



Universidad Nacional Autónoma de México
Programa de Maestría y Doctorado en Letras
Facultad de Filosofía y Letras
Instituto de Investigaciones Filológicas

Jugando a ser dios: paternidad y violencia en las masculinidades representadas en el mito de la muerte de Bálder de la *Edda Menor* y el videojuego *God of War* (2018)

Tesis
que para optar por el grado de
Maestro en Letras (Literatura Comparada)

presenta
Alejandro López Govea

Tutora: Dra. Noemí Novell Monroy
Facultad de Filosofía y Letras

Ciudad Universitaria, Ciudad de México, julio 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Contenido

| | |
|--|-----|
| Agradecimientos..... | 4 |
| Introducción: historias de ayer y hoy..... | 5 |
| Capítulo 1: Sobre el mito y sus juegos..... | 15 |
| 1.1 Los mitos como literatura..... | 18 |
| 1.1.1 La <i>Edda menor</i> como fuente..... | 23 |
| 1.2 La naturaleza narrativa de los videojuegos..... | 28 |
| 1.2.1 Suplemento y centralidad..... | 33 |
| 1.2.2 La narrativa en los juegos..... | 37 |
| 1.3 De mitos a videojuegos..... | 43 |
| 1.3 Conclusión..... | 47 |
| Capítulo 2: Sobre la violencia de los dioses y los hombres..... | 50 |
| 2.1 Historias de guerra: dioses contra gigantes..... | 55 |
| 2.1.1 La guerra en la <i>Edda menor</i> | 57 |
| 2.1.1.1 La tregua en la muerte de Bálder..... | 61 |
| 2.1.2 La guerra en <i>God of War</i> | 67 |
| 2.1.2.1 Dioses como monstruos, gigantes como héroes..... | 68 |
| 2.2 Historias de hombres..... | 72 |
| 2.2.1 La masculinidad hegemónica y roles de género en la <i>Edda menor</i> | 73 |
| 2.2.2 La masculinidad hegemónica en <i>God of War</i> | 80 |
| 2.2.2.1 Kratos..... | 81 |
| 2.2.2.2 Atreus (Loki)..... | 86 |
| 2.2.2.3 Modi, Magni, Bálder..... | 91 |
| 2.3 Conclusión..... | 96 |
| Capítulo 3: Sobre madres, padres e hijos..... | 98 |
| 3.1 La paternidad reconfigurada..... | 103 |
| 3.2 El sentido trágico: peripecia, <i>hamartia</i> , compasión y terror..... | 106 |
| 3.3 Maternidad y paternidad en la muerte de Bálder..... | 108 |
| 3.4 El mito de Bálder en <i>God of War</i> | 114 |
| 3.4.1 Paternidad: Kratos y Atreus..... | 121 |
| 3.5 La muerte de Bálder y el fin de la violencia..... | 130 |
| 3.6 Conclusión..... | 135 |

| | |
|--|------------|
| Conclusión: El final como un principio..... | 138 |
| Bibliografía | 148 |
| Ludografía | 156 |
| Filmografía..... | 159 |

Agradecimientos

Desde que era niño, mi madre y mi padre me contaban historias que hablaban sobre la creación del mundo, el amor, el respeto y el ser mejor los unos con los otros. Me tomó muchos años entender que esas historias me forjaron y ahora viven aferradas a mí como raíces. Esta tesis es producto de esas semillas que ambos plantaron en mí.

Entonces, antes que nada, agradezco a mis padres, Eduardo López y Norma Govea. Sin su amor y apoyo incondicional nada de esto habría sido posible y seguiría yo deambulando en al abismo de la incertidumbre y la conformidad.

Agradezco a Noemí Novell, quien me ha guiado por años en el camino de la academia. Sus comentarios y lecciones me han ayudado a ver el mundo y sus historias de forma más clara.

A mis sinodales, Susana Aktories, Sara Martín, Rocío Saucedo y Raúl Ariza, quienes se tomaron el tiempo para leer y comentar este trabajo. Sus aportaciones han sido de gran utilidad para este producto final y se quedarán conmigo para lo que sea que venga después.

A Rebeca, quien por años se ha tomado la molestia de escucharme hablar de dioses lejanos y videojuegos. Sin su apoyo y compañía jamás habría podido escalar la montaña gigante que implica escribir una tesis en medio de una pandemia mientras el mundo se resquebraja alrededor y nada parece tener sentido.

Al Gobierno de México, particularmente al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología quienes me otorgaron una beca e hicieron económicamente posible esta tesis.

A quien sea que esté leyendo estas páginas. Si un interés por los videojuegos y sus historias te trajeron aquí, entonces escribí esta tesis para ti. No somos los primeros en hablar del medio, cuestionarlo, apreciarlo, o criticarlo, pero tampoco seremos los últimos.

Introducción: historias de ayer y hoy

Entonces dijo Gangleri: —Gran hazaña fue la que Tor llevó a cabo en aquella ocasión. ¿Pero hay alguna otra historia más sobre los ases?

El Alto respondió: —Una historia puedo contarte sobre algo que tuvo mayor importancia para los ases. Este relato comienza con que Bálder el Bueno soñó grandes y torvos sueños que presagiaban su muerte.
—“*Gylfaginning*”

ATREUS: So, know any good stories to pass the time?

KRATOS: What kind of story?

ATREUS: I don't know... Mother always had stories. Weren't you told any when you were a boy?

KRATOS: There was a man I knew of long ago. His stories were brief, and purposeful.

ATREUS: Sounds... fun? Do you remember any?

KRATOS: Hm... there was one that concerned a hare and a tortoise...

—*God of War* (2018)

Hoy en día, más que en cualquier otra época, estamos rodeados de historias. Si no nos llegan a través de los libros, la televisión, la radio, las noticias, el cine, los cómics, o los videojuegos, nos llegan a través del celular, de mensajes, de videos, de publicaciones en redes sociales. También nos llegan, por supuesto, cada vez que interactuamos con otras personas y nos cuentan su día, alguna anécdota graciosa, algún sufrimiento sin resolución visible. Muchas de ellas se pierden en el tiempo y en el olvido: los libros cuya publicación se discontinúa se quedan esperando a ser leídos en los anaqueles de alguna biblioteca, pública o privada; las películas sufren una suerte similar, pues, si no están en el internet, están guardadas, esperando ser restauradas en acervos de cinetecas o ser consultadas en filmotecas de coleccionistas o instituciones públicas; las historias en redes, si no se borran, al menos se quedan atrás en el olvido de una pantalla que está siempre en constante cambio;

los videojuegos también dependen de las tecnologías vigentes y cambiantes para no desaparecer. Muchas historias, pues, están inevitablemente destinadas a desvanecerse, mientras otras nuevas tomarán su lugar en el ciclo interminable de la comunicación humana. También hay historias que han resistido la prueba del tiempo, pues han sido renovadas, ya sea a través de la reiteración en un mismo medio (como las reescrituras o los *remakes*) o a través del paso de un medio a otro, manteniendo su vigencia mediante repeticiones, transformaciones y remediaciones.

José Luis Sánchez Noriega, en su libro *De la literatura al cine* (2000), llama “trasvase” a ese paso de un medio a otro, sustantivo que proviene precisamente de “trasvasar”; es decir, pasar un líquido de un recipiente a otro. El autor explica que “[e]n general, hablamos de trasvases para referirnos al hecho de que hay creaciones pictóricas, operísticas, fílmicas, novelísticas, teatrales o musicales que hunden sus raíces en textos previos” (23). Dentro de los trasvases, Sánchez Noriega menciona las adaptaciones (obras que “necesariamente son subsidiarias de la obra original” [24]) y las distingue de los “comentarios, variaciones o inspiraciones”, o sea, de aquellas obras que parten de un texto primigenio para crear una obra original. Para Sánchez Noriega, esa originalidad puede deberse, en parte, a la “heterogeneidad” de ciertos medios (no podría adaptarse, en el sentido estricto de la palabra, una pintura a una pieza musical, ni una escultura a una novela) (24). Sin embargo, el teórico español también acepta la “homogeneidad” entre medios, principalmente entre aquellos cuyo propósito principal es contar una historia: “Dentro de los trasvases podemos hablar con mayor propiedad de adaptaciones para referirnos al ciclo novela-cine-teatro-televisión, donde se puede cambiar el orden de los medios expresivos, siendo conscientes de que, de ordinario, es la materia literaria (novela o

cuento) el origen del ciclo” (26).¹ A esta teoría, sin embargo, yo agregaría además el medio de los videojuegos, cuya existencia sólo ha sido posible gracias al avance de la tecnología.

Aunque en sus inicios las historias contadas en los videojuegos eran poco complejas, hoy en día tenemos múltiples ejemplos de narrativas que van más allá de “rescatar a la damisela en apuros” y utilizan la interactividad y el juego para reafirmar los temas y eventos narrados, haciendo uso de una naturaleza doble: lúdica y narrativa. Quizá por ello surgen múltiples narrativas interactivas diariamente y, aunque no todo lo que brilla es oro, considero que es necesario estudiar el medio como una de las fuentes narrativas predilectas del siglo XXI.

Por supuesto, como todos los otros medios usados para contar historias, los videojuegos necesitan fuentes de inspiración y una de esas fuentes es el mito. Los mitos son historias tan arraigadas en el imaginario colectivo de las culturas, que están destinadas a repetirse una y otra vez, a través de los siglos y a través de los medios. Ya equiparaba Gilbert Durand al imaginario mítico con una noria y explicaba que “un mito no termina nunca, se mete a la mazmorra por un tiempo, se eclipsa, pero no puede morir puesto que atañe a la anatomía mental más íntima del *Sapiens*” (*Mito* 144). Así, el mito resurge, aunque cambiado, quizá, por el tiempo. En el siglo XXI, un mito puede tomar muchas

¹ Es cierto que regularmente es la novela la que se adapta al cine o incluso al teatro y funciona como “origen del ciclo” de acuerdo con Sánchez Noriega; sin embargo, considero importante hacer énfasis en que también existen numerosos ejemplos de adaptaciones del teatro al cine; por ejemplo, *A Streetcar Named Desire* (1947) de Tennessee Williams fue llevada famosamente al cine por Elia Kazan en 1951, aunque también existe una ópera de André Previn y un *ballet* inspirados en la obra de teatro.

Otro caso interesante de adaptación es la novelización de películas. Por ejemplo, *Licence to Kill* (1989) y *GoldenEye* (1995), son novelas posteriores a la muerte de Ian Fleming, creador de James Bond, y están basadas en películas homónimas. *2001: A Space Odyssey* es una novela de Arthur C. Clarke que fue creada al mismo tiempo que la famosa película dirigida por Stanley Kubrick y que, a su vez, está basada en un cuento llamado “The Sentinel” también escrito por Clarke.

Por otro lado, también existe la novelización de videojuegos. Pocos meses después del lanzamiento de *God of War* (2018) se lanzó su novelización oficial, a cargo de J. M. Barlog, padre de Cory Barlog, director del juego. Lo que esta novela evidencia es lo esenciales que son las mecánicas de juego y la interactividad para la historia, ya que a través de ellas se desarrolla una relación de mutuo apoyo entre padre e hijo (entre la jugadora y la inteligencia artificial de Atreus) que no es tan evidente en las páginas.

formas, debido a la multiplicidad de medios que existen para contar su historia. Sin embargo, el medio que me interesa explorar en esta tesis es el videojuego y la mitología que pretendo analizar en relación con éste es la nórdica.

La mitología nórdica ha tenido un auge en la cultura popular en los últimos años, pues muchas obras adaptan (o se inspiran directamente en) los relatos del imaginario nórdico. Los nombres de Odín, Tor, Loki, Freya o Bálder forman ya parte de un imaginario colectivo apropiado por la cultura occidental a través de libros, películas, cómics, videojuegos, óperas, obras de teatro, series de televisión y otros tipos de expresiones culturales. Por mencionar algunos ejemplos populares, en el libro *American Gods* (2001) de Neil Gaiman el protagonista comienza a trabajar para Odín en su intento de salvar a los viejos dioses de distintas culturas de los “nuevos dioses”; en la película *Thor: Ragnarok* (2017), Tor, con ayuda de Loki y otros personajes nórdicos, deben salvar Asgard de las garras de Hela; en la serie de televisión *Vikings* (2013-2020) aparecen diversas manifestaciones de Odín y Loki. En el caso de los videojuegos, en los últimos diez años ha habido un crecimiento en la cantidad de obras ludonarrativas que adaptan o toman como inspiración (para usar los dos términos de Sánchez Noriega) diversos relatos de la mitología nórdica.² Entre estos videojuegos destaco *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), *Munin* (2014), *Jotun* (2015), *The Witcher III: Wild Hunt* (2015), *Through the Woods* (2016), *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017), *Northgard* (2017), *God of War* (2018), *Assassin's Creed: Valhalla* (2020) y *Valheim* (2021).

² Por “obras ludonarrativas” me refiero a productos culturales que utilizan mecánicas lúdicas para contar historias. Los videojuegos son los ejemplos más claros, pero existe otro tipo de expresiones que entrarían en esta categoría, como los juegos de rol de mesa (TTRPG o *Tabletop Role-playing Games*), las películas interactivas, algunos parques de diversiones, o las salas de escape.

A mi parecer, este auge de narrativas basadas en la mitología nórdica está intrínsecamente ligado a una preocupación de las industrias culturales (todavía dominadas por hombres) por el cuestionamiento de la masculinidad que se ha venido dando en el siglo XXI. Dichas narrativas se basan principalmente en la figura del guerrero masculino, ya sea humano (Ragnar Lodbrok como figura histórica en *Vikings*) o divino (Magne como reencarnación de Tor en *Ragnarök*), para reforzar o deconstruir las nociones de la masculinidad patriarcal difundidas a finales del siglo XX por múltiples objetos culturales como el cine de Hollywood o los videojuegos. En la mitología nórdica, además, existe un énfasis en la guerra pues aborda un conflicto constante entre los dioses y los gigantes. Son los personajes masculinos como Odín, Tor o Niord, quienes tienen el poder y la agencia y a partir de los cuales se construye la centralidad del mundo, por lo que su violencia es justificada como forma de mantener el orden. Sin duda este conflicto de razas, basado en la agencia masculina y en el que el poder dominante reafirma su dominio sobre los otros mediante la violencia, resuena todavía en nuestra sociedad. Por otra parte, la mitología nórdica tiene una estructura patriarcal, en la que los padres ostentan poder sobre sus hijos y legitiman su divinidad a través de la línea paterna. En varias de las ficciones recientes, el héroe-guerrero decide cumplir su papel de padre o figura paterna (como Geralt en *The Witcher III: Wild Hunt*) o, en el caso contrario, negligir parcial o totalmente a su descendencia (como Ragnar o el Rey Ecbert en *Vikings*). Como puede verse, muchos de los temas explorados por los mitos expuestos en los poemas anónimos de la *Edda mayor* o en los relatos de Snorri Sturluson en la *Edda menor* hace 800 años o más siguen siendo aún parte del imaginario social, no sólo nórdico, sino global: las nociones de violencia, masculinidad y paternidad han preocupado a los seres humanos por miles de generaciones, desde que los primeros sujetos se contaron la primera historia.

Un ejemplo reciente de obra inspirada en la mitología nórdica y que aborda estos temas de forma crítica es el videojuego *God of War* de 2018,³ publicado para la consola Playstation 4 y desarrollado por Santa Monica Studios. Aunque el juego toma elementos de casi todo el heterocosmos nórdico, desde la creación del mundo a partir del gigante Ýmir hasta la muerte de los dioses en el Ragnarök, está principalmente basado en el mito de la muerte de Bálder.⁴

A grandes rasgos, este mito relatado por Snorri cuenta que Bálder, hijo de Odín y Frig, tuvo sueños que presagiaban su muerte; por ello Frig pide a todas las cosas del mundo que no le hagan daño a su hijo, otorgándole así inmunidad física. Para divertirse, los dioses se reúnen en una sala y comienzan a golpear y a arrojarle objetos y piedras a Bálder, sin que el dios sufriera daño. Al ver esto, Loki “el urdidor de desgracias” se disfraza de mujer para engañar a Frig y preguntarle si realmente todos los objetos del mundo juraron proteger a Bálder, a lo que la diosa responde que sólo el muérdago quedó exento, pues le pareció muy joven e inofensivo. Loki entonces va a recoger un tallo de muérdago y regresa a donde está el resto de los dioses. Allí, el “enemigo de los dioses” se acerca a Hod, hermano ciego de Bálder, quien no estaba participando en el juego ya que no podía ver dónde estaba parado el dios invulnerable. Loki le da a Hod el tallo de muérdago y le indica hacia dónde aventarlo. Hod arroja el dardo y Bálder cae muerto. Como puede verse, en el relato están

³ *God of War* forma parte de una saga de videojuegos que inició en 2005 con un juego homónimo, lo cual podría resultar confuso. El juego de 2018, sin embargo, es el primero de la saga basado en la mitología nórdica, mientras que los anteriores se situaban en la mitología griega. A lo largo de esta tesis, utilizaré el nombre del juego para referirme exclusivamente a la obra de 2018 y no a la de 2005, a menos que indique lo contrario.

⁴ El “heterocosmos” es un concepto utilizado por Linda Hutcheon y que refiere a: “literally an ‘other world’ or cosmos, complete, of course with the stuff of a story —settings, characters, events, and situations. To be more precise, it is the ‘*res extensa*’ —to use Descartes’ terminology— of that world, its material, physical dimension, which is transposed and then experienced through multisensorial interactivity” (14). Me refiero aquí, pues, al mundo creado por la totalidad de los relatos de la *Edda menor* y la *Edda mayor*, principalmente, que conforman lo que llamamos “mitología nórdica”.

presentes temáticas relevantes para esta tesis, como la violencia, el juego, la maternidad, la naturaleza y la villanía de Loki, quien tiene sangre de gigante.

El videojuego *God of War* expande el periodo en el que Bálder es inmune a cientos de años, en los cuales el joven dios se vuelve violento y abusivo debido a su incapacidad de percibir cualquier sensación física, ya sea dolor o placer. El Bálder del juego desarrolla un odio patológico hacia su madre Freya, quien intentó salvarlo de una muerte segura, y por ello el dios intenta matarla al final del juego. Además, el as es utilizado por Odín como un arma en la guerra contra los gigantes, pues es enviado al Midgard a rastrear a los últimos *jotun*. Al final, Bálder pierde su inmunidad al ser atravesado por un trozo de muérdago y muere más tarde a manos de los protagonistas. Bálder, entonces, se ve convertido en un antagonista que, como veremos en el segundo capítulo, sirve como una personificación de la masculinidad hegemónica.

En contraparte, los protagonistas del juego son Kratos y Atreus (Loki). Kratos, un exgeneral militar que se convierte en el dios griego de la guerra en las entregas anteriores de la saga, viaja al Midgard para dejar atrás su pasado violento y conoce a Faye, una guerrera nórdica que es en realidad una gigante. Con ella tiene un hijo llamado Atreus, con quien Kratos interactúa poco por temor a que su divinidad (que el dios considera monstruosa) termine por hacerle daño al joven. El juego inicia poco después de la muerte de Faye, cuyo deseo final es que padre e hijo viajen al pico de la montaña más alta de los nueve reinos para que esparzan desde ahí sus cenizas. Primero reacios a emprender el viaje juntos, los protagonistas se ven empujados a la aventura por la llegada de Bálder a su casa, quien busca a Faye para matarla o llevarla ante Odín. Durante el viaje, Kratos debe aprender a conciliar su naturaleza divina con una paternidad que había estado negligiendo; también debe contarle Atreus sobre su linaje divino, cuyo desconocimiento estaba

afectando al joven de forma física y mental. Sólo a través del cultivo en la relación entre padre e hijo es que los protagonistas son capaces de abrirse paso hasta la cima de la montaña más alta del Jotunheim, reino de los gigantes, donde Kratos y Atreus descubren que Faye era en realidad una gigante y que quería nombrar “Loki” a su hijo. Al esparcir las cenizas, se dan cuenta de que hay cientos de cuerpos de gigantes esparcidos por el paisaje de Jotunheim, producto de la violencia de los *æsir*.⁵

Puede verse de entrada cómo *God of War* (2018) adapta el mito de la muerte de Bálder de un modo libre, manteniendo algunos de sus elementos básicos (la inmunidad del dios, el uso del muérdago, la muerte trágica) pero modificando el mito para crear un mundo mitológico habitable en el que se aborda el conflicto entre dioses y gigantes, la violencia en manos de una masculinidad hegemónica y el papel de la paternidad como parte de un ciclo de transmisión cultural en el que las nociones de violencia se transmiten de padre a hijo. Todos estos temas están presentes en los relatos de la *Edda menor* de Snorri Sturluson, pero en el videojuego se evidencia la centralidad del heterocosmos nórdico al proponer un punto de vista desde la periferia; es decir, desde los gigantes, en lugar de los dioses. Esta descentralización de la perspectiva del relato permite demostrar la artificialidad de los discursos que justifican la violencia, ya sea de las estructuras de poder raciales, de clase o de masculinidad hegemónica. Además, el juego propone la paternidad responsable como una vía de cambio social hacia una masculinidad menos agresiva. Kratos, el protagonista, no funciona desde el inicio como un padre responsable, pero deberá aprender a serlo a lo

⁵ La palabra “*æsir*” proviene del islandés medieval y es la forma plural del vocablo “*áss*”, que quiere decir “dios”. *Æsir* se utiliza comúnmente en la poesía escáldica para referirse al grupo de dioses que protagonizan los relatos de la mitología nórdica (Lindow 49) incluyendo regularmente tanto a la casa de Odín como a los *vanir* (“vanes” en español), que son un subgrupo de dioses oriundos de Vanaheim (entre los que destacan Niord, Frey y Freya). En el español se usa “as” en singular o “ases” en plural para designar a los dioses nórdicos. En esta tesis utilizaré tanto el vocablo islandés como el español para evitar ciertas repeticiones sintácticas.

largo del viaje, planteando así que nunca es tarde para que los hombres aprendan a construir relaciones que velen por el cuidado mutuo y la empatía, en lugar de la dominación y la indiferencia.

Debido a que muchos estudiosos (como E.B. Tylor o J. G. Frazer) no consideran el mito como un objeto literario y a que el estudio de los videojuegos sigue siendo un asunto relativamente nuevo dentro de los estudios de literatura comparada, en el primer capítulo de esta tesis exploraré en qué consisten, por una parte, la “literaturidad” del mito y, por otra, la “narratividad” del videojuego. Mi objetivo es crear un puente teórico que demuestre que el mito como relato y el videojuego no son tan disímiles como podría parecer en un principio, pues son expresiones que sirven como vehículos de transmisión cultural para las sociedades que las producen. Los mitos, por su adaptabilidad y resiliencia, han podido sobrevivir a través de los siglos, siendo trasvasados de un medio a otro y llegando, más recientemente, al videojuego, donde adquieren una nueva forma y, por lo tanto, una nueva vida, pues sus eventos son puestos en manos de la jugadora,⁶ quien experimenta vicariamente las hazañas de los dioses.

