötun) son los gigantes que habitan Jötunheim. Se consideran opuestos a sus primos, los dioses Aesir. <https://godofwar.fandom.com/wiki/J%C3%B6tnar>

⁷³ Campbell, J. El héroe de las mil caras, psicoanálisis del mito. Fondo de cultura económica, México, Traducción de Luisa Josefina Hernández, 1959, p. 132.

⁷⁴ Este es un resumen demasiado general para la historia, pues sólo reúne los eventos principales.

Infancia del héroe: Este punto fue agregado a fin de explicar las acciones de Zeus como agresor, antes de la llamada de la aventura efectuada por Ares, el segundo agresor.

- Interrogatorio: Zeus está al tanto de la profecía sobre el joven marcado que podría asesinarlo, así que procede a buscarlo.
- Información: Zeus obtiene información sobre Deimos, hermano de Kratos, y piensa que es el guerrero marcado que lo asesinará.
- Fecoría: Ares y Atenea, por órdenes de Zeus, se llevan a Deimos y lo aprisionan en los dominios de Thanatos.
- Marca: Kratos, tatúa en su rostro y abdomen las marcas de su hermano, a quien dio por muerto.

La llamada de la aventura

- Alejamiento: Kratos toma distancia de su familia en su afán de poder, aunque ellas le pidieron que detuviera su camino de caos y violencia.
- Información: Ares averigua sobre Kratos y le sigue el rastro, a fin de usarlo para crear al guerrero perfecto.
- Engaño: Ares consigue engañar a Kratos, quien se encuentra al borde la muerte. Lo persuade para apoderarse de su voluntad y lo vuelve su sirviente.
- Complicidad: Kratos pide la ayuda de Ares y forja un pacto con él, consciente de sus acciones.
- Recepción del objeto mágico: Ares entrega a Kratos las espadas del Caos.
- Fecoría: Ares orquesta el asesinato de la familia de Kratos, haciendo que incendie un templo de Atenea, en el cual se encontraba su esposa e hija.
- Marca: una oráculo maldice a Kratos, pintando su piel con la ceniza de su familia. Kratos se vuelve El fantasma de Esparta.
- Tarea difícil: Kratos se propone romper sus lazos con Ares para conseguir su libertad.

La ayuda sobrenatural

- Partida: Kratos se va de su casa para encontrar una manera de romper su pacto. (héroe-buscador). Orkos aparece como el donante y auxiliar, apoyando a Kratos en su búsqueda por la libertad.
- Prueba: Kratos debe vencer a las Furias, guardianas de su pacto.
- Desplazamiento/Viaje: Kratos llega a distintos lugares durante su búsqueda (incluyendo la cárcel del Hecatónquiros, donde las furias ejecutan sus castigos.)

El cruce del primer umbral

- Combate (no contra el agresor, pero el guardián): Kratos se enfrenta a las furias y las derrota. Esto libera visiones y pesadillas sobre sus acciones pasadas.
- Tarea cumplida: Kratos rompe sus lazos, pero no alcanza su libertad (lo que realmente busca)
- Tarea difícil: liberarse de los males que atormentan su mente.
- Partida: El viaje continúa. Ahora los dioses se vuelven donantes y auxiliares al hacer un trato con Kratos.
- Prueba. Para obtener la libertad que solo los dioses pueden darle, Kratos les sirve durante diez años, enfrentado a múltiples bestias y enemigos (como el Basilisco o la Hidra). Su última misión es asesinar a Ares con la caja de Pandora.

El vientre de la ballena: Se considera también el Camino de las pruebas y La gracia última (Apoteosis)

- Combate: Kratos se enfrenta a Ares tras obtener la caja de pandora.
- Victoria: Kratos vence a Ares.
- Recepción: Kratos cumple su última misión, pero Atenea no puede darle lo prometido, en cambio, le otorgan la divinidad (Gracia última: Apoteosis)
- Marca: Kratos obtiene la divinidad, pero no la libertad que busca. Comienza a crecer su ira hacia los dioses. Ahora es reconocido como El dios de la guerra.
- Fechoría: Zeus asesina a todos los familiares que le quedaban a Kratos (Calisto, su madre, y Deimos, su hermano).

- Engaño: Zeus engaña a Kratos para quitarle sus poderes, utilizando la espada del olimpo.
- Partida: El héroe continúa su búsqueda. Ahora quiere conseguir la libertad saciando su ira y deseos de venganza. Kratos se revela contra los dioses, dispuesto a ponerle fin al olimpo. Los titanes se vuelven sus aliados y donantes.
- Pruebas: Los titanes le desvelan que para recuperar sus poderes debe derrotar a las hermanas del destino.
- Desplazamiento/viaje: Kratos emprende un viaje por distintos escenarios para vencer a las hermanas del destino.
- Pruebas: Kratos derrota a diversos enemigos y supera múltiples adversidades para conseguir los poderes de los titanes y encontrar a las moiras.
- Recepción del objeto mágico: Kratos recibe los poderes de los titanes.

El cruce del segundo umbral: Idéntico al primero. Se agrega debido a la extensión de la historia y la naturaleza de los sucesos siguientes.

- Combate: Kratos se enfrenta a las hermanas del destino (Moiras)
- Victoria: Kratos consigue el poder de viajar en el tiempo.
- Combate: Kratos se enfrenta a Zeus, recuperando sus poderes, pero Zeus consigue escapar cuando Atenea se sacrifica en su lugar.
- Tarea: Kratos se propone liderar un ataque directo al olimpo para recuperar su libertad y saciar su ira.
- Prueba: Obtener la caja de pandora para conseguir la esperanza contenida en su interior.

El vientre de la ballena: Se repite esta parte del esquema por las mismas razones que el punto anterior. Este termina con la Gracia última.

- Combate: Kratos asesina a todos los dioses y se enfrenta a Zeus por última vez.
- Victoria: Kratos vence a Zeus y destruye el olimpo.

- Tarea cumplida: Finalmente, logra saciar su ira y obtener su libertad (gracia última: la libertad que tanto anhelaba)

La negativa al regreso

- Reparación: decide arrebatarse la vida para finalmente descansar.

El rescate del mundo exterior

- La vuelta: Kratos revive y se marcha de Grecia, vagando por el mundo sin rumbo fijo.
- Transfiguración: Kratos cambia su apariencia física y adquiere una actitud más madura y menos impulsiva (crecimiento personal)

El regreso: Aquí también se considera La libertad para vivir.

- Llegada de incógnito: Kratos llega a la mitología nórdica, ocultando su identidad para dejar atrás su pasado como dios.
- Reparación: Kratos forma una nueva familia, restableciendo sus lazos familiares y su humanidad. (Libertad para vivir)

La posesión de los dos mundos

- Reconocimiento: Kratos es reconocido en la mitología nórdica y revela la verdad de su pasado. aceptándola. Conciliación entre su condición humana y divina.

Observaciones generales sobre el héroe (Kratos):

Con relación a los puntos anteriores, se comparten las siguientes observaciones sobre la construcción de Kratos como héroe de su historia. En primer lugar, es quien recibe las desgracias causadas por los agresores, también es el encargado de emprender la aventura en búsqueda de su libertad y es la persona destinada a cambiar el orden del mundo. En segundo lugar, todos los eventos giran en torno a él. Sus acciones son decisivas para la historia, ya que si no respondiera a la agresiones de los antagonistas, no existiría historia. En tercer lugar, pensando en el nivel mecánico del videojuego, Kratos es el personaje controlado por el jugador, tocamos y sentimos el mundo antiguo a través de él. Al ser el eje central de la inmersión, la postura o percepción de Kratos sobre el mundo sitúa las bases de nuestra apreciación sobre los hechos. Por ello, si Kratos es la víctima de los dioses que ha decidido rebelarse para recuperar

su libertad, inevitablemente lo consideraremos el héroe, a quien apoyaremos durante su travesía y cuyas acciones nos parecerán totalmente justificadas.

Kratos también es el héroe de la historia si pensamos en las funciones que se le atribuyen: la Marca, la Tarea difícil, la Partida, la Prueba, el Combate, la Victoria, la Reparación, etc. Estas se posicionan en la esfera de acción del héroe, trazando las adversidades de su camino, sus objetivos, motivaciones, luchas y victorias.

Podemos considerar también algunas transformaciones del héroe que se dan en los distintos períodos de su vida:

1. **La infancia del héroe humano:** “Pero los creadores de la leyenda raras veces se han contentado al considerar los grandes héroes del mundo como meros seres humanos que traspasaron los horizontes que limitan a sus hermanos y regresaron con los dones que sólo puede encontrar un hombre con fe y valor tales. Por lo contrario, la tendencia ha sido siempre dotar al héroe de fuerzas extraordinarias desde el momento de su nacimiento, o aun desde el momento de su concepción. Toda la vida del héroe se muestra como un conjunto de maravillas con la gran aventura central como culminación.”⁷⁵

Kratos inicia como un héroe humano, general espartano de gran liderazgo y destreza, pero le precede lo divino. A medida que avanza la historia, se desvela que es un héroe primordial, pues los acontecimientos de su aventura son en realidad parte de su destino, aquel forjado desde su nacimiento (el ciclo de Zeus matando a Chronos y Kratos matando a Zeus).

2. **El héroe como guerrero:** “El espíritu del exterminador de monstruos”⁷⁶

Desde la infancia, se menciona que Kratos tenía dotes como guerrero, pero que también se dedicaba a entrenar arduamente. Sus desconocidos atributos como hijo de un dios, sumado a su entrenamiento como soldado, le valieron para lograr increíbles hazañas, ascendiendo rápidamente como general del ejército espartano. Además de esto, los juegos se basan en las violentas batallas de Kratos contra fuerzas monstruosas de gran poder.

3. **El héroe como redentor del mundo:** “El héroe es el portador de los cambios.”⁷⁷

⁷⁵ Ibid, p. 179

⁷⁶ Ibid, p. 189

⁷⁷ Ibid, p. 195

Kratos lidera una revolución en contra del olimpo, lo que implica un notable cambio en el mundo, pues ha destruido a los dioses, trayendo el caos para que surja un nuevo orden.

4. **La partida del héroe:** “El último acto de la biografía del héroe es el de su muerte o partida. Aquí se sintetiza todo el sentido de la vida. No es necesario decir que el héroe no sería héroe si la muerte lo aterrorizara; la primera condición es la reconciliación con la tumba.”⁷⁸

Kratos quiere dar fin a su vida, no como un escape, sino como una manera de acabar con su historia de ira y violencia, aceptando su muerte. Aunque Kratos no muere, esta “muerte” pone fin a su estilo de vida, dirigiéndose a una “nueva vida”.

Tomando en consideración estas observaciones, podemos afirmar que Kratos es el héroe de su historia, protagonista de todos los juegos. Sin embargo, para poder describirlo como una adaptación y re-imaginación del héroe mítico, es necesario explorar los aspectos claves de estos héroes del mundo antiguo.

Por ello, el siguiente apartado expondrá algunas características del héroe épico y el héroe trágico como categorías específicas del héroe mítico, cuyos rasgos son aplicables en la historia de Kratos. Así, podremos no solo identificarlo como un tipo de héroe mítico, sino que también podremos rastrear sus posibles inspiraciones dentro de la literatura y explicar su proceso de recepción.

¿Héroe épico o héroe trágico?

Según comenta Roberto Morales en *El héroe épico: una perspectiva comparada*, el héroe griego es un “mediador”, una persona o personaje que se sitúa entre dos mundos y establece un contacto entre ellos.

“El héroe, desde su etimología griega, se evidencia como mediador entre aspectos ambiguos. En esta tradición occidental, el héroe es, en consecuencia, una persona o un personaje de la mitología o de la literatura, especialmente épica, que media entre acciones y emociones, entre humanos y divinidades.”⁷⁹

⁷⁸ Ibid, p. 198

⁷⁹ Morales, R. *El héroe épico: una perspectiva comparada*. Revista Pensamiento Actual, Vol 19, No. 33. Universidad de Costa Rica - Sede de Occidente, 2019, p. 26.

Con relación a esto, presenta la categoría general de héroe mítico, la cual contiene varias categorías específicas como el héroe épico, el héroe lírico, el héroe trágico o el héroe cómico, cuyas formas son identificables en las producciones griegas antiguas.

El héroe mítico presenta tres características principales, según lo establece la morfología heroica de Bauzá. Estos son: (1) Culto público; (2) Muerte involuntaria; y (3) Combate.

El culto público es un rasgo distintivo entre el héroe y el mortal común, quienes recibían un culto de carácter privado tras su muerte. Esto se debe a la posición intermedia del héroe épico que se aleja de hombres y dioses por igual, siendo notoriamente superior al mortal promedio, pero inferior a las deidades. Con respecto al ritual, Bauzá describe que el héroe era sacrificado por medio del *enagismós* (la quema total de la víctima sacrificada) y se le rendía culto en la tumba, cuyo relieve era mayor al de los simples muertos, además, los asistentes no necesitaban tener un lazo sanguíneo con el difunto.

La relevancia de este aspecto general recae en que el héroe “se instituye como personaje digno de ser imitado en cuanto a la *areté* –‘excelencia’-- de sus acciones humanas, se convierte en modelo para la comunidad que lo honra con su culto.”⁸⁰. Esto es posible porque no solo se le admira por su condición semidivina, sino por sus esfuerzos humanos y los sufrimientos que padece, siendo esta la razón por la que “los hombres se sienten más próximos a los héroes que a los dioses.”⁸¹

Respecto al segundo rasgo, la muerte involuntaria, esta “es una circunstancia que normalmente les acaece a los héroes trágicos”⁸², quienes han cometido un error que debe ser castigado. Sin embargo, Bauzá destaca que esta acción ocurre en un estado de enajenación, donde se ha perdido momentáneamente la razón o los sentidos, actuando de manera inconsciente a causa de intensas emociones negativas como el miedo, la ira o el dolor.

Por otra parte, el rasgo del combate es propio del héroe épico, cuya grandeza radica en que arriesga su vida al combatir, haciendo del combate la prueba esencial de su existencia⁸³, por la cual es reconocido y recordado. Pensemos, por ejemplo, en los torneos y competencias que se celebran en su honor.

⁸⁰ Bauzá, F. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Fondo de Cultura Económica, 1ra ed. Buenos Aires, 2007, p.28

⁸¹ *Ibid.*, p. 29.

⁸² *Ibid.*, p. 30.

⁸³ *Ibid.*, p. 31.

“Combate, muerte (voluntaria) y culto representan, cronológicamente, los tres estadios del héroe épico. De forma paralela, recompensa, honor y gloria son, respectivamente, los tres móviles que impulsan al héroe épico: combate por su recompensa, muere por su honor y es reverenciado para su gloria. Dicho de otro modo, vive luchando por lo que quiere, muere defendiendo lo que tiene y sobrevive en un plano distinto”⁸⁴

Tomando esta cita como punto inicial, podemos señalar que Kratos responde a un héroe épico por las siguientes razones:

1. Vive luchando por lo que quiere (Combate): La razón de Kratos para luchar es su libertad, pelea continuamente por un propósito que comprende todos sus anhelos y ambiciones, lo que le ha sido arrebatado y lo que intenta recuperar desesperadamente.
2. Muere defendiendo lo que tiene (Muerte voluntaria): Kratos acepta voluntariamente su muerte. Primero tras sus años de servicio a los dioses, y luego, tras su lucha contra Zeus. Defiende sus deseos oponiéndose a las fechorías y engaños de los dioses, para proteger lo único que le queda: a sí mismo; su cuerpo, su espíritu y su voluntad. Elige renunciar a la vida para morir con honor y dignidad, aceptando su final y cayendo por su propia mano, reconciliándose consigo mismo.
3. Sobrevive en un plano distinto (Culto): Si bien Kratos no trasciende al plano de la muerte, si sobrevive en otro plano, precisamente, siendo reconocido por sus acciones en contra de los dioses, su carácter agresivo y sus gloriosas hazañas. En la mitología egipcia es venerado, querido y admirado como un dios (esto según el cómic), e incluso entre los dioses nórdicos se conoce al “fantasma de Esparta”, a pesar de mantener un perfil bajo, viviendo como un mortal.

Sin embargo, estos rasgos generales no son suficientes para afirmar en su complejidad que tipo de héroe es Kratos. Por ello, profundizaremos aún más en los aspectos del héroe épico.

Comencemos explicando que existen dos tipos de héroe épico, uno pertenece a la épica de aventura, donde lo esencial es el viaje, y el otro a la épica guerrera, donde lo central es la acción bélica. Por ejemplo, Odiseo corresponde a un héroe de la épica de aventura, mientras que

⁸⁴ Morales, R. El héroe épico: una perspectiva comparada. Revista Pensamiento Actual, Vol 19, No. 33. Universidad de Costa Rica - Sede de Occidente, 2019, p. 29.

Aquiles corresponde a uno de la épica guerrera. Esto establece que existirían al menos dos tipos de épica, sin embargo, D. A. Miller propone y define tres tipos⁸⁵:

1. Épica mítica: el héroe o los héroes centrales muestran, no solo poderes sobrehumanos o maravillosos, sino también mágicos, especialmente evidenciados en sus cambios de forma, en su vitalidad inalterable y en su velocidad sobrenatural.
2. Épica histórica: estructura narrativa que describe, o al menos usa como modelos, actores y acciones reales y humanos.
3. Épica mítico-histórica : épica intermedia entre la mítica, más próxima a los dioses, y la histórica, más próxima a los hombres.

De acuerdo a esta clasificación, *God of War* y Kratos se ubican en la épica mítica. Si bien la narrativa cuenta con algunos lugares históricos como Atenas y se mencionan eventos importantes como la invasión persa en el Ática, la aventura se sitúa mayormente en lo mitológico. Kratos es un personaje humano y sus conflictos corresponden a los de los mortales, pero se le atribuyen poderes sobrehumanos, mágicos y maravillosos que suelen mostrarse en su destreza como guerrero: su capacidad de regeneración, su impresionante velocidad e increíble fuerza, su habilidad para dominar poderes divinos y utilizar objetos encantados o de gran poder. Además, en su aventura predominan los escenarios fantásticos. Por otro lado, Roberto Morales señala que la mayoría de las producciones épicas corresponden a la épica mítico-histórica, debido al papel intermediario del héroe, por lo que la distinción entre los tres tipos depende de si predomina lo histórico, lo mítico o tienen la misma relevancia. Al menos en este caso, la presencia de lo mítico es ampliamente superior a lo histórico, aunque Kratos medie entre el mundo mortal y el mundo divino.

Profundizando aún más en la información proporcionada por D.A. Miller, este describe tres parámetros y 16 aspectos que caracterizan al héroe épico y su aventura. Explicaré los más relevantes de acuerdo con Kratos, señalando aquellos que son cumplidos por él.

El primer parámetro es la Biografía del héroe, el cual comprende los siguientes aspectos: (1) Linaje divino y nacimiento extraordinario; (2) Juventud precoz; (3) Reto al padre; (4) Reconocimiento de los hermanos; (5) Compañía para la aventura; (6) Sexualidad destacada; (7) Buena muerte; y (8) Gloria después de la muerte.

⁸⁵ Miller, Dean A. *The epic hero*. The Johns Hopkins University Press, 2000, p.32-37

De ellos, excluimos los aspectos 2 y 5. El punto 2, porque se desconoce muchísimo sobre la juventud de Kratos (entendida como el camino entre infancia-adultez), y lo poco que se conoce no corresponde a las afirmaciones de Miller sobre el “salto heroico” del héroe en la juventud, quien debería mostrar casi inmediatamente sus destrezas como guerrero nacido de un dios o diosa. Se sabe que Kratos se entrenaba como soldado y que poseía un gran potencial, pero no hay suficiente material para indagar más allá de eso. Sobre el punto 5, este es incumplido porque Kratos no tiene un compañero humano, animal o de cualquier otra clase que lo siga durante la aventura⁸⁶.

Dicho esto, pasemos al primer punto: ‘el linaje divino y nacimiento extraordinario’. Este corresponde a las circunstancias excepcionales en las que se produce el nacimiento del héroe transhumano, mitad mortal y mitad divino. Miller señala que la existencia del héroe evoca necesariamente una intervención extraordinaria, posiblemente divina, que explique los poderes superiores del héroe. En el caso de Kratos, notoriamente es hijo del dios Zeus y desde su nacimiento ya cargaba con una profecía sobre su destino.

Por otro lado, ‘el reto al padre’ (aspecto 3), indica que se espera cierta tensión y antagonismo, posiblemente fatal, entre el padre y el hijo heroico, cuya rivalidad es inevitable. Esto se cumple en *God of War* porque Kratos es hijo de Zeus, el rey de los dioses, quien ha realizado múltiples esfuerzos para dañar a su hijo a través del engaño y el asesinato. Desde luego, al ser situado como el antagonista de la historia, Zeus constituye una fuerza opositora al héroe, con quien tiene una rivalidad. Para este punto también podemos mencionar el cumplimiento del ciclo parricida: Zeus asesina a Chronos, y Kratos a Zeus, así el hijo pone fin a su rivalidad con el padre.

Miller señala también un rasgo que me ha parecido interesante: el reconocimiento del hijo o el padre gracias a una marca o amuleto. Esto me hace pensar en la profecía del guerrero marcado: Zeus, consciente de que su hijo posee una marca, va tras Deimos, quien nació con ella, por lo cual existe un reconocimiento por parte del padre gracias a la marca del hijo. Aunque al final, la profecía perteneció a Kratos.

El cuarto aspecto, ‘el reconocimiento de los hermanos’, alude a que el héroe épico no es necesariamente solitario, este puede tener un hermano o compañero con el que ha crecido. Esta

⁸⁶ Kratos no tiene compañeros hasta el *God of War (2018)*, donde Atreus y Mimir se integran a la aventura. Si consideramos esto, el punto 5 sí se cumple en su viaje por la mitología nórdica.

relación puede darse de varias formas, por ejemplo, los hermanos que comparten la condición semidivina o el compañero de nacimiento que resulta ser mortal. Comúnmente, la existencia del hermano o compañero de crianza (que puede también ser un animal) tiene por propósito caracterizar al héroe mediante la oposición de sus rasgos. En el caso de Kratos y Deimos, el segundo es el hermano menor que es dado por muerto y que carece de la fuerza física y mental que tiene Kratos. En su reencuentro en los dominios de Thanatos, la comparación entre ellos se ve potenciada por las circunstancias de la liberación de Deimos y la persecución efectuada por Thanatos, que hacen de su reunión una experiencia poco grata: “Para cuando descubrí que él [Deimos] se había salvado, ya era demasiado tarde para enmendarlo, se enveneno de ira contra mí, pero nunca deje de amar a mi hermano.”⁸⁷

Pasando al sexto punto, ‘la sexualidad destacada’, Miller comenta que el aspecto sexual-biológico de la condición humana tiene un impacto en la biografía del héroe, presentando diversas variaciones posibles como la asexualidad o la sexualidad depredadora. Este aspecto de Kratos es identificable en su encuentro con diversas mujeres a lo largo de los juegos, con quienes puede o no tener relaciones, activando una secuencia de botones que debe ser completada por el jugador en un tiempo determinado. Desde luego, la pantalla impide ver los encuentros de este tipo. Incluso la diosa del amor, Afrodita, es considerada entre los personajes femeninos con los que se puede interactuar.

El séptimo aspecto, ‘buena muerte’, refiere a la manera en que el héroe lidia con la muerte y la acepta como algo inevitable. La buena muerte, a diferencia de lo que podría pensarse desde las expectativas actuales, no corresponde a una muerte natural y tranquila tras largos años de vida, sino que debe ser violenta y voluntaria, ya que el héroe desea aceptar y acoger con agrado el peligro de la muerte. Justamente, Kratos ya ha aceptado y acogido la muerte en varias ocasiones durante sus viajes y enfrentamientos. En su primer intento de suicidio se lanza al vacío desde una montaña, y en el segundo, se atraviesa con una espada, ambas después de una ardua lucha contra sus agresores: la primera, contra Ares, la segunda, contra Zeus. Podemos considerar además un tercer intento por renunciar a la vida, el cual acontece cuando se reencuentra con su hija Calíope en los campos elíseos, deseando quedarse a su lado, sin temor a dejar sus poderes y renunciar a la vida. Por último, un cuarto intento puede ser cuando decide acompañar a Atreus, su hijo, en su viaje para desatar el ragnarok, incluso sabiendo que al final morirá en sus brazos.

⁸⁷ Diálogo de Kratos a Freya en Vanaheim durante *God of War: Ragnarok* (2022)

El último punto de este parámetro es ‘la gloria después de la muerte’, la cual señala que tras la muerte del héroe se le recuerda con honor y gloria, extendiendo su existencia más allá del plano de la vida y la muerte para alcanzar una persistencia cercana a la inmortalidad. Usualmente esto se asocia a la trascendencia de su nombre o título, cuya fama perdura incluso tras su “muerte”. Kratos es reconocido y recordado como el Fantasma de Esparta, dios de la guerra, a quien se atribuyen muchas leyendas y misterios. Esto podemos notarlo, por ejemplo, en las preguntas que le hace Mimir⁸⁸, quien habla sobre sus hazañas y luchas, los rumores que rondan sobre él en el mundo nórdico y su participación en eventos de carácter histórico-mitológico: “Tu padre era Zeus... por fin lo entiendo, estoy colgando de la cintura del maldito Fantasma de Esparta (...) no me malinterpretes, hermano; por lo que escuché, el olimpo se lo merecía.”⁸⁹

Ingresemos ahora al segundo parámetro: La aventura del héroe. Este comprende cuatro aspectos, los cuales mencionaré con relación a la enumeración previa: (9) El espacio heroico; (10) El más allá heroico; (11) La búsqueda heroica; (12) La política heroica.

Para reducir la extensión de este análisis, se omiten los puntos 9 y 12. El primero, porque refiere meramente al lugar en que ocurre la aventura, por lo cual no tiene mayor relación con Kratos que la de señalar el sitio en que se desarrollan los acontecimientos, que -como sabemos- corresponde a escenarios mitológicos. El punto 12, en cambio, desarrolla la idea del héroe épico como una figura en disputa con “el rey” por el orden del mundo. Si bien Kratos se enfrenta al “rey” (Zeus), su intención se liga mayormente al conflicto paterno. Aunque tenga repercusiones en el orden del mundo, este no es su propósito ni meta a seguir, por lo cual me parece adecuado omitirlo.

El décimo aspecto, ‘el más allá heroico’, profundiza en la relación del héroe y el otro mundo, en tanto el héroe se enfrenta a una potencia sobrenatural que posee su propia ley, lógica, espacio y tiempo. Esta puede expresarse en una serie de pruebas o escenarios que son accesibles al héroe por su condición semidivina, por lo cual podemos decir que corresponde al camino de las pruebas en Campbell o la función de la prueba en Propp. Kratos atraviesa diversas pruebas en su aventura, desde bestias monstruosas a dioses omnipotentes, pasando por figuras heroicas de renombre y perseverantes guerreros.

⁸⁸ Mimir es un gigante mitológico escandinavo, poseedor de grandes conocimientos. En *God of War (2018)*, pide a Kratos que le corte la cabeza y se vuelve su acompañante, colgando de su cintura.

⁸⁹ Diálogo de Mimir en *God of War (2018)* durante el viaje entre reinos, donde descubre la identidad de Kratos tras volver de Helheim.

En cambio, ‘la búsqueda heroica’ (punto 11) responde a un esquema básico, donde alguien extraordinario va (o es enviado) a buscar y recuperar algo importante. En dicha búsqueda se dan cuatro características:

1. El héroe es único y aislado. Mayormente trabaja solo, pero una búsqueda particular puede exigir una aventura cooperativa.
2. El héroe está dedicado al combate y la confrontación. Debe estar física y mentalmente preparado para enfrentar los aspectos de la búsqueda que implican estrategias de “bloqueo”, amenazas y violencia.
3. El héroe está desvinculado del lugar cultural y social, es móvil y extraordinariamente veloz. Es capaz de afrontar el desafío que plantean el tiempo y la distancia, ya sea en este mundo o en otro.
4. Precisamente porque el héroe se separa fácilmente de la matriz social, a menudo es tan peligroso para el tejido social como útil para defenderlo. Muestra sus excelencias en otros lugares (en la búsqueda).

De acuerdo con estos puntos y las características señaladas, Kratos cumple con todas ellas:

1. El héroe es único y aislado. Durante sus misiones y su búsqueda principal, Kratos actúa solo, valiéndose de su propia fuerza. Tiene aliados, más no compañeros. La única excepción es su aventura en las tierras nórdicas, donde es acompañado por su hijo, Atreus. A nivel mecánico, Atreus puede apoyar a Kratos durante sus batallas y sus conocimientos sobre el mundo resultan sumamente útiles para su padre.
2. El héroe está dedicado al combate y la confrontación. Kratos está preparado para resolver acertijos, derrotar enemigos poderosos y completar los desafíos que se presenten en su camino,
3. El héroe está desvinculado del lugar cultural y social, es móvil y extraordinariamente veloz. Como sabemos, Kratos desafía toda distancia, trasladándose por desiertos, montañas, islas flotantes, ciudades antiguas, templos ocultos, el inframundo y el olimpo, entre otros lugares. Además, también ha superado los límites del tiempo, derrotando a las moiras para viajar al pasado y corregir su historia.

4. Precisamente porque el héroe se separa fácilmente de la matriz social, a menudo es tan peligroso para el tejido social como útil para defenderlo. Las cualidades de Kratos se destacan en la aventura, donde adquiere y usa diversas habilidades, que pueden significar una utilidad o un peligro para los involucrados. Tomemos, por ejemplo, su lucha contra el rey persa y el basilisco para defender el Ática: resulta útil para un grupo de guerreros, pero letal para sus adversarios.

El tercer y último parámetro expuesto por Miller son las Palabras del héroe. Este comprende los siguientes aspectos: (13) Postura; (14) Gestos; (15) Armas; y (16) Combate.

Con relación al aspecto 13, 'Postura', Miller señala que el héroe ha de mostrar con confianza la gloria de su apariencia exterior, la cual reúne ciertos rasgos a considerar como sus colores predominantes, la altura y el cabello.

Sobre el color, se indica que el héroe épico suele vestir prendas rojas o escarlatas, siendo este su color predominante: "El color del guerrero, el color de la sangre y de la valentía, evoca en las sagas una serie de sugerencias afectivas: una exhibición consciente de sí mismo, posiblemente una falta de autocontrol, y tal vez una consecuente condena de desgracia o mala suerte."⁹⁰



(Fig.2. y Fig. 3 Kratos, arte conceptual)

Como se puede apreciar, el color rojo destaca no solo en la vestimenta de Kratos, sino también en su propio cuerpo. La marca que lo caracteriza, aquella se extiende por su abdomen, pecho, espalda y cabeza, resalta en color rojo, y los significados que Miller atribuye a este color son perfectamente aplicables a Kratos.

⁹⁰ Miller, Dean A. The epic hero. The Johns Hopkins University Press, 2000, p. 192.

La siguiente característica es el tamaño físico del héroe, quien resulta ser excepcionalmente grande y alto. De acuerdo con un borrador del guion del primer videojuego (*God of War 2005*), Kratos mide entre 1.98cm y 2.01cm de altura. En las últimas entregas se dice que mide 2.34cm, lo cual resulta en una figura imponente y aterradora que se alza sobre la mayoría de sus enemigos. Con respecto al cabello, el héroe épico como figura de orgullo, vanidad y exceso, tiene el cabello largo, pero Kratos no cumple este rasgo.

Pasando ahora al punto 14, ‘Gestos’, Miller señala que los gestos del héroe (su postura, su manera de actuar y de presentarse) demuestran al verdadero y siempre reconocido héroe-noble. En el combate real, el gesto de presentación alude al acto de mostrar o exigir primacía, así mismo, la postura del héroe durante el desarrollo del combate alude a su voluntad de obtener la victoria. Así, la postura erguida significa mantener la intención heroica, el honor y la dignidad del guerrero, mientras que la postura inclinada (dependiendo de que tanto se acerca a la posición erguida), puede significar su derrota o rendición.

En una batalla épica, el combatiente no ha perdido mientras se mantenga en pie o pueda volver a hacerlo. Las posturas intermedias (estar de rodillas o inclinar la cabeza) pueden indicar una señal de sumisión; mientras que la postura recostada marca el fin de la lucha y la derrota del héroe, quien, si hubiera ganado, haría lo posible por colocarse en una posición erguida, símbolo de su victoria.

Estos gestos pueden ser notados en diversas escenas de la saga, ya que Kratos usualmente mantiene una postura erguida con miras hacia lo alto, firme y seguro de sus acciones y actitudes. Incluso desde niño demuestra su orgullo como espartano y su negativa hacia la derrota. Por ejemplo, cuando entrena con Deimos en una escena de *God of War: Ghost of Sparta (2010)* y lo regaña por caer de espaldas, diciendo que “la espalda de un guerrero espartano jamás toca el suelo. Incluso en la muerte un espartano da la cara en combate.”