Por otra parte, en el segundo capítulo analizaré la ética de la violencia como es construida por los discursos de la centralidad. Virtualmente todos los relatos de la *Edda menor* están relacionados de algún modo con el conflicto entre dioses y gigantes. Como en toda guerra, se crean héroes a partir de hazañas que presentan la violencia de los *æsir* como deseable, pues se enfrentan a una alteridad monstruosa (los gigantes). *God of War* focaliza este conflicto desde la mirada de los gigantes, por lo que en el juego son los dioses quienes

⁶ Utilizaré el sustantivo “jugadora” en femenino para referirme a la persona que participa activamente en el acto de juego. Esto, en seguimiento de la tradición de autores como Espen Aarseth y Gonzalo Frasca, quienes utilizan el femenino, quizá en un intento por desnormalizar la imagen del jugador masculino en favor de una imagen más incluyente y menos patriarcal dentro de las actividades lúdicas. Sin embargo, mantendré el uso masculino en otros sustantivos por pura claridad morfológica.

se presentan como sujetos altamente violentos y monstruosos. Por otra parte, me interesa resaltar que la mayoría de la violencia, tanto en la *Edda* como en el videojuego, está en manos de los hombres. Esto, sin duda, se relaciona con la estructura patriarcal de la *Edda*, tanto en el sentido literal que implica el poderío de las figuras paternas en una sociedad como en el sentido de dominación masculina, la cual es evidente en muchos de los relatos. Esta dominación masculina también está presente en el juego, pues tanto los protagonistas como los antagonistas son hombres que tienen, además, poderes divinos.

En el tercer y último capítulo exploraré las nociones de maternidad y paternidad existentes en mis objetos de estudio. En primer lugar, analizo el sentido trágico de la muerte de Bálder, puesto que, al intentar salvar a su hijo del destino vaticinado en sueños, Frig pone en marcha el mecanismo que llevará finalmente a su muerte. Por otra parte, reitero la estructura patriarcal de los relatos, en los que los padres legitiman la divinidad o monstruosidad de los hijos, pero no hacen mucho más por ellos, siendo el cuidado de los hijos parte del dominio femenino. En *God of War* se repite la estructura trágica del relato de Bálder, aunque su muerte es propiciada más bien por las propias acciones violentas del joven dios. Más aún, este sentido trágico halla un paralelismo en la relación entre Kratos y Atreus, pues el primero intenta esconderle su divinidad al segundo, lo que, lejos de protegerlo, termina por afectarlo física y mentalmente. Sólo a partir de la comunicación entre padre e hijo y la construcción de una relación de apoyo mutuo es que el destino trágico del joven puede evitarse.

Así, como el mundo y el arte narrativo, esta tesis comienza por el mito.

Capítulo 1: Sobre el mito y sus juegos

Un mito, en sí mismo, no es ni bueno ni malo. Es la
utilización que se hace de él, es su totalitarismo “monocéfalo”
el que puede ser peligroso.
—Gilbert Durand. *Mitos y sociedades*

I am prepared to believe that video games can be elegant, subtle,
sophisticated, challenging and visually wonderful. But I believe the
nature of the medium prevents it from moving beyond craftsmanship
to the stature of art. To my knowledge, no one in or out of the field
has ever been able to cite a game worthy of comparison with the
great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers. That a
game can aspire to artistic importance as a visual experience, I
accept. But for most gamers, video games represent a loss of those
precious hours we have available to make ourselves more cultured,
civilized and empathetic.
—Roger Ebert

En la introducción he mencioné el paso del relato mitológico al videojuego como un trasvase, que definido por Sánchez Noriega se refiere a obras que tienen sus raíces en textos anteriores (23). Aún más específicamente, el autor se refiere a las adaptaciones como esos trasvases que “necesariamente son subsidiari[o]s de la obra original” (24). Si bien una adaptación puede darse dentro de un mismo medio (por ejemplo, las incontables adaptaciones del *Hamlet* de Shakespeare al teatro o el fenómeno de los *remakes* dentro de la industria cinematográfica), nos referimos más comúnmente a las obras que llevan un texto (fílmico, literario, teatral, pictórico, etcétera) a un medio distinto; por ejemplo, del teatro musical al cine, de la novela al cómic, del relato mítico al videojuego. La mayoría de estas adaptaciones son posibles debido a que algunos medios comparten la capacidad de relatar una historia, aunque cada uno de ellos utilice estrategias únicas, no siempre específicas. Ahondaré en esto brevemente.

Cada medio se vale de estrategias discursivas distintas que son en mayor o menor medida específicas del medio, como distinguen Marie-Laure Ryan y Jan-Noël Thon en la introducción al libro *Storyworlds across Media*:

Solid candidates for the *medium-free* pole are the defining components of narrativity: character, events, setting, time, space, and causality. A good example of a *transmedially* valid, yet not medium-free concept is interactivity. It is applicable to video-games, improvisational theater, hypertext fiction, tabletop role-playing games, and even oral storytelling, if one considers the impact of the audience on the narrative performance, but not to literary narrative, print-based comics, and film. *Medium-specific* concepts, finally, are explicitly developed for a certain medium, but they can occasionally be extended to other media through a metaphoric transfer. For instance, the concepts of gutter, frame, and the arrangement of panels on a page are tailor-made for the medium of comics. (4)

Como sugieren Ryan y Thon, los elementos que componen una historia (personajes, eventos específicos, escenarios, temporalidad, espacialidad, causalidad) pueden ser trasvasados de un medio a otro casi siempre sin problema, mientras que ciertos elementos no pueden pasar al nuevo medio (la irrepetibilidad de la oralidad, por ejemplo, se pierde en cuanto se fija en una página novelesca o en un diálogo cinematográfico). Además, algunos elementos pueden ser usados por varios medios; por ejemplo, la palabra escrita es usada en la literatura, en los intertítulos del cine silente o en los diálogos de diversos videojuegos.⁷

⁷ Precisamente sobre esto explica Ryan que “only the purely semiotic categories of language, image, and sound are single-medium media” (26) y define la multimedia como “technological or cultural phenomena such as film or theater that use signs of various kinds and speak to various senses” (26); esto implica que un medio puede estar compuesto por otros medios, pero se configura como singular por la combinación única de éstos o, quizá, por la existencia de un elemento “dominante” (para usar el término formalista) que rige la composición de dicho medio.

Por otra parte, Linda Hutcheon distingue en su libro *A Theory of Adaptation* tres modos en los que los sujetos se involucran con las obras narrativas: contando, mostrando e interactuando (en inglés: *telling, showing e interacting*). Cada uno de estos modos incluye dentro de sí medios cuya forma de aludir al público es similar, aunque no del todo idéntica. Así, las novelas, los relatos cortos, las narraciones orales, implican formas de *contar* una historia (13); es decir: “to describe, explain, summarize, expand; the narrator has a point of view and great power to leap through time and space and sometimes to venture inside the minds of characters” (13). Por otra parte, el cine, el teatro, los musicales o la ópera pertenecen a los medios que *muestran* la historia ya que implican “a direct aural and usually visual performance experienced in real time” (13). Por último, los videojuegos, los parques de diversiones temáticos (como ejemplos vigentes tenemos *The Wizarding World of Harry Potter* en Orlando, Estado Unidos, o el novísimo *Super Nintendo World* en Osaka, Japón), los *escape rooms* o los juegos de mesa implican la *interacción* activa de los sujetos (13); es decir, el sujeto se ve inmerso física o virtualmente en el mundo creado como un actante de la narrativa.

Esta separación tripartita de los medios nos ayuda a comprender lo complicado de adaptar una obra a otro medio, puesto que muchas veces implica un cambio no sólo en términos narrativos sino en la forma en que los sujetos reciben dicha obra. Específicamente para esta tesis, hay que tomar en cuenta que la adaptación de una narración contada (el mito de la muerte de Bálder en la *Edda menor*) a una narración interactiva (el videojuego *God of War*) involucra no sólo el cambio a un sistema audiovisual sino la creación de un código de reglas lúdicas que permita la inmersión del sujeto en dicha narración de manera activa. Mientras que la *Edda* utiliza estrategias textuales y literarias, el videojuego debe implementar elementos visuales (lo que vemos en pantalla), orales (lo que nos cuentan los

personajes mediante diálogos hablados) y textuales (lo que leemos de forma diegética y extradiegética). En otras palabras, el relato es sometido a una complejización en la forma de construir el mundo puesto que en el videojuego el usuario recibe ese mundo por distintos lenguajes y, por lo tanto, mediante distintos procesos cognitivos.

Ya con esto en mente y antes de entrar en materia de análisis comparativo en los siguientes capítulos, considero necesario exponer brevemente en qué radica la textualidad tanto del mito como del videojuego para crear un puente teórico entre ambos medios. El relato mitológico y el videojuego no están tan alejados como podría parecer a simple vista, sino que tienen elementos en común, como su narratividad, su capacidad intrínsecamente iterativa y su performatividad. Así, comenzaré explorando la literaridad de la *Edda menor*, tomando en cuenta su paso del mito abstracto al mito concreto, conceptos que definiré más adelante. Luego, expondré brevemente el contexto de producción de la *Edda* y, más adelante, abordaré el videojuego y su naturaleza ludonarrativa. Terminaré el capítulo discutiendo el proceso de adaptación del mito al videojuego y la importancia cultural de crear este tipo de trasvases, mediante los cuales transmiten los viejos mitos a nuevas generaciones.

1.1 Los mitos como literatura

En su libro *Myth: A Very Short Introduction*, Robert A. Segal define el mito, principalmente, como una historia. Esa historia, agrega, debe ser sobre algo significativo (sea el inicio del mundo, su final, o eventos relevantes que ocurran entre esos dos polos) y sus figuras principales deben ser personalidades (humanas, divinas o animales). Además, el mito debe cumplir una función significativa para sus adeptos (4-6). Segal concluye que, para

calificar como mito, una historia puede expresar una convicción para algunas personas, pero aclara: “I leave open-ended whether the story must in fact be true” (6). Me parece que podemos partir de estas características para esclarecer un par de cuestiones sobre la naturaleza del mito.

En primer lugar, Segal no hace mención alguna del medio en el que se transmite el mito, sino que sus fuentes pueden variar, procediendo de relatos orales, códices, runas o pictogramas (recordemos el Libro de los Muertos egipcio, cuyas distintas iteraciones combinan jeroglíficos con ilustraciones talladas en piedra o dibujadas en papiro). Específicamente, la mitología nórdica era oral en un inicio, como explica John Lindow: “Scandinavia through the Viking Age was for all intents and purposes an oral society, one in which nearly all information was encoded in mortal memory —rather than in books that could be stored— and passed from one memory to another through speech acts” (12). Por lo tanto, un mismo relato podía variar dependiendo de quién y dónde lo contara y, por ello, es imposible declarar un punto de origen claro de las historias (Bernárdez 38). Es decir, en el caso de la mitología nórdica, es imposible rastrear o detectar a ciencia cierta los “mitos originales”.

Es importante entonces hacer una distinción entre dos tipos de mito. Por una parte, el mito *abstracto*, que es el mito original irrastreable y amorfo, sugerido únicamente por el segundo tipo de mito: el mito *concreto*. Este segundo mito es el que ha sido fijado mediante la escritura u otro medio, tiene una forma clara y es rastreable a una fecha aproximada. En otras palabras, y recurriendo a la terminología de Gérard Genette, todo *mito concreto* es un *hipertexto* de un *hipotexto* del cual no tenemos referencia sino por la existencia del hipertexto que lo contiene. Esta idea la extrapolo de la mitocrítica de Gilbert Durand, que plantea que:

toda “narración” (literaria, por supuesto, pero también en otros lenguajes: musical, teatral, pictórico, etc.) guarda una estrecha relación con el *sermo mythicus*, el mito. El mito sería de alguna manera el “modelo” matriarcal de toda narración, estructurado con base en esquemas y arquetipos fundamentales de la *psiqué* del *sapiens sapiens*, o sea la nuestra. (“Mitocrítica” 106)

Así, lo que yo he llamado *mito abstracto* es nada menos que ese modelo narrativo hallado en la *psique* humana y que es representado infinidad de veces y de distintas formas en cada iteración de la narración. El mito concreto literario, por su parte, es una iteración específica que además puede servir como fuente para crear más iteraciones de ese *mito abstracto*. Por ejemplo, el mito de la muerte de Bálder narrado por Snorri, no es exactamente el mismo que aparece en los versos de la *Edda mayor* y, además, es muy distinto a aquel que aparece en la *Gesta Danorum* de Saxo Gramatico. Sin embargo, debido a los elementos que comparten es evidente que las tres iteraciones parten de un mismo *mito abstracto*.

En segundo lugar, es relevante que según Segal el mito tiene o puede tener “adeptos”, es decir, personas que se afilian a una creencia o ideología. Por supuesto, la capacidad de un relato de crear adeptos en un sentido religioso depende de su interpretación y aceptación como verdadero e histórico y no como ficticio. Dependiendo de quién los reciba y en qué contexto, los mitos pueden interpretarse como verdades religiosas o científicas. Por ejemplo, para los cristianos es cierto que Moisés abrió el Mar Muerto y para algunos vikingos era una verdad que los truenos y relámpagos eran producidos por Tor.⁸

⁸ Así es como se anuncia Tor cuando va a matar al gigante Hrúngnir: “Luego [Hrúngnir] vio relámpagos y oyó grandes truenos, y entonces vio a Tor lleno de su furia de as, que venía a toda prisa en su carro blandiendo su martillo ...” (Snorri 161).

Para muchos adeptos de ciertas mitologías, así como para algunos estudiosos, considerar estos relatos como “literarios” sería restarles importancia, pues dejarían de ser verdades religiosas o científicas para convertirse en artificios:

It is not that either Tylor or Frazer would deny that myth is a story. It is, rather, that both deem myth a causal explanation of events that merely happens to take the form of a story. ... Standard literary considerations, such as characterization, time, voice, point of view, and reader response, are ignored, just as they would be in the analysis of a scientific law. ... For Tylor in particular, who reads myth literally, myth is anything but literature, and to approach myth as literature is to trivialize it, to turn its explanatory truth claims into elaborate poetic descriptions. (Segal 84-85)

Como puede verse, ambos estudiosos ven los relatos míticos como objetos culturales estrictamente explicativos del mundo o de ciertos fenómenos científicos, por lo que están por encima del medio, lengua, lenguaje y forma en que son transmitidos. Estos autores se negaban, pues, a considerar la “literaturidad” del mito.

Pensar en el mito como literario implicaría, entre otras cosas, considerar la existencia de un autor real y, con ello, de un lector, con la multiplicidad de interpretaciones y contextos que esta noción trae consigo. En otras palabras, no sería pensable sino hasta el surgimiento de la teoría de la recepción durante el siglo pasado, la cual considera que la interpretación de los textos está intrínsecamente ligada a los horizontes culturales de los lectores, quienes se encargan de conferirle el valor verídico o ficticio al relato.

Por supuesto, los lectores del mito hoy en día no son los mismos que en el siglo XII, cuando Snorri recopiló en su *Edda* los relatos que consideró más relevantes para entender el heterocosmos nórdico y sus reglas de composición poética. El uso del mito cambia de un lector a otro, según su época, su región o sus creencias. En el libro *Prolongued Echoes: Old*

Norse Myths in Medieval Northern Society, Margaret Clunies Ross explica: “myths should be considered in a context of use, both as cognitive and communicative systems” (14). Lo anterior puesto que, según la autora, expresan “certain social and cultural realities for the peoples who create and use them” (14). En el momento de la escritura de la *Edda menor*, los pueblos escandinavos ya se habían convertido al cristianismo (Lindow 9), por lo que es poco probable que esta obra fuera interpretada de forma religiosa o científica. De hecho, la *Edda* se originó como un manual poético por lo que ya de entrada estaba más relacionada con la literatura y sus formas. Aunque sí debemos tener en cuenta que versiones anteriores de dichos mitos (orales, sobre todo) pudieron haber sido tomadas de forma más literal por los escandinavos precristianos,⁹ en el día de hoy no representan una verdad para la mayoría de sus lectores sino una fuente de temas, motivos y personajes tan atractivos que se han transportado con facilidad a otros medios y a otros relatos.¹⁰

Así, en su escritura, el mito es despojado de su naturaleza abstracta, ahistórica y prehistórica (en el sentido de que precede a la palabra escrita), pues su proveniencia es rastreable a un sujeto humano, a un autor, que trasvasa el relato oral al relato escrito. En ese cambio de medio existe sin duda un proceso autoral en el que quien escribe toma decisiones respecto a qué y cómo es contado. En el papel quedan fijos esos elementos narrativos que Ryan y Thon mencionan como independientes al medio (“character, events, setting, time,

⁹ Clunies Ross problematiza este punto al señalar que sabemos muy poco sobre la vida ritual de los escandinavos precristianos por lo que “our views on the relationship between ritual and myth must remain largely speculative” (13).

¹⁰ Lindow explica que durante el siglo XX la mitología nórdica tuvo un “renacimiento” ligado a la ideología nazi y que todavía a inicios del siglo XXI “every once in a while is found in connection with contemptible neo-Nazi activities, but for the most part it is the stuff of either comic books or fantasy literature” (38). Por otra parte, “There was a revival of ‘belief in the æsir’ some years ago in Iceland, which seemed to have to do at least in part with tax breaks for organized religion, although partying is also important. That revival had its counterpart in Norway, where a group of students announced themselves to be believers in the æsir. In celebration, they drank some beer and sacrificed a sausage” (38). Pareciera ser que el uso de los mitos nórdicos hoy en día no es realmente religioso, sino ideológico, político o incluso festivo.

space, and causality” [4]) y, por otra parte, surge la posibilidad de encontrar relaciones entre distintos niveles de lenguaje puesto que las palabras y sus relaciones se han quedado inmóviles y es posible mirarlas con detenimiento. Así, se vuelve factible hallar en una versión concreta del mito lo que Jonathan Culler dice que buscamos cuando nos ponemos ante un objeto literario: “relations between form and meaning or theme and grammar and, attempting to understand the contribution each element makes to the whole, find integration, harmony, tension, or dissonance” (31).

No quiero decir que porque estamos en el siglo XXI y no somos vikingos *debamos* leer los textos mitológicos como literatura, pero me parece evidente, por todo lo mencionado anteriormente, que es *posible* hacerlo. Éste es el enfoque que utilizaré para relacionar el mito de la muerte de Bálder relatado en la *Edda menor* con aquel mostrado en *God of War*.

1.1.1 La *Edda menor* como fuente

Aprovecho lo arriba señalado para hablar brevemente de las *Eddas*, que son las principales fuentes de mitología nórdica que han sobrevivido hasta nuestros tiempos.

Jesse L. Byock, traductor de islandés antiguo y profesor de estudios escandinavos, menciona que tanto la *Edda menor* como la *Edda mayor* “were written in Iceland during the thirteenth century, and they are based in large part on the oral tradition that stemmed from the earlier Viking Age” (x). Sin embargo, Islandia se convirtió al cristianismo en el año mil (más de doscientos años antes)¹¹ por lo que ambas obras no fueron escritas como

¹¹ La historia de conversión al cristianismo en Islandia fue relativamente pacífica, a diferencia de otros lugares como Noruega, en donde “Christian missionary kings forcefully uprooted the belief in the old gods” (Byock x). En Islandia, en el año 1000 y luego de diversas rencillas entre cristianos y paganos, se celebró un *athing* (parlamento entre los líderes de tribus y regiones, todavía vigente en la isla) en el que “it was agreed

verdades religiosas o científicas, sino probablemente como una manera de preservar la tradición folklórica de los pueblos nórdicos, como propone Byock: “The old forms of worship faded within a few decades of the conversion, but the Icelanders continued long afterwards to value stories from the pagan times as a cultural heritage rather than a creed” (xi). Por ello mismo, explica Lindow que “Scandinavian mythology was, with virtually no exception, written down by Christians” (10). Esto se debe al hecho de que mucha de la población islandesa era iletrada y fueron los cristianos quienes llevaron la escritura en manuscrito a la isla (10).

La *Edda Mayor* (o *Edda Poética*) no tiene un autor claro, sino que se trata de un grupo de poemas (cuyo número varía dependiendo de la edición) contenidos en un manuscrito hallado durante el siglo XVII y que fue llamado posteriormente *Codex Regius* (Lindow 12). Sobre su contenido, afirma Lindow: “[it] contains 31 poems, sometimes joined or interrupted by prose passages, arranged in a deliberate order by the unknown scribe who wrote it, an order that moves from the mythological to the heroic. It is ordered within the mythological and heroic sections as well” (Lindow 12). Se trata de composiciones muy distintas y que pueden ser leídas individualmente, como sugiere Carolyne Larrington: “The poems, composed by different authors, at different times, in different genres, as monologues, dialogues, perhaps brief dramas, and as narrative, a millennium later speak individually to us in comic, tragic, grandiose, crude, witty, profound, and common-sense tones” (xxvi). Sin embargo, debido a esta diferencia a veces infranqueable entre los poemas respecto a su tema y a su género (no siempre narrativo), es poco posible crear a partir de ellos una narrativa general y coherente de los mitos nórdicos.

that a single arbiter should choose one religion for the entire land, and the lawspeaker Thorgeir, a Pagan, was chosen. After spending a night under his cloak, he emerged and decreed that Iceland should be Christian. And so it was” (Lindow 9).

En contraste, Snorri Sturluson, escritor y estadista islandés del siglo XIII, toma los poemas de la *Edda mayor* e intenta crear un sistema más lógico en su *Edda Menor* o *Edda en prosa*, la cual se compone de cuatro partes: un “Prólogo”, el “*Gylfaginning*” (“La alucinación de Gylfi”), el “*Skáldskaparmál*” (“El lenguaje del arte escáldico”) y el “*Háttatal*” (“Recuento de estrofas”). En conjunto, la *Edda* es un manual literario destinado a los escaldas (poetas escandinavos) “en el que se exponen de modo sistemático los conocimientos necesarios para entender y componer este tipo de poesía” (Lerate 23).¹² Pero para componer y entender la poesía escáldica era necesario estar familiarizado con la mitología nórdica y por ello Snorri expone en el “*Gylfaginning*” y en el “*Skáldskaparmál*” muchos de los mitos que conocemos hoy en día. El primero de éstos es un diálogo entre el rey Gylfi de Suecia y tres figuras cuasi divinas (El Alto, El Igual de Alto y El Tercero) que, al enterarse de la visita del rey, le inducen una alucinación del Valhalla. Al hallarse en tan magnífico palacio y ante tan magníficas figuras, Gylfi comienza a preguntarles historias y ellos proceden a contarle los orígenes del mundo, las hazañas de los dioses y el fin del mundo. El “*Skáldskaparmál*”, por su parte, cuenta la visita de Égir a Asgard, donde Bragi (dios de la poesía) le enseña cuáles son los *kenningar* para los dioses, gigantes, armas y elementos naturales a través de listados, pero también de historias que explican las

¹² La poesía escáldica hace uso principalmente de la aliteración y de algunas formas antiguas usadas también en la poesía de la *Edda mayor*. El virtuosismo del escalda se demuestra, sin embargo, en su lenguaje, el cual “ha de diferenciarse todo lo posible del habla conversacional” (Lerate 20). Esto se lograba principalmente utilizando un término alternativo al usado comúnmente (a esta figura se le llamaba *heiti*) o usando los *kenningar*, figuras retóricas creadas “sustituyendo constantemente la mención directa de un concepto por un cierto tipo de perífrasis metafórica ... construida a base de un sustantivo fundamental al que se añaden otros en genitivo” (Lerate 20-21). Por ejemplo, para referirse a Loki, Tióðolf de Hvínir usa “la carga de brazos de Sigyn” (Snorri 178) o “el padre del lobo” (Snorri 179). Para desentrañar dichas sustituciones, sin embargo, es necesario estar familiarizado con algunos pasajes o datos de la mitología; en el primer caso, “la carga de brazos” se usa para designar al amado o amada de alguien (pues duerme en sus brazos); entonces, si sabemos quién es Sigyn y quién es su amado, llegaremos a la conclusión de que el *kenning* “la carga de los brazos de Sigyn” se refiere a Loki. Por otra parte, si conocemos la historia de cómo Loki tuvo tres hijos gigantes, entre ellos el lobo Fénrir, bien podemos entender “el padre del lobo” como una referencia al dios del engaño.

sustituciones.¹³ Como puede verse, ambas secciones toman la forma de un diálogo, en el que una figura hace preguntas y otra responde, fórmula retórica muy recurrente en la tradición griega, en algunos textos didácticos medievales (Lindow 18), y en la misma tradición islándica.