Sin embargo, hay una escena en específico que representa la sumisión obligada de Kratos ante otras fuerzas: el momento en que las furias lo han encarcelado, obligándolo a arrodillarse, prisionero de las múltiples cadenas que lo retienen.



(Fig. 4 y Fig. 5. Kratos encadenado por las furias en *God of War: Ascension* (2013))

El siguiente aspecto, Armas, refiere a la capacidad sobrehumana del héroe para dominar variados tipos de armas, las cuales son descritas o presentadas con mucho detalle. De hecho, es común que éstas armas tengan un nombre propio debido a la grandeza de su portador. Kratos, justamente, domina a la perfección armas de todo tipo, utilizando con gran habilidad armas a corta y larga distancia. Algunos ejemplos son: las espadas del caos (dos espadas cortas), el guantelete de Zeus, la espada del olimpo (Espada larga), el Martillo del bárbaro, el Arco de Apolo, el Látigo de Némesis, Cestus de Nemea (dos Mazas gigantes), Las Garras de Hades, el Hacha de Leviatán y la Lanza Draupnir.

Respecto a las armas, Miller afirma que en la mayoría de los casos la variedad de armas pueden reducirse a dos categorías: el arma de fuerza en un lado y el arma de habilidad en el otro. Desde luego, esto aplica a las armas que usa Kratos, en tanto las armas de corta distancia o de mayor peso suelen ejercer más daño, a costa de la velocidad de reacción; mientras que las armas a larga distancia permiten dar golpes críticos a enemigos lejanos, dependiendo de la puntería del jugador. Sin embargo, también podemos aplicar esta regla a las habilidades de Kratos, pues unas se destinan a ejercer gran daño, mientras que otras benefician estadísticas de defensa, magia o alcance.

Sobre esto, un punto a nivel mecánico que vale la pena considerar es que la saga *God of War* corresponde a juegos de tipo *Hack and Slash*, donde lo principal es la jugabilidad, por lo cual la secuencia de ataques, cadenas de combos (golpes), cantidad de enemigos derrotados y variación de las armas es parte esencial de la experiencia, pues el jugador obtiene puntajes más altos a partir de su destreza en los combates.

Pasando de las armas a las armaduras, se indica que el héroe épico puede presumir de no usar una cobertura protectora, excepto posiblemente un escudo. La razón es que el campeón afirma depender únicamente de sus habilidades como guerrero, por lo cual asume riesgos extremos

para demostrar su valía. Esto coincide con la imagen del Berserker, un guerrero que ha entrado en un estado frenético y que abandona su escudo para luchar ferozmente.

Kratos no suele utilizar armadura, exceptuando unas pocas ocasiones en que se le ha visto con alguna. Comúnmente mantiene su pecho descubierto y no usa vestimentas (o protecciones) que entorpezcan su movimiento. De hecho, durante la saga griega solo se pueden usar trajes de bonificación al cumplir ciertas condiciones (como completar el juego). Estos suelen tener un carácter humorístico, pero algunos son armaduras que potencian ciertas habilidades o estadísticas del personaje.⁹¹

Finalmente, llegamos al último aspecto del análisis: el Combate. Este se desarrolla como un ritual entre el héroe y su adversario, el cual debe ser un oponente digno del héroe épico. Con esto me refiero a que debe ser un guerrero habilidoso, acreedor de cualidades igualmente extraordinarias: “Incluso los mitad hombres monstruosos, animalizados u ogros, reliquias de mitos o cuentos populares, todavía son considerados oponentes dignos de batalla y, de hecho, un héroe puede ganar aún más crédito al oponerse a ellos y derrotarlos.”⁹²

La presentación del oponente constituye el punto de partida del ritual, al que le sigue ‘el poder de la sangre’, el cual alude al momento en que la furia de la batalla se apodera de los combatientes y el héroe guerrero entra en un estado de frenesí y descontrol. En el peor de los casos, este estado puede derivar en un trance asesino que pone fin al ritual.

El tercer punto es la muerte: (1) del héroe, que ha aceptado un escenario o enfrentamiento suicida; (2) del adversario, quien ha caído por la fuerza del héroe; o (3) de ambos, en que se da un asesinato mutuo. El estadio de la muerte también puede tener variaciones, como el de la misericordia, donde el héroe triunfa sobre alguien casi igual a él (un adversario digno) y asume una postura caballeresca que compadece su mala suerte. Sin embargo, lo común es que este estadio acabe con el premio o trofeo que indica la victoria del héroe.

Según Miller, pueden distinguirse cuatro casos al reclamar o anunciar la derrota de un enemigo:

1. Derrotado, pero aún vivo, el oponente entrega sus armas y equipo de guerrero al ganador.
2. Muerto, el equipo del perdedor pasa al vencedor por derecho.

⁹¹ El uso directo de armaduras llega en *God of War* (2018), donde forjamos y encontramos distintos conjuntos para ayudar a Kratos en su viaje.

⁹² Miller, Dean A. Op. Cit. 217

3. La posesión del cuerpo despojado de un enemigo.
4. La extracción de la cabeza del cadáver como trofeo.

Podemos afirmar que Kratos cumple los puntos señalados en el aspecto del Combate por las siguientes razones: En primer lugar, se enfrenta a enemigos dignos de ser derrotados (Monstruos, Héroes, Dioses, fuerzas primordiales, etc.). En segundo lugar, las mecánicas del juego están destinadas a generar el frenesí de la lucha, ya sea por la cantidad de enemigos, los puntajes, los recursos disponibles para vencerlos o el tiempo empleado. Esto también puede apreciarse en las distintas dificultades del juego, siendo una de ellas la dificultad ‘Dios de la guerra’ (God of War), la más complicada y caótica de todas. Una manifestación más directa del estado de frenesí es “la ira espartana”, un poder que se acumula al acertar y recibir golpes, el cual puede activarse de manera temporal al presionar ciertos botones. Una vez iniciada, la ira espartana otorga el doble de daño por cada ataque de Kratos, cuya fuerza y velocidad aumenta notoriamente, además de restablecer parte de su vida. De hecho, algunas escenas o batallas exigen usar la ira espartana. Por último, la muerte que da fin al combate es un punto esencial para seguir la aventura, ya sea un intento suicida de Kratos o la muerte de su oponente. En el segundo caso, Kratos se queda con las pertenencias de su enemigo como sus armas, herramientas y orbes de vida o habilidad.

Finalmente, habiendo analizado la información expuesta en este apartado, es posible afirmar que Kratos ha sido construido como un héroe épico, pues cumple con los aspectos referidos a la apariencia (exceptuando el cabello), la destreza guerrera (mecánicas de juego), el camino del héroe (explorado desde Campbell, Propp y Miller), los aspectos rituales (de la figura heroica y del combate), y los rasgos generales de la biografía heroica. Responde, además, al héroe de la épica de aventura (en cuanto a historia) y al héroe de la épica guerra (en cuanto a mecánicas de juego).

Sin embargo, aunque la construcción de la aventura y las características del personaje aluden al desarrollo de la épica de aventura y la épica guerrera, no podemos ignorar que la historia personal de Kratos evoca inevitablemente a la tragedia griega, y por ende, al héroe trágico.

El Fantasma de Esparta carga durante todos los juegos con el dolor y la culpa de sus acciones pasadas, sufriendo por su imposibilidad de remediar lo que hizo o de encontrar consuelo en otro sitio que no sea el campo de batalla. El pesar de Kratos es parte esencial de la saga porque constituye una tragedia que no depara un final feliz al héroe.

Robert Cassar se refiere a este punto en su análisis narrativo de la saga, señalando lo siguiente: “En GOW resulta inmediatamente evidente que no hay lugar para un final feliz. Desde la primera escena hasta la última, el jugador pasa de un escenario trágico al siguiente hasta que se produce la ineludible resolución final”⁹³

Justamente, la historia personal de Kratos guía al jugador a través de su lucha con el mundo y consigo mismo, en un intento por apaciguar su sufrimiento y recuperar su libertad. De hecho, la primera vez que se ve a Kratos este intenta suicidarse, lanzándose desde la montaña más alta de Grecia. La ambientación de la escena, el diálogo y la actuación de voz, permiten a los jugadores comprender de forma rápida que ante ellos hay un hombre roto, preparado para dar fin a su vida: “Los dioses del olimpo me han abandonado... Ya no queda esperanza.”⁹⁴



(Fig. 6 y Fig. 7. Primera escena de *God of War* (2005))

Estos rasgos son fundamentales en el héroe trágico, cuya vida sigue una trayectoria descendente a causa de un continuo estado de infortunio. La vida de Kratos pasa de una tragedia a otra rápidamente: la muerte de su familia por sus propias manos (bajo las órdenes de Ares), renunciar a su hija en los campos Elíseos para salvar al mundo, pasar una década al servicio de los dioses sin que estos le entregarán lo que pedía (liberarse de sus culpas), la muerte de su madre (transformada en una bestia), el reencuentro y muerte de su hermano Deimos, intentos fallidos de suicidio (a los que se suman la muerte y resurrección obligada en dos ocasiones), y continuos engaños, manipulaciones y traiciones hacia su persona.

El sufrimiento, causado por los infortunios que padece el héroe, es fundamental para la tragedia, porque da énfasis a sus rasgos más humanos:

⁹³ Cassar, R. *God of War: A Narrative Analysis*. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 2013, p. 89.

⁹⁴ Diálogo inicial de *God of War* (2005).

“El héroe de la tragedia griega es un ejemplo de humanidad superior que se nos ofrece como un espejo de la vida humana en sus momentos decisivos. Es más que un tipo ideal directamente imitable, pero con aspiraciones limitadas; es el hombre mismo elevado a la culminación de su ser hombre, tratando de abrirse paso en situaciones no elucidadas antes.”⁹⁵

Sobre esta cita es importante detenerse en la mención del héroe trágico como un espejo de la vida humana en sus momentos decisivos, precisamente, porque se presenta ante ellos un dilema que puede representar su caída o su triunfo por medio del dolor. La decisión del héroe es compleja y trae repercusiones, por lo cual pueden vacilar al momento de tomarla, sin embargo, a esta decisión siempre sigue la acción del héroe, quien se dispone a aceptar las consecuencias llegado el momento. De esta acción y decisión viene su sufrimiento: “El sufrimiento y la muerte son secuelas de la acción del héroe en cuanto es hombre y no dios; su grandeza está en aceptar, a pesar de ello, esa acción.”⁹⁶

El sufrimiento de Kratos es consecuencia de sus acciones, de ahí la culpa que le agobia. Decidió forjar un pacto con Ares y servirle para vencer a los bárbaros que destrozaron a sus compañeros, en consecuencia, asesinó a su familia bajo las órdenes del dios. Decidió renunciar a su hija, Calíope, en los campos Elíseos para salvar al mundo de los planes de Perséfone (incluyendo el mundo espiritual), en consecuencia, dejó lo que más amaba para garantizar la paz eterna a su hija, aceptando vivir con el dolor de nunca verla otra vez. Así mismo, también decidió servir a los dioses para apaciguar los recuerdos que atormentaban su mente e hizo una alianza con los titanes para detener la corrupción divina sobre la humanidad, al final, ambos bandos lo traicionaron e intentaron matarlo. Así, no solo basta con que exista un cambio en la fortuna del héroe, sino que siempre debe seguirle el sufrimiento como consecuencia.

Por otra parte, es importante mencionar que cualquier tema y situación puede ser tratado en el marco de la tragedia, en tanto se cumpla el esquema de decisión (acción) y sufrimiento (consecuencia), además de situarse en los principios de dignidad y nobleza.

“Han de ser temas y situaciones que, por su carácter fuera de lo vulgar e intrascendente, pongan al descubierto la interacción de las fuerzas humanas y divinas y sean susceptibles de ser iluminados por concepciones generales sobre el mundo humano y el divino. No ha de haber sólo acción y sufrimiento, sino también, interpretación de esa acción y ese sufrimiento.”⁹⁷

⁹⁵ Rodríguez, F. *El héroe trágico*. Fundación Pastor de Estudios Clásicos, España, 1972, p. 12

⁹⁶ *Ibid*, p. 28.

⁹⁷ *Ibid*, p. 21.

Este último punto es clave, pues el dilema del que participan y el sufrimiento que le sigue ha de producir en los espectadores de la tragedia una reflexión sobre su condición humana, al generar compasión y horror por la representación dramática. Por ello, las tragedias suelen tratar temas que involucran la fatalidad del destino (en tanto resulta inevitable para el hombre), la naturaleza humana, su existencia y el orden del mundo.

Esta reflexión se da a partir del héroe trágico, quien es consciente de la causa de su sufrimiento y acepta su responsabilidad. Kratos sabe perfectamente lo que ha hecho, sabe que sus acciones le han arrebatado su familia, su libertad y su vida, guiándolo a situaciones desafortunadas. Por esto, reconoce sus errores y se culpabiliza por ellos, buscando una manera de 'purificar' sus culpas: "A lo largo del juego, Kratos busca la 'purgación' por sus pecados pasados y de eso se trata exactamente su viaje. El jugador es a la vez espectador y actor en su búsqueda de purificación y redención."⁹⁸. Además, Kratos resulta ser un personaje sumamente reflexivo, pues comparte sus aprendizajes y pensamientos en momentos de soledad, aunque claramente el jugador siempre acompaña a Kratos, por lo que en realidad sus reflexiones siempre significan una revelación íntima para el jugador, dejando frases sumamente memorables y valiosas⁹⁹.

Algunos diálogos breves, pero significativos como "No confundas mi silencio con ausencia de duelo." o el alabado "No te disculpes, sé mejor", son algunos ejemplos de la sabiduría que ha ganado Kratos gracias a sus experiencias pasadas. Igualmente, otras frases más extensas como "Haz lo que sea necesario. No porque se haya escrito." o "Nuestras acciones tienen consecuencias. No es un castigo que las recordemos", también significan el crecimiento de su personaje. Es interesante, además, que muchas de estas frases surjan como respuestas o enseñanzas para su hijo, esperando que Atreus sea mejor que él.

Notamos entonces algunos rasgos del héroe trágico: el dilema decisivo, la aceptación de la consecuencia, la experiencia del sufrimiento y la reflexión respecto al mismo. Sin embargo, hay ciertos aspectos importantes que Kratos no cumple.

El primero se refiere a la muerte. Como señalé en los rasgos del héroe mítico, la muerte involuntaria se considera una característica propia del héroe trágico, sin embargo, si Kratos

⁹⁸ Cassar, R. *God of War: A Narrative Analysis*. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 2013, p. 90.

⁹⁹ Las frases de ejemplo son diálogos de *God of War (2018)* y *God of War: Ragnarok (2022)*

muere será porque así él lo ha decidido, pues ya ha aceptado que morirá en múltiples ocasiones y él mismo ha atentado contra su vida. Por lo cual no hay una muerte involuntaria.

Lo segundo es que la tragedia no acostumbra a tener un final feliz, de hecho, la mayoría acaban con la muerte del héroe. Pero como sabemos, Kratos ha superado la muerte en múltiples ocasiones y ha restablecido su vida en una tierra nueva: “Encontré la paz por mi cuenta. Sigue siendo mi responsabilidad hacerla durar.”¹⁰⁰ Por lo cual no cumple con este rasgo.

El tercer punto, y quizás el más importante a considerar, es que en la tragedia el destino del héroe “siempre ha de reconocer el orden del mundo, la subordinación natural del hombre al dios del que habla la lírica.”¹⁰¹, pero esto no se cumple. Kratos cambia el orden y rechaza su destino, asesina a las moiras, pone fin al olimpo al matar a los dioses y entrega la esperanza a los mortales, quienes de ahora en adelante forjarán su futuro libremente.

Podemos decir, entonces, que ciertos rasgos del personaje y su historia denotan una importante inspiración en la tragedia griega, pero las similitudes generales de Kratos y el héroe épico son mayores. Aun así, no sería correcto ignorar este detalle, por lo que entenderemos a Kratos como un héroe épico a cuya historia personal se le atribuyen elementos de la tragedia.

En suma, Kratos se posiciona como héroe a nivel narrativo y como héroe épico y trágico a nivel conceptual, categorías específicas del héroe mítico.

Dejando en claro este punto, podemos dirigirnos ahora a la etapa de recepción. No olvidemos que nuestro propósito no es solo situar a Kratos como un héroe, sino como una recepción de los héroes míticos griegos. Por ello, el siguiente apartado ahondará en la construcción de Kratos como un personaje en el que convergen distintos héroes, cuyas historias y características han sido recepcionadas para la producción del videojuego. Este proceso nos permitirá identificar los textos asociados a la historia de *God of War* y distinguir los rasgos que se conservaron o modificaron con relación a las obras originales, al menos en lo que se refiere al héroe mítico (épico y trágico). Así mismo, también nos servirá para situar las bases del aprendizaje asociativo entre videojuego y literatura clásica griega.

¹⁰⁰ Diálogo de Kratos a Freya en *God of War: Ragnarok* (2022)

¹⁰¹ Rodríguez, F. El héroe trágico. Fundación Pastor de Estudios Clásicos, España, 1972, p. 33

Recepción: Kratos y otros héroes

Evidentemente, *God of War* se ha inspirado en la mitología griega para desarrollar su historia y ambientación, del mismo modo que se ha inspirado en diversos personajes para construir a Kratos. Por ello se hará un rastreo de dichas figuras a partir de *El gran libro de la mitología griega* de Robin Hard y *Los mitos griegos* de Robert Graves¹⁰²

La primera relación que podemos identificar entre Kratos y la Mitología es su nombre. Según la traducción de *El gran libro de la mitología griega*, Cratos es uno de los hijos del titán Palante y Estigia. quienes engendraron cuatro personificaciones: Celo (Emulación o Gloria), Nike (Victoria), Cratos (Poder o Fuerza) y Bia (Violencia)¹⁰³. Robert Graves señala lo mismo, aunque varía la escritura de los nombres: “[Palas] el Titán que se casó con el río Estigia y engendró en ella a Zelus («fervor»), Grato («vigor»), Bia («fuerza») y Nike («victoria»)¹⁰⁴. Además, a nivel etimológico, la palabra del griego antiguo ‘Κράτος’ (‘Cratus’ en latín) significa ‘Fuerza’, aunque también puede ser traducido como ‘Poder’.

Según estas descripciones Cratos (Grato) personifica el poder y el vigor, características que se atribuyen al Kratos de *God of War*, cuyo nombre remite a su propia fuerza. Sin embargo, el Cratos de la mitología y el Kratos de *God of War* son personajes muy diferentes. Para empezar, el padre de Kratos es Zeus y su madre es una mujer humana de nombre Calisto, mientras que el único hermano que tiene es Deimos. Quizás, una de las pocas similitudes que guardan es que ambos sirvieron a los dioses, ya que Cratos aparece en *Prometeo encadenado*¹⁰⁵, donde Bia y él actúan como agentes de Zeus y encadenan a Prometeo a una roca. Además de esta ocasión, no suele mencionarse a Cratos en otros episodios mitológicos.

Podemos decir, entonces, que la elección de su nombre se debe a su oportuno significado. De hecho, según se sabe, los creadores de *God of War* no sabían qué nombre dar a su protagonista, por lo cual no lo nombraron hasta muy avanzada la producción del videojuego. Kratos resultó ser el nombre idóneo para el personaje que habían creado: un fuerte y poderoso guerrero que seguirá un camino de ira y caos, palabras claves durante su diseño.

¹⁰² Aunque no aparezcan citados, se deja en claro que toda la información mitológica de esta sección proviene de dichos textos, que debido a su extensión se reducen a breves resúmenes.

¹⁰³ Hard, Robin. *El Gran Libro de la Mitología Griega*. Traducción de Jorge Cano Cuenca. Edición no.19. La esfera de los libros. 2016. p. 89

¹⁰⁴ Graves, R. *Los Mitos Griegos 1*. Alianza Editorial. 2da ed. 2011, p. 29

¹⁰⁵ Tragedia del siglo V a.C. atribuida a Esquilo

Dejando su nombre de lado, exploremos la recepción de los héroes épicos que pudieron incidir en su construcción, pues ya notamos que su estructura responde –en su mayoría– a la del héroe épico.

Notoriamente, vemos una inspiración en las grandes hazañas de ciertos héroes como la lucha de Teseo contra el Minotauro o Perseo contra Medusa. pues Kratos se enfrenta a estos enemigos en más de una ocasión, efectuando tal hazaña múltiples veces.

“Dónde God of War difiere en la recepción de estas figuras clásicas es en la simple multiplicación. Mientras que el mito griego habla de un solo Minotauro y un sólo trío de Gorgonas, el juego las representa como especies enteras. Lo mismo puede decirse de las Arpías, las Sirenas, los Sátiros y los Centauros, que hacen apariciones similares en manadas, a menudo abrumando a los jugadores no cualificados”.¹⁰⁶

Esto resulta adecuado para las necesidades del videojuego, ya que este requiere dar énfasis al poder de Kratos a través de su brutalidad. Kratos no sólo derrota a los enemigos, sino que los vence de maneras variadas, visualmente sanguinarias, crueles y atractivas para el público, que espera ver escenas y enfrentamientos violentos. Esto puede reflejarse en varios aspectos del juego, algunos ya mencionados como la diversidad de armas y habilidades; pero también puede apreciarse en palabras que aparecen bajo la cadena de combos (hits), las cuales caracterizan las acciones de Kratos.

En *God of War III* (2010), algunas de las frases que aparecen son: "*Bloodthirsty!*" (50 hits), "*Merciless!*" (100 hits), "*Monstrous !*" (300 hits), "*Ferocious !*" (600 hits) y "*Herculean!*" (1,250 Hits). La intención de estas palabras es motivar a los jugadores para que obtengan puntajes altos al combinar ataques y armas contra los enemigos, sin que sean interrumpidos por un fallo, un bloqueo o un ataque. La eficacia de este sistema recae en que muchos jugadores querrán volverse expertos en sus mecánicas para sacar todo el provecho al juego y a su experiencia como “dioses de la guerra”. Esto puede demostrarse en el easter egg (o contenido oculto) que se consigue al completar 999,000 Hits, que no solo proporciona un trofeo de nivel platino para el jugador, sino que también (en su versión de PS3) liberaba el siguiente enlace: "www.spartansstandtall.com"; donde se reveló a los jugadores la llegada del juego *God of War: Ghost of Sparta* (2010).

¹⁰⁶ Cunningham, Z. *How Sony's God of War Series Effectively Inverts Classical Greek Mythology for Modern Audiences*, Art. ResearchGate July, 2013, p. 3.

Que se repitan múltiples enemigos de la mitología es necesario para caracterizar a Kratos, pero también para que el jugador descubra sus puntos débiles y las maneras más efectivas para vencerlos:

“Si bien sus números pueden parecer abrumadores a veces, los jugadores expertos pueden cambiar la situación de maneras bastante espantosas realizando llamativas muertes instantáneas que muestran la capacidad de Kratos para superar la adversidad a través de su fuerza pura y destreza en la batalla”.¹⁰⁷

Además de los enemigos a los que se enfrenta, Kratos también guarda otras similitudes con ciertos héroes, ya sea a nivel general (toda su historia) o episódico (un episodio mítico).

Por un lado, es similar a Perseo¹⁰⁸, hijo de Zeus y Dánae (hija de Acrisio), quien destacó por su destreza como guerrero y sus cualidades sobrehumanas. Además, él también cargaba con una profecía, declarada incluso antes de su nacimiento, la cual indicaba que asesinaría a su abuelo: el rey de Argos. Preocupado, Acrisio encerró a su hija para evitar que se embarazara, pero igualmente tuvo un hijo con Zeus. Cuando se reveló la existencia de Perseo, su madre y él fueron lanzados al mar y llegaron a la isla Egea de Serifos.

Estas dos similitudes son notables en *God of War*: Primero, la ascendencia divina de Kratos (también hijo de Zeus), y segundo, la existencia de un rey que intenta evitar la profecía de su muerte a manos de un joven con el que está emparentado. Zeus, el rey de los dioses, intentó cambiar el destino llevándose al ‘guerrero marcado’, aunque al final Kratos lo mató. Acrisio también quiso evadir su muerte, pero falleció a causa de un tejo lanzado por Perseo en Tesalia, lugar a donde Acrisio había huido para evitar a su nieto. Así, tanto el rey de los dioses como el rey de Argos no pudieron evitar su destino, siendo Kratos y Perseo los causantes de su muertes (de forma intencionada o accidental).

Otra característica digna de mención es la ayuda que recibe Perseo por parte de Atenea y Hermes durante su aventura. Estos dioses lo guiaron en su búsqueda para encontrar y derrotar a Medusa, obteniendo en su camino valiosos objetos para completar su tarea: unas sandalias aladas, el gorro de hades y un morral metálico. La ayuda de los dioses, y específicamente de Atenea, se da en diversos mitos, del mismo modo que ocurre con Kratos, a quien guía y ayuda a lo largo de su travesía, ya sea al servicio de los dioses o en contra de ellos.

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Curiosamente, el nombre de Perseo debería escribirse *Pterseus*, «el destructor»

“Atenea era normalmente benevolente en su trato con los mortales. Ofrecía asistencia técnica en empresas tales como la construcción del Argo o el Caballo de Madera, y estuvo siempre lista para apoyar y aconsejar a héroes como Perseo y Heracles. Estuvo de parte de los griegos en la guerra de Troya, tal como era esperable tras su derrota en el juicio de Paris, y desempeña un papel predominante en la Odisea, donde su ayuda a Odiseo y a su hijo Telémaco es inestimable.”¹⁰⁹

Dejando de lado a Perseo, también podemos pensar en Aquiles, hijo de Tetis y Peleo. En primer lugar, por su excepcional fuerza y destreza en combate, la cual le valió para ser reconocido como el más grande de todos los guerreros griegos. Aquiles fue líder de los terribles mirmidones¹¹⁰, feroces guerreros con los que conquistó ciudades y ganó numerosas batallas.

Al igual que Aquiles, Kratos es un gran guerrero que lideró un gran grupo de valientes espartanos con los que conquistó ciudades y compartió victorias: “Capitán del ejército espartano en el pasado, Kratos empezó su mando con tan solo cincuenta soldados, pero pronto ese número ascendió a miles”¹¹¹

Aquiles destacó también por su carácter orgulloso y su ira temeraria, aquella que dominó su cuerpo al enterarse de la muerte de Patroclo, por quien juró venganza. Como hemos notado, la ira y la venganza son rasgos esenciales de Kratos, detonantes de sus acciones a lo largo de los juegos. Además de esto, podríamos mencionar también su ascendencia divina por parte de Tetis y la detallada armadura que recibe al volver a la guerra de Troya.

Ahora, alejándonos del campo de batalla para adentrarnos en la épica de aventura, hablemos de Odiseo. Este héroe panhelénico destacó por su valor, inteligencia y liderazgo que, sumados a su ingenio y habilidad oratoria, resultaron esenciales para resolver conflictos de diversa índole y traer la victoria a Grecia en la guerra de Troya.

El rey de Ítaca protagonizó una serie de episodios fantásticos en su retorno de la guerra, realizando un prolongado viaje donde enfrentó diversos peligros que superó gracias a su destreza mental y física, pues además de ser un hombre sabio, también se le considera un gran

¹⁰⁹ Hard, Robin. El Gran Libro de la Mitología Griega. Traducción de Jorge Cano Cuenca. Edición no.19. La esfera de los libros. 2016. P. 250

¹¹⁰ Los mirmidones (en griego μυρμιδόνες, “hormigas”) eran un antiguo pueblo de la mitología griega que poblaban la Hélade, en la Tesalia meridional

¹¹¹ Diálogo de Gaia sobre la vida de Kratos en *God of War* (2005).

guerrero. Sin duda, Odiseo es un personaje al que se atribuyen cualidades excepcionales, superiores a las del mortal promedio, a pesar de no ser hijo de un dios.

Kratos comparte la astucia, sabiduría, inteligencia y paciencia de Odiseo, pues en su camino encuentra múltiples puzzles, acertijos, desvíos y desventuras, los cuales resuelve con su fuerza física o su destreza mental. El protagonista de *God of War* también demuestra un amplio conocimiento sobre la mitología y el mundo antiguo, pues reconoce a las bestias, los lugares que visita, la identidad de ciertos personajes y múltiples historias de la antigüedad. Al ser el principal vínculo entre el jugador y el mundo del juego, Kratos es el encargado de comunicar al usuario los conocimientos claves sobre la mitología, para entender la historia o la naturaleza de las fuerzas divinas o monstruosas que aparecen en su viaje. A esto también sumamos las curiosidades que se encuentra en el entorno: inscripciones de estatuas, pergaminos sueltos, pinturas proféticas y objetos misteriosos, que son analizados, descritos e identificados por Kratos, quien expande sus conocimientos mediante la exploración.

Además, en batalla Kratos puede identificar formas astutas e ingeniosas para derrotar a sus enemigos de acuerdo con sus saberes previos al enfrentamiento, aunque comúnmente elegirá la forma más brutal y complicada de hacerlo.

Tanto las capacidades de liderazgo de Aquiles como las de Odiseo se presentan en Kratos, es por esto que en la mitología griega y Nórdica ocupa la posición de líder, ya sea como un general espartano o como un revolucionario asesino de dioses. También es quien decide sobre las acciones, movimientos y caminos a seguir.

Pensando a nivel episódico, también podemos asociar a Kratos con Orfeo, hijo del rey tracio Eagro y la musa Calíope. Este reconocido poeta y músico no portaba más armas que su propia Lira, entregada por Apolo. Las musas le enseñaron a tocarla de tal modo que pudiera encantar a las bestias, los árboles y las rocas para que siguieran su melodía. Según indica el mito, con el poder de su Lira, Orfeo se dirigió al inframundo para pedir a Hades que le permitiera regresar con su amada al mundo de los vivos. Su lastimera melodía conmovió a Hades y este le permitió llevarse a Eurídice, con la única condición de que no se girara a mirarla hasta que saliera a la luz del sol, fuera del inframundo. Lamentablemente, Orfeo se giró a verla y tuvo que renunciar nuevamente a ella.

Este mito recuerda inmediatamente al encuentro de Kratos y su hija Calíope en *God of War: Chains of Olympus*. Curiosamente, el recuerdo de su hija se asocia a la melodía de una flauta,

una que él le había regalado y que ella tocaba con frecuencia. Calíope lo llama con el sonido de la flauta y, contra todo pronóstico, Perséfone concede a Kratos la oportunidad de reunirse con su pequeña niña a cambio de renunciar a sus poderes. Sin pensarlo dos veces, Kratos renuncia a su fuerza y se reencuentra con Calíope en los campos Elíseos, prometiendo que se quedará a su lado, aunque se verá obligado a dejarla nuevamente: “Ahora estoy aquí, hija. Y jamás volveré a dejarte.”



(Fig. 8. Calíope tocando la flauta. Fig. 9. Reencuentro de Kratos y Calíope)

Efectivamente, Kratos ha reunido aspectos generales y específicos de estas figuras, sin embargo, su influencia más notable viene del héroe trágico Heracles.

Heracles es el hijo de Zeus y la humana Alcmena, a quien el dios habría engañado para tener relaciones. Este semidiós es ampliamente conocido por efectuar grandes hazañas, incluyendo viajar al inframundo. Desde su nacimiento fue perseguido por males y desventuras enviados por Hera¹¹², la esposa de Zeus, quien quiso destruirlo por su condición de hijo ilegítimo. A pesar de su naturaleza semidivina, Heracles sufre como los mortales, pero no permitió que eso lo derrotara. Su fortaleza mental y física son dignas de reconocimiento. Con relación a esto, Kratos también fue obligado a realizar peligrosas tareas para los dioses, quienes no hicieron más que traer desgracias a su vida. Sin embargo, regresó una y otra vez, dispuesto a luchar y superar las adversidades que aparezcan en su camino.

Aparte de su evidente ascendencia divina (ambos hijos de Zeus) y sus memorables hazañas al servicio de los dioses, las trágicas historias de Heracles y Kratos resultan semejantes, precisamente por la serie de infortunios que padecen. El ejemplo más claro e importante para la trama de *God of War* es que ambos dieron muerte a su familia bajo el control de los dioses (Hera y Ares) y se vieron agobiados por la culpa de sus acciones: Heracles dio muerte a sus hijos bajo los efectos de la locura (un mal enviado por Hera) e intentó suicidarse al recuperar

¹¹² Etimológicamente, el nombre Heracles significa «Gloria de Hera», en honor a la diosa.

la conciencia. Mientras que Kratos, embravecido por el dios de la guerra, ingresó al templo en llamas y asesinó a su familia antes de reconocer quienes eran.