Esta conexión con la tradición clásica o medieval no es tampoco gratuita, sino que podría relacionarse con el evemerismo cristiano de Snorri. El evemerismo tiene su origen en el pensamiento del filósofo griego Evémero, “whose claim to have discovered an inscription showing that Zeus was a mortal king elevated to deity was generalized into a theory that has had considerable currency down into modern times” (Lindow 22). Por ello, en el “Prólogo”, Snorri justifica la existencia de los dioses paganos no como entes divinos sino como antiguos reyes provenientes de Troya (Turquía) y los sitúa en la cronología cristiana, después del diluvio de Noé cuando nuevamente “el mundo se pobló y se llenó de gente, todo el género humano se afanó en conseguir riquezas y dejó de obedecer a Dios, y a tanto se llegó que ya no querían ni aun nombrar a Dios. ... Fue así que olvidaron el nombre de Dios, y nadie había en toda la tierra que conociese a su creador” (31-32). Aquí, la existencia de los dioses paganos está justificada por el olvido de Dios y de los orígenes humanos de dichos dioses, pues Odín era un rey que abandona Turquía en busca de honor y fama (36). Además, Snorri se vale de una falsa etimología de la palabra *æsir* (con la que los nórdicos designaban a un grupo particular de sus dioses) y les llama “asiáticos” u “hombres de Asia” para argumentar que en realidad se trataba de extranjeros que llegaron a las tierras

¹³ El Háttatal es un poema que Snorri compuso para el rey de Noruega, Hákon Hákonarson el Viejo, y para el jarl Skuli. Cada una de las 102 estrofas de este poema “ejemplificaba un recurso retórico o un metro ... de los utilizados, o utilizables, por los escaldas, y que ahora, intercalándole algunas explicaciones en prosa, pudo servir perfectamente para un fin didáctico” (Lerate 26). Esta sección, sin embargo, ha sido omitida de la mayoría de las traducciones de la Edda de Snorri debido a las dificultades técnicas de dicho trabajo y a su naturaleza poco accesible para el público en general (Byock 17).

del norte y cuyas obras fueron exageradas en los relatos.¹⁴ Así, el autor islandés presenta a los dioses nórdicos como reyes antiguos dentro de un contexto cristiano, en el que hay un Dios único. A la evemerización del relato nórdico, Clunies Ross le llama “ficción mitológica” puesto que el relato mitológico nos llega mediado por el proceso ficcional e intelectual de Snorri (18).

Como puede observarse, la *Edda menor*, con su organización y adaptación de relatos orales o poéticos en un marco cristiano, implica el paso del mito abstracto al mito concreto y, además, inserta los relatos en un contexto que no los considera ya como verdades científicas ni religiosas, sino como textos de valor cultural en el que un modo específico de ver y entender el mundo queda plasmado a través de sus personajes y sus acciones. Por ello, podemos acercarnos a la *Edda menor* como un texto analizable en términos literarios, siempre tomando en cuenta su propio contexto de producción y teniendo algunas reservas, como advierte Clunies Ross:

We must be clear about the limitations under which we work. Whatever we say is not only influenced by the dominant ideologies of our own age but by the nature of the sources at our disposal. Their means of representing culture are demonstrably different from ours, principally because the medieval texts took literary shape in an oral tradition which had only recently become literate. (20)

Al momento de estudiar la *Edda menor* es imposible ignorar que entre su escritura y nosotros, sus más recientes lectores, hay varios siglos de separación; pero también está la barrera del lenguaje (mi desconocimiento del islandés antiguo) y la barrera del espacio

¹⁴ Así lo explica Lindow: “Although the medieval Icelandic word *æsir* (sing. *áss*) etymologically has nothing to do with Asia, the derivation of the *æsir* from Asia-men completed the euhemeristic process. Snorri tells us who the historical figures were who were deified by his ancestors, and he alleviates somewhat the peripheral northern location of Scandinavia by associating it with the ancient center of the world” (23).

(México es, sin duda, culturalmente muy distinto a cualquier país nórdico). Sin embargo, como hemos visto, es posible hablar de los mitos en su nivel narrativo. Aquellos elementos que para Marie-Laure Ryan son independientes del medio (personajes, eventos, escenarios, espacio, tiempo, causalidad) también son, en gran medida, independientes del idioma (aunque sin duda ahí pueden darse relaciones intraducibles) y, si investigamos el contexto, podemos entenderlos en cierto grado.

La muerte de Bálder, por ejemplo, no es tan fascinante por su prosa en español, pero sí lo es por los sueños que presagiaban la muerte del joven dios, por la inmunidad que le otorgaron todos los elementos del mundo, por el engaño de Loki, por el fratricidio que perpetró Hod en su ignorancia. Su significado específico para los nórdicos precristianos es poco claro, pero ciertamente toca uno de los temas que a todo ser humano le concierne: la muerte. Si el más bello de los dioses no es capaz de evitar la muerte, nosotros tampoco. De este tema ha hablado la humanidad desde sus albores y por ello la historia de Bálder sigue vigente y ha llegado hasta nuestros días en diversas iteraciones. Una de estas últimas es el videojuego *God of War*.

Pero antes de entrar en materia de análisis comparativo, considero necesario todavía exponer algunos puntos sobre la naturaleza de los videojuegos.

1.2 La naturaleza narrativa de los videojuegos

El objetivo de este capítulo es, ante todo, crear un puente teórico que permita explorar la relación entre el mito como objeto literario y el videojuego como medio narrativo. Por ello, durante las páginas anteriores he abordado el posible problema de tratar los mitos como objetos literarios. El segundo problema es el que me compete ahora: el de llamar a los

videojuegos “narrativos”. Se trata de una cuestión más problemática de lo que podría parecer a simple vista y ha sido discutida por diversos críticos desde el inicio de aquello conocido como *game studies* o “estudios del juego”.¹⁵ Me refiero aquí, sin duda, al debate ya un tanto zanjado entre los ludólogos y los narratólogos que permeó los estudios teóricos sobre el videojuego en sus inicios, durante los últimos años del siglo XX y los primeros del XXI.

En resumidas cuentas, los ludólogos (liderados por Jesper Juul, Espen Aarseth y Markku Eskelinen) sostenían que los videojuegos son, esencialmente, juegos y, por lo tanto, los eventos narrados no forman parte intrínseca de éstos, sino que más bien funcionan como una “prótesis”. En cambio, los narratólogos (liderados por Marie-Laure Ryan y Janet Murray) sostenían que, en realidad, la narrativa es una parte esencial del juego y que los videojuegos se posicionaban como uno de los medios narrativos más recientes (Mukherjee 4). Esta lucha de pensamiento se trataba nada más y nada menos que de decidir dónde estaba “la dominante” (un término del formalismo literario ruso) y, por lo tanto, el alma o la esencia de aquel fenómeno relativamente reciente llamado videojuego.¹⁶

¹⁵ El término *game studies* (o “estudios del juego”, en español) se refiere a un campo de estudio que toma por objeto de análisis el juego en sus diferentes formas (juegos de mesa, deportes, videojuegos, *e-sports*, entre otros). En 1999, el uruguayo Gonzalo Frasca propuso el término “ludología” para esta disciplina: “We will propose the term ludology (from ludus, the Latin word for ‘game’), to refer to the yet non-existent ‘discipline that studies game and play activities’. Just like narratology, ludology should also be independent from the medium that supports the activity” (“Ludology”). Sin embargo, el término “ludología” ha adquirido una connotación de oposición con la “narratología”, por lo que considero mejor para esta tesis utilizar *game studies*, de carácter más general, para referirme a esta disciplina. Utilizaré el término en inglés regularmente debido a su normalización en otros estudios en español como los de Susana Pajares Tosca o David Cuenca Orozco y para que sea claro que me refiero a la disciplina que estudia el juego en general.

¹⁶ La dominante, en el formalismo ruso, se refiere a “the focusing component of a work of art: it rules, determines, and transforms the remaining components. It is the dominant which guarantees the integrity of the structure” (Jakobson 6). Este término funciona no únicamente a nivel singular de la obra de arte, sino que podría ser aplicado, por ejemplo, a los géneros narrativos o, en este caso, a un medio particular.

Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith y Susana Pajares Tosca han situado este primer debate de los *game studies* como parte de la escuela de pensamiento formalista (13). Estos tres teóricos no mencionan el concepto de la “dominante” pero me parece claro que el inicio de la teorización para el nuevo medio electrónico implicó la búsqueda de un “elemento focal” que rigiera los demás elementos y le diera sentido y cohesión al medio, del mismo modo que ocurrió en los inicios de la teoría literaria de mano de los

Para exponer un poco este asunto conviene hablar de qué es un juego en general. Una de las concepciones más aceptadas es la de Jesper Juul, que define el juego de la siguiente manera:

A [classic] game is a rule-based formal system with a variable and a quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.¹⁷

Siguiendo el pensamiento de Juul se vuelve evidente que, en teoría, una misma serie de reglas puede representarse mediante formatos y medios distintos. Por ejemplo, las piezas de un ajedrez y su tablero pueden estar hechos de mármol, de madera, de metal o incluso pueden presentarse de forma electrónica. Asimismo, podrían cambiarse los nombres de las piezas por algún otro nombre arbitrario (en lugar de “caballo”, esa pieza podría llamarse “perro”). Siempre que no cambien sus reglas (que el caballo se mueva en “L”, que el objetivo sea hacerle un “jaque mate” al oponente, etcétera) el juego seguirá siendo, en esencia, el mismo.¹⁸

formalistas rusos. Sin embargo, esta búsqueda ha resultado ser compleja. Hoy en día, después de siglos de literatura, no se ha hallado todavía la dominante de la categoría total de la “literatura” (ni se hallará, porque el significado de lo literario está en constante movimiento), al menos no una tan vaga como el hecho de que la palabra escrita es su materia prima. Lo mismo ocurre con el cine, el cómic, la música, el videojuego, etcétera.

¹⁷ Para llegar a esta definición Juul parte de siete definiciones precedentes sobre el juego: las de Johan Huizinga (1950), Roger Caillois (1961), Bernard Suits (1978), Sutton Smith (1981), Chris Crawford (1981), David Kelley (1988) y Katie Salen con Eric Zimmerman (2003). Juul encuentra lo que tienen en común (y sus diferencias) y a partir de ello llega a una definición propia que engloba los aspectos que considera más importantes.

¹⁸ El ajedrez, sin embargo, convencionalmente toma el nombre de sus piezas de una estructura jerárquica monárquica, por lo que podría decirse que se sitúa en un contexto narrativo específico: se inicia un conflicto entre reinos que simula la estrategia de una guerra. Sin duda se trata de algo meramente convencional, pero me parece que la pulsión narrativa de este juego en específico es parte de su esencia.

Gonzalo Frasca explica que el proceso lúdico implica lo siguiente: inicio → desarrollo → resultado: Triunfo o derrota (“Ludology”). Es decir, se parte de un estado neutral, se plantea y desarrolla un conflicto y, luego, el conflicto llega a una resolución. Es evidente que este proceso es similar a la estructura aristotélica de la narrativa: principio → medio → fin (Aristóteles 27). Por ello, considero que el juego como concepto autónomo, si bien no es esencialmente narrativo, sí posee una pulsión narrativa clara. Cada acto de juego implica una narrativa emergente, como veremos posteriormente.

Pero a la definición de Juul hay que agregarle un par de elementos, si queremos referirnos específicamente a los videojuegos. Al hablar de los componentes del videojuego, Bernard Perron y Mark J. P. Wolf rescatan cuatro: “*algorithm, player activity, interface, and graphics*” (14). La *actividad de la jugadora* está ya implícita en la definición de Juul en ese “esfuerzo por influir en el resultado”. Por su parte, la *interfaz* se define como “a junction point between input and output, hardware and software, and the player and the material game itself, and the portal through which player activity occurs” (15), pero tampoco es distintivo del videojuego. Los juegos de mesa utilizan el tablero y las piezas como interfaz, mientras que los videojuegos utilizan monitor, teclado, control, etcétera; pero éstos también sirven para actividades no lúdicas como escribir un documento o navegar en el internet. Los *gráficos* tampoco son exclusivos del videojuego, pues se refieren a “some kind of changeable visual display on a screen, involving some kind of pixel-based imagining” (15) y esto ocurre en casi cualquier programa de computadora (radica allí, sin embargo, la parte “video” del videojuego). El *algoritmo* es quizá lo más específico del medio, pues implica “the program containing the sets of procedures controlling the game’s graphics and sound, the input and output engaging the players, and the behavior of the computer-controlled players within the game” (15). El algoritmo maneja las reglas del juego, regulándolas y cuantificando los resultados, así como recibiendo y calificando el esfuerzo de la jugadora y enviando el resultado al monitor por medio de los gráficos. Como puede verse, todos los elementos mencionados pasan forzosamente por el algoritmo.

Es imposible no notar que ni Juul ni Perron y Wolf toman en cuenta el carácter narrativo de algunos juegos, aunque Juul menciona que “[t]he issue of fiction in games is tricky since it depends much on the games we are looking at. For the time being, suffice to

say that some games have a fictional element, but that is not universal to games”. Otras definiciones posteriores mencionan la narrativa como uno de los componentes de los videojuegos, pero tampoco la consideran como estrictamente inherente. El modelo MDA (*Mechanics, Dynamics and Aesthetics*) presentado por Robin Hunicke, Marc LeBlac y Robert Zubek durante la *Game Developers Conference* de 2004 considera la narrativa como uno de los ocho elementos estéticos presentes en los videojuegos, pero también advierte que “each game pursues multiple aesthetic goals, in varying degrees” (Hunicke *et al.* 2).¹⁹ Por su parte, Susana Pajares Tosca argumenta que “[a]unque muchos juegos primitivos eran abstractos, la mayoría de los videojuegos actuales tienen una dimensión narrativa, con un argumento, unos personajes y una serie de razones que justifican la acción del jugador en el contexto de la ficción del juego” (266). Es cierto que, con el paso de los años y el avance de la tecnología, los videojuegos han podido contar cada vez narrativas más complejas que, en sus inicios, no podían permitirse. Pero también parece ser verdadero que no todos los videojuegos tienen un interés por narrar una historia, como veremos más adelante.

En este sentido, las tres definiciones mencionadas (la de Juul, la del modelo MDA y la de Tosca) sugieren explícita o implícitamente que el aspecto narrativo dentro de un videojuego no es inherente al concepto de juego mismo, sino que depende del videojuego

¹⁹ Los ocho elementos considerados por los autores como la parte estética del videojuego son los siguientes:

1. Sensation (*Game as sense-pleasure*)
2. Fantasy (*Game as make-believe*)
3. Narrative (*Game as drama*)
4. Challenge (*Game as obstacle course*)
5. Fellowship (*Game as social framework*)
6. Discovery (*Game as uncharted territory*)
7. Expression (*Game as self-discovery*)
8. Submission (*Game as pastime*) (Hunicke *et al.* 2)

particular del que estamos hablando.²⁰ Pero como Espen Aarseth explica en *Cybertext: Perspectives On Ergodic Literature*: “To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories. And yet, as this study tries to show, the difference is not clear-cut, and there is significant overlap between the two” (5). Es mi interés, a lo largo de toda esta tesis, explorar cómo los aspectos lúdicos y narrativos confluyen en los videojuegos de manera indisoluble y compleja, a pesar de que algunos juegos no tienen un propósito narrativo *per se*.

1.2.1 Suplemento y centralidad

Regreso, pues, al debate entre ludólogos y narratólogos. Por supuesto, se han hecho intentos por zanjar la discusión que cuestiona el papel de la narrativa en relación con el acto de jugar, particularmente en el medio electrónico. Souvik Mukherjee en su libro *Video Games and Storytelling* introduce un concepto derridiano para explicar que narrativa y juego no son prótesis el uno del otro ni viceversa, sino que son “suplementos”:

As Derrida defines it, the supplement is neither presence nor absence and when one wishes to go from the supplement to the source, one must recognize that there is a supplement at the source itself. In these terms, when narrative, technicity and play are analyzed in video games, ‘pure’ play cannot exist: the machinic and narrative

²⁰ Es importante considerar que tampoco otros medios considerados regularmente como narrativos lo son exclusivamente. Existe el cine poético, como el de Vertov o el último cine de Godard, que no precisamente busca crear una sucesión de eventos relacionados entre sí. Asimismo, existen géneros literarios que tampoco tienen interés narrativo, como la poesía o los aforismos (aunque habrá excepciones, sin duda).

Así, es evidente que la narrativa se acopla a casi cualquier medio, pero no es intrínseca de ningún tipo de lenguaje, sea escrito, hablado, sonoro, lúdico, fílmico, etcétera. Sin embargo, una vez que la narrativa se inserta en una obra, se vuelve una con el lenguaje que la narra y no puede separarse de ella sin sufrir cambios, al menos en su presentación y en cómo la recibe el espectador, el lector o la jugadora.

aspects illustrate the problem of conceiving of any centrality that privileges any of these aspects. (12)

En otras palabras, en la mayoría de los videojuegos, la narrativa y el aspecto lúdico forman parte de la experiencia estética y ergódica completa del videojuego. Mukherjee explica que en los videojuegos regularmente la historia modifica el juego y el juego modifica la historia (13). Se trata de una relación suplementaria, en la que es difícil saber cuál aspecto “sirve” a cuál, si es que esto ocurre. En *God of War*, por ejemplo, llega un punto en la historia en el que Atreus y Kratos se separan y la jugadora (que controla a Kratos) debe pasar algunas secciones del juego sin la ayuda del joven. Se crea una sensación de soledad y de mutilación (en el sentido de que se ha perdido algo) que se ve reflejada en el modo de juego y se siente como una especie de “dolor fantasma”, pues el músculo de la mano se ha acostumbrado ya a ciertas acciones que ahora no puede realizar (como presionar “cuadrado” para ordenar a Atreus que dispare sus flechas mágicas en los enfrentamientos o en los puzzles). Es claro en esta sección lúdica que la narrativa ha modificado las mecánicas de juego.

Aunque estoy de acuerdo con Mukherjee respecto a esta idea del suplemento derridiano, es importante tomar en cuenta la idea de centralidad, mencionada también por este autor:

[s]o video games, it can be argued, work as a functional whole involving the player (game element), the story engine (story element) and the game engine (technology element). None of these is completely central in the manner the Ludologists tend to imply, although they are characterizable by a certain degree of centrality. (13)²¹

²¹ Puede apreciarse en esta cita que para Mukherjee el videojuego se conforma por tres elementos: el juego, la historia y la tecnología. La historia incluye el funcionamiento narrativo específico de un juego, mientras que

Me permito parafrasear un poco: el autor termina diciendo que cada uno de los elementos que componen el videojuego puede ser caracterizado por un “cierto nivel de centralidad”. Se trata, sin duda, de una categoría equiparable a la “dominante” de los formalistas rusos.²²

A diferencia del debate inicial entre ludólogos y narratólogos que buscaban un centro (una “dominante”) de todo el medio, Mukherjee matiza esta idea, sugiriendo que no todos los videojuegos son iguales y explica que en los debates iniciales “there is a tendency to club all video games, despite their disparities, as ‘the video game’”(8). Esta idea la hemos visto en las definiciones anteriores de videojuegos, en las que Jesper Juul, el modelo de MDA y Susana Pajares Tosca implican la existencia de narrativa en videojuegos, pero, al mismo tiempo sugieren que no es aplicable para todas las obras del medio. Por ello, es importante considerar la centralidad que tiene la narrativa en un videojuego para poder analizarlo como obra ludonarrativa, es decir, con una naturaleza híbrida lúdico-narrativa.

Sin duda existen juegos que deliberadamente ubican su centro en el aspecto narrativo y otros que lo ubican en el lúdico. Entre los primeros tenemos juegos como los clásicos *Colossal Cave Adventure* (1976) o *Zork* (1980), fundadores del género de aventura en videojuegos, o como los más modernos *Gone Home* (2013) o *Life is Strange* (2015).²³

el juego y la tecnología contienen los elementos mencionados páginas más arriba en la definición de Juul y la de Perron y Wolf; es decir, la interfaz, la actividad de la jugadora, los gráficos y el algoritmo.

²² Mukherjee no define en ningún momento la centralidad, sin embargo, se entiende como el principio rector de un sistema (en este caso, los videojuegos) al cual responden el resto de los elementos que lo conforman. Sin embargo, no se trata de una jerarquía de elementos *per se*, sino de una relación en la que es necesario un punto de partida (un centro) que pueda dar a cada uno de los elementos un lugar y una función que suplementen el centro y conformen así el sistema completo. Esto es precisamente lo que hace la “dominante” de los formalistas (al menos teóricamente), por lo que, a mi parecer, se trata del mismo fenómeno. El uso de la terminología formalista o deconstruccionista depende de la afinidad que tenga el autor con cada corriente.

²³ Llamados regularmente “text adventures” (o aventuras textuales) se trata de videojuegos en los que el jugador exploraba regiones, entraba a calabozos y enfrentaba enemigos mediante una interfaz puramente textual. El jugador debía escribir la acción que quería realizar (“go west”, “take key”) en el teclado para que el programa la procesara y reaccionara a ella. Espen Aarseth los explora brevemente en su libro *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Más que videojuegos *per se*, Aarseth los considera “literatura ergódica”, término que acuña y define de la siguiente manera:

Estas obras poseen elementos lúdicos pero que no son dominantes sobre la narrativa que proponen; es más, muchas de sus mecánicas principales están relacionadas directamente con la narrativa; por ejemplo, en *Life is Strange* una de las mecánicas más importantes consiste en hablar con las personas para obtener información o convencerlos de algo; esta mecánica construye y enriquece la narración.

En contraste, entre los juegos que ubican su centro en el aspecto lúdico tenemos algunos como los “retro” *Super Mario Bros.* (1985) o *Doom* (1993) o los más modernos *Limbo* (2010), *Bloodborne* (2015) o *Back 4 Blood* (2021). Se trata de juegos con narrativas poco relevantes en las que, más bien, las historias sirven como excusas para situar las acciones lúdicas dentro de un heterocosmos específico. El conflicto en este tipo de juegos no proviene tanto de las relaciones interpersonales de los personajes sino de las mecánicas del juego aplicadas al mundo narrado. Egenfeldt-Nielsen *et al* consideran que “[t]he most important component of a game world is the gamespace, understood as the setting for the gameplay” (206) y el papel principal de la narrativa en este tipo de juegos es proporcionar ese “espacio de juego” y algún objetivo claro y regularmente maniqueo: salvar a la princesa del villano o derrotar hordas de demonios. El énfasis está entonces en cómo se logrará ese objetivo al superar los retos propuestos por el juego y sus diversas mecánicas y reglas.

Es posible mencionar otros tipos de relación ludonarrativa dentro de los videojuegos. Por ejemplo, aquellos juegos que (debatiblemente) no tienen un interés por contar una narrativa como *Tetris* (1984) o *Flappy Bird* (2013); aquellos que sitúan a la

In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. If ergodic literature is to make sense as a concept, there must also be nonergodic literature, where the effort to traverse the text is trivial, with no extranoematic responsibilities placed on the reader except (for example) eye movement and the periodic or arbitrary turning of pages. (Aarseth 1-2)

Así, para Aarseth los videojuegos de aventura textuales serían considerados como literatura ergódica y otros textos más canónicos como *La Iliada* de Homero o el *Ulysses* de James Joyce serían considerados literatura no ergódica.

jugadora dentro de un contexto específico y le otorgan las herramientas para que cree una narrativa propia, como los juegos de simulación *The Sims* (2000) o *Crusader Kings III* (2020);²⁴ o aquellos que intentan mantener un equilibrio entre el juego y la narrativa. Me refiero a juegos como *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), *Mass Effect* (2007), *The Last of Us* (2013) o el mismo *God of War* (2018). Aunque algunos lo logran con mayor éxito, en estos juegos la narrativa afecta directamente las reglas del juego y éstas también llegan a afectar la narrativa, como expuse anteriormente con *God of War*.

Podemos apreciar, entonces, que cada juego existe dentro del *continuum* que se da entre lo lúdico y lo narrativo. Al final, me parece que es imposible disociar por completo el primero del segundo, a pesar de que cada juego en particular tenga preocupaciones estéticas distintas. Tenemos entonces una relación de complementariedad como la que expone Mukherjee en la que, más que una relación de prótesis, la narrativa y las mecánicas lúdicas se integran a la experiencia completa del acto de jugar.

1.2.2 La narrativa en los juegos

Ya que he establecido que la narrativa es parte esencial de muchos videojuegos, me parece necesario explicar brevemente cómo funciona la narrativa dentro del medio interactivo.

Katie Salen y Eric Zimmerman dividen la experiencia narrativa de los videojuegos en dos formas. Por una parte, está la narrativa incrustada (*embedded narrative*) que consiste en “pre-generated narrative content that exists prior to a player’s interaction with the game.

²⁴ Estos juegos pertenecen a los llamados “juegos orientados al proceso”, es decir, juegos que “instead of giving the player one or more goals, . . . provide the player with a system to play with” (Egenfeldt *et al.* 57); es el jugador quien, usando el sistema propuesto, se pone sus propias metas y objetivos, por lo que regularmente no hay un resultado positivo o negativo relevante. A estos juegos se contraponen los “juegos orientados al objetivo”, en los que los jugadores tienen objetivos claros que cumplir para ganar o perder el juego. Por ejemplo, comerse todos los puntos del mapa en *Pac-Man* (1980) o proteger a Ellie en *The Last of Us* (2013).

Designed to provide motivation for the events and actions of the game, players experience embedded narrative as story context” (478).²⁵ Por otro lado, también podemos distinguir la narrativa emergente (*emergent narrative*), es decir, aquella que: “arises from the set of rules governing interaction with the game system. ... [E]mergent narrative elements arise during play from the complex system of the game, often in unexpected ways” (478).

A mi parecer, la narrativa incrustada es lo que la mayoría de las personas entiende por narrativa; a saber: “a succession of events. Its basic components are: the chronological order of the events themselves (story), their verbal or visual representation (text), and the act of telling or writing (narration)” (Egenfeldt-Nielsen *et al.* 202). Este tipo de narrativa no es específica del medio y se presenta principalmente en forma de cinemáticas (o *cutscenes*) que dan información al jugador sobre los sucesos de la historia según se van desarrollando.²⁶ La narrativa incrustada también provee un contexto dramático y emotivo para las acciones del juego, como explica Doris S. Rusch: “[it] provides the players/protagonists with goals, conflict and an element of uncertainty. From these narrative cornerstones arises dramatic tension, an experience that is sought and encountered in computer games as well as fiction films” (24). Además, la narrativa incrustada es relativamente fija, aunque un juego puede tener distintos finales o pasar por distintos

²⁵ No estoy de acuerdo del todo con el nombre de “narrativa incrustada” ya que parece partir de la idea de que la narrativa es un aditamento o una prótesis del juego, sin tomar en cuenta que el aspecto narrativo se vuelve parte esencial e inseparable del juego en condiciones específicas. Sin embargo, me parece que la definición de Salen y Zimmerman es útil para entender la distinción entre estos dos tipos de narración y he decidido conservarla.

²⁶ Aunque las cinemáticas son uno de los recursos principales para proveer contexto narrativo durante el juego, el medio se vale de otros recursos para contar su historia. Famosamente, el juego *Bloodborne* (2015) y otros juegos del estudio japonés FromSoftware construyen su historia a partir de las descripciones de los objetos que la jugadora va recolectando en el mundo. Además, tanto juegos de mundo abierto como juegos de progresión lineal pueden avanzar la narrativa mediante diálogos entre personajes durante el acto del juego. Por ejemplo, en juegos de Rockstar Games como *Bully* (2006), *Red Dead Redemption* (2010) o *Grand Theft Auto V* (2013) es normal que los personajes hablen entre sí durante los desplazamientos de un lugar a otro. *God of War* también utiliza esta técnica narrativa con soltura: Kratos le cuenta a Atreus mitos griegos o platican sobre la situación en la que se encuentran mientras navegan por el Lago de los nueve, caminan a través del Yggdrasil, o simplemente interactúan con el mundo que los rodea.

caminos narrativos y, por ende, puede variar para cada jugadora, aunque de manera controlada.²⁷

Por otro lado, mencionan Salen y Zimmerman que la narrativa emergente ocurre dentro del acto de juego mismo, es decir, cuando la jugadora está en control de lo que sucede en la pantalla. Debido a su estructura abierta (se tiene un objetivo, aunque los pasos para llegar a él son irrepetibles para cada sesión de juego, independientemente de si se trata de una misma jugadora u otra) permite una cantidad casi infinita de variaciones que, sin embargo, están delimitadas por las reglas del juego.²⁸ Por ejemplo, en un combate en *God of War* la jugadora puede elegir utilizar o no las flechas de Atreus, el hacha Leviatán, las Espadas del caos, el combate cuerpo a cuerpo, el escudo, la Furia espartana, las adversidades del escenario (como un risco o fuego), entre otras cosas, para derrotar a los enemigos. El uso de cada uno de estos dependerá, por supuesto, de la habilidad de la jugadora, de su elección personal, de si su forma de resolver los enfrentamientos es más ofensiva o defensiva, del escenario, del tipo de enemigo, etcétera. Por otro lado, la jugadora no puede hacer, sin embargo, que Kratos escupa fuego o que llame un trueno. En cada sesión de juego se crea una narrativa emergente distinta e irrepetible que sigue siendo narrativa: pues cada una tiene un inicio y un desenlace muchas veces fijos, pero cuyo

²⁷ La cantidad de finales en un juego con narrativa incrustada es restringida ya que debe ser programada y, por lo tanto, controlada. Ejemplos interesantes de juegos con distintos finales son *The Stanley Parable* (Galactic Café 2011), *Papers, please* (Pope 2013), *Until Dawn* (Supermassive Games 2015) y *Divinity: Original Sin II* (Larian Studios 2017).

²⁸ Egenfeldt-Nielsen *et al* distinguen entre los juegos orientados a un objetivo (*goal-oriented*) y los orientados a un proceso (*process-oriented*). Entre los primeros, destacan los juegos de acción, los de aventuras y los de estrategia, en los que existe un objetivo claro para la jugadora, establecido por el propio juego y que se define regularmente mediante parámetros dicotómicos como ganar-perder. Los juegos orientados al proceso implican juegos de simulación en los que la jugadora establece sus propios objetivos dentro de un sistema jugable (57). Los juegos orientados al objetivo regularmente tienen una narrativa incrustada más clara y estructurada que la de los juegos orientados al proceso. Por otra parte, aunque ambos tipos de juego utilizan la narrativa emergente, los juegos orientados al proceso permiten más libertad respecto a la misma al no restringir el resultado del juego a un objetivo específico; tampoco suelen poner mucha importancia en la dicotomía ganar-perder. Se trata, nuevamente, de una cuestión de dominantes.

desarrollo ocurre libremente en el acto mismo del juego (al menos tan libremente como permitan las reglas establecidas por el algoritmo).

Como puede apreciarse, la narrativa emergente está relacionada de forma más obvia con el sistema de juego; sin embargo, esto no quiere decir que la narrativa incrustada esté disociada del lado lúdico. Al contrario, está presente inevitablemente en el juego mismo: establece el conflicto que deberá resolverse mediante el juego, al mismo tiempo que establece a los actantes y el escenario en el que se desarrollará la acción. A diferencia de lo que su nombre podría sugerir, la narrativa incrustada tampoco puede eliminarse del juego sin que la experiencia completa sufra una mutilación estética y lúdica: es fundamental y permanente. Al contrario del ejemplo del ajedrez mencionado más arriba, si nos deshacemos del aspecto narrativo de *God of War*, ya no existe *God of War*, aunque las reglas sean las mismas. Lo mismo puede decirse de cualquier juego que cuente una historia, por más simple o mala que sea. Hablamos entonces nuevamente de una relación entre “suplementos”, no ya “complementos”.

Ahora, quizá la mayor particularidad de la narrativa en el videojuego respecto a la de otros medios como la literatura, el cine o el cómic es que la narración del juego es por naturaleza ergódica; es decir, requiere de un esfuerzo de la jugadora para poder desarrollarse. Espen Aarseth explica este concepto:

The performance of their reader takes place all in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of “reading” do not account for. (1)

En este sentido, tanto la narrativa incrustada como la narrativa emergente requieren un esfuerzo físico de parte de la jugadora (presionar un enlace o pulsar una serie de botones, por ejemplo) y mental (saber a dónde hay que dirigirse o qué serie de botones será la indicada para un resultado positivo) que vaya más allá del movimiento de ojos y periódico cambio de hojas implicado en la literatura no ergódica (Aarseth 2). Sin ese esfuerzo, la jugadora no puede saber qué ocurre posteriormente con los personajes, ni puede desarrollar una narrativa emergente con los elementos que le dé el juego para hacerlo.

Es precisamente porque el videojuego necesita ese esfuerzo de la jugadora que resulta imposible que la narrativa emergente se repita del modo exacto dos veces sin importar que se trate de una misma jugadora: el estado mental, la velocidad de respuesta o los movimientos de los enemigos han cambiado y, por lo mismo, las acciones de la jugadora no pueden ser las mismas. En otras palabras:

No matter how many times a book is read, by no matter how many different people, the text is always the same, but in a video game, no two game sessions will be exactly the same. As for narration, the non-fixed text of videogames makes it difficult for them to have a single telling. (Egenfeldt-Nielsen 203)²⁹

Este carácter no-fijo del videojuego, a mi parecer, lo emparenta con el teatro, pero también con la narrativa oral, por medio de la cual se transmitían en sus orígenes los mitos

²⁹ Ahora, en la teoría literaria, particularmente en la corriente de la estética de la recepción, se está de acuerdo en que el significado de un texto literario tampoco es unívoco y que su interpretación depende, en parte, del lector, quien configura la trama en su mente y le da sentido a las palabras y a los símbolos. El texto, sin embargo, también restringe su significado y con dificultad puede haber una infinidad de interpretaciones sobre un solo texto. Esto tiene que ver con el carácter fijo del texto que “es siempre el mismo” como dirían Egenfeldt-Nielsen *et al* en la cita anterior, pero también porque todo texto se inscribe en un contexto lingüístico y cultural particular, lo que implica que toda obra es al mismo tiempo “abierta” (a las interpretaciones específicas de cada lector) y “cerrada” (esas interpretaciones no pueden aludir a cualquier cosa, sino que siguen parámetros establecidos por el propio texto).

nórdicos.³⁰ En la narrativa oral y en el teatro, cada iteración del relato se vuelve distinta, ya que se trata de artes performativas. Se trata, entonces, de una iteración distinta de una misma obra (al menos en esencia), lo que resulta, como cada sesión de un videojuego, en una “repetición con variación”, como llamaría Hutcheon al acto de adaptación. Así, cada re-cuento de una historia oral, cada re-presentación de una obra de teatro y cada *re-play* de un videojuego implica una “adaptación” de una historia anterior “original” existente únicamente en teoría, que en el mito hemos llamado *abstracta*. En el caso de los videojuegos, es la jugadora quien realiza la acción narrativa, mediante el personaje jugable. Además, regularmente la jugadora no realiza la acción para alguien en particular (un espectador, una audiencia) sino para influir en el resultado cuantificable del juego.

Es importante volver destacar que la narrativa en los videojuegos requiere el esfuerzo de la jugadora para poder desarrollarse; no sólo la narrativa emergente, que está intrínseca en los sistemas de juego, sino también la incrustada, pues la jugadora debe cumplir ciertos objetivos para que la historia siga avanzando. En la combinación de narrativa emergente e incrustada se vuelve evidente que cada acto de juego será único e irrepetible pues, similar al lector de una obra literaria, cada jugador traerá consigo no sólo una serie de horizontes culturales que le permitirán interpretar los eventos narrados, sino también una serie de procesos mentales que le ayudarán a utilizar las herramientas del juego para resolver los obstáculos que le impidan avanzar en la trama.

³⁰ En inglés el sustantivo para denominar a la obra es “play” o “juego”. En ese sentido, los actores son los “jugadores” como se enuncia en la obra *As You Like It* de William Shakespeare: “All the world’s a stage, / And all the men and women merely players; / They have their exits and their entrances; And one man in his time plays many parts, / His acts being seven ages” (2.7.139-143). Sin embargo, como explica Gonzalo Frasca, existe una distinción entre los actos de juego “play” (*paideia*) y “game” (*ludus*): “Games have a result: they define a winner and a loser; plays do not” (“Ludology”). En español, el concepto de juego no distingue entre los conceptos de *paideia* y *ludus*. El teatro se relaciona con el concepto de *paideia* debido a que los actores “juegan” a ser sus personajes y las reglas son claras (mantenerse en ese personaje, por ejemplo, y no en otro) pero no existe una noción de victoria o derrota, el resultado es estético, más que objetivamente valorable.

1.3 De mitos a videojuegos

Quizá sea precisamente el hecho de que la jugadora influye activamente en el desarrollo de la historia por lo que los videojuegos se han posicionado como uno de los pilares del entretenimiento popular en todo el mundo en los últimos años.³¹ Esta popularidad ha ocasionado que narrativas que surgieron en otros medios sean trasvasadas a este medio. Con regularidad se adaptan al medio interactivo propiedades intelectuales (comúnmente llamadas “IP” por sus siglas en inglés) populares como *Star Wars*, *Star Trek*, *El señor de los anillos*, *Harry Potter*, los personajes de Marvel Comics o los de DC Universe.³² Estas adaptaciones tienen como propósito utilizar una propiedad intelectual para recrearla y venderla, pero también de ofrecer a la jugadora una forma de verse inmersa en esos mundos narrativos ya establecidos.

También existen muchas adaptaciones de mitologías diversas como la india (*Raji: An ancient Epic* [2020]), la griega (*Hades* [2020]), la nórdica (*Assassin's Creed: Valhalla* [2020]), la rarámuri (*Mulaka* [2018]), entre otras. Por supuesto, al hablar de mitologías no podemos hablar de propiedades intelectuales (no le pertenecen a una persona o compañía, sino a culturas enteras) pero sí de adaptación de un heterocosmos, como mencionaba anteriormente, pues el conjunto de las historias que la comprenden crea un mundo narrativo

³¹ Se estima que en México en 2021 había aproximadamente 76.7 millones de videojugadores. Recordemos que este auge ha ocurrido, entre otras cosas, por el encierro forzado debido a la pandemia del COVID-19 pero también porque los videojuegos son cada vez más accesibles: la popularidad de juegos para celular como *Angry Birds* (2009), *Plants vs Zombies* (2009), *Candy Crush Saga* (2012) o *PUBG Mobile* (2018) ha contribuido enormemente al aumento de jugadores en el país.

³² Tan sólo de *Star Wars* se han creado más de cien juegos electrónicos. El primero de ellos, *Star Wars: Electronic Battle Command*, fue lanzado en 1978 como una microcomputadora en la que la jugadora “pilotaba” una nave X-wing con el objetivo de destruir naves caza TIE. La interfaz consistía en una mezcla de estampas, luces parpadeantes, botones y sonidos que pueden parecer incomprensibles hoy en día.

complejo. Para Marie-Laure Ryan, un mundo narrativo (o *storyworld*) es el mundo de los personajes en una narración, pero que es construido e interpretado por el lector (32-34). Los elementos que componen un mundo narrativo son los personajes, el escenario (que comprende espacio y tiempo), las leyes físicas, las reglas sociales, los valores morales y los eventos (físicos y mentales) (34-36). Como expliqué anteriormente, son precisamente estos elementos los que terminan siendo trasvasados de un medio a otro, de una obra a otra. En qué medida se enfatiza o ignora un elemento, depende de las sensibilidades e intenciones del adaptador, así como de la pertinencia del medio para representar cada uno de estos elementos. Por ello, me gustaría explorar brevemente el proceso de adaptación que implica el paso de un mito o cualquier obra a un videojuego.

La adaptación de un medio no interactivo a uno ergódico implica un proceso de ludificación de los elementos narrativos que constituyen la obra no interactiva. El concepto de “ludificación” se refiere a “the use of game design elements in non game contexts” (Deterding *et al.* 2). Aunque éste es un término que se utiliza sobre todo en el ámbito económico y administrativo, considero que también puede utilizarse en el contexto mismo del juego, siempre y cuando se hable de adaptación desde un medio no-interactivo. Así, la ludificación sería un proceso mediante el cual los elementos narrativos (personajes, escenarios, objetos, eventos, temas, motivos, etcétera) se conviertan en elementos lúdicos. En *God of War*, por ejemplo, al adaptar el reino de Múspel descrito por Snorri como un lugar “luminoso y ardiente —todo por aquella parte está lleno de llamas abrasadoras— e inaccesible para los extraños que no son de allá” (46) se crea un reino de aspecto volcánico con ríos de lava descendiendo de una montaña al que para acceder es necesario aprender el lenguaje del Múspel (en el juego “Muspelheim”). Allí, Kratos y Atreus encuentran la espada de Surtr (“Surt se llama el que está de guardián en los confines de aquellas tierras;

tiene una espada de fuego y, cuando llegue el fin de los tiempos, atacará y vencerá a todos los dioses, y todo el mundo lo abrasará en llamas” [46]). Surtr no aparece, pero su espada mágica somete a los protagonistas a distintas pruebas opcionales en las que la jugadora puede usar la lava y acantilados a su favor. Al superarlas, ésta es recompensada con recursos que podrá utilizar para mejorar sus armas, habilidades o armadura. Podemos ver cómo ciertos elementos de la mitología son implementados en el videojuego, tanto lúdica como narrativamente.

Si bien convertir un universo ya conocido de forma no ergódica en un mundo habitable es bastante atractivo, al adaptar un videojuego es necesario establecer reglas claras que lleven a que el lector se interese por participar en la interactividad. Estas reglas, idealmente, estarán ligadas con el funcionamiento intrínseco de un mundo narrado adaptado. Esto lo explica Siobhan O’Flynn cuando dice que “adaptation via interactive media often necessitates the identification of a core theme or experience associated with the original that then functions as the organizing principle for designing the adaptation as an individual experience” (84). Entonces, el tema es uno de los principios organizadores de la adaptación. Por ejemplo, si el mito de la muerte de Bálder explora la protección materna de Frig hacia el joven dios, una de las mecánicas de *God of War* es proteger a Atreus de los ataques de ciertos enemigos; la jugadora debe estar al pendiente (sobre todo al inicio del juego) de que el joven no caiga en manos de los enemigos y debe rescatarlo constantemente. La jugadora experimenta vicariamente la preocupación por el hijo y, en caso de descuidarlo, perderá el juego.

O’Flynn también menciona que el diseño de la experiencia lúdica debe partir forzosamente del heterocosmos pero que debe tener como principio organizador siempre al usuario: “When our relation to the work shifts from audience to ‘user’, the aim of

adaptation also changes because the design must now incorporate an active user who is often positioned as a character within the narrative” (88). Aquí la autora habla específicamente de adaptaciones interactivas de películas a páginas web, pero lo mismo ocurre al momento de trasvasar películas, libros o mitos a videojuegos: se pone a la jugadora como un sujeto activo dentro de la narrativa.³³

La inmersión interactiva es indudablemente uno de los principales atractivos de adaptar un mito a un videojuego, como dice Irene Sanz Alonso: “Even though myths have always been present in artistic representation, videogames provide something that other works of art cannot: they offer players the experience of becoming part of the myths themselves” (143). Este “formar parte del mito” tiene algo de ritual pues, como explica Mircea Eliade, “todo ritual tiene un modelo divino un arquetipo” (34). En otras palabras, el ritual implica la repetición delibada de hechos planteados *ab origine* por los personajes del mito; es decir, dioses, héroes, o antepasados (18). Por otro lado, Eliade también expone que toda acción humana adquiere significado en cuanto imitaba una acción mítica: “Dicho sea de paso, no solo los rituales tienen su modelo mítico, sino que cualquier acción humana adquiere su eficacia en la medida en que repite exactamente una acción llevada a cabo en el comienzo de los tiempos por un dios, un héroe o un antepasado (35).” Por supuesto, sabemos que el videojuego puede ofrecer una simulación del mito, controlada y sometida a

³³ Massimo Maietti explora el acto de juego en “Player in Fabula: Ethics of Interaction as Semiotic Negotiation Between Authorship and Readership” y explica lo siguiente:

the player inhabits the fictional world in the form of a third unit, different from both the user in the real world and the hollow character in the motionless pre-interaction fictional universe. This unit, the *simulacrum*, is the *bridge* between the two worlds as well as the subject upon whom the ethics of interactive textuality are founded: outside of the computer game, the user responds to the ethics of the real world; likewise, the fictional universe prior to interaction is a motionless landscape in which no ethical choice can be made. (101)

Me parece útil la noción de *simulacrum* o *simulacro* ya que, evidentemente, no es que la jugadora sea introducida al mundo del juego, sino que habita éste por medio de un avatar con una personalidad muchas veces dictada por la historia. En el *simulacro* confluyen ambas identidades y, para Maietti, ambos sistemas morales: el propio y el del juego.

un proceso de interpretación y de transformación, por lo que el ritual es despojado de su propósito espiritual o sagrado para darle una intención principalmente estética y lúdica. La jugadora puede sumergirse en el mundo mítico, actuar los eventos de los dioses y participar así en un ritual que lo conecta quizá no a los dioses, pero sí a toda la comunidad de jugadoras que han participado de ese mismo ritual.

1.3 Conclusión

Como se ha debatido anteriormente en estudios de la adaptación (por ejemplo, en los de Linda Hutcheon, Robert Stam o Brian McFarlane), regularmente se considera la adaptación como una obra inferior a la original. Lo que los críticos puristas temen es una “degradación” de la supuesta esencia de la obra original, pues ésta supuestamente pierde su sacralidad a medida que se reproduce (como si se tratara de un teléfono descompuesto o del acto de sacarle una fotocopia a una fotocopia de una pintura de Monet). Sin embargo, el mito llega al videojuego no como una mera copia, sino modificado e interpretado por las personas encargadas de adaptarlo, quienes buscan crear un heterocosmos que vuelva habitable el mundo narrado al mismo tiempo que extrapolan una particularidad temática para volverla jugable. Es decir, no se trata de una fotocopia de mala calidad, sino una nueva obra que toma como punto de partida un relato ya existente.