Además de esto, sus muertes también son parecidas: Heracles muere por voluntad propia, ardiendo en una pira funeraria en el monte Etna, pero los dioses deciden otorgarle la inmortalidad en honor a sus acciones y posición como campeón del mundo, permitiéndole vivir en el olimpo. En cambio, Kratos muere y revive varias veces, pero la más memorable –aquella que marca un antes y un después en su historia– es cuando decide suicidarse lanzándose de la montaña, siendo salvado a último minuto por los dioses, quienes lo vuelven inmortal y lo ascienden al olimpo para ser nombrado el nuevo dios de la guerra.

Podemos afirmar, entonces, que Kratos guarda similitudes evidentes con grandes héroes épicos y trágicos de la mitología: su ascendencia divina atribuida a Zeus (Perseo y Heracles), una profecía sobre su nacimiento (Perseo), efectúa gloriosas hazañas y peligrosas aventuras (Perseo, Odiseo, Heracles y Aquiles), recibe la ayuda de los dioses en su viaje (Perseo, Odiseo y Heracles), su destreza guerrera (Aquiles y Heracles), su inteligencia e ingenio (Odiseo), su liderazgo (Aquiles y Odiseo), la naturaleza de su tragedia y su muerte (Heracles), entre otras cosas.

“Kratos es un personaje gravemente atormentado: un personaje que nunca conocerá la paz y que, en última instancia, destruirá a los dioses corruptos y vengativos. Es un metahéroe, construido a partir de Hércules y otros héroes míticos (Perseo, Teseo, Aquiles..., aunque se encuentra y lucha contra muchos de ellos).¹¹³

Sin embargo, en oposición a estas similitudes también hay diferencias que es necesario considerar y para ello debemos indagar en las razones que preceden a su recepción, lo cual da lugar a las siguientes preguntas: ¿Por qué se conservaron estas características de los héroes y no otras, como su nobleza o aceptar su posición en el orden del mundo?, ¿Cómo esta adaptación y re-imaginación de la mitología obtuvo tanta popularidad y reconocimiento? y ¿De qué manera incide que la producción sea un videojuego y no un libro o una película? Eso es lo que intentaré responder a continuación.

En primer lugar, los rasgos heroicos que posee Kratos son para posicionarlo como un individuo de grandiosas cualidades: un dotado guerrero con un amplio conocimiento de la mitología, un

¹¹³ Chmielewska, Sylwia. C:Hercules in Computer Games /A Heroic Evolution, Cambridge Scholars Publishing. 2016, p. 186

dios brutal de asombrosa fortaleza que busca libertad mediante la venganza, o un hombre destruido al que le persigue la tragedia. Debemos tener presente que el público joven o las generaciones más actuales gustan de ver imágenes agresivas, enfrentamientos a muerte o escenas sangrientas. De allí que sus preferencias caigan en los villanos o anti-héroes, quienes suelen mostrar actitudes cuestionables o moralmente incorrectas, pero visualmente atractivas. Por esto, hacer de Kratos un personaje agresivo de aterradores poderes parece adecuado para atrapar la atención del público.

En *God of War*, el jugador no se encuentra ante alguien positivo que se sobrepondrá a toda dificultad con el poder de creer en sí mismo o haciendo siempre lo correcto, por el contrario, Kratos es un personaje que expresa su ira libremente, sin reprimir su disconformidad hacia los dioses o hacia sí mismo. En el mundo de los videojuegos (al menos de este tipo), la violencia significa la victoria del jugador, a quien se le atribuyen recompensas por su logro como una cinemática increíble, un arma desbloqueable, objetos valiosos, un alto número de hits o el alivio de superar una lucha interminable.

"Los juegos sólo pueden funcionar cuando los jugadores aceptan voluntariamente ser la razón misma por la que se produce la violencia y se someten a celebrar un contrato tácito con el juego en el que la ejecución de la violencia es, por definición, un indicador del éxito".¹¹⁴

Sin embargo, la violencia o las acciones de Kratos no explican los aspectos de la falta de nobleza o el rechazo al orden del mundo, pues los héroes míticos son reconocidos como tal por sus increíbles hazañas, independiente de sus comportamientos (de allí que tengamos figuras heroicas tan opuestas como Aquiles y Odiseo); pero aun así siempre se atribuye al héroe la nobleza de sus acciones o su función como redentor del mundo.

Kratos es un personaje que comete atrocidades, se deja domar por la ira y sigue un camino de venganza que desata el caos. Es notorio que sus objetivos no son precisamente nobles, pero algunos de sus efectos sí lo son. Personalmente, considero que Kratos si ha realizado acciones nobles, aunque estas sean ignoradas por la magnitud de sus actos violentos. Un ejemplo, además del momento en que abandonó a su hija para salvar el mundo, puede ser cuando entregó la esperanza a los hombres para que tuvieran la libertad de construir su futuro y superar la

¹¹⁴ Clare, R. *Ancient Greece & Rome in Videogames: Representation, Player Processes and Transmedial Connections*. University of Liverpool 2018, p. 59.

adversidad. Aunque no fuera su objetivo inicial, yo lo considero una acción noble que pone fin a su camino de ira y venganza.

Sin embargo, sería una sobreestimación decir que el Kratos de la saga griega es un personaje noble. Entonces: ¿Por qué es un personaje tan querido por el público? Justamente, por su trágica historia y las razones que motivan su viaje, las cuales desvelan su lado más humano.

Debemos tener presente que los personajes estereotípicamente correctos, ideales o perfectos han dejado de interesar a la audiencia, porque no guardan similitud alguna con su experiencia humana. Las creaciones literarias –o los productos culturales en general– suelen remitir a situaciones sociales, inseguridades personales o conflictos que el hombre joven experimenta a lo largo de su vida. En los últimos años, el interés por el aspecto de “los problemas humanos” ha adquirido mayor relevancia en los medios de entretenimiento, en comparación a lo que alguna vez fueron héroes épicos con problemas superiores a los de la humanidad. Así, series que abordan problemas comunes como episodios depresivos, inseguridades por el futuro, inconformidad con la apariencia física, bullying, presiones sociales, neurodivergencia, entre muchos otros temas, son el nuevo foco de interés. Las nuevas generaciones no esperan ver a un super-hombre inalcanzable que minimice los problemas del hombre común, sino que esperar ver personajes humanos con inseguridades, miedos y culpas, hombres o mujeres emocionalmente complejos que sean esencialmente “humanos”, capaces de sentir de la misma manera que el espectador lo hace.¹¹⁵

Por esto, no resulta necesario que los motivos o acciones del personaje protagónico o héroe de la historia se consideren nobles¹¹⁶, aunque es igualmente grato ver a un personaje que ha decidido hacer lo correcto por voluntad propia.

Por otro lado, a diferencia de los héroes míticos en los que se inspira, Kratos no acepta su posición en el mundo, ya sea como hombre o como dios. Kratos destruye todos los esquemas y leyes existentes, poniendo fin al destino y a los dioses que dirigen la vida humana a su gusto. Esto nunca se habría hecho en la literatura de la Grecia antigua, por muchas críticas que pudieran hacerse sobre el tema.

¹¹⁵ He de aclarar que esta es mi apreciación personal como consumidora de estos medios de entretenimiento (videojuego, cine, literatura, etc.)

¹¹⁶ Nótese en este punto que me refiero al adjetivo “Noble” y no a un estamento social.

Personalmente, me parece que esto se asocia a la noción de libertad que está estrechamente ligada con nuestro poder de decisión. Kratos ha pasado la mitad de su vida como un prisionero de Ares, de sus culpas o de otros dioses, por lo que toda su búsqueda se realiza para ser un hombre libre. Culturalmente, nuestra sociedad persigue ese mismo ideal: el poder elegir cómo queremos ser y a dónde nos dirigimos. Muchos movimientos actuales abordan temáticas asociadas, como la libertad de decidir sobre el propio cuerpo (pensando en el aborto legal), decidir sobre nuestro futuro (como la educación gratuita y de calidad), decidir cómo vivimos y cómo queremos morir (si consideramos, por ejemplo, la eutanasia), entre muchos otros ejemplos.

La libertad que buscamos socialmente es la que motivó la lucha por la libertad que Kratos también persigue. Podemos mencionar con relación a esto el tema del parricidio, que no solo se refiere a la muerte del padre, sino a lo que este representa para el héroe. El padre simboliza el orden, las leyes, las ataduras y la tradición. Vencer al padre (Zeus en este caso), significa poner fin a este orden y establecer uno nuevo desde la libertad:

"La intención de Kratos de usurpar a Zeus no es una simple historia de venganza contra el mismo dios que descubre que es su verdadero padre. Por el contrario, el control del propio destino y de la propia suerte es el verdadero poder que Kratos busca para toda la humanidad. Al matar a Zeus, acaba con el mezquino dominio de los dioses sobre los humanos, poniendo las riendas de la historia directamente en manos de la humanidad"¹¹⁷

Así mismo, que Kratos luche contra héroes míticos como Perseo o Heracles simboliza una ruptura que pone fin a la era de estos personajes, pues al derrotarlos deja en claro (por oposición) que es muy diferente a ellos y que su tiempo ya ha terminado, dando paso al nuevo héroe que tomará su lugar: "un héroe de las personas, no de los dioses."¹¹⁸

También podemos hablar de su enfrentamiento contra las moiras, cuyas muertes ponen fin a los hilos del destino, liberando a los humanos de él:

"Con las hermanas fuera del camino, la humanidad gana verdadera libertad para construir el mundo como mejor le parezca, sin las trampas del destino. También es una forma de liberar a la humanidad del control aleatorio y caótico que el destino impone a la historia humana."¹¹⁹

¹¹⁷ Cunningham, Z. *How Sony's God of War Series Effectively Inverts Classical Greek Mythology for Modern Audiences*, Art. ResearchGate July, 2013, p. 4.

¹¹⁸ Ibid.

¹¹⁹ Ibid, p. 5.

Por último, páginas atrás mencioné la capacidad reflexiva y oratoria de Kratos. Las múltiples enseñanzas que comparte con el jugador y con su hijo son expresiones más directas de los mensajes que esperamos escuchar. De allí que muchas de sus frases refieran a las decisiones, el destino, el camino de la vida, la fortaleza, la superación de las culpas, la reparación de los errores o la motivación para ser mejores de lo que antes fuimos.

Teniendo esto en consideración, el videojuego, y la construcción de Kratos en particular, evoca nuestro conocimiento del mundo y de nuestros problemas humanos, por lo que, para ser tratados de buena manera, es necesario adaptar o abandonar ciertos aspectos mitológicos. Desde luego, Kratos no es el único personaje al que le ocurre esto. Tomemos por ejemplo a Pandora del *God of War III* (2010), un personaje que debería simbolizar los males del mundo y su destrucción, pero que resulta ser una adolescente de corazón puro con la que Kratos despierta un cariño paternal. Alguien que ve cosas buenas donde Kratos solo ve cosas malas.

Es en parte por estas razones que llegamos al segundo punto: la popularidad de *God of War*. La primera parte de la saga (mitología griega) cuenta con una historia especialmente profunda que hasta entonces no se había visto en ningún otro juego de temática clásica. La mayoría de los juegos ambientados en la mitología o el mundo antiguo introducen personajes carentes de complejidad, réplicas de héroes griegos que no traían nada nuevo al esquema de la aventura. Kratos, sin embargo, es diferente. La narrativa del juego cumple con las exigencias de la búsqueda, proporcionando elementos propios de una aventura épica, pero su historia personal va más allá de eso. Es un personaje roto, destruido y carente de paz que se aferra al deseo de recuperar su libertad para controlar su vida y su destino.

Su familia, y especialmente su hija, son los vínculos que Kratos guarda con su propia humanidad, siendo los detonantes o motivadores de la mayoría de eventos protagonizados por él. De hecho, esto se replica en la saga nórdica, donde la historia ya no sigue a un dios de la guerra deseoso de venganza, sino a un padre y su hijo que intentan honrar los deseos de su fallecida esposa y madre, aunque estos los guíen a involucrarse nuevamente con el mundo de los dioses. Es una historia compleja, pero honesta, que el jugador aprende a entender durante su desarrollo.

El vínculo entre Kratos y el jugador es sumamente importante para lo que representa *God of War*. Más que ser su compañero de aventura, el jugador es colaborador y co-creador de las acciones de Kratos, participa de ellas y se vuelve cómplice de sus propósitos.

“A medida que el jugador va conociendo la situación de Kratos, y comprende por qué el personaje actúa como lo hace, puede llegar a sentir una especie de afecto heroico [hacia Kratos]. [...] En GoW, el afecto se genera en parte por la información que se transmite a través de las escenas y en parte como resultado de la actuación del jugador ante los requisitos que se le presentan. La necesidad de venganza es, por tanto, adoptada por el jugador como motivación principal para jugar y, en última instancia, para completar el juego y la saga.”¹²⁰

El afecto heroico se relaciona al despertar de las emociones en la audiencia al presenciar acciones de heroísmo (o no heroísmo) en la pantalla, lo que implica compartir el sentimiento del personaje (o actor) que protagoniza la situación. Esto, además de sellar el contrato de complicidad juego-jugador (comprometiendo a este último a seguir jugando), también vuelve a Kratos un personaje emblemático al que el público guarda cierto cariño.

Dicho aspecto puede notarse en las múltiples apariciones de Kratos fuera de la saga, siendo uno de los personajes que más cameos¹²¹ ha hecho en el mundo de los videojuegos, debido a su carisma y relevancia. Algunos ejemplos son su aparición en *Soul Calibur: Broke destiny*, *Everybody's Golf: WT*, *Mortal Kombat*, *Fornite*, *Shovel Knight* e incluso en series de televisión, como *Los Simpson*. También aparece en anuncios como personaje emblemático de Sony, por ejemplo, en un comercial de la UEFA Champions League.



(Fig. 10. *Mortal Kombat*. Fig. 11. *Los Simpson*. Fig. 12. *Comercial UEFA Champions League*)

¹²⁰ Clare, R. *Ancient Greece & Rome in Videogames: Representation, Player Processes and Transmedial Connections*. University of Liverpool 2018, p. 57.

¹²¹ Aparición fugaz de un personaje o actor relevante en una producción a la que no pertenece.

El éxito de *God of War* no solo se debe a su guion, sino también a su apartado técnico. Su jugabilidad, ambientación, diseño, música y actuación de voz es memorable en todos los sentidos, acordes a los avances tecnológicos de los años en que se publicaron los juegos. Estos elementos hacen del videojuego una producción llena de secuencias espectaculares que los jugadores consideran “épicas”¹²².

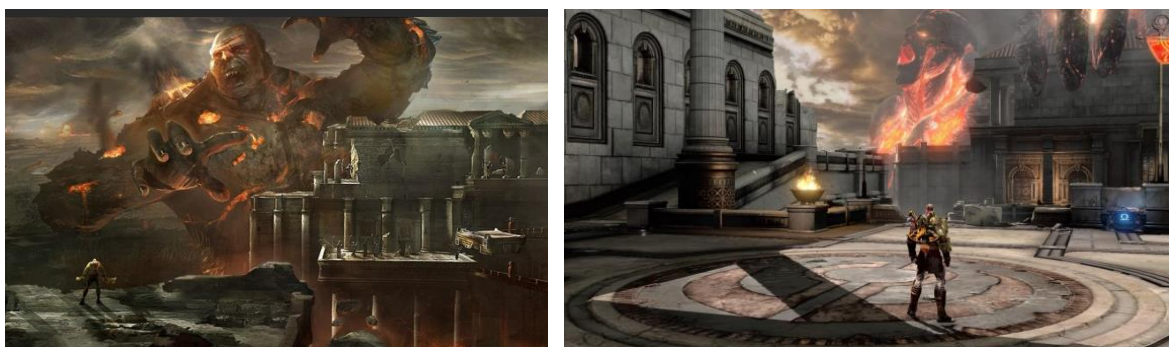
En *God of War*, el jugador se expone continuamente a enfrentamientos de carácter épico, pero también presencia escenas increíbles. Tomemos por ejemplo el encuentro con Chronos y la batalla que le sigue. El héroe, Kratos, luce diminuto atrapado entre sus dedos y sin embargo, es completamente capaz de vencerlo. Los ángulos de la cámara durante la cinemática y el gameplay agregan dicha epicidad al momento, expandiendo la imagen para contemplar la bestialidad de enemigo contra el que se enfrenta el jugador. Esto dificulta la jugabilidad al alejar y acercar la imagen, significando un reto a nivel mecánico y narrativo que supone el despertar de la tensión y la expectativa del usuario sobre la batalla, obteniendo, además, una victoria gratificante al derrotarlo.



(Fig. 13. Kratos vs Chronos *God of War III*. Fig. 14. Arte conceptual *God of War III*.)

Incluso en escenarios donde no hay cinemáticas, la epicidad de la situación sigue presente como fondo de las acciones de Kratos. Así, mientras en *God of War III* (2010) nos enfrentamos a enemigos pequeños, también podemos ver a un titán destrozando el mundo detrás de Kratos.

¹²² La epicidad a la que aluden los jugadores es justamente algo grandioso o fuera de lo común que ha causado una gran impresión en ellos.



(Fig. 15. *God of War III* Arte conceptual. Fig. 16. *God of War III* escenario jugable)

Dicho esto, podemos resumir el éxito de la saga en tres factores importantes: su profunda historia, el vínculo Kratos-Jugador, y la epicidad de su apartado técnico. Elementos que no podrían ser desarrollados de la misma manera en otros medios de entretenimiento, lo cual me lleva al tercer punto: su formato.

Recordemos que el problema de estudio a tratar está directamente ligado con la forma del texto literario clásico, el cual genera una fuerte obstrucción en lectores inexpertos que desconocen el mundo griego antiguo, su mitología e historia. Como mencioné hacia el inicio de esta tesis, el videojuego destaca por su capacidad de inmersión e interactividad, que no ofrece ningún otro medio. El cine y la literatura cuentan “la historia de alguien más”, dejando al público como meros espectadores de ella; en cambio el videojuego cuenta “nuestra historia”, la del personaje controlado y la del jugador que hace posible el desarrollo de esa narrativa. El videojuego invita a la colaboración y la experiencia del mundo a través del personaje, volviendo al público participe de la aventura y parte esencial de ella. Así, el jugador no solo presencia la historia de Kratos, si no que el jugador es Kratos.

Según Ross Clare, esto puede apreciarse en los comandos del gameplay. Cada vez que el jugador presiona un botón, Kratos avanza, salta y ataca, por lo que nuestras acciones se traducen en las acciones de Kratos. Clare da un ejemplo específico, mencionando la lucha contra Poseidón en *God of War III* (2010), precisamente, el momento en que el juego pide al jugador apretar L3 y R3 para que Kratos presione con sus manos la cabeza del dios.

“Los botones L3 + R3 están situados en la mitad inferior del mando de PlayStation, y casi siempre se pulsan con los pulgares del jugador. De este modo, los movimientos de las manos virtuales de Kratos y las manos físicas del jugador se armonizan, exagerando el vínculo entre jugador y avatar. Todo en la larga y compleja secuencia de combate y

en este momento final del juego parece diseñado para arrastrar al jugador directamente al placer culpable de co-crear la violencia.”¹²³

La combinación de efectos especiales y técnicas fílmicas, en colaboración con una historia profunda y un jugador que incide activamente en su desarrollo, genera un nivel de inmersión e involucración mayor del que puede darse en cualquier otro medio. Lo cual produce en el jugador experiencias llenas de adrenalina, tensión, nervios, alegría y alivio, evocando diversas emociones durante esos eventos y acciones que siente “propias”.

Esto también significa un cierto nivel de aprendizaje sobre los contenidos del juego, unos principales, referidos a la línea de eventos de *God of War*, y otros secundarios, adquiridos de manera inconsciente. La experiencia primaria del videojuego supone la adquisición de conocimientos parciales de los que no somos conscientes hasta que pensamos en ellos. Tomando por ejemplo mi caso personal, como jugadora aprendí un montón sobre la historia de Kratos y los eventos acontecidos en los juegos, de allí que pueda hacer un resumen de la saga; pero también aprendí a derrotar minotauros, gorgonas y cíclopes, precisamente, porque aprendí sobre ellos. Del mismo modo me ocurrió con los dioses griegos, las furias, los héroes o las moiras. Al conocerlos en el juego adquirí conocimientos básicos sobre ellos, que a futuro logré complementar mediante la lectura de sus obras originales o con información de internet. Incluso ahora, mientras escribo mi informe de tesis, he descubierto un montón respecto a la mitología griega que no sabía o que no había asociado hasta que lo leí.

Para concluir este apartado, podemos afirmar que *God of War* es un producto de la recepción clásica que pone en contacto el mundo antiguo y moderno al conservar características de la mitología y adaptarlas a nuestros ideales y expectativas. El protagonista de la saga, por su parte, se ha inspirado en múltiples figuras heroicas (Perseo, Odiseo, Aquiles, Orfeo y Heracles) y su configuración personal invita a la reflexión sobre la humanidad y la libertad. Además, la convergencia de ambos mundos en una experiencia narrativa compleja y un gameplay desafiante, significa para el jugador una gran posibilidad de adquirir conocimientos, precisamente, a través de Kratos, por quien despierta cierta empatía y respeto. Esto se debe a la alta capacidad de inmersión e interactividad del formato videolúdico, que traslada al jugador para hacerlo partícipe de la historia y del mundo presentando (co-creador de la experiencia).

¹²³ Clare, R. *Ancient Greece & Rome in Videogames: Representation, Player Processes and Transmedial Connections*. University of Liverpool 2018, p. 63-64

Como resultado, el usuario descubre y aprende jugando, comprendiendo saberes básicos de forma consciente e inconsciente, en los cuales se puede profundizar buscando información asociada.

Al ser un producto moderno que re-imagina la mitología antigua, *God of War* coopera con la remodelación de la antigüedad y la perpetuación de los principios contemporáneos para ayudar a crear una experiencia narrativa¹²⁴. Esta puede ser usada como base para establecer conexiones más directas con la literatura clásica y los mitos griegos, las cuales permitan comprender los textos clásicos con más facilidad, fomentando el interés de los lectores más jóvenes sobre el mundo antiguo.

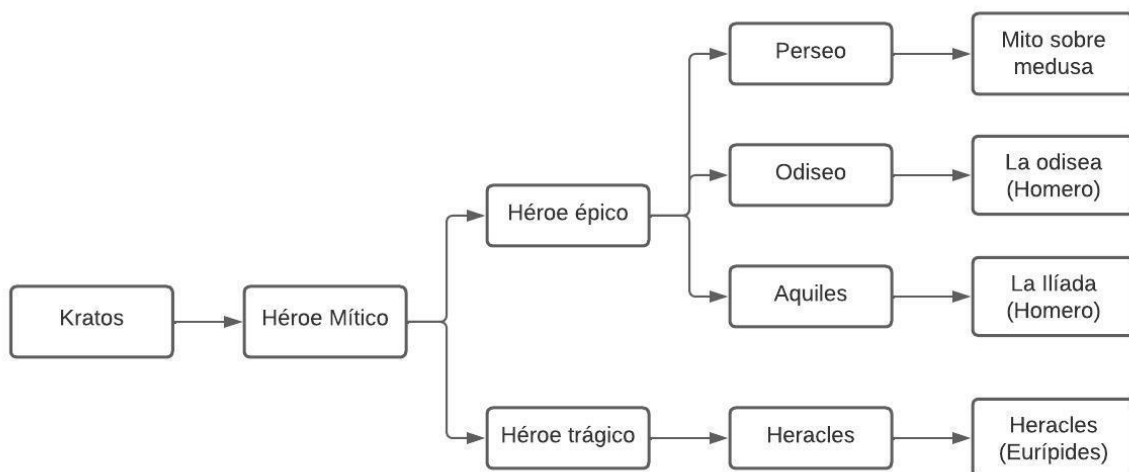
Dicho esto, en el capítulo siguiente se dará un ejemplo de cómo *God of War* puede funcionar a modo de hipertexto didáctico para comprender un texto clásico, realizando las asociaciones correspondientes y las explicaciones o comentarios pertinentes al caso.

Capítulo VI: God of War como hipertexto didáctico

Para dar inicio a este último capítulo de la presente tesis, es necesario recordar que un hipertexto (al cual también añadimos la noción de hipermedia) es un conjunto de conexiones múltiples que enlazan la información, accediendo a ella de manera no lineal por diversas vías igualmente válidas.

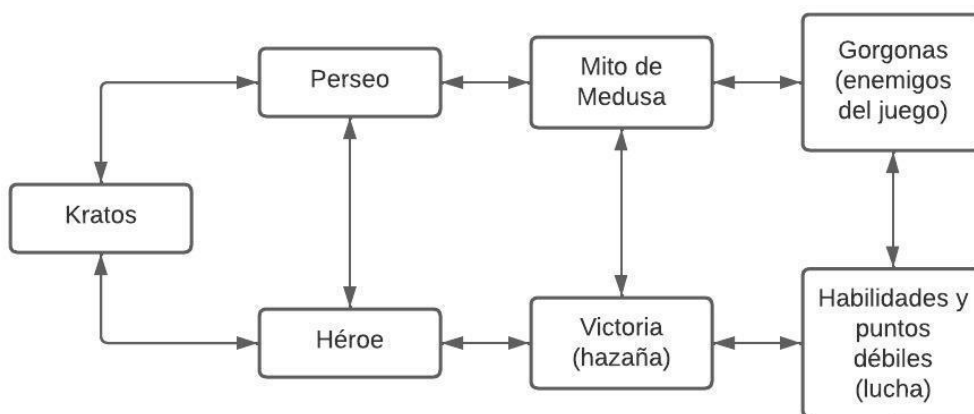
Respecto a esta definición, a lo largo del tercer capítulo se ha presentado a *God of War* como un hipertexto, estableciendo conexiones entre conceptos, personajes, mecánicas o eventos del videojuego con otros elementos asociados, presentes en el mundo griego antiguo y la literatura clásica. Un claro ejemplo es el rastreo de los héroes épicos en el personaje de Kratos, cuyos rasgos influyeron en la creación y caracterización del personaje, lo cual también nos llevó a conocer sus respectivos mitos.

¹²⁴ Ibid, p. 76.



(Fig. 17. Ejemplo del videojuego como hipertexto)

Si tomamos solo el caso del hipertexto Kratos-Perseo, podremos apreciar el siguiente esquema de conexiones:



(Fig. 18. Esquema de conexiones Kratos-Perseo)

Desde luego, este orden puede variar (por eso las flechas bidireccionales), ya que también se puede acceder desde las Gorgonas, llegar al Mito de medusa, saber de Perseo y luego asociarlo a Kratos, o acercarse por otra ruta distinta.

Las conexiones establecidas durante esta tesis pueden representarse de forma más directa a través de las páginas oficiales del juego, donde los enlaces redireccionan al lector a otras publicaciones asociadas para explicar de forma detallada la misma información que he compartido durante el desarrollo del proyecto. Tomemos el mismo ejemplo de las gorgonas:

Gorgonas

Las **Gorgonas** son unas criaturas de género femenino que habitan en **Grecia**, habituales en la saga **God of War**. Sus miradas pueden petrificar a cualquiera que se interponga en su camino, por lo que las hace un poderoso enemigo a tener en cuenta.

A diferencia de sus homólogos de la mitología griega, las Gorgonas en la saga de **God of War** cuentan con una apariencia más similar a las serpientes que a otros animales. Además, en lugar de ser únicamente tres Gorgonas, son una raza común y expandida de enemigos. Sin embargo, aun existen las tres hermanas Gorgonas que gobiernan al resto: **Medusa**, **Euriale** y **Esteno**.




Una Gorgona enfrentándose a Kratos en una de las imágenes promocionales de **God of War**.

Al buscar “Gorgonas” en la Wiki oficial de *God of War*, nos aparecen diversos resultados como la gorgona normal, la gorgona reina o la gorgona asesina. Al ingresar al primer resultado se presenta a las gorgonas como una especie enemiga en el juego. Como verán, en el texto de la imagen aparecen palabras destacadas en las cuales podemos presionar para ir a otro artículo (hipertexto electrónico).

Si presionamos en “Medusa”, aparecerá lo siguiente:

en: Gorgonas, Criaturas, Enemigos de God of War, Jefes de God of War español

Medusa




“ *Medusa, la Reina de las Gorgonas. Tráeme su cabeza Kratos, y te daré la habilidad de controlar su poder.* ”

—Afrodita

Medusa es la **Reina de las Gorgonas** y una de las muchas criaturas a las que Kratos se enfrenta en **God of War**.

Sumario [ocultar]

- Mitología Griega
- God of War
- God of War: Ragnarök
- Poderes y Habilidades
- Curiosidades
- Galería
- Artículos relacionados

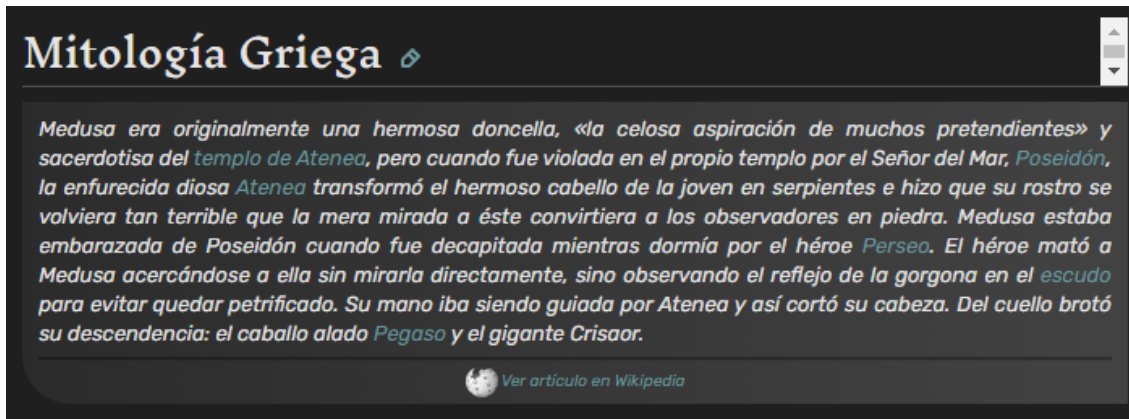


Medusa

Reina de las Gorgonas

Especie Gorgona

Notamos una cita directa que alude a su primera aparición en el juego *God of War (2005)*, además, vuelven a presentarse las palabras destacadas (hipertexto electrónico). Esta vez también consideramos el ‘Sumario’ a la izquierda de la página, que al ser apretado guía al usuario a la sección del artículo que quiere ver. Sin embargo, lo más importante es lo que aparece en la primera sección del sumario: Mitología griega.



En esta sección se facilita un artículo tomado de *Wikipedia*, página a la que podemos acceder presionando abajo, pero en lugar de visitar la página sobre Medusa, presionaremos el nombre de Perseo. El enlace nos guiará a un artículo sobre el personaje, donde se presentan datos sobre el héroe mitológico y su adaptación en el videojuego, ya que Perseo aparece como uno de los personajes contra los que Kratos debe luchar.



Este ciclo de enlaces y aprendizaje asociativo puede continuar por el tiempo que el lector desee. Así, mientras en esta tesis cada punto remite a otro a su debido tiempo y según el orden que he establecido, estas páginas permiten a sus lectores establecer conexiones inmediatas de acuerdo con su propio orden.

Ahora bien, *God of War* es un hipertexto, pero de esta inmensa cantidad de conexiones es necesario elegir solo una para ejemplificar el uso de este videojuego como un hipertexto didáctico. Es decir, que permita generar asociaciones entre el mundo moderno y antiguo a fin de que el usuario pueda adquirir conocimientos básicos, los cuales ayuden a comprender la literatura clásica, a pesar de las dificultades que pueda significar su forma. Por ello, este capítulo usará la historia de Kratos para entender el *Heracles* de Eurípides. Al haber hablado con anterioridad sobre los héroes y señalar a Heracles como su figura más influyente, me parece oportuno ejemplificar el uso de *God of War* con respecto a esta tragedia.

Dicho esto, comencemos. *Heracles* o *La locura de Heracles* («*Herakles Mainomenos*» en griego y «*Hercules Furens*» en latín) es una tragedia escrita por Eurípides, poeta y dramaturgo griego del mundo antiguo, hacia los años 423 y 420 a.C. En ella se presenta y describe el episodio de locura inducida que hizo a Heracles asesinar a su familia, hecho que lo condujo a considerar su propia muerte.

Las primeras páginas señalan que Lico ha usurpado el trono de Tebas ante la ausencia de Heracles, quien se encontraba realizando su último trabajo: domar al perro de tres cabezas que reside en las tierras de Hades (Cerberos). Tras obtener el poder, Lico amenaza con asesinar a la familia del héroe: sus tres hijos, Megara y Anfitrión. Estos se aferran a una estatua, suplicando a los dioses por sus vidas. Es entonces, cuando regresa Heracles quien notó “una sombra negra” que se cernía sobre la ciudad, por lo cual se apresuró a volver. Al llegar, Anfitrión y Megara lo ponen al tanto de la situación, y juntos deciden que Heracles ingrese al palacio y aguarde por Lico para poder derrotarlo. Al momento de ingresar, sus hijos se aferran con fuerza a Heracles y este expresa hacia ellos todo el amor que les tiene.