Es necesario tener en cuenta también que cada adaptación de un mito se hace en un contexto específico, como explica Hutcheon: “An adaptation, like the work it adapts, is always framed in a context—a time and a place, a society and a culture; it does not exist in a vacuum. Fashions, not to mention value systems, are context-dependent” (142). Esto es relevante debido a que cada lugar, tiempo y sociedad llevan consigo una carga cultural

inherente, una cosmovisión del mundo que forzosamente difiere de aquella existente cuando se crearon los mitos. Hutcheon lo dice de la siguiente manera: “Almost always, there is an accompanying shift in the political valence from the adapted text to the ‘transcultured’ adaptation. Context conditions meaning, in short” (145). Ya desde la adaptación del mito abstracto hecha por Snorri en su *Edda menor* es evidente el cambio en el significado de los mitos, los cuales ya no son verdades, sino relatos de alto valor cultural e histórico permeados por el cristianismo e, incluso, por la tradición clásica. En el caso de *God of War*, un producto estadounidense basado en la mitología nórdica, podemos hablar también de transculturación, y, por ende, de un cambio en el centro temático, político y social de la narrativa, como veremos más adelante.

Comencé este capítulo argumentando que era problemático analizar los mitos como literatura. Sin embargo, al convertirse en mitos concretos, los relatos de la *Edda menor* pierden su aspecto religioso o científico por lo que es posible leerlos como objetos literarios; de hecho, ésta es quizá la lectura más común de estos mitos hoy en día puesto que, como explicaba Clunies Ross, sabemos muy poco del uso ritual o cultural de estos mitos abstractos en su contexto de producción. Para Snorri, quien adaptó los mitos a su contexto específico, los mitos tenían un valor cultural y literario evidente, pues era necesario conocerlos si se quería participar en el arte de la poesía escáldica. Por otra parte, los mitos nórdicos se mantienen vigentes todavía por lo atractivo de sus historias, sus personajes, sus espacios, y el heterocosmos en general. Sus adaptaciones a otras obras se alimentan de todo esto para seguir explorando temas relevantes a la psique humana, como la muerte, la violencia, la paternidad, la guerra o la masculinidad, temas que de un modo u otro se relacionan entre sí.

Por otro lado, también mencioné los problemas que podían surgir de considerar a los videojuegos narrativos y, por ende, textuales. Pero hemos visto que el aspecto narrativo de los videojuegos está intrínsecamente ligado al lúdico de formas complejas. La narrativa no se trata, como decían los ludólogos, de una prótesis del juego; más bien, ambos aspectos cohabitan en un *continuum* en el que cada juego sitúa su dominante de un lado o de otro. El videojuego, pues, comparte elementos claros con el mito concreto, como pueden ser personajes, lugares, o eventos (es decir, sus elementos narrativos), pero también rescata la performatividad e irrepetibilidad del mito abstracto al poner una cierta agencia en la jugadora.

La adaptación de mitos a videojuegos tiene connotaciones positivas evidentes, si acaso la más obvia es la expuesta por Sanz Alonso: “video games make myths come alive and familiar to people that otherwise ignore ancient mythology” (134). La adaptación de mitos a videojuegos trae a la luz nuevamente a esas obras primigenias, imbuje de vida nueva los relatos antiguos al mismo tiempo que ayuda a propagarlos entre las nuevas generaciones y lo hace regularmente como lo hacía la narrativa oral: manteniendo su carácter performativo y, por lo tanto, irrepetible. Por otra parte, quizá lo más emocionante de todo es que el mito jugable nos pone en el papel de los héroes y dioses que pueblan el heterocosmos mitológico y nos permite experimentar vicariamente poderes y habilidades que sobrepasan nuestra humanidad. En otras palabras, el videojuego nos permite jugar a ser dioses.

Capítulo 2: Sobre la violencia de los dioses y los hombres

De Bálder vi, del dios malherido,
 Del hijo de Odín, el oculto destino;
 Descollaba en el llano y crecida se erguía
 La rama de muérdago, fina y muy bella.
 —*Völuspá*, estrofa 31

KRATOS: There was once a scorpion who wished to travel to the other side of the river. ... The scorpion asked the frog for help. He told the frog that if he gave him a ride across the river on his back he would be rewarded. The frog protested, fearing the scorpion would sting him. The scorpion assured the frog that he would not sting him or they would both drown in the river. The frog agreed, but halfway across the river, the scorpion stung him. The frog was mortally wounded and they both sunk to the bottom of the river and perished.

ATREUS: That's sad. Why would the scorpion do that?

KRATOS: He was a scorpion. It is his nature to do harm.

ATREUS: Oh, that's just what mom used to say about the gods.

KRATOS: Your mother always spoke the truth.

—*God of War* (2018)

La violencia existe en nuestras historias desde que comenzamos a contarlas y forma parte esencial de muchas mitologías. Para los mexicas, la tierra y el cielo son creados a través del desmembramiento de Tlaltecuhtli a manos de Quetzalcóatl y Tezcatlipoca. Para los griegos, Crono castra a su padre Urano, toma control de dioses y titanes y luego es derrotado y encarcelado por su hijo Zeus. Uno de los mitos hinduistas más antiguos relata la creación del universo a partir del sacrificio y desmembramiento de Purusha, “el Hombre”. En el *Antiguo Testamento* Caín mata a su hermano Abel en un arranque de celos y es enviado a vagar por el mundo. En la *Edda menor* se narra la creación del mundo a partir del asesinato y desmembramiento del gigante Ýmir a manos de Odín y sus hermanos. Como puede apreciarse, la violencia es parte del imaginario de todas las culturas, de esa *psique* humana mencionada por Durand y que nos es revelada por los mitos que contamos.

La violencia no es un concepto sencillo, ni su significación dentro de las culturas es unívoca; sin embargo, alguna definición es necesaria si deseamos abordarla. Jeff Hearn sostiene que violencia es “that which violates or causes violation and is usually performed by a violator upon a violated” (42). De forma más detallada, el autor explica:

Thus, violence is not one thing. It includes *force and/or violation*: force by the violator; violation *of* the violated. It may be physical, sexual, emotional, verbal, cognitive, visual, representational. ... Violence may also comprise the creation of the conditions of violence, potential violence, threat and/or neglect. Sometimes the mere presence of someone is violating, and thus becomes violence. Violence can be dramatic or subtle, occasional or continuous. (43)

Se trata de una definición bastante concreta, pero a la que habrá que agregarle todavía una cuestión: que la violencia está ligada a lo que una cultura considera ético o no en un momento dado.

Como explican Jukka Gronow y Jorma Hilppö, existen dos sistemas éticos según los cuales podemos definir la violencia: el deontológico y el utilitario. Los autores consideran que “The clearest definition of violence in deontological ethics gives a list of rules, the breaking of which is (whatever the consequences) violence. ... [I]n the utilitarian system we pay attention to the outcome of intentional influence relations, its goodness or badness, utility or disutility” (312). El sistema deontológico parece afinarse más con la definición de Hearn y nos da herramientas para poder *identificar* la violencia, mientras que el sistema utilitario implica herramientas para *valorar* esos actos violentos, partiendo de la idea de que algunos de ellos son necesarios o, al menos, justificables dentro de cierto contexto.

Las historias que contamos, ficcionales o “basadas en hechos reales”, regularmente enmarcan la violencia dentro de una ideología que considera los actos violentos como

buenos o *malos* (el caso más claro sería la oposición entre héroes y villanos, pues la violencia de los primeros suele ser justificable, mientras que la de los segundos, no). Esto lo explora Suzanne E. Hatty en su libro *Masculinities, Violence and Culture* donde explica que

good violence is deployed for a just cause. It may redress a loss; it may avenge an incident of bad violence; or it may restore order and balance to the social system. Violence is viewed as good if there is consensus regarding the worthiness of the goals underlying it and the appropriateness of the means used to achieve these objectives. Narratives about this good violence are stories about commendable violence. Toch labels these narratives “war stories”. Such stories mythologize violence within the group, romanticize the actors and their behaviors, engage in self-congratulation, and reinforce reputations for bravery in dealing with the avowed enemy. (58)

Hatty se posiciona visiblemente en contra de este tipo de discursos ya que, en su opinión, estas narrativas son centrales para el modelado de la violencia en la sociedad (58) y, por supuesto, pueden tener consecuencias muy reales en cuanto al uso de la violencia entre los individuos; por ejemplo, los relatos de la mitología nórdica, en los que los æsir ejercen esa violencia encomiable hacia la alteridad monstruosa (los gigantes), pudieron haber inspirado invasiones vikingas y otros conflictos dentro de los mismos pueblos nórdicos. Recordemos que precisamente el Tercer Reich utilizó estos relatos para promover su ideología de una “raza pura” aria (Nighswander 3) y todavía hoy en día el Movimiento de Resistencia Nórdico, un grupo neonazi de Escandinavia fundado en 1997, utiliza imágenes y símbolos vikingos para promover su ideología purista (Libell y Martyn-Hemphill).

Como vimos en el capítulo anterior, es difícil afirmar el uso que daban los nórdicos a los relatos de la *Edda menor* o poemas de la *Edda mayor* en términos culturales concretos; pero considero que sí es evidente una oposición binaria entre la supremacía de los dioses contra la alteridad de los gigantes, hombres, enanos y elfos de la mitología nórdica, siendo los gigantes los más monstruosos de ellos.³⁴ De hecho, Lindow explica que toda historia relatada en la mitología nórdica “is presented in light of an enduring struggle between two groups of beings, the gods on the one hand and giants on the other hand” (1). Se trata, a todas luces, de una auténtica guerra, pero contada desde el punto de vista de los dioses pues sus acciones violentas son romantizadas, como explica Hatty. Además, Philip Tite explica lo siguiente: “[violence] is infused with symbolic value and indeed establishes and reinforces the values of those doing violence. To draw upon Pierre Bordieu, we could see expressions of violence as means of generating or utilizing social capital in order to reinforce social habitus” (185). Así, se construye en la *Edda* una oposición binaria y con una jerarquía clara: los æsir son los héroes, quienes guardan y cuidan el mundo, mientras que los gigantes son la alteridad monstruosa que le permite a los dioses reforzar su identidad heroica y divina. Al hablar de la ideología en la mitología nórdica, podemos hablar de las “historias de guerra” que mencionaba Hatty y también de una forma cultural de reforzamiento del poder, como explica Tite. No se trata, pues, de relatos inofensivos ideológicamente (me atrevería a decir que, de hecho, ningún relato lo es) y por eso es relevante seguir abordándolos de forma crítica.

Hasta ahora he abordado sobre todo la violencia entre dioses y gigantes, es decir, de un conflicto racial (como deja entrever también la apropiación nazi de los relatos); pero la

³⁴ Por alteridad me refiero a la posición “of persons or groups who are used as differentiating foils in dominant identity discourses” (Herman *et al.* 59).

violencia de la *Edda menor* también está atravesada por relaciones de género. Si no representa explícitamente violencia física hacia la mujer (aunque sí hacia las gigantes), al menos parte de la invisibilización del género femenino y, además, pone la violencia casi exclusivamente en manos de los dioses masculinos. Raewyn Connell aborda la relación entre masculinidad y violencia en su famoso libro *Masculinidades*:

La violencia se vuelve un elemento importante en la política de género entre los hombres. La mayoría de los episodios de violencia grave (incluidos el combate militar, el homicidio y el asalto a mano armada) son transacciones entre hombres. El terror se utiliza como una forma de trazar límites y excluir, como en la violencia heterosexual contra los hombres gays. La violencia puede convertirse en una forma de reclamar o asegurar la masculinidad en las luchas de grupo. (119)

En la mitología nórdica el linaje divino es el que legitima a los hijos hombres de los æsir como dioses y, por lo mismo, les otorga la agencia para llevar a cabo actos violentos, de preferencia en contra de la alteridad, para así reafirmar su poder sobre los nueve reinos. Es decir, que la capacidad de ejercer la violencia les viene dada culturalmente en doble forma: una por dioses y otra por hombres.

Puede apreciarse, pues, que los relatos de la *Edda* todavía pueden ser sometidos a escrutinio por parte de la crítica cultural y literaria, pues presentan ideas sobre la violencia y su relación con la masculinidad que conviene explorar hoy en día, sobre todo tomando en cuenta el auge reciente de los relatos en nuestra cultura popular, a través de literatura, cómics, películas y videojuegos.³⁵ En particular, me parece que *God of War* comenta directamente sobre la relación entre violencia y poder, específicamente de la masculinidad

³⁵ En mi investigación he encontrado con pocos artículos académicos que aborden la masculinidad en la mitología nórdica dentro de los estudios escandinavos.

hegemónica. Por un lado, el juego sitúa a la jugadora del lado de los gigantes, cambiando la perspectiva y focalizándose en la alteridad. Por otro, el juego evidencia las distintas masculinidades al encarnarlas en los personajes, con una clara distinción entre los protagonistas y los antagonistas, cuyo uso de la violencia es muy distinto.

En este capítulo propongo primero una comparación entre la violencia hacia la alteridad implicada en la guerra entre los dioses y los gigantes tanto en la *Edda menor* como en *God of War*. Después, exploraré las relaciones de poder masculinas representadas en la *Edda* para luego analizar cómo esas relaciones se adaptan y reinterpretan en el juego de Santa Mónica Studio.

2.1 Historias de guerra: dioses contra gigantes

Unos párrafos atrás mencioné la idea de “historias de guerra” explorada por Hatty pero propuesta por Hans Toch. Este autor no utiliza el término “guerra” de forma literal, es decir, para referirse a un conflicto bélico entre dos grupos opuestos, sino para indicar las visiones opuestas entre aquellos que perpetran la violencia (victimarios) y aquellos que la reciben (víctimas). Las acciones violentas ocurren de distintas maneras, de individuo a individuo, de individuo a grupo o de grupo a grupo, y en la mayoría de los casos, el victimario excusa o justifica su violencia basándose en un sistema ideológico utilitario, como mencionamos anteriormente. Las historias de guerra son, pues, las narrativas resultantes de estas acciones violentas en las que la violencia es considerada como encomendable, al menos por los victimarios. En palabras de Toch:

Narratives relating to good violence (war stories) are reminiscences of incidents that actors define as commendable violence. Such reminiscences can be exchanged by

participants in violent incidents or told by participants to nonparticipants. The exchange of war stories is an exercise in fraternal nostalgia. It evokes experiences of risks jointly faced and overcome. It resuscitates memories of adversaries who were gamely vanquished in battle and highlights danger, action, and heroic exploits. War stories describe experiential peaks, not the routines in which these peaks are embedded. (201)

Se trata de una forma de presentar la violencia dentro de un marco que la justifica, que la vuelve “buena” al engrandecer su papel como restauradora del orden, y que presenta a los victimarios como héroes.³⁶ Aunque esto puede ocurrir en todas las escalas de violencia, es mucho más evidente en los conflictos bélicos y el alcance mediático de las justificaciones se vuelve político e ideológico.

Dentro de los conflictos bélicos la violencia es presentada por un lado u otro como deseable: “Good violence is seen as good because it is instrumental in a good cause. Its archetype is dragon-slaying violence. Such violence has three attributes: (a) It counters bad violence (b) from nasty aggressors (c) who pick on helpless victims” (Toch 200). El autor también comenta que este arquetipo de “matar al dragón” es un escenario popular en la ficción que toma diversas formas y que casi siempre posiciona a un héroe en la batalla contra un mal absoluto, representado por la alteridad. Se parte, entonces, de un discurso “parroquial y etnocentrista” como llama Toch a las historias de guerra, puesto que:

The hero is ‘one of us’, the target ‘one of them.’ They are nonintimates, but they have other attributes that make them alien. Aliens reject our norms. They invade our

³⁶ No es mi intención justificar de ningún modo la violencia. Más bien, creo que es necesario tomar en cuenta que la violencia dentro de la ficción tiene un papel cultural relevante, el cual es necesario analizar y discutir, en lugar de desestimarla o erradicarla por completo, ya que los actos de violencia ficcionales “appear in a complex context established by generic conventions, cultural stereotypes, and the specific treatment of motive, act, and emotion in the story in which the violence occurs” (Cawelti 155).

turfs, insult our women, defy our rules, and demonstrate that they are unregenerately undersocialized. The hero steps in where our socialization measures fail to demonstrate to deviants that our rules must be taken seriously.

(202)

Se trata de un discurso de “ellos contra nosotros”, en el que la audiencia de la historia de guerra se ve aliada con quien la cuenta, regularmente el victimario. No hace falta demasiada reflexión para entender que muchos discursos de guerra parten de esta premisa y de esta justificación.³⁷

2.1.1 La guerra en la *Edda menor*

La violencia arquetípica de “matar al dragón” está presente en el conflicto bélico entre dioses y gigantes que permea casi todos los relatos de la *Edda menor*. Los *æsir* son los héroes, mientras que los gigantes son esa otredad que se sale del *statu quo* establecido por la jerarquía de los dioses. Por ello, la violencia hacia ellos está justificada y es incluso celebrada.

De hecho, Lindow sostiene que el presente mítico de la mitología nórdica está conformado casi exclusivamente por relatos que retratan este conflicto:

As dwarfs, humans, and occasionally elves look on and are sometimes drawn into the struggle, the *æsir* and the *jötnar* fight over resources, precious objects and

³⁷ Como ejemplo de la vida real, esta justificación de la violencia es evidente en un comunicado radiofónico del presidente estadounidense George W. Bush en el que intentó justificar la Guerra de Irak (2003-2011) argumentando: “Our cause is just, the security of the nations we serve and the peace of the world. And our mission is clear, to disarm Iraq of weapons of mass destruction, to end Saddam Hussein’s support for terrorism, and to free Iraqi people” (Bush). Este enunciado ya parte de la fórmula propuesta por Toch del arquetipo de “dragon-slaying violence”: alega la respuesta a mala violencia (las armas de destrucción masiva, el terrorismo) perpetrada por horribles agresores (Saddam Hussein) que atentan contra víctimas indefensas (la gente de Irak, el resto de las naciones del mundo).

especially, women. The flow of such wealth is all in one direction, from the jötnar to the æsir, and in fact one might divide the narratives of the mythic present into those in which an attempt by the giants to acquire something from the gods is foiled.

(2)³⁸

En el presente mítico existe una inequidad entre los dioses y los gigantes, pues los primeros siempre terminan matando a los gigantes o despojándolos de algún tesoro u objeto mágico. Además, los jötnar se presentan como monstruos que buscan obtener algo de los dioses mediante engaños.

Volviendo al arquetipo de “matar al dragón” es evidente que los æsir utilizan su “violencia buena” para contrarrestar la “violencia mala” de esos agresores monstruosos,³⁹ creando así héroes en sus narrativas, siendo Tor el más heroico de ellos (quizá por ser también el más violento). El hijo de Odín es descrito en el “*Gylfaginning*” como el más famoso de los æsir y “el más fuerte entre todos los dioses y los hombres” (69-70). Cuando se menciona su martillo Mióllnir se dice que “los gigantes de la escarcha y de las montañas lo conocen muy bien cuando se eleva en el aire, y esto no es extraño, pues él ha machacado muchos cráneos entre sus antepasados y parientes” (70). El final de su presentación explica que “No hay nadie tan sabio que pueda contar todas sus proezas, pero yo podría decirte tantas hazañas tuyas que pasaría mucho tiempo antes de dar fin a lo que yo sé” (70). En el

³⁸ Lindow divide la mitología nórdica en tres periodos. Primero, el pasado remoto, en el que se narra la creación del mundo (a partir de los restos del gigante Ýmir) y el establecimiento del orden jerárquico a través de la alianza entre los æsir y los vanir. En segundo lugar, el presente mítico, explicado en la cita. Por último, el futuro mítico, en el que se describe la destrucción del orden del mundo, la batalla final entre dioses y gigantes y el inicio de un nuevo mundo (2).

³⁹ De hecho, uno de los relatos más famosos del “*Skáldskaparmál*” implica literalmente la matanza de un dragón, pues una de las hazañas más famosas del heroico Sigurd es matar a Fafnir, un enano que se convierte en dragón luego de matar a su padre y robarse un tesoro maldito (Snorri 196-198). En *God of War*, Kratos y Atreus encuentran a Fafnir ya convertido y aunque no hay una mención clara al parricidio del mito nórdico, en el almacén del dragón se encuentran con el espíritu de un ladrón que cuenta cómo su propio hijo lo apuñaló por la espalda para robarle una valiosa piedra de afilar. Puede verse cómo surge el motivo del parricidio y del ciclo de violencia entre padres e hijos en múltiples ocasiones en la narrativa del juego.

“*Skáldskaparmál*” se le llama “el defensor del Asgard y del Midgard, el enemigo y exterminador de los gigantes y las ogresas” (151). Como podemos ver, el heroísmo de Tor radica principalmente en su papel como exterminador de gigantes; es decir, como un héroe de guerra, puesto que su principal atributo es el ejercicio de la violencia en contra de un supuesto mal.

En cuanto a los agresores monstruosos, los relatos de la *Edda menor* invisibilizan la mayor parte de acciones de los gigantes, construyéndolos principalmente como enemigos de los æsir. Margaret Clunies Ross defiende que, en realidad, los gigantes no podrían ser muy distintos de los æsir puesto que era posible la reproducción entre una raza y otra (de hecho, muchos dioses tienen sangre de gigante). Sin embargo, como explica la autora: “the relationships that result from biological kinship are overlaid by the imposed constraints of an hierarchically-organised social structure” (56). La autora explica además que los gigantes son descritos en múltiples ocasiones de forma positiva: “They are brave and physically strong, though it is not always clear from medieval textual sources that they are of enormous physical size; they are also frequently characterized as old, as befits their role as the original inhabitants of their mythic world, and are possessed of great wisdom” (66-7). Se trata, pues, de una raza con una cultura propia pero que es vista como “antinatural” (en el sentido de “fuera de la norma” y no de “opuesto a la naturaleza”) cuando se adopta el punto de vista de los æsir (69), cosa que ocurre claramente en los relatos de la Edda.⁴⁰

⁴⁰ De acuerdo con Clunies Ross, en los mitos nórdicos en general se crea una dicotomía entre las categorías de “natural” y “cultural”:

the natural is perceived not as that which is simple, pure and good, a view that has dominated Western thinking since the Enlightenment and the Romantic movement in literature and art, but rather as something unorganised (if not disorganised), unconfined and above all mortal, in the sense of leading to death. ... Nature, then, is far from perfect and may be improved upon. The role of improver (which is understandable as orderer) falls to the Æsir, who give nature shape and direction. (83)

Basta con recuperar algunas de las historias de la *Edda* para darnos cuenta de que “the perception that the giants are unruly and intent on causing disorder in the divine world is a true perception if one adopts the point of view and underlying rationale of the Æsir ...” (62). Por ejemplo, de Ýmir, el primer gigante asesinado por los æsir, sabemos que “era malo, como todos los de su raza” (48), aunque no queda claro por qué. Otro gigante es el constructor que promete a los æsir erigir una muralla alrededor del Midgard a cambio de la mano de Freya. De éste sabemos poco, excepto que cuando descubre el engaño de Loki (quien hace huir al caballo que le ayudaba en la construcción) “le entra al maestro su furia de gigante” (94). Al darse cuenta de la identidad del constructor, los æsir “rompieron los juramentos y llamaron a Tor” (94). Por supuesto, Tor mata al gigante, partiéndole el cráneo en trocitos. Nuevamente, la única justificación para la violencia es que el constructor era un gigante; iracundo, sí, pero a causa del engaño de Loki. Por último, uno de los relatos más extensos del “*Gylfaginning*” es la visita de Tor, Loki y el humano Tialfi a la casa de Utgardaloki, un rey gigante.⁴¹ Por medio de diversos retos, el rey deja en ridículo a los tres viajeros al engañarlos por medio de visiones (106), por lo que Tor intenta matarlo. Cuando Utgardaloki desaparece, Tor destruye la casa del gigante. Utgardaloki no muere, pero es despojado de su casa y de su tierra, pues ahora se ve “allí una llanura amplia y hermosa, pero fortaleza ninguna” (107). En las tres historias podemos ver la violencia de los dioses,

Al apropiarse de los recursos naturales de los gigantes, los æsir los vuelven culturales, como es el caso del hidromiel de la poesía que Odín roba al gigante Suttungr, luego de engañar y acostarse con Gunnlöd, hija del jötun. Por esto, Clunies Ross sitúa a los gigantes del lado de la naturaleza, donde también se encuentra lo femenino, e indica que, de hecho, “a significant number of [Thor’s] giant opponents are female, not male” (69).

⁴¹ Tialfi entra al servicio de Tor como castigo por haberse comido la médula de una de las cabras del æsir (Snorri 96-97). Clunies Ross explica que los dioses y los humanos comparten un lugar de centralidad en la mitología nórdica ya que los eventos narrados están vistos desde su perspectiva. Es a partir de su localización, que las demás razas se vuelven parte de la periferia (54). En este relato puede verse a humanos y dioses conviviendo en el mismo plano y viajando, precisamente, hacia la periferia: el Utgard o “Campos exteriores”, al que llegan cruzando una cerca.

justificada por su papel de centralidad en el heterocosmos nórdico, hacia los gigantes, quienes son monstruosos por pertenecer a esa estirpe, aunque no por mucho más.

Me interesa explorar brevemente cómo están creadas las historias de guerra en la *Edda menor*, particularmente la figura de Tor, quien se presenta como un héroe al usar una violencia justificada por la alteridad de los gigantes. Hay que resaltar, sin embargo, que el heterocosmos nórdico únicamente se vuelve dicotómico cuando se adopta el punto de vista de los discursos de poder (es decir, de los *æsir*), aunque en realidad dioses y gigantes comparten características e, incluso, lazos de sangre. Como explica Clunies Ross “these two groups are related in the matriline for the most part but the degree of their interrelationship is played down in many myths in favour of the patriclan of the *æsir*” (59). Es relevante, pues, dentro de este discurso de alteridad, también el papel de la masculinidad, en oposición a la feminidad, la cual es invisibilizada. Sobre esto hablaré más adelante en el capítulo.

Por ahora, me gustaría abordar un mito que parece estar fuera del conflicto bélico e, incluso, ofrece una tregua entre ambos bandos. Me refiero, por supuesto, al mito de la muerte de Bálder.

2.1.1.1 La tregua en la muerte de Bálder

En el mito de la muerte de Bálder la violencia no se dirige hacia la alteridad, sino hacia uno de los *æsir*. Recordemos nuevamente los eventos del mito. Primero, Bálder “soñó grandes y torvos sueños que presagiaban su muerte” (Snorri 110). Por ello, Frig hace jurar a todas las cosas del mundo que no harán daño al joven dios; a todas excepto al muérdago, que le

parece insignificante. Al volverse inmune a todo daño físico, “Bálder y los ases tuvieron una diversión, y fue que él se colocó en medio del consejo, y todos los demás se pusieron unos a dispararle, otros a golpearle, otros a tirarle piedras; pero hicieran lo que hicieran no le lastimaban, y todos consideraban aquello un gran honor para él” (111). Loki, lleno de envidia, engaña a Hod para que le lance al joven dios un dardo de muérdago. Bálder muere atravesado por el dardo de su hermano. En consecuencia, Hermod (otro hijo de Odín y Frig) viaja a Helheim para pedirle a Hela (hija de Loki y guardiana del inframundo) que regrese a Bálder a la vida. Hela accede con la condición de que todas las cosas y seres del mundo (gigantes incluidos) lloren por el joven dios. Todo el mundo llora, con la excepción de una giganta llamada Tok (la *Edda* sugiere que era Loki disfrazado), por lo que Bálder permanece muerto (114-115).⁴²

En la mitología nórdica, la figura de Bálder no está ligada al uso de la violencia, sino al contrario: “Es el más prudente de los ases, el más pacífico y el más bondadoso, y tiene la virtud de que nadie pueda impedir lo que él decida” (71). Quizá es por su carácter pasivo en la guerra contra los gigantes, que el único relato que Bálder protagoniza en la *Edda menor* es el de su muerte. En contraste con su medio hermano Tor, Bálder no es

⁴² Sin embargo, Snorri cuenta al final del “*Gylfaginning*” que después del Ragnarök, Bálder regresará del Hel para habitar la nueva tierra junto con otros æsir:

Vídar y Vali siguen vivos, que a ellos no los dañó el agua ni el fuego ni Surt, y vivirán en Campo de Idi, donde antes estuvo el Asgard. Llegarán allá los hijos de Tor, Modi y Magni, que entonces tienen el Mióllnir, y también Bálder y Hod regresarán luego desde el Hel. Todos se reúnen entonces y se ponen a conversar y a recordar sus runas, y hablarán de lo que ha pasado, de la serpiente del Midgard y del lobo Fenrir. (125)

Se trata de un pasaje muy relevante en cuanto a las nociones que he estado abordando. Nótese que ninguna de las diosas sobrevive; además, los dioses que quedan son hijos de Odín y de Tor por lo que el linaje divino se mantiene (unas líneas más adelante, Snorri cita “Los dichos de Vaftrúdnir” de la *Edda Poética* cuando dice que “Tendrán Vidar y Vali la *heredad de los dioses* / cuando el fuego de Surt se extinga” (125. Énfasis mío). Por otra parte, los seis dioses se cuentan las historias de los viejos dioses, probablemente propagando las ideas antiguas de hegemonía a través de estas “historias de guerra”. Parece que, a pesar de que el viejo mundo es destruido, el nuevo mantiene sus mismos cimientos ideológicos: el ciclo vuelve a comenzar.

construido como un héroe de guerra, sino como una víctima, no a manos de un gigante, sino de otro de los æsir y su propio hermano, que tampoco es un guerrero.

Sin duda, este fratricidio pone a la familia de la víctima en una situación crítica pues la violencia no se dirige a la alteridad, sino que pone en riesgo directamente su linaje divino, es decir, el poder que les es otorgado a los dioses únicamente por nacer con sangre de dios. Lindow interpreta este mito como el reflejo de un problema social básico: si los pueblos nórdicos utilizaban la violencia para resolver conflictos, entonces no podían lidiar con el fratricidio (69) o, en todo caso, cualquier forma de violencia intrafamiliar. En palabras de Lindow: “Simply by requiring a counterattack against the family of the killer, Höd's killing of Baldr puts Odin in an impossible situation” (69). La idea de venganza intrafamiliar crearía una paradoja violenta que acabaría con una estirpe, pues serían los mismos integrantes quienes deberían llevar a cabo esa nueva venganza.⁴³ Aquí, la violencia no está justificada por ningún tipo de heroísmo y, más bien, crea un problema sin solución para la jerarquía de los æsir.

En este sentido, la muerte del joven dios provoca un resquebrajamiento del tejido familiar patriarcal. Margaret Clunies Ross ahonda en este conflicto:

Baldr occupies a special position in divine society, being represented in several mythic contexts as strikingly handsome, merciful, and just. He is in all probability the oldest of Óðinn's legitimate heirs and his special status is also marked by his invulnerability to weapons. His accidental death at his brother's hand brings about a dynastic crisis for Óðinn as a ruler of the gods for he not only loses two of his direct heirs (Baldr and Höðr) but is forced to send another son, Hermóðr, on a dangerous

⁴³ Metafóricamente, la paradoja de la venganza intrafamiliar recuerda a un uróboros: esa serpiente que se come su propia cola y que representa los ciclos de destrucción y creación (y que en la mitología nórdica está representada por Jörmungander).

and fruitless journey to Hel to try and recover Baldr. He begets a fourth son, Váli, for the sole purpose of avenging Baldr's death on Höðr. (272-273)

Como puede verse, la muerte de Bálder desestabiliza completamente el tejido familiar de los æsir, al mismo tiempo que pone en peligro el linaje divino, no sólo en un sentido padre e hijo, sino a nivel de jerarquía política. Si la violencia es utilizada por quienes detentan el poder para establecer una identidad respecto a la alteridad, en el acto del fratricidio esa identidad y ese poder se resquebrajan. Además, los æsir se vuelven conscientes de su propia muerte, que antes parecía lejana, improbable o incluso imposible. Ante esta nueva posibilidad de la muerte, un heredero claro ayudaría a mantener el linaje divino a través de las generaciones; pero es precisamente Bálder, el heredero, quien muere. Esta desestabilización política y familiar de los æsir es la que finalmente abre una brecha social que da entrada al Rágnarok, es decir, el enfrentamiento final entre gigantes y dioses.

Por otro lado, Clunies Ross considera el mito de la muerte de Bálder como un mito de incorporación, es decir, que muestra “actions that result from a desire to incorporate potential enemies into a social structure that includes several groups” (75).⁴⁴ Esto debido a que, durante el funeral del æsir, “acudieron muchos gigantes de la escarcha y de las montañas” (Snorri 113), además de que la presencia de la giganta Hyrrokkin es esencial para lanzar al Hringhorni, el barco con el cuerpo de Bálder, al mar (113). El hecho de que los gigantes acudan al funeral de Bálder implica una tregua en el conflicto. Recordemos también que, como explica Snorri, “los dioses enviaron entonces mensajeros por todo el mundo para pedir que lloraran y saliera Bálder del Hel, y así lo hicieron todos los hombres

⁴⁴ Según Clunies Ross, las actividades incorporativas se contraponen a las actividades agonísticas, las cuales son “actions that arise because the actors are involved in aggression against enemies with a view to their repulsion” (75). La autora explica que en la mitología nórdica la mayoría de las acciones son de este tipo, pues los dioses buscan dominar y no incorporar a los otros grupos (75).

y demás seres vivos, y la tierra y las piedras y los árboles y todos los metales” (115). Esta oración incluye a los gigantes, quienes también debieron derramar sus lágrimas en el intento de salvar a Bálder. Kristen Mills analiza este acto y concluye que la muerte de Bálder afectaba no sólo a su estirpe, sino a toda la existencia: “A griever’s own desolation and fear in the face of death is often a component of mourning, and in the weeping of all things living and dead, animate and inanimate, of the Æsir, who have reason to love Baldr, and of the Jotnar, who do not, the Norse cosmos rightly laments its own approaching destruction” (495). El llanto por Bálder une finalmente a dioses y gigantes, en una tregua que terminará únicamente para dar paso al ocaso de ambas razas.

Sin embargo, a pesar de la momentánea unión de ambos bandos en el duelo, nos hallamos ante un intento fallido de incorporación, como bien menciona Clunies Ross. La autora atribuye el fallo principalmente a la violencia de Tor, quien está a punto de matar a la gigante Hyrrokkin durante el funeral (“y le habría machacado la cabeza, si todos los dioses no le hubieran pedido que la dejara” [Snorri 113]) y patea a un enano llamado Lit a la pira funeraria. Para Clunies Ross: “[Tor] violates a place of sanctuary by killing or attempting to kill a member of a subordinate group there” (79). Me parece también que el fallo en la incorporación de los gigantes con los dioses ocurre debido al papel de Loki en la muerte de Bálder. Aunque el fratricidio sea cometido por Hod, en realidad el agente causante del mismo es Loki, pues es quien le da el dardo de muérdago a Hod y le dice a dónde aventarlo. Como castigo, Loki es encarcelado y torturado y su estirpe es asesinada con una brutalidad excesiva, lo que sin duda acrecienta el odio de Loki hacia los dioses y motiva su alianza con los gigantes durante el Ragnarök.⁴⁵

⁴⁵ Nótese la violencia del pasaje que relata el castigo de Loki por haber sido el autor intelectual de la muerte de Bálder:

Podemos ver que en la mayor parte del presente mítico los dioses y los gigantes se encuentran en un constante conflicto en el que los primeros salen victoriosos. La violencia de los æsir está justificada por su papel central en los relatos, de los que son los héroes, mientras que los gigantes son construidos como la alteridad, a pesar de compartir características con los dioses. El mito de la muerte de Bálder es relevante porque pone en riesgo la jerarquía de los dioses al dirigir la violencia hacia el centro, en lugar de hacia la periferia. Bálder es un personaje tan amado en el heterocosmos nórdico que su muerte causa una tregua momentánea en el conflicto bélico, pero que se reanuda una vez que se culpa a Loki de la muerte del dios del llanto. La guerra entre dioses y gigantes es llevada al extremo en el Ragnarök, donde finalmente se destruirá el mundo.

Pero esta tesis no me alcanza para analizar también el llamado “ocaso de los dioses”, que además ya ha sido estudiado por críticos con mucha más experiencia en el

Ahora ya estaba Loki cogido sin remedio, y se lo llevaron a una cueva. Entonces tomaron tres losas y las pusieron de canto e hicieron un agujero en cada una. Luego cogieron a los hijos de Loki, a Vali y a Nari o Narfi, y los ases convirtieron a Vali en un lobo, que pronto destrozó a su hermano Narfi; tomaron los ases sus tripas y con ellas ataron a Loki sobre las tres losas cortantes: está la primera bajo sus hombros, la segunda bajo la cintura y la tercera bajo las corvas; aquellas tripas se volvieron de hierro. Skadi cogió entonces una serpiente venenosa y se la dejó puesta encima de modo que el veneno de la serpiente le goteara en la cara, pero su esposa Sigyn está a su lado con una escudilla para recoger las gotas de veneno; pero cuando la escudilla se llena, ella va a vaciar el veneno, y mientras tanto le cae el veneno en la cara, y entonces se revuelve con tanta violencia que toda la tierra tiembla: terremoto llamáis a esto. (117-8)

Mencioné en una nota anterior que los gigantes están relacionados con la naturaleza, nótese pues todos los elementos naturales en el pasaje: la cueva, el lobo, la serpiente y los terremotos. Sin duda, todos estos elementos se relacionan en otros relatos con gigantes, siendo los más evidentes Fenrir y Jormungand. Considero pues, que el castigo de Loki relatado por Snorri hace referencia a su cualidad de gigante, dejando de lado absolutamente cualquier relación que pudo haber tenido con los æsir.

Es relevante, además, que Loki es castigado no sólo a través del encierro y la tortura, sino a través del brutal asesinato de sus hijos, en particular Narfi, cuyas tripas sirven como ataduras del dios del engaño. Su castigo recae también sobre su paternidad, como si estuviera pagando con el “ojo por ojo” por la muerte del hijo de Odín, pero con un condena excesiva y multiplicada, pues toda su familia es sometida a la punición de una forma u otra. Al ser atado y obligado a atestiguar el fratricidio de Narfi a manos de Vali (como paralelismo al fratricidio entre Bálder y Hod), Loki es despojado de su paternidad y de su estirpe legítima (pues sus otros hijos son considerados “monstruos”) por lo que su legado dentro de Asgard queda exterminado.

tema, como Clunies Ross o Lindow. Por ahora, daré un paso atrás para analizar cómo es representado el conflicto bélico entre dioses y gigantes en el videojuego *God of War*.

2.1.2 La guerra en *God of War*

El tema de la violencia entre dioses y gigantes presente en la cosmología nórdica es central también para la historia de *God of War*. Recordemos que el juego sigue la historia de Kratos y su hijo Atreus, que deben llevar las cenizas de Faye (esposa del primero y madre del segundo) hasta la cima de la montaña más alta de los nueve reinos de la mitología nórdica, que se encuentra en Jötunheim, tierra de los gigantes. En su viaje, los protagonistas son perseguidos por tres dioses: Bálder (hijo de Odín), Modi y Magni (hijos de Tor). Kratos cree que estos tres dioses los persiguen debido a que él es el dios de la guerra en el panteón griego (como se muestra en las entregas anteriores de la saga) y un extranjero en los nueve reinos nórdicos. Sin embargo, al final del juego se revela que Faye (o Laufey) era, en realidad, una gigante guerrera y es por ello que Bálder llega en primer lugar a la casa de los protagonistas. También se revela que Atreus iba a ser llamado Loki por su madre.⁴⁶

⁴⁶ Esto es parte de las licencias creativas que se tomó Santa Monica Studios al momento de adaptar el relato mitológico. En el relato nórdico, Snorri presenta a Loki de la siguiente manera: “Su nombre es Loki o Lopt, y es hijo del gigante Farbauti; su madre se llama Láufey o Nal y sus hermanos son Býleist y Helblindi” (77-78). Sobre Laufey no se sabe casi nada ya que no figura en los relatos salvo como parte del epíteto de Loki, a quien Snorri y algunos versos de la *Edda Mayor* se refieren como “el hijo de Laufey”. Lindow sugiere que Laufey era una diosa, y no una gigante, y por ello Loki se gana un lugar entre los æsir, mientras que el uso del matronímico “Laufeyjarson” evita mencionar a Farbauti, el gigante: “The fact that his father Fárbaumi was a giant was presumably something that Loki—and Odin—would rather not be reminded of, especially since in this mythology kinship is ideally reckoned exclusively through male lines” (208).

En *God of War*, Loki (Atreus) sigue siendo mitad dios y mitad gigante, aunque los papeles se invierten: Atreus es legitimado como dios por su padre Kratos y como gigante por su madre Faye. Esto permite desarrollar las ideas de linaje divino en relación con la paternidad.

Partiendo de este breve resumen de un juego que dura entre 20 y 50 horas,⁴⁷ se hace evidente cómo la guerra y su violencia permean el juego. Atreus proviene de un linaje divino, pero también tiene sangre de la alteridad “monstruosa” de los gigantes, por lo que funciona como un puente entre las dos dicotomías, como lo es Loki en la *Edda menor*. Kratos, a pesar de ser un dios, pertenece a una cultura extranjera, por lo que tampoco ocuparía un lugar de centralidad dentro del heterocosmos nórdico teocentrista. Ambos protagonistas son acosados y atacados por Modi, Magni y Bálder. Los tres æsir no dudan en utilizar su violencia para cazar a los protagonistas y se posicionan en ese sentido como antagonistas de la narrativa del videojuego. Puede verse que hay un cambio en el punto de vista del heterocosmos nórdico: mientras que la *Edda menor* toma el punto de vista de los dioses y justifica así su violencia contra la alteridad, *God of War* posiciona a la jugadora del lado de esa alteridad y, por lo tanto, la violencia de los dioses pierde su justificación. En otras palabras, *God of War* descentra la violencia de los æsir para explorar sus implicaciones éticas.

2.1.2.1 Dioses como monstruos, gigantes como héroes

Mencioné anteriormente cómo la violencia suele justificarse mediante “historias de guerra”, en las que los vencedores se posicionan como héroes al matar a un agresor monstruoso y defender a sujetos indefensos (Toch 200). En la *Edda menor* estos héroes son los æsir,

⁴⁷ Este dato lo tomo del sitio web *How Long to Beat* (<https://howlongtobeat.com/game?id=38050>) en el que se han recopilado y promediado las horas de juego de más de 9 mil jugadores y jugadoras de *God of War* (2018). Según este sitio, toma aproximadamente 21 horas completar el juego si únicamente se pone atención a la historia principal; sin embargo, si se quiere además completar misiones secundarias, conseguir todos los coleccionables y superar los retos extra que propone el juego, tomará aproximadamente 51 horas. Hay una variación grande entre ambos conteos puesto que *God of War*, aunque comienza como una aventura lineal, más tarde le permite a la jugadora explorar el Lago de los nueve, otras regiones del Midgard y los demás reinos jugables (Alfheim, Jötunheim, Helheim, Muspelheim y Niflheim) de forma libre, aunque imponiendo ciertas condiciones para acceder a regiones específicas.

quienes defienden su linaje y su “reino” de otras razas monstruosas, particularmente los gigantes. En *God of War*, en cambio, los dioses no son presentados como héroes sino como un poder opresor que se cierne sobre todas las demás razas de los nueve reinos. Por supuesto, sus principales víctimas son los gigantes, cuyos cadáveres y vestigios están repartidos por los distintos reinos jugables. A lo largo de su viaje, los protagonistas (y la jugadora) se dan cuenta gradualmente del genocidio que los dioses nórdicos han perpetrado contra los gigantes y otras razas. Por ejemplo, los héroes hallan en el Midgard el enorme cuerpo de Thamur el constructor (de cuya cabeza deben extraer un cincel mágico puesto ahí por Tor), mientras que en el Jotunheim descubren que el paisaje montañoso está repleto de cadáveres gigantes. Esto es debido a que *God of War* se sitúa casi al final del presente mítico de la mitología nórdica, durante el mito de la muerte de Bálder, cuando casi todos los mitos conocidos ya han ocurrido y la mayoría de los gigantes ya han sido asesinados.

Así, en el juego presenciamos no la guerra entre dioses y gigantes *per se* sino las consecuencias de ésta, ya sea a través de las explicaciones de Atreus hacia su padre, de los relatos de Mímir, de los cadáveres ya mencionados o a través de elementos coleccionables repartidos en los reinos jugables; entre ellos, runas, monolitos o trípticos pictóricos que desarrollan más ampliamente el *lore* del juego y dan más datos sobre los mitos en que se basa.⁴⁸ Por ejemplo, Atreus escribe en su diario acerca de un tríptico que muestra al gigante Ýmir:

⁴⁸ “*Lore*” es una palabra que viene del inglés y que no tiene una traducción exacta al español. Aunque literalmente puede significar “tradición” o “conocimiento”, regularmente se usa para referirse al conjunto de elementos que conforman un mundo ficcional específico. Pueden ser objetos, personajes, lugares o eventos que son transferibles entre diversos productos situados en el mismo universo. Por ejemplo, parte del *lore* de *Star Wars* implica que algunos usuarios de la Fuerza pueden manifestarse en forma de espíritu después de morir; esto ocurre en múltiples películas, cómics, videojuegos y libros situados en esa galaxia muy lejana.

This one's confusing. Ymir's the first Giant, and things spring from his body... not just other Giants, but wind, trees, sun... maggots that turn into Dwarves maybe?

Then Odin kills him... but where did he come from?

So Ymir came from fire and ice, and all lands and creatures came from his flesh... including the Æsir, who then slew him to create “order” (in other words, to take control). The first Giant was Odin’s first victim... (*God of War*)

Puede observarse que Atreus cuestiona la idea del orden instituido por los æsir y legitimado por la violencia, al mismo tiempo que lleva la atención del lector (porque se trata de un texto accesible a través de la interfaz del juego) hacia el parentesco sanguíneo entre el primer gigante y los primeros dioses que descienden de éste. Todo esto está presente ya en la *Edda menor*, pero es ignorado en favor de las historias de guerra. En *God of War*, estos trípticos y otras historias hablan de las hazañas y destinos de los gigantes desde el punto de vista de los gigantes y, por ende, se lamentan por las atrocidades cometidas por los æsir.

Entonces, en *God of War* se da un cambio de focalización en el conflicto bélico, se escuchan las voces de la alteridad y no los discursos de los que ostentan el poder. Los æsir en general no se representan como héroes, sino como agresores, mientras que los gigantes son descritos en términos mayormente positivos.⁴⁹ Por ejemplo, Odín mata a la gigante Gróa para robar el conocimiento que ella había recopilado sobre el Ragnarök (Mímir narra que “Smiling, jealous Odin took her by the throat, and with his very hands he stole her library and her life for his own”). Otro caso es el de Tor, cuando mata al gigante Tamur

⁴⁹ Sobre dioses “buenos” pertenecientes a la mitología nórdica que aparecen en el juego tenemos a Freya, que ayuda a los protagonistas en varias ocasiones y a Tyr. Freya, sin embargo, no es æsir, sino vanir, que es un subgrupo de dioses que se incorporan a la jerarquía del Asgard después de la guerra entre ambos grupos de dioses. Tyr, por otro lado, también es un personaje ausente en el videojuego, pero que es mencionado en múltiples ocasiones por sus intentos de zanjar la guerra entre dioses y gigantes, así como por crear vínculos entre los nórdicos y otros panteones como el griego, el egipcio o el hindú. Tanto en la mitología nórdica como en el juego es considerado el “dios de la guerra”, como lo es Kratos en el *lore* del videojuego y, en ese sentido, se crea un paralelismo entre ambos que convendría explorar más a fondo.

luego de que éste se perdiera en el Midgard (Mímir narra que “Sadly, [Thamur] caught the eye of the one person he didn’t want to meet alone at night, so far from home... Thor,” a lo que Atreus responde: “Thor killed him. Oh, no... he fell on a village?”). Mímir llama a Odín “ruthless,” “barbaric” y “heartless” y a Tor “sweaty bawbag” (términos usados de forma negativa), mientras que Gróa es “the Knowledge Keeper” o “a gifted sorceress” y Thamur “was without question the greatest stonemason this world has ever seen”.⁵⁰ Si en la *Edda menor* los gigantes terminan por ser parte de una alteridad monstruosa, en *God of War* sus muertes se presentan como una pérdida y se convierten en víctimas de la guerra.

Lo que se evidencia en este cambio de focalización es el origen de los discursos de justificación de la violencia, que parten regularmente desde la cima de la pirámide social. Hoy en día parece haber una creciente preocupación por descentrar los discursos y permitir que esa supuesta “alteridad” también sea escuchada. A mi parecer, *God of War* parte de un intento similar por cuestionar los discursos hegemónicos y patriarcales de las sociedades occidentales y lo lleva a la ficción lúdica para demostrar la artificialidad de los discursos producidos desde el poder y para el poder.

De hecho, otra de las facetas de la violencia presente en la *Edda menor* y que es apropiada e interpretada por *God of War* es la violencia de la masculinidad hegemónica.

⁵⁰ Gróa sólo aparece en la *Edda menor* en un relato y no queda claro que se trate de una gigante. Snorri se refiere a ella como “una hechicera ... esposa de Aurvándil el Valiente” (162) y que intenta ayudar a Tor a sacarle una piedra de afilar de la cabeza, pero fallando al final. Sobre su destino final no sabemos nada.

Thamur, por otra parte, no existe en la mitología nórdica, pero su hijo Hrimthur sí está inspirado en el gigante anónimo que construye la cerca de piedras que protege Asgard de los gigantes (Snorri 92), como es relatado en el “*Gylfaginning*”. Este gigante es asesinado por Tor cuando se descubre su linaje de Jotunheim (94). En *God of War* Thamur se pelea con su hijo, pero cuando lo busca para pedirle perdón, se encuentra con Tor, quien lo mata. Tiempo después, Hrimthur va al Asgard para vengar a su padre. Eventualmente, también muere a manos de Tor, pero no sin antes revelar a Freya alguna debilidad en las defensas de Asgard (Barba 57). Como puede verse, en el juego, el mito del constructor también es adaptado para desarrollar los temas de paternidad y violencia. Otras historias de la mitología nórdica son reescritas con un propósito similar a lo largo de todo el juego, como la de Modi y Magni o la de Tiazi y Skadi.

2.2 Historias de hombres

Mencioné en la introducción a este capítulo que la violencia es una de las herramientas de la masculinidad para reafirmar su posición de poder y que, como explica Connell, “la mayoría de los episodios de violencia grave (incluidos el combate militar, el homicidio y el asalto a mano armada) son transacciones entre hombres” (119). Por supuesto, existen distintos tipos de masculinidades, siendo la dominante la llamada “masculinidad hegemónica” y que Connell define como “la configuración de la práctica de género que incorpora la respuesta aceptada, en un momento específico, al problema de la legitimidad del patriarcado, lo que garantiza (o se considera que garantiza) la posición dominante de los hombres y la subordinación de las mujeres” (112). Esta definición insinúa que la masculinidad hegemónica tampoco es unívoca, sino que sus particularidades cambian dependiendo del contexto histórico y social en el que se inscriban. Por otra parte, el historiador británico John Tosh considera en “Hegemonic Masculinity and the History of Gender” que:

[t]he word ‘hegemonic’ suggests a structure of control, a hierarchy which allows us to place masculinities in some kind of pecking order. The term also implies that control (even oppression) is in some way integral to masculinity, providing a framework for placing men in relation to women and to those males whose manhood is for some reason denied. (42)

Se trata, pues, de una jerarquía no sólo entre géneros, sino que además distingue escalones entre el género masculino: “Hegemonic masculinity is always in a tense —and potentially unstable— relationship with other masculinities, whether defined in terms of sexuality, class, age, or race” (43). La masculinidad hegemónica entonces toma un papel de

centralidad en sus propios discursos, mientras configura como parte de la periferia a quienes no se adhieren a sus ideas sobre los roles del género masculino, incluyendo su política de la violencia.

Además, la masculinidad hegemónica tiene diversas formas de propagación. Partiendo de Antonio Gramsci, John Tosh explica que lo “hegemónico” se refiere a una dominación que “goes beyond the exercise of brute force and legal power because it has been embedded in culture” (43). Entonces, las jerarquías de poder se mantienen también a través de medios culturales: “such as education and the popular media, which establish many of the assumptions of hegemonic masculinity in the realm of ‘common sense’, where they are particularly difficult to dislodge” (42-43). Parte de mi trabajo en esta tesis consiste en demostrar el papel social de la narrativa para establecer estas ideas en el imaginario colectivo, pero también para cuestionarlas.

En lo que resta de este capítulo, me gustaría explorar brevemente cómo se presentan las masculinidades hegemónicas tanto en la *Edda menor* como en *God of War*.

2.2.1 La masculinidad hegemónica y roles de género en la *Edda menor*

A pesar de tener cerca de 800 años de antigüedad, la *Edda menor* no puede salvarse del escrutinio contemporáneo en relación con las masculinidades. No es mi intención demeritar los mitos de los antiguos nórdicos ni a Snorri, cuya labor de recopilación ha sido esencial para la conservación de los relatos. Pero sí considero necesario analizar estos relatos todavía hoy en día, puesto que siguen vivos en el imaginario social, no sólo en Escandinavia, sino en otros países a los que han sido exportados, a través de traducciones o

a través de adaptaciones a otros medios, siendo *God of War* apenas una de las muchas obras que utilizan las *Eddas* como hipotexto.

Sobre la masculinidad hegemónica en la *Edda menor* se ha dicho poco, quizá por un desinterés de parte de los estudiosos de estos mitos o por temor a juzgarlos de manera anacrónica; sin embargo, creo que será de provecho analizar las estructuras de poder y los discursos enunciados desde la centralidad masculina, tal y como vimos en la primera parte de este capítulo, ya que están ligados intrínsecamente con la violencia.

Sin duda, la *Edda menor* está dominada por un discurso de masculinidad hegemónica en la que los hombres, dioses o humanos, ostentan el poder, con muy pocas excepciones. De hecho, el heterocosmos nórdico creado por el *corpus* de los relatos de Snorri es esencialmente patriarcal, tanto en el sentido general y contemporáneo de “dominación masculina” como de forma literal e histórica de “relacionado con el padre”. Hemos visto que la mayoría de los protagonistas de estos relatos pertenecen al género masculino, destacando entre ellos a Odín, Tor, Tyr, Bálder o al heroico rey Sígurd. Tor se presenta como un prototipo heroico en la guerra contra los gigantes y cuya principal cualidad es el uso de la violencia. Odín, por supuesto, es llamado el “Padre universal” y en el “*Gylfaginning*” se menciona que “él manda en todas las cosas y, aunque los demás dioses son poderosos, sin embargo, todos le sirven como los hijos al padre” (67). El énfasis constante en el linaje otorgado por el padre hace evidente la estructura jerárquica patriarcal del panteón nórdico, en la que la filiación paterna legitima la divinidad de los hijos.

Esta idea de linaje divino y patriarcal es esencial para entender muchos de los relatos de la *Edda menor*. Menciona Clunies Ross que: “Though there is clear evidence that the early Scandinavian kinship system was bilateral and recognised an individual’s relationship with both maternal and paternal kin, the literature often stresses patrilineal

above matrilineal links, especially among high-ranking families” (57). Lindow también enfatiza que en la mitología nórdica “kinship is ideally reckoned exclusively through male lines” (208). Por ejemplo, consideramos a Odín como parte de los æsir porque su padre era Bor (hijo a su vez de Búri, el primero de los æsir), a pesar de que su madre era Bestla, una gigante. Como menciona Lindow, era una práctica común entre los æsir escoger a sus esposas de entre los gigantes (o al menos engendrar hijos con ellas) (245) y, de hecho, la mayoría de los hijos de Odín, con excepción de Bálder, son procreados con gigantas. Si esto se suele pasar de largo en los relatos es para construir el linaje divino como el centro del mundo y a los gigantes como parte de la periferia. En consecuencia, se construye también la masculinidad como centralidad y la feminidad como parte de la alteridad.

A pesar de las palabras en el “*Gylfaginning*” de que “[n]o son las diosas menos santas ni es menor el poder que ellas tienen” (Snorri 67), las diosas que tienen historias relevantes no suelen ser agentes dentro de las mismas, sino que son relegadas a segundo plano como sujetos pasivos u “objetos” intercambiables durante el conflicto entre dioses y gigantes. Clunies Ross explica que la mitología nórdica tiene un funcionamiento centrífugo en el que las mujeres tienen una función específica:

Gods typically undertake centrifugal action to acquire something they desire in the giant world, usually women or other natural resources, or they journey to deal with perceived threats that emanate from giantland (as in Thor’s journey to single combat with the giant Hrungir). Action that is centripetal, as for example when a giant tries to steal one of the god’s women is always valued negatively, as a reversal of the direction in which action should flow and from where it should be initiated. (75-6)

Como ejemplo de esto tenemos el mito ya mencionado en el que un constructor le pide a los gigantes la mano de Freya a cambio de erigirles una muralla que los protegiera de los

gigantes, cosa que los dioses aceptan (92). En otro relato, Idunn es raptada por el gigante Thiazi y debe ser rescatada por Loki (quien la pone en peligro en primer lugar) (130-132). Otro ejemplo es Gerd, una gigante que Frey ve una tarde y de la que se enamora perdidamente. Frey envía a Skírnir, su escudero, a pedir la mano de Gerd, a lo que la gigante accede luego de múltiples amenazas de parte de Skírnir (86).⁵¹ Fuera del conflicto entre dioses y gigantes, un relato que retrata la falta de agencia de las diosas es el del funeral de Bálder. Nanna, viuda del as, al ver el cuerpo de su esposo “reventó de dolor y se murió; también a ella se le puso sobre la pira y luego ya se le prendió fuego” (113). Esa es la única acción relevante de Nanna: ser esposa de Bálder y morir de tristeza. Como puede verse en la cita de Clunies Ross y en los diversos relatos de la *Edda menor*, las mujeres son usadas regularmente como “recursos naturales” por los que pelean dioses y gigantes. También son relegadas a su papel de madres y esposas, siendo Nanna uno de los ejemplos más claros: la muerte del esposo representa su propia muerte, y la diosa se convierte en un elemento más de la pira funeraria de Bálder.

Podemos ver hasta aquí cómo las mujeres en la *Edda*, independientemente de su linaje divino o de gigante, ocupan un lugar de alteridad dentro de la sociedad patriarcal de los *æsir*. Ligado a esto, Clunies Ross distingue entre las categorías de “natural” y “cultural”, siendo lo natural aquello que es considerado “unorganised (if not disorganised), unconfined and above all mortal, in the sense of leading to death” (83). Para la autora, tanto los gigantes como las mujeres se posicionan de lado de lo natural, los primeros como agentes del caos y las segundas, por su relación con el rol cultural de madres y cuidadoras,

⁵¹ Snorri omite las amenazas de Skírnir de su relato, apuntando únicamente que “Skírnir marchó allá y le pidió la mujer, y obtuvo su promesa de que nueve noches después acudiría al lugar que se llama Barrey y allí tendría su boda con Frey” (87). Sin embargo, Snorri también cita al final de su relato “Los dichos de Skírnir”, poema de la *Edda mayor* en el que Skírnir lanza amenazas veladas y no tan veladas a Gerd hasta que la gigante acepta el matrimonio. El relato de Snorri está configurado como una historia de amor (al menos desde la perspectiva de Frey) y la mención de las amenazas sería contraproducente en ese sentido.

pero también: "... because women are so strongly associated with the natural processes of birth and procreation generally, they are also strongly associated with the ultimate consequence of reproduction for the individual human, namely death" (84).⁵² Es decir, tanto los gigantes como las mujeres entran en el imaginario mitológico como símbolos naturales ligados a la muerte y al caos del mundo.

No hace falta buscar mucho para encontrar dentro de la *Edda menor* una relación clara entre las mujeres y la muerte (y por lo tanto, una monstruosidad ligada a lo femenino). Por ejemplo, Hel, hija de Loki y la gigante Angrboda, es una mujer con sangre de gigante que es considerada monstruosa al nacer y a quien Odín "arrojó al Niflheim y le entregó el gobierno de los nueve mundos de allá para que distribuyese todas aquellas estancias entre los que a ella se le envían, y éstos son los que mueren de dolencia o mueren de vejez" (Snorri 78). Así, Hel se convierte en la guardiana del mundo de los muertos, pero específicamente aquellos caídos por dolencia o vejez, quienes no eran suficientemente valerosos como para morir en batalla y convertirse en *einherias*.⁵³ Cuidar a los muertos no es tanto privilegio para Hel sino una tarea despreciable. Otras figuras femeninas importantes relacionadas con la muerte son las nornas Urd, Vérdandi y Skuld, quienes como las Moiras de la mitología clásica, "hacen las vidas de los hombres" (Snorri 62); es decir, deciden los destinos de los humanos, particularmente sus muertes.⁵⁴ Un último

⁵² Un ejemplo claro de esto es Frig, quien da a luz a Bálder para más tarde provocar su muerte sin saberlo. Esto (y su relación con la naturaleza) lo abordaré en el siguiente capítulo.

⁵³ Los *einherias* o *einheriar* son los guerreros muertos en batalla, los cuales habitan con Odín en el Valhalla. En el "*Gylfaginning*" se relata que Odín "también se llama Padre de los Caídos porque acoge como hijos a todos los que mueren en batalla; los tiene en el Valhalla y en Víngolf, y entonces reciben el nombre de *einherias*"(68). Nótese el discurso paterno de Odín hacia estos humanos, a quienes el *æsir* acoge como hijos. Los humanos muertos por dolencia o vejez no llegan a tener este privilegio, sino que son enviados al reino de los muertos, con Hel.

⁵⁴ Aunque Urd, Vérdandi y Skuld son las nornas principales, en la *Edda menor* se especifica que existen otras y que "algunas son de la familia de los dioses, pero otras de la raza de los elfos, y las terceras son de la raza de los enanos . . ." (62). Por supuesto, existe una jerarquía que depende de su origen: "Las nornas buenas y de buena familia hacen vidas buenas, pero cuando a los hombres les toca una mala suerte, entonces les viene de

ejemplo que me gustaría resaltar es el de Tok, la bruja. Tok habita en una cueva, elemento natural relacionado con los gigantes, y es por su negativa a llorar (“Con lágrimas secas Tok llorará / el que Bálder se vaya en la pira; / ni vivo ni muerto el del viejo me importa / ¡que Hel al que tiene retenga!” [115]) que Bálder no regresa del Hel, firmando así la muerte definitiva del dios. Todas estas mujeres tienen papeles relevantes dentro de la mitología nórdica, pero ninguno de ellos es particularmente positivo; al contrario, se teme a las figuras por su relación con la muerte.

Siguiendo con la relación entre la alteridad, la feminidad y la muerte, Loki es otro exponente importante de estas tres categorías. Arquetípicamente, el instigador de la muerte de Bálder es un *trickster*. En palabras de Amanda Robinson: “tricksters are also associated with rule-breaking. They are curious pranksters who frequently cross and challenge boundaries, as well as ignore social harmony and order.” Ya hemos visto que lo natural en la mitología nórdica se relaciona con lo caótico, lo desorganizado e incontenible y, por lo tanto, gigantes y mujeres se consideran dentro de esta esfera. Loki, un *trickster* por excelencia, también podría considerarse como una figura situada fuera de la centralidad, tanto de los *æsir* como de la masculinidad hegemónica. En primer lugar, su padre es un gigante y, siguiendo el pensamiento patrilineal de la mitología nórdica, él también debería serlo. Por otro lado, Loki se deslinda de la masculinidad al moverse dentro de la esfera de la naturaleza (se convierte en yegua, en foca y en salmón y tiene entre sus hijos a la serpiente Jormungandr, al lobo Fenrir y al caballo Sleipnir) y a través de un espectro de sexualidad que va de lo masculino a lo femenino, pues él mismo da a luz a Sleipnir y toma formas femeninas, como cuando engaña a Frig para obtener información sobre cómo matar

las normas malas” (62). Podemos inferir, por el funcionamiento centrífugo de la *Edda*, que las normas de “buena familia” son principalmente aquellas que vienen de los *æsir*, mientras que las normas con sangre de las otras razas son las malas.

a Bálder (“Marchó a Fensalir en busca de Frig tomando la apariencia de una mujer” [111]) o cuando disfrazado de Tok, se niega a llorar al dios (Snorri dice de la bruja que “[s]e supone que en verdad era Loki hijo de Láufey, el que ha causado más males que nadie entre los ases” [115]). Finalmente, como muchas mujeres de la *Edda*, la figura de Loki también está ligada a la muerte. Es padre de Fenrir y Jormungandr, quienes dan muerte a Odín y Tor, respectivamente, y también de Hel, guardiana del reino de los muertos. En el mito de la muerte de Bálder, es Loki el principal instigador del crimen, pues engaña a Hod para matar al hijo de Odín, utilizando un dardo de muérdago. Como puede verse, Loki es capaz de ir de la centralidad hacia la periferia y viceversa y, por ello, desafía las dicotomías dioses/gigantes, cultura/naturaleza o masculino/femenino creadas por los relatos de la *Edda*; se opone, pues, al orden instituido, tanto el divino como el masculino y, por ello, es considerado monstruoso.⁵⁵

Me parece evidente, por todo lo expuesto hasta ahora, que existe en la *Edda menor* una dicotomía clara entre lo masculino y lo femenino. Los dioses hombres descritos por Snorri son protagonistas de grandes hazañas, particularmente Tor y Odín, mientras que las diosas y gigantes son consideradas como objetos de cambio en las transacciones entre hombres. La femineidad en la *Edda* se relaciona con la naturaleza y, por lo tanto, con la muerte, por lo que se presenta bajo una luz negativa. La figura de Loki es interesante porque es capaz de cruzar de un lado al otro de las dicotomías, pero también por ello es presentado como parte de la alteridad respecto a la masculinidad hegemónica, la cual se

⁵⁵ No utilizo el término “monstruoso” en un sentido físico, sino como oposición a aquello considerado normativo. De hecho, físicamente “Loki es agradable y hermoso en cuanto a aspecto” (Snorri 78) aunque “malo de condición y muy voluble en su comportamiento” (78). Parece sugerirse que lo agradable y hermoso le viene de su sangre de æsir, mientras que lo malo de condición le viene de su sangre de gigante.

basa no sólo en el dominio sobre las mujeres, sino en que un hombre que no es “tan hombre” también debe ser sometido y castigado.

Es preocupante que estas mismas concepciones de “lo masculino” sigan vigentes hoy en día en muchas situaciones sociales. Como mencioné al inicio, haciendo referencia a una cita de Tosh, muchas de estas concepciones se instalan en el imaginario colectivo a través de los medios populares, como la literatura, el cine, los cómics, los videojuegos y, en su momento, los relatos míticos. De hecho, en sus inicios los videojuegos formaron parte de este problema pues, al ser objetos hechos por hombres para hombres, la representación femenina se estancaba en el estereotipo de “dama en apuros” y había un énfasis en el heroísmo masculino que ofrecía competición o agresión como las principales mecánicas (Biscop *et al.* 25). Hoy en día todavía es probable encontrar representaciones estereotípicamente hegemónicas de la masculinidad y feminidad en muchos juegos (incluso en mi objeto de estudio), pero considero que se ha hecho un intento por crear distintos modelos de masculinidad en el medio, así como una representación más compleja de la feminidad y el heroísmo, que ya no es exclusivo de los hombres.

2.2.2 La masculinidad hegemónica en *God of War*

Explicué en la sección anterior de este capítulo cómo *God of War* cuestiona la ética de la violencia y dominación divina sobre los gigantes al situar a la jugadora y a sus protagonistas del lado de la alteridad. También explicué que en la *Edda menor* esa dominación divina es masculina, pues la violencia está principalmente en manos de los hombres, mientras las mujeres son presentadas como moneda de cambio en las transacciones de guerra. *God of War* intenta cuestionar la idea de la violencia masculina y

su uso como herramienta de afirmación de la masculinidad hegemónica, aunque efectivamente, al igual que la *Edda menor*, el videojuego *God of War* es también una narrativa mayormente masculina.⁵⁶ Recordemos que los protagonistas son Kratos y Atreus, dos hombres que, ante la ausencia de Laufey, deben aprender a lidiar con sus propias emociones y aceptarlas, mientras que los antagonistas son Modi, Magni y Bálder, quienes viven a la sombra de Tor y Odín y que representan diversos escalones de jerarquía masculina.

2.2.2.1 Kratos

Es necesario aclarar que Kratos no es un personaje adaptado del heterocosmos nórdico, como sí lo son casi todos los demás personajes que aparecen en el videojuego de 2018. Más bien, es presentado en 2005 en el videojuego *God of War*, desarrollado para Playstation 2 y que inicia la saga del espartano. Steven Conway explica que, en dicha entrega, el espartano se presentaba como “an archetypal representation of hegemonic masculinity, for example, autonomous, aggressive, physically strong, and dominant” (949). El autor provee una etimología para el nombre de origen griego: “literally translatable as ‘power’ (and

⁵⁶ La trama principal muestra únicamente dos figuras femeninas con agencia: Laufey y Freya. La primera de ellas muere antes de la diégesis del juego, pero tiene un papel ausente relevante a lo largo de toda la trama. Aunque se resalta su papel de guerrera y su agencia (Mímir comenta sobre ella que era “a Giantess warrior who thwarted many an Æsir’s god’s plans. Freeing those who they would enslave, feeding those they would starve, generally making a nuisance of herself in the most noble of ways” [Santa Monica Studios]), la relación de Laufey con los protagonistas sigue siendo la de esposa para Kratos y madre para Atreus, y en gran medida es usada para proveerles profundidad emocional a los personajes. La segunda, Freya, es presentada como una diosa con grandes poderes (sobre todo al final del juego) pero es relegada muchas veces a su papel de madre, pues se lamenta por haber alienado a su hijo Bálder. La maternidad de Freya la veremos con un poco más de detenimiento en el siguiente capítulo. Por ahora, considero necesario destacar que *God of War* presenta un avance en cuanto a representación femenina al menos respecto a las entregas anteriores de la serie, en las que las mujeres (incluso monstruosas) eran sexualizadas y presentadas únicamente como objeto de deseo para la mirada masculina (*male gaze*); sin embargo, este avance sigue siendo insuficiente en términos de experiencia femenina como tal, es necesario ir más allá de las ideas hegemónicas que ligan a la mujer con la maternidad y el cuidado.

personified as strength in Hesiod's *Theogony*), [*Kratos*] shares the same etymological root as 'akrasia,' a lack of willpower or self-control, originally highlighted by Socrates in Plato's *Protagoras*" (944). De acuerdo con esto, también es relevante que Kratos posee un ataque especial llamado "Ira" que se caracteriza precisamente por el aumento de fuerza, invulnerabilidad y una falta de control sobre su poder destructivo.⁵⁷ De este modo, y de acuerdo con Michelle Clough: "[2005's Kratos] serves as a vehicle for the [male] player to express violence, bloodshed and physical strength" (13).

Además de utilizar la violencia para matar indiscriminadamente a cualquier humano, monstruo o dios que se pusiera en su camino de venganza, la masculinidad de Kratos era demostrada por medio de encuentros sexuales gratuitos con mujeres en los que *el jugador* (muy probablemente masculino) era partícipe al interactuar apretando botones que aparecían en la pantalla. Sin embargo, el atractivo sexual de Kratos "is not given any depth or detail; it plays as a shallow fantasy of the straight male audience, another extension of the male gaze. In a sense, he merely has to stand there and, by sheer force of his ideal masculinity, generate opportunities for sex on behalf of the straight male player" (Clough 14). Como puede verse, las mujeres se presentaban meramente como objetos sexuales, puestas allí para que *el jugador* y el protagonista reforzaran un cliché: el de la sexualidad activa como sinónimo de masculinidad.

Sin embargo, es importante el cambio que ocurre en el personaje entre las primeras entregas y la de 2018, titulada también *God of War*, para marcar la reformación del protagonista, quien sigue siendo el mismo personaje, pero que ahora debe aprender a

⁵⁷ En el inglés original: "Rage". Es un poder que vuelve los ataques de Kratos imparables y mucho más poderosos. Ha formado parte de todas las entregas principales de la saga, incluida esta última. Visualmente, se representa en la interfaz con una barra de color naranja que se va llenando al matar enemigos o al recolectar ciertos objetos del mapa. Lúdicamente funciona para sacar a la jugadora de situaciones difíciles, pero también recrea una sensación de poder absoluto sobre los enemigos.

relacionarse con los demás de forma no violenta. Físicamente Kratos es casi el mismo, aunque envejecido y con una barba larga que parece denotar una nueva sabiduría masculina adquirida. Según Conway:

an older Kratos is fixated upon his akratic infliction, galvanized by the birth of his son, Atreus. He is concerned his pattern of behaviour will transmit similar habits to his child. Thus, Kratos seeks to rehabilitate the toxic aspects of his masculinity, to move back from bursts of uncontrolled rage to recognition and command over his emotions. (951)

A lo largo del juego de 2018 Kratos sigue demostrando su fuerza divina, pero su uso de la violencia cambia de activo a reactivo; es decir, es utilizado como una medida de defensa, propia y hacia su hijo Atreus en contra de los antagonistas y otros monstruos que los atacan en el camino. El dios de la guerra mantiene aún su habilidad de la Ira, pero la utiliza únicamente en casos de extremo peligro para Atreus. Su sexualidad, además, es omitida por completo quizá por haberse convertido en padre y funcionar como modelo a seguir para el joven Atreus, como veremos en el siguiente capítulo.⁵⁸

Por otro lado, la transición de Kratos lejos de una masculinidad hegemónica es perceptible también por las relaciones no violentas que forja con personas de su mismo

⁵⁸ Por supuesto, también tiene que ver un cambio en las formas de representación femenina en los videojuegos a lo largo de los años. En el artículo “Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Character in Video Games across 31 Years” las autoras toman 20 juegos por cada año desde 1983 hasta 2014 en los que aparecieran mujeres como protagonistas o personajes secundarias. Tomando exclusivamente material del *gameplay* (es decir, de la interacción de las jugadoras y no, por ejemplo, de cinemáticas, anuncios, ni arte extratextual) se encontró que los juegos de 1983 a 1990 muestran a los personajes menos sexualizados, aunque esto tiene que ver con las capacidades de representación gráfica de la tecnología vigente. Para 1990, los avances tecnológicos facilitaron la producción y modelaje de cuerpos más antropomórficos y, con ello, la sexualización de personajes (576): “Our data reveal that throughout the 1990s and into the early 2000s, the industry introduced more sexualized female characters than other periods” (576). Sin embargo, a partir de 2006 esta cantidad disminuyó. Las autoras atribuyen esto a “an increasing female interest in gaming coupled with the heightened criticism levied at the industry’s arguably male hegemony” (576). Esto no quiere decir, sin embargo, que la cosificación de las mujeres haya dejado de ser un problema en el medio o que el asunto haya quedado zanjado por completo. Sería interesante considerar cómo (o si) esto ha cambiado en los últimos ocho años.

género, como la gradual amistad entre los protagonistas y Mímir, Brok o Sindri. Aunque Atreus es la parte más vocal de estas amistades, Kratos termina por confiar en los tres personajes y respetarlos, a pesar de pertenecer a la alteridad (Mímir es un humano o un espíritu de la naturaleza,⁵⁹ y Brok y Sindri son enanos).⁶⁰ Como explica Conway:

Whereas the younger Kratos was motivated, indeed defined by a severe independence from the wishes of others, the older, rehabilitated Kratos has begun to understand his identity as a self-in-relation enabling intersubjectivity (Nicholas, 2014), rather than a hypermasculine Self-alone. Kratos's entire journey within the game takes place due to his care for, and responsibility to, his wife and son. (952)

Conway no menciona estas relaciones con los demás personajes (no es el tema de su ensayo), pero considero que la capacidad de Kratos de formar una relación paterna afectiva con su hijo al final del juego y su nueva disposición a respetar a los demás y tratarlos como

⁵⁹ Es poco claro a qué raza pertenece Mímir tanto en la mitología como en el juego. Luis Lerate lo considera como un “sabio gigante” en el índice de la edición de Alianza de la *Edda Menor*, mientras que Lindow lo considera un dios. En *God of War*, en cambio, se habla sobre su pasado al servicio de un “Faerie King” sin nombrar: “By night my mates and I had the run of the forest. Goodfellows, they called us, knavish sprites to the last. We'd get up to all manner of mischief, making fools of the local mortals”. Se trata de una referencia clara a la obra de Shakespeare *Midsummer Night's Dream* en la que un hada le dice a Puck: “Either I mistake your shape and making quite, / Or else you are that shrewd and knavish sprite / called Robin Goodfellow. Are you not he / That frights the maidens of the villag'ry . . .?” (2.1.32-35). Esto implica que el Mímir del juego es una criatura mágica de otra mitología (del folclor inglés, por lo menos), lo que lo hace también parte de la alteridad; un inmigrante en los nueve reinos nórdicos, como Kratos. Susana Polo, en un artículo para el sitio web *Polygon*, aventura que Mímir es, en realidad, Puck.

Otro dato que aportaría a esta hipótesis es que, al igual que el Puck de Shakespeare, Mímir está basado en el arquetipo del “bufón” o el “loco” (“the Fool” en inglés) cuyo papel en el teatro isabelino era dar al espectador alivio cómico al mismo tiempo que dice las verdades al resto de los personajes. Como veremos más adelante, Mímir se encarga de decirle a Kratos las verdades que el dios griego no quiere aceptar o prefiere ignorar, al mismo tiempo que bromea constantemente con los protagonistas.

⁶⁰ Por otra parte, Kratos también es capaz de entablar una relación de confianza y respeto con Freya, a pesar de que ésta es una diosa; relevante, si tomamos en cuenta que el protagonista odia a los dioses y que en las entregas anteriores las mujeres eran tratadas como objetos sexuales. Sin embargo, esta relación se rompe cuando Kratos mata a Bálder, para salvar a Freya, evento que discutiré más adelante.

iguales habla de un avance en la madurez emocional del protagonista que *el jugador* es capaz de experimentar vicariamente.⁶¹

No obstante, la transformación de Kratos no es completamente oposicional hacia una masculinidad pacífica, pues el mundo en el que vive no lo permitiría: se trata de un mundo en guerra, dominado por los æsir quienes son ahora los agentes del caos, en el que criaturas salvajes no dudan en atacarlos y en el que los muertos regresan al Midgard debido a que Odín priva a las Valquirias de su libertad, haciendo que no puedan transportar al Valhalla a los guerreros. En este sentido, la violencia de los protagonistas también está justificada, pero como una resistencia hacia otras violencias más activas como la de la naturaleza, la divina o la patriarcal. Cabe destacar que la búsqueda (*quest*) de los protagonistas no es resolver el *statu quo* del heterocosmos nórdico y sus nueve reinos, sino regresar al *statu quo* de su vida y sus emociones, alterado por la muerte de la madre de Atreus. Aunque los protagonistas se ven arrastrados al conflicto entre dioses y gigantes por la llegada de Bálder a casa de éstos, el heroísmo de Kratos radica finalmente en su adquirida capacidad para relacionarse emocionalmente con su hijo, así como para perdonarse a sí mismo por su vida pasada, regida por la violencia. Considero que el juego representa un avance (aunque pequeño) dentro de las representaciones de la masculinidad en el siglo XXI, puesto que busca crear un modelo emocional más positivo para *los jugadores* dentro de un juego de acción.

Del viaje de Kratos hacia una paternidad más responsable y afectiva y su relación con el perdón propio hablaré más a fondo en el siguiente capítulo.⁶² Por ahora me interesa

⁶¹ Considero en esta ocasión necesario el uso del masculino “jugador”, debido a la relevancia del género en este argumento específico.

hablar de Atreus, quien es en realidad Loki y, por lo tanto, comparte algunas de las características no hegemónicas que identifiqué anteriormente en “el urdidor de desgracias, el as artimañero, el calumniador y defraudador de los dioses, el instigador de la muerte de Bálder ...” (Snorri 157).

2.2.2.2 Atreus (Loki)

A diferencia de Kratos, Atreus o Loki se presenta desde el inicio como un personaje más conectado con sus emociones, más empático hacia la alteridad y, por supuesto, menos violento que su padre. Su representación, al ser la de un niño, no está conformada aún como hegemónicamente masculina; ni en términos de comportamiento ni físicamente, pues es pequeño, dependiente, enfermizo, poco violento y más conectado a la naturaleza. Aunque parte de su diseño tenga que ver con crear en el jugador (que controla a Kratos) una necesidad para “protegerlo”, también pone en evidencia la construcción cultural de los roles de género y de la imagen hegemónica de la masculinidad, que suele incluir el cuerpo musculoso.⁶³ Sin embargo, tampoco es que Atreus sea simplemente un objeto al que hay que proteger; por el contrario, el joven se convierte poco a poco en un arquero más apto, al mismo tiempo que demuestra conocimiento sobre la cultura e historia de los nueve reinos. Me atrevo a decir, además, que Atreus no se ciñe a la idea de masculinidad hegemónica porque no la ha aprendido de nadie.⁶⁴

⁶² Para un estudio más detallado sobre la relación de Kratos con la masculinidad hegemónica a través de toda la saga, recomiendo consultar el artículo de Steven Conway “Poisonous Pantheons: God of War and Toxic Masculinity” ya citado anteriormente.

⁶³ Sara Martín menciona que el vínculo entre la masculinidad y el cuerpo musculoso construido y fomentado por objetos culturales es un vínculo “cultural y no natural, como demuestra la necesidad de desarrollarlo en un gimnasio” (“De padre...” 154).

⁶⁴ Recordemos que Atreus fue criado principalmente por su madre, mientras Kratos se mantenía distante. Faye era una cazadora apta y proveedora de alimento, cuidado e historias para el joven. Cuando muere, es Kratos el que debe proveer todo esto, aunque de inicio sólo sepa proveer alimento.

Como el Loki de Snorri, Atreus tiene una conexión con la naturaleza relacionada particularmente con los animales, con quienes puede comunicarse, así como invocar sus poderes en batalla; también se presenta como un personaje más empático con las otras razas de los nueve reinos. Es Atreus el que, en las misiones secundarias, convence a Kratos de ayudar a distintos NPC (*“Non-player character”* o “personaje no jugador”). Por ejemplo, cuando se les aparece un espíritu que les pide ayuda para auxiliar a otros espíritus desafortunados a poner sus “asuntos en orden” para poder dejar el Midgard, a lo que Kratos le responde “We do not desire to help you, spirit”. En cuanto la jugadora abandona el área y padre e hijo se suben al bote que les sirve para moverse a través del Lago de los Nueve, Atreus le dice a Kratos: “So, I guess we should keep an eye out for other spirits” argumentando que Faye hubiera querido ayudarlos. Otro ejemplo de esto ocurre cuando Atreus convence a Kratos de liberar a los dragones encadenados en el Midgard. Por supuesto, la jugadora puede elegir no hacerlo (son, después de todo, misiones secundarias) pero la empatía de Atreus es evidente y regularmente vocal. Esta conexión con “el otro” se hace visible, además, en su capacidad de entender múltiples idiomas, lo que le permite servir de traductor e intérprete a su padre, quien eventualmente aprende una cosa o dos sobre la empatía gracias a su hijo.

Por otra parte, he dicho que la violencia es una de las herramientas de masculinidad hegemónica para mantener su estatus dominante, y al inicio Atreus se muestra reacio a utilizarla. Al comenzar el juego, el joven es incapaz de matar siquiera a un ciervo que les servirá de alimento. Sin embargo, a lo largo de su viaje a Jotūnheim, Kratos y Atreus son atacados por criaturas como trols, *draugar*, un dragón y dioses del panteón nórdico, por lo

que el joven debe aprender a defenderse.⁶⁵ Mientras que la mayoría de la violencia la ejerce Kratos, controlado por la jugadora, Atreus funciona como un protagonista pseudo jugable, pues a través de un botón (el botón “cuadrado”) la jugadora indica a Atreus que lance sus flechas, o utilice su poder mágico de invocación de animales. A lo largo del juego, Atreus aprende a utilizar esta violencia de forma “responsable”, únicamente en defensa propia y cuando es absolutamente necesario, como intenta enseñarle su padre.

Al ser una adaptación de Loki, Atreus toma muchas de las características del *trickster*, en particular su capacidad de atravesar límites. Atreus no es enteramente masculino ni femenino, al menos no en el sentido que estas palabras tienen dentro de una sociedad patriarcal; tampoco completamente dios o gigante, puesto que tiene sangre de ambas razas; es al mismo tiempo nórdico (por nacer en el Midgard) y extranjero (había estado aislado de la sociedad nórdica); por otro lado, su conocimiento histórico y habilidades traductoras implican una afinidad con lo cultural, mientras que su empatía hacia los animales y otras razas sugieren también su conexión con lo natural.

Atreus-Loki también posee un lado caótico, el cual surge brevemente cuando éste se vuelve consciente de su linaje divino. El joven no se entera de su divinidad sino hasta que Kratos se la confiesa y, partir de entonces, Atreus se vuelve menos responsable de la violencia que ejerce contra sus conocidos, su padre incluido, como puede notarse cuando comenta: “I wish I knew I was a god in Alfheim. I wouldn’t have felt so bad for killing all those elves.” En cierto sentido, es nuevamente el linaje divino el que lo hace pensar que sus actos violentos están permitidos y es entonces cuando mata a Modi en un arranque de ira

⁶⁵ Los *draugar* (singular *draugr*) son criaturas del folclor escandinavo que aparecen en algunas sagas islandesas. Se trata de muertos vivientes que regularmente son descritos como fantasmas corpóreos o, incluso, como vampiros (Jakobsson 307). En el libro de *God of War: Lore & Legends*, se describen como “Warriors who died, but their souls were too stubborn and angry to stop fighting. ... Now they’re husks of their former selves and fight anybody they can fight” (80). También aparecen como enemigos en otros videojuegos inspirados en la mitología nórdica, como *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) o *Valheim* (2021).

(similar a los de su padre en la juventud), a pesar de que el hijo de Tor está indefenso. Además, le dispara intencionalmente una flecha a su padre frente a la puerta hacia Jotūnheim, demostrando un poco de la inclinación de Loki hacia el caos y la violencia.

Al saberse poseedor de un poder divino, Atreus considera que no existen consecuencias importantes para sus actos y puede ejercer violencia física o verbal sin responsabilidad alguna y, por supuesto, sin castigo. Esto es evidente en un diálogo con Kratos, luego de que el joven le grita a Sindri que está “sick of hearing about little people’s little problems”:

KRATOS: Why did you speak to the dwarf like that?

ATREUS: Aren’t you sick of hearing about him and his brother?

KRATOS: Of course. But it serves nothing to make an enemy of him.

ATREUS: He should know the truth. Even if it hurts.

KRATOS: It was needless and unkind.

ATREUS: Truth is more important than kindness.

KRATOS: Your mother would disagree.

ATREUS: She wasn’t a god.⁶⁶

Se trata de una sección del juego en la que Atreus se vuelve poco cooperativo e incluso grosero con su padre (y, en consecuencia, con la jugadora). Esto se ve reflejado en las mecánicas del juego, pues Atreus tarda un poco en disparar sus flechas y acompaña la orden de la jugadora con un molesto “Whatever...” (“como quieras” o “me da lo mismo”).

Al retardar las acciones de Atreus luego de presionar el botón “cuadrado”, el jugador puede

⁶⁶ Otro aspecto importante de esta conversación es el hecho de que, mientras que antes Atreus recurría a la figura de su madre para justificar sus actos de bondad ante su padre, ahora es Kratos el que recurre a ella, mientras que Atreus la hace menos por no ser una diosa. Aquí, Atreus todavía no sabe que Faye es en realidad una gigante, pero de cualquier modo es relevante que de pronto la figura materna se ve minimizada ante la ausencia de un linaje divino.

llegar a desesperarse, poniéndolo así en los zapatos de Kratos, quien debe aguantar los arranques de su hijo y su recién adquirida indiferencia. La cooperación entre padre e hijo a la que nos acostumbran los niveles anteriores se vuelve más forzada tanto en la narración (pues la relación entre ambos vuelve a ser fría y distante) como en términos lúdicos. En otras palabras, el conocimiento de Atreus de su linaje divino afecta directamente tanto las mecánicas del juego como la narrativa.

En este caso, pareciera que la violencia de Atreus surge de una centralidad divina, más que como herramienta de la masculinidad hegemónica, pero podemos ver cómo ambos tipos de violencia se relacionan, al menos por la incapacidad de controlar emociones como la Ira, por el sentimiento de superioridad hacia aquellos que no forman parte de una centralidad y por la ilusión de que los actos carecen de consecuencias. Durante el periodo en que se convierte en un dios vengativo e iracundo, Atreus-Loki se presenta como parte de la centralidad monstruosa representada por los dioses en el juego, es decir, como una fuerza antagonista al esfuerzo de recobrar el *statu quo* familiar de los protagonistas.

Por fortuna, luego de que los protagonistas se quedan varados en el Helheim por culpa de la volatilidad de Atreus, el joven se da cuenta de que sus actos siguen teniendo consecuencias tanto para él como para los demás, se arrepiente y regresa a ser cooperativo con su padre, tratando de enmendar su error y ayudando activamente a salir del Helheim para poder regresar a su misión principal. No es que Atreus renuncie a su linaje divino, ni al poder que viene con éste, más bien, decide utilizarlo de forma responsable y controlada.

Si bien Kratos y Atreus no son representados como personajes sin fallas dentro de su viaje en contra de los poderosos, es relevante que al final están dispuestos a aceptar el cambio y a aceptar que sus acciones han sido dañinas hacia los otros y hacia ellos mismos. Pero es evidente que hay personas que no son capaces de ver fuera de sí mismos, y que no

están dispuestos a deslindarse de la violencia que les ha sido otorgada por su linaje, por el mero azar de haber nacido de un lado de la cerca y no del otro. Me refiero, por supuesto, a los antagonistas.

2.2.2.3 Modi, Magni, Bálder

Si los protagonistas del juego deben lidiar con nociones de masculinidad y cuestionarlas (proponiendo así al menos una discusión sobre los aspectos destructivos de la misma), los antagonistas principales del juego, los dioses Modi, Magni y Bálder, son representados como ejemplos de la masculinidad hegemónica. A partir de las definiciones de Connell expuestas anteriormente en el capítulo, Conway explica:

in contemporary Western society, hegemonic masculinity is a set of traits conflated with the male sex, femininity with the female sex. This conflation is then constricted by a society's rules concerning body, behavior, and affect. For example, hegemonic masculinity is autonomous, rational, heterosexual, active, physically strong, and dominant; hegemonic femininity is relational, irrational, heterosexual, passive and physically submissive. (947)

En el juego, Modi, Magni y Bálder, poseen muchas de las características que Conway identifica como parte de la masculinidad hegemónica contemporánea y occidental. Los tres se apegan indiscutiblemente a la idea de dominancia y fuerza física, puesto que la violencia es su principal herramienta y sus cuerpos son musculosos. La heterosexualidad de éstos no es mencionada directamente en el juego, pero parece estar sugerida por el lenguaje misógino y sexual que utiliza Modi. Por otra parte, los tres villanos son racionales, al menos si consideramos “racional” como opuesto a “emocional” (ya que no demuestran

muchas emociones). Sin embargo, su autonomía queda un poco en duda si tomamos en cuenta que todos obedecen a Odín, y Modi y Magni también rinden cuentas a su padre Tor; es decir, están subordinados a otros hombres.

Sara Martín, en la introducción a su libro *Masculinity and Patriarchal Villainy in the British Novel: From Hitler to Voldemort*, explora la masculinidad en diversos villanos en la literatura británica, pasando por Sauron de *El señor de los anillos*, el Gran Hermano de *1984* o incluso Voldemort de la saga de *Harry Potter*. Para la autora, es relevante que en muchas de las novelas británicas populares “the villain is habitually a man, thus a gendered construction within patriarchy. I argue here, consequently, that power, rather than evil, is the central concept in the villain’s characterization and narrative arc, which corresponds to patriarchy’s strategies for constant renewal” (“Introduction” 2). En otras palabras, el villano suele ser un hombre (es decir, persona del género masculino) que ostenta un poder y abusa de él en un intento por amasar más poder, lo que resulta en un desbalance del *statu quo* (*Masculinity* 2). El villano es un personaje que intenta llegar a la cima de la pirámide del poder, y se apoya precisamente de otras personas que también ostenten ese poder hegemónico, pero en menor medida, o de personas despojadas de agencia y de voz.

En palabras de Martín: “Patriarchy, a system of social organization with a pyramidal, hierarchical, power-based structure, has so far given mostly men access to its higher echelons” (“Introduction” 9). Que el patriarcado sea un sistema de organización jerárquica, implica que incluso entre aquellos que ostentan el poder (los hombres), se dan relaciones de subordinación o dominio, como bien lo explica Connell:

No debe ser suficiente con reconocer que la masculinidad es diversa, sino que también debemos reconocer las *relaciones* entre las diferentes formas de masculinidad: relaciones de alianza, dominio y subordinación. Estas relaciones se

construyen a través de prácticas que excluyen e incluyen, que intimidan, explotan, etc. Así que existe una política de género en la masculinidad. (Connell 67)

Tanto Modi como Magni están subordinados a Odín, el *Allfödr* (“padre de todos”), y a Tor, su padre biológico, quienes están más arriba en el orden jerárquico patriarcal tanto en el juego