“¡Ay, ay!, éstos no me sueltan, si no que se aferran todavía más a mis vestidos. ¿Tan sobre el filo de la navaja habéis estado? Los tendré que llevar de la mano a remolque, como una nave arrastra a unas barquillas. Pero no voy a negarme a las caricias de mis hijos. Todo es igual entre

los hombres. Tanto los más poderosos como quienes nada son aman a sus hijos. Solo se distinguen por el dinero -unos lo tienen y otros no-, pero toda la raza humana ama a sus hijos.”¹²⁵

La ternura y afecto que demuestra Heracles hacia sus hijos y cómo estos se aferran a él, buscando refugio, me recuerda al momento del reencuentro de Kratos y Calíope en los campos Elíseos. La hija que aguardaba por él, llamándolo con el sonido de su flauta, le recibe con un fuerte abrazo y se aferra a su figura, manteniéndose cerca de Kratos en todo momento. También se resguarda tras su cuerpo, temerosa, cuando aparece Perséfone, quien atenta contra la existencia del mundo terrenal y espiritual, poniendo en peligro a la niña. Destaco, además, que “el amor por los hijos”, en palabras de Heracles, es un elemento común para la “raza humana”, no menciona nada respecto a los dioses. Justamente, el único vínculo paternal que vemos en *God of War* es entre Kratos y sus hijos (Calíope en la saga griega y Atreus en la nórdica), a quienes muestra su lado más humano. Entender el afecto del padre por sus hijos y el deber de protegerlos cuando se encuentran débiles y temerosos, es de especial relevancia para la obra. Así, al asociar este diálogo con la imagen del videojuego nos hacemos una mejor idea de lo importante que resulta esta conexión.

Tras entrar el palacio, Lico aparece en escena y decide ingresar a la residencia para asesinar a la familia de Heracles. Si bien no se describe su muerte a manos del héroe, si se escucha el ajetreo proveniente del palacio. Habiendo realizado su tarea, Heracles y su familia pueden respirar tranquilos. Pero su alivio desaparece pronto, pues Iris y Lisa han entrado en escena.

“IRIS. – Ancianos, cobrad ánimos; ésta que véis aquí es Lisa, hija de la Noche, y yo soy Iris, servidora de los dioses. No venimos a producir daño alguno a la ciudad. Nuestro ataque común se dirige contra la casa de un solo hombre, del hijo -así dicen- de Zeus y Alcmena. Pues antes de dar fin a sus duros trabajos, le protegía el destino y su padre Zeus no nos permitía, ni a mí ni a Hera, que le hiciéramos daño. Mas ahora que ha terminado los trabajos que Euristeo le impuso, Hera quiere contaminarlo con sangre de su familia por la muerte de sus propios hijos. Y así lo quiero yo.”¹²⁶

Iris declara abiertamente sus intenciones de atacar a Heracles y su familia. La mención al destino es un punto relevante en su diálogo, pues señala que por causa del destino (y de Zeus) ni Hera ni ella podían causarle daño. Si recordamos, en *God of War* se reitera continuamente la supremacía del destino sobre todos los seres, tanto mortales como divinos. Las moiras

¹²⁵ Eurípides. Tragedias II, Heracles. Editorial Gredos. Introducciones, traducción y notas de José Luis Calvo Martínez, p. 108. vv. 629-638

¹²⁶ Ibid, p. 114. vv. 821-833.

manejan los hilos del destino de cada uno, incluyendo a Heracles. Mientras este deba completar los 12 trabajos, su muerte y los daños de la celosa Hera se mantendrían lejos, pues no es su destino perecer antes de ello. En *God of War*, Kratos fue asesinado y cambió su destino solo al vencer a las hermanas encargadas de él.

Aparte de esto, Iris menciona que “Hera quiere contaminarlo con sangre de su familia”. En *God of War*, Ares quería exactamente lo mismo como parte de su acuerdo con Kratos, quien debía derramar sangre enemiga, inocente y de las personas que amaba (sangre aliada), esto para fortalecer sus lazos con el dios de la guerra y convertirlo en el guerrero perfecto. Aunque las intenciones de Hera difieren de las de Ares, en ambos casos se da la presencia de un dios egoísta que quiere ver sufrir al héroe. Estas similitudes sobre el destino y los dioses permiten entender la gravedad de la amenaza y la existencia de un plan superior que resulta inevitable, el cual traerá desgracia a Heracles del mismo modo que ocurrió con Kratos.

Siguiendo con el diálogo, Iris se dirige a Lisa y dice lo siguiente:

“Conque, vamos, recobra la dureza de tu corazón, hija soltera de la negra noche, mueve contra este hombre la locura, confunde su mente para que mate a sus hijos, empuja sus pies a una danza desenfadada, suelta al Asesinato de sus amarras. Que con sus propias manos asesine a sus hijos y los haga atravesar la corriente del Aqueronte; y que compruebe cómo es el odio de Hera contra él y cómo el mío. De lo contrario, los dioses no contarán para nada y los hombres serán poderosos si éste no es castigado.”¹²⁷

La locura, según se indica aquí, es una confusión de la mente que guía al hombre a una danza desenfadada, representando un embellecimiento de la violencia. En *God of War* los ataques se ejecutan como un baile, visualmente atractivo y espectacular, pero que puede descontrolarse. Esto es lo que en su momento mencioné como “la ira espartana”, durante este periodo de tiempo la fuerza de Kratos es mayor, pero la pantalla se tiñe de rojo y los movimientos se vuelven más agresivos, atacando en todas direcciones sin saber con certeza a quien o cuantos enemigos hemos dañado en el proceso. Cuando el tiempo acaba, Kratos recupera la calma. Tomando esto como referencia, la línea “suelta al asesinato de sus amarras” alude precisamente a esa violencia descontrolada que traerá la muerte.

Al señalar que asesine a sus hijos, a quienes tanto ama, se describe el odio de Hera hacia él, ya que la diosa quiere verlo sufrir de la peor manera. Recordemos que Hera ha enviado males a

¹²⁷ Ibid. vv. 834-843.

Heracles desde su nacimiento con el propósito de destruirlo, pero ha sobrevivido a todos ellos. Este es el último mal y el más poderoso que puede enviarle, el cual, como veremos a continuación, hará flaquear la fortaleza sobrehumana del héroe.

Con respecto a la última línea: “De lo contrario, los dioses no contarán para nada y los hombres serán poderosos si éste no es castigado.”, se nos da entender que la existencia de Heracles significa una amenaza para los dioses y para el orden del mundo, del mismo modo que Kratos representó el fin del olimpo y la libertad del hombre de las amarras del destino. Si Heracles no es castigado con este mal, el hombre se sentirá poderoso y los dioses perderán valor. El héroe debe ser ejemplo de que ni siquiera el hombre más poderoso puede liberarse de las leyes divinas, las cuales han sido transgredidas por Heracles desde su nacimiento al ser hijo ilegítimo de Zeus, desafiando el orden con su increíble fortaleza y altivez, por lo que ha de recibir un castigo para recordar su posición en el mundo. Gracias a los acontecimientos ahistóricos de *God of War*, el lector conoce de primera mano la magnitud de semejante amenaza, pues Kratos, también hijo de Zeus y acreedor de numerosas hazañas, puso fin al olimpo, asesinando a diferentes entidades divinas.

Continuando con la obra de Eurípides, Lisa la personificación de la locura obedece las palabras de la diosa mensajera, Iris, e induce la locura en Heracles. Esta se define como una perturbación frenética que afecta el cuerpo, la cual implica una pérdida de la razón y confusión de la mente¹²⁸ que puede ser traducido en un periodo de inconsciencia, donde el afectado no sabe lo que hace, siendo el origen y motivo de "una impulsividad que guía el fragor del crimen"¹²⁹ y la destrucción involuntaria¹³⁰. Al momento de ser afectado por ella se dice que “Heracles ya no era el mismo: alterado en el movimiento de sus ojos y dejando ver en ellos las raíces enrojecidas, arrojaba espuma sobre su barba bien poblada.”¹³¹

A continuación, el relato del mensajero relata como Heracles se movió por las habitaciones del palacio, creyendo erróneamente que viajaba de país en país para ir a asesinar a Euristeo (quien le encargó los trabajos). Dado un punto, Heracles confunde a sus hijos con los de Euristeo y decide asesinarlos con su arco, persiguiéndolos y haciendo oídos sordos a sus súplicas,

¹²⁸ Ibid, p. 123. vv. 1089-1094.

¹²⁹ Ibid, p. 128. vv. 1211-1213

¹³⁰ Ibid, p. 133. vv. 1362-1363

¹³¹ Ibid, p. 118. vv. 931-935

dándoles muerte sin siquiera dudarlo. Del mismo modo ocurre con su esposa, y atenta también contra la vida de Anfitrión.

Posteriormente, Heracles cae en un sueño profundo, pero al despertar se encontrará con la trágica verdad de los sucesos recientes: “Ahora duerme el desdichado un sueño nada feliz, pues ha matado a sus hijos y a su esposa. En verdad, yo no conozco a ningún mortal que sea más infortunado.”¹³². Esta cita, alude precisamente a la naturaleza del crimen cometido y del sufrimiento que ha de seguirle. Se destaca que el infortunio más grande para un mortal es la muerte de su familia por sus propias manos. La alusión al sueño infeliz puede traducirse en pesadillas, una que no acabará al abrir sus ojos.

Como recordaremos, pues se ha mencionado en varias ocasiones hasta ahora, Kratos es el responsable de la muerte de su familia, por lo cual su situación resulta similar (mas no idéntica) a la de Heracles. El sueño infeliz del hombre desdichado (la pesadilla) es un elemento recurrente en *God of War*, pues son las visiones de su pasado las que atormentan a Kratos y le impiden vivir en paz. Esta asociación pone al lector al tanto de lo que significa la línea y lo que está por venir, pues al crimen cometido debe seguirle la culpa y el sufrimiento.

Con relación a la locura y la culpa, estas se presentan como elementos del miasma mitológico que comúnmente se representa como un vapor o emanación dañina enviado por los dioses, como el que cae de la boca de Heracles al ser afectado. Este miasma, traducido como “impureza”, “contaminación”, “polución” o “mancha”, puede ser entendido como la objetivación de la culpa que agobia a quienes han cometido un asesinato, el cual no ha sido expiado por un ritual de purificación adecuado.

Como notamos, el miasma se expresa visualmente en la espuma que arroja Heracles sobre su barba, pero también tiene otros medios de representación como pueden ser las pesadillas recurrentes en la historia de Kratos.

“Conforme la vida empezaba a abandonar a Kratos sus pensamientos volvían a aquella fatídica noche. Incluso al morir, los recuerdos, las visiones no desaparecerían. ¿Porque cómo era posible olvidar el haber derramado la sangre de su propia familia? Un ardid cruel orquestado por el dios de la guerra.”¹³³

¹³² Ibid, p. 120. vv. 1013-1016

¹³³ Diálogo de Gaia en *God of War (2005)*, cuando Ares asesina a Kratos al enterarse que encontró la caja de pandora.

Siguiendo con la obra, Heracles despierta de su sueño y Anfitrión le cuenta lo ocurrido. Ante tal revelación, Heracles considera suicidarse:

“HERACLES. - ¡Ay de mí! ¿Qué me importa la vida cuando soy el asesino de mis queridos hijos? ¿No iré a saltar desde una roca escarpada o arrojar la espada contra mi vientre para vengar en mi la muerte de mis hijos? ¿O quemaré mis carnes con el fuego para apartar de mi vida el deshonor que me aguarda?”¹³⁴

La mención al suicidio y sus ejemplos, recuerdan inmediatamente a Kratos, quien –desprovisto de toda esperanza– decide suicidarse, lanzándose desde una montaña. También hay una segunda ocasión en que, sin más motivos para vivir tras obtener su venganza, decide atravesar su pecho con la espada del olimpo. Curiosamente, ambos corresponden a los ejemplos dados por Heracles: “¿No iré a saltar desde una roca escarpada o arrojar la espada contra mi vientre para vengar en mi la muerte de mis hijos?”. Así, viene al lector una imagen referencial del suicidio, cuya causa es la culpa que atormenta al héroe. Para apaciguar sus males y expiar sus culpas, Heracles cree que debe dar su vida. Al asociar esta información comprendemos que el dolor de Heracles es equivalente al de Kratos, dando al lector una idea de la magnitud de la tragedia.

Cuando llega Teseo, se encuentra con un Heracles destruido que oculta su rostro y se recuesta junto a los cuerpos de su familia, apenado de sus acciones. Teseo se dirige a él y consigue entablar una conversación sobre la tragedia que aqueja a Heracles, cuyo sufrimiento despierta en él un deseo de “devolver el golpe” a los dioses que le han atacado.

HERACLES. -¿Has encontrado a alguien en desgracia mayor?

TESEO. - Llegas hasta el cielo con tu desventura.

HERACLES-. - Entonces estoy en disposición incluso de devolver el golpe.

TESEO. -¿Y crees que 'los dioses se preocupan de tus amenazas?

HERACLES. -Arrogantes son los dioses, y yo lo seré con ellos¹³⁵

El descontento del héroe hacia las divinidades y su tono desafiante, reafirman lo que Iris declaró momentos atrás: cómo Heracles representa una amenaza para los dioses y para el orden del mundo. Inevitablemente, el lector que ha jugado a *God of War* pensará en Kratos, quien sí

¹³⁴ Eurípides, Op. Cit. 125, vv. 1146-1152.

¹³⁵ Ibid, p. 129. vv. 1239-1243

“devolvió el golpe” a los dioses, lo cual Heracles no concretó. Esto también significa una diferencia entre el mundo antiguo y el moderno, pues Heracles desiste en retar a los dioses, aceptando su posición inferior a la de ellos (tal y como lo ve Teseo), pero Kratos, que es un personaje mucho más actual, continúa a pesar de sus dudas, pues no teme a la ira de los dioses ni otras fuerzas divinas.

Por fortuna, Teseo indica a Heracles otra forma de expiar sus culpas: dejar su tierra natal y cumplir su exilio en Atenas. A lo cual termina accediendo. Esto recuerda al momento en que Kratos decide marcharse de su hogar para poder conseguir paz y libertad, quemando su casa para nunca volver, incapaz de seguir allí. Debe avanzar y continuar su camino de purificación.

Antes de marcharse, Heracles observa las armas con las que asesinó a su familia y dice:

“¡Ay, esposa e hijos míos, ay de mí! ¡Cuánto sufrimiento! ¡Separado me veo de mis hijos y esposa! ¡Qué triste es el goce de sus besos, que triste es la compañía de estas armas! No sé si conservarlas o abandonarlas. Cada vez que golpeen mi costado me dirán: *Con nosotras mataste a tus hijos y esposa; nosotras somos las asesinas de tus hijos.” ¿Las llevaré, pues, en mis brazos? ¿Y cómo lo justificaré? Mas de lo contrario, ¿moriré deshonorado, poniéndome a merced de mis enemigos, si me separo de estas armas con las que tantas hazañas realicé en la Hélade? No las abandonaré; he de conservarlas aunque me duela.”¹³⁶

Las armas son la representación de sus culpas, aquellas que le recuerdan el crimen cometido hacia su familia y simbolizan el sufrimiento con el que debe cargar, por mucho que le duela. Kratos, por su parte, también tiene un recordatorio de este tipo (una marca de culpa) que se muestra en las cenizas adheridas a su cuerpo y las espadas que le acompañan, de las cuales no puede deshacerse por más que lo intente. Esto ayuda al lector a entender por qué Heracles decide conservarlas, siendo una parte de él y del pasado que le atormenta, del mismo modo que ocurre con Kratos, quien no olvida su pasado, pero tampoco deja que este le detenga.

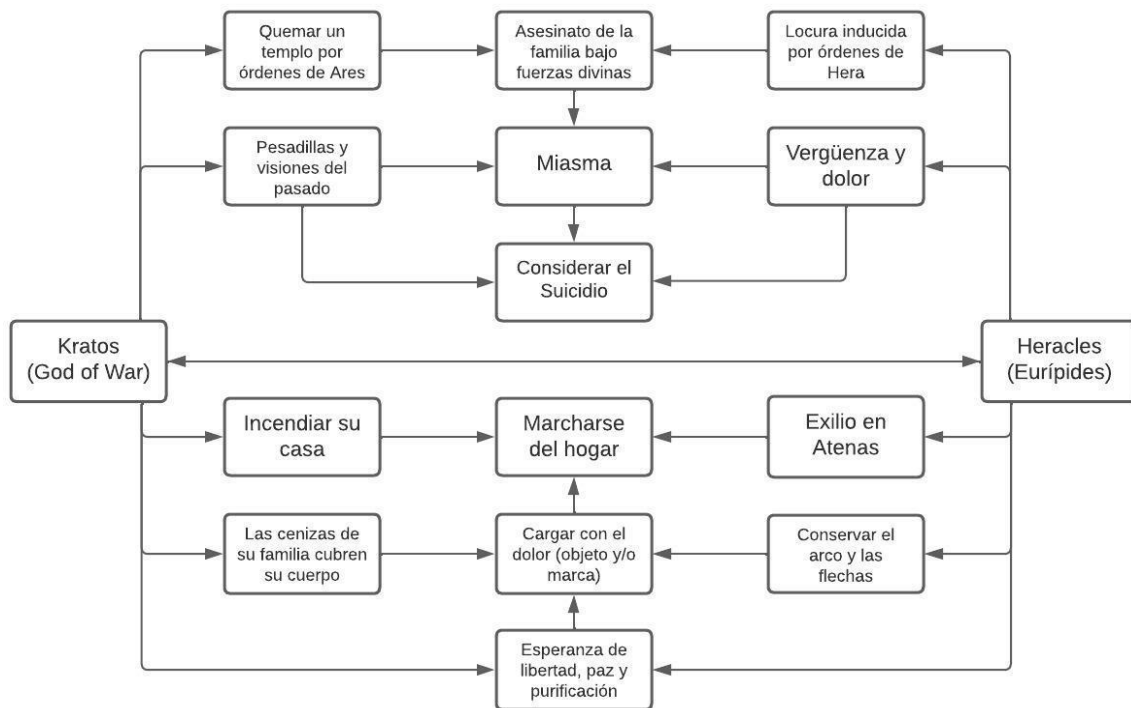
“La forma física de Kratos absorbe las cenizas de su familia asesinada [...]. Esto recuerda a Heracles conservando su arco, principal símbolo de su violento pasado: al negarse a desprenderse de él, se convierte en parte de él, del mismo modo que la muerte de la familia de Kratos se representa ahora en el cuerpo del protagonista.”¹³⁷

¹³⁶ Ibid, p. 133. vv. 1374-1386

¹³⁷ Clare, R. *Ancient Greece & Rome in Videogames: Representation, Player Processes and Transmedial Connections*. University of Liverpool, 2018, p. 57.

La historia termina con Heracles y Teseo partiendo rumbo a Atenas, aún avergonzado y destrozado, pero incapaz de quedarse al funeral de su familia.

Las conexiones establecidas a rasgos generales durante el análisis de esta obra pueden resumirse en el siguiente esquema videojuego-tragedia (Kratos-Heracles):



(Fig. 19. Esquema videojuego-tragedia)

Aunque esto es solo un ejemplo del uso del videojuego como recurso en la lectura de obras clásicas, me atrevo a afirmar que su función como referente durante la lectura permite desarrollar interpretaciones sobre la obra, a partir del uso asociativo de la información disponible en el texto y los hipertextos que el lector relaciona en su mente.

Esto también puede mostrarse en las imágenes mentales que surgen durante la lectura, pues en ciertas ocasiones la imaginación no es suficiente para visualizar las descripciones propuestas en el texto clásico.

Tomemos por ejemplo la *Odisea* de Homero, más precisamente, el noveno canto, donde se da el enfrentamiento entre Odiseo y el cíclope Polifemo. Al leer la palabra Cíclope, quien ha jugado *God of War* pensará inmediatamente en un enemigo de gran tamaño y asombrosa fuerza,

cuya principal características es que solo posee un ojo. Al tener esta imagen mental, el jugador también puede recordar que en una escena final de la lucha, Kratos le arranca el ojo.



(Fig. 20. Kratos luchando contra un Cíclope)

Al tener presente esta familiar secuencia, el lector supondrá que la forma de derrotar al Cíclope implicará dañar su ojo o cegarlo. Con esta suposición, continúa su lectura y llega entonces al momento en que Odiseo deja ciego a Polifemo.

“Mis amigos de pie colocáronse en torno y algún dios en el pecho infundióles valor sin medida; levantando la estaca oliveña aguzada en su punta se la hincaron con fuerza en el ojo. Apoyado yo arriba, la forzaba a girar cual taladro que en manos de un hombre va horadando una viga de nave; a derecha e izquierda mueven dos la correa y él gira sin pausa en su sitio. Tal clavando en el ojo la punta encendida, a mi impulso daba vueltas en él; barbotaba caliente la sangre en su torno y el ascua abrasaba, quemada la niña, ya la ceja y el párpado; el fondo del ojo chirriaba en el fuego. Cual gime con fuerza en tonel de agua fría la gran hacha o la azuela que baña el broncista tratando de dejarlas curadas (que es ésa la fuerza del hierro), tal silbaba aquel ojo en redor de la estaca de olivo. Exhaló un alarido feroz, resonó la caverna; de terror nos echamos atrás; él, cogiendo la estaca, la arrancaba del ojo manchada de sangre abundante y con gesto de loco arrojóla de sí con las manos.”¹³⁸

Así, a pesar de la descripción, el orden de las palabras o los conflictos de la traducción, el lector puede entender lo que ocurre a partir de un conocimiento referencial, generado a causa de las asociaciones que realiza con el videojuego durante la lectura.

¹³⁸ Homero. *Odisea*. Editorial Gredos. Introducción de Manuel Fernandez Galiano y Traducción de José Manuel Pabón. Madrid, 1ra ed. 1982, p. 238, vv. 380-398

De estos dos casos, aplicados a la tragedia griega y la épica de aventura, podemos afirmar que el videojuego es un hipertexto que permite aprender y comprender la literatura clásica desde la modernidad, esto al ser un producto cultural de gran interés entre el público joven.

Conclusiones

De acuerdo con los capítulos previos y sus procedimientos respectivos, hemos podido apreciar que la saga *God of War* y especialmente Kratos, su protagonista, son productos de la recepción clásica, ya que re-imaginan y adaptan los mitos antiguos y textos clásicos al formato videolúdico, filtrando sus características y contenidos a partir del horizonte de expectativas de los jugadores. Esta “visión de mundo” responde a ideales de igualdad, identidad y libertad, los cuales constituyen el eje central de la narrativa del videojuego.

Su historia utiliza elementos de la tragedia griega como decisiones complejas, hechos desafortunados y un héroe sufriente; mientras que su apartado técnico se inspira en la épica griega, desde los múltiples escenarios que recrean la aventura épica, a los monstruosos enemigos que exigen una jugabilidad dinámica y violenta para ser superados, aludiendo a la épica guerrera.

Kratos, por su parte, ha sido caracterizado como un héroe épico con matices de héroe trágico, lo cual señala una notable inspiración en célebres héroes míticos como Perseo, Odiseo y Aquiles, con quienes guarda grandes similitudes y diferencias. Sin embargo, el personaje más influyente en su creación es Heracles. El rastreo de estos personajes en la figura de Kratos funciona, además, como un hipertexto, el cual guía al jugador o lector a través de los mitos y obras clásicas griegas, estableciendo conexiones entre el videojuego y la literatura clásica.

Dichas conexiones o enlaces, que pueden darse mediante Kratos o cualquier otro elemento del videojuego (lugares, eventos, enemigos, etc.), significan una posibilidad importante para el aprendizaje asociativo de los textos clásicos, los cuales pueden complementarse con productos de la cultura de masas que proporcionen un conocimiento parcial o básico de la antigüedad.

El problema de esta tesis señalaba un conflicto con respecto a la forma de estos textos, cuya disposición de los elementos y recursos empleados supone una obstrucción especialmente compleja para el lector inexperto. Por ello, el aprendizaje asociativo orientado desde la modernidad (videojuego) hacia la antigüedad (literatura clásica) representa una oportunidad atractiva de acercamiento e introducción para los lectores más jóvenes, quienes se exponen a

estos contenidos a través de productos culturales que coincidan con sus intereses personales o generacionales (película, videojuego, literatura juvenil, etc.)

Esta propuesta se apoya en estudios sobre el uso didáctico del hipertexto e hipermedia, la recepción clásica en los videojuegos, el lenguaje videolúdico y el aprendizaje asociativo, elementos empleados a lo largo de esta tesis. Por otro lado, el último capítulo señala explícitamente la relación videojuego-literatura, sobre la cual se indica un uso bidireccional que permite explorar el texto antiguo desde el objeto videolúdico, o rastrear los elementos de la literatura clásica en el videojuego. Esto supone una libertad didáctica para el jugador/lector, quien interactúa con ambos elementos y construye enlaces según su propio orden y criterio, para dar sentido a la lectura o la experiencia del juego.

Habiendo tomado el caso de *God of War*, se afirma que este constituye un método de introducción a la literatura clásica griega, desde el cual pueden comprenderse algunos textos antiguos, como el *Heracles* de Eurípides. Esto debido a que se adquiere un conocimiento parcial que es evocado durante la lectura. Así, surge una respuesta al problema en la aceptación de la forma, pues el cambio de formato y la modificación del contenido incentiva la curiosidad y el interés hacia el texto original, actuando como un complemento que facilita la comprensión general de la obra.

Desde luego, este esquema puede ampliarse a otros videojuegos de temática clásica (mítica o histórica) como también puede ser explorado desde otros medios de entretenimiento (el cine, por ejemplo). Personalmente, considero que es necesario actualizar el estudio y aprendizaje literario a otros formatos para apoyarnos en los objetos de interés actuales, esto a fin de revalorizarlos como herramientas complementarias que acorten la distancia entre el mundo antiguo y el moderno, facilitando la experiencia de lectura sobre los textos clásicos y despertando el interés de los futuros lectores sobre ellos.

La literatura clásica griega puede parecer lejana y difícil, pero es sumamente valiosa para nuestra sociedad. Su recepción y sus cambios no significan la pérdida de dicho valor, sino la posibilidad de darle un uso; de invitar al lector a pensar, sentir y experimentar un mundo de significaciones complejas que resultan ser mucho más cercanas de lo que creemos inicialmente. El videojuego –y otros productos– pueden funcionar como herramientas o recursos que ofrezcan una nueva visión sobre el texto, para identificar aquello que no es perceptible en una primera instancia.

Es ese valor imperceptible, aquel se oculta tras una forma compleja, el que debemos aspirar a descubrir. ¿No decían los formalistas que allí estaba la función última de la literatura? No puedo afirmar si es así, pero confirmo que vale la pena sacudir la mente para encontrar ese contenido.

El videojuego transforma, adapta y re-imagina para que la literatura clásica brille ante cualquier lector, por más joven e inexperto que sea.

Bibliografía

Bauzá, F. *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Fondo de Cultura Económica, 1ra ed. Buenos Aires, 2007.

Calderoni, J y Pacheco, V. *El hipertexto como nuevo recurso didáctico*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México), vol. XXVIII, núm. 4, 1998.

Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Traducción de Luisa Josefina Hernández. Fondo de Cultura Económica. México. 1972.

Cassar, R. *God of War: A Narrative Analysis*. Eludamos. Journal for Computer Game Culture, 2013. (La traducción de las citas es mía)

Chmielewska, Sylwia. *C:Hercules in Computer Games /A Heroic Evolution*. En *Antiquity in popular Literature and Culture*, ed. Konrad Dominas, Elzbieta Wesolowska y Bogdan Trocha. pp. 177-191. Cambridge Scholars Publishing. 2016. (La traducción de las citas es mía)

Clare, R. *Ancient Greece & Rome in Videogames: Representation, Player Processes and Transmedial Connections*. University of Liverpool, 2018. (La traducción de las citas es mía)

God of War Wiki Fandom. https://godofwar.fandom.com/es/wiki/God_of_War_Wiki

SCE, Santa Monica Studios, Sony Entertainment. *God of War*, 2005.

— *God of War II*, 2007

— *God of War: Chains of Olympus*, 2008

— *God of War III*, 2010

— *God of War: Ghost of Sparta*, 2010

— *God of War: Ascension*, 2013.

— *God of War*, 2018

— *God of War: Ragnarok*, 2022.

Graves, R. *Los Mitos Griegos*. Traducción de Luis Echávarri, revisión de Lucía Graves. Alianza Editorial Madrid. 1985.

Hard, R. *El Gran Libro de la Mitología Griega*. Traducción de Jorge Cano Cuenca. Edición no.19. La esfera de los libros. 2016.

Hardwick, L. *Greece & Rome New Surveys in the classics No. 33*. Reception Studies, The Classical Association, Oxford University Press, 2003. (La traducción de las citas es mía.)

Homero. *Ilíada*. Biblioteca Clásica Gredos,150. Trad. Emilio Crespo Güemes, Editorial Gredos, S.A. Madrid, 1996. Canto I.

— *Odisea*. Editorial Gredos. Introducción de Manuel Fernandez Galiano y Traducción de José Manuel Pabón. Madrid, 1ra ed. 1982. Canto IX.

Kahane, A. *Methodological Approaches to Greek Tragedy*. En Roisman, H. (ed.) *The Encyclopedia of Greek Tragedy*. Oxford and Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2014. (La traducción de las citas es mía.)

Landow, G. *Hipertexto 3.0. La teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Paidós Comunicación. Col. por José Manuel Pérez Tornero y Josep Lluís Fecé, Trad. de Antonio José Antón Fernández, Barcelona, 2009.

Maarten De Pourcq. *Classical Reception Studies: Reconceptualizing the Study of the Classical Tradition*. Radboud Universiteit Nijmegen - Netherlands, *The International Journal of the Humanities*, Volume 9, Issue 4, 2012. (La traducción de las citas es mía.)

Macías Villalobos C. *Los videojuegos de temática clásica como objeto de estudio: algunas consideraciones*, Universidad de Málaga. E-tramas 11, 2022.

Miller, Dean A. *The epic hero*. The John Hopkins University Press. 2000. (La traducción de las citas es mía)

Morales, R. *El héroe épico: una perspectiva comparada*. Revista Pensamiento Actual, Vol 19, No. 33. Universidad de Costa Rica - Sede de Occidente, 2019.

Pérez Latorre O, *Análisis de la significación del videojuego*, 2011

Propp, Vladimir. *Morfología del cuento*. 2da edición. Editorial Fundamentos.

Rodriguez, F. *El héroe trágico*. Fundación Pastor de Estudios Clásicos, España, 1972

Sanmartín, P. *La finalidad poética en el Formalismo ruso: el concepto de desautomatización*, Universidad Complutense de Madrid, 2006

Índice de Figuras

Fig. 1. Esquema de la aventura. En Campbell, J. *El héroe de las mil caras*, p. 140.

Fig. 2. Kratos, arte conceptual. En God of War Wiki Fandom <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Kratos>

Fig. 3. Kratos, arte conceptual. En God of War Wiki Fandom <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Kratos>

Fig. 4. Kratos encadenado por las furias. Escena inicial de *God of War: Ascension* (2013)

Fig. 5. Kratos encadenado por las furias. Portada de *God of War: Ascension* (2013)

Fig. 6. Kratos parado en la montaña más alta de Grecia. Escena inicial de *God of War* (2005)

Fig. 7. Kratos se lanza desde la montaña. Escena inicial de *God of War* (2005)

Fig. 8. Calíope tocando la flauta. Arte de *God of War: Chains of Olympus* (2008). En God of War Wiki Fandom <https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Kratos>

Fig. 9. Reencuentro de Kratos y Calíope en los campos Elíseos. *God of War: Chain of Olympus* (2008)

Fig. 10. Aparición de Kratos en Mortal Kombat.

Fig. 11. Referencia a *God of War* en Los Simpson.

Fig. 12. Comercial UEFA Champions League en colaboración con Sony Entertainment.

Fig. 13. Kratos entre los dedos de Chronos. Escena previa a la lucha en *God of War III* (2010)

Fig. 14. Kratos vs Chronos. Arte conceptual. *God of War III* Art book.

Fig. 15. Arte conceptual. *God of War III* Art Book.

Fig. 16. Escenario Jugable (in game). *God of War III* (2010)

Fig. 17. Ejemplo de Videojuego como hipertexto. Kratos y los héroes míticos. Elaboración propia.

Fig. 18. Esquema de conexiones Kratos-Perseo. Elaboración propia.

Fig. 19. Esquema de conexiones videojuego-literatura, Kratos-Heracles. Elaboración propia.

Fig. 20. Kratos luchando contra un Cíclope. *God of War III* (2010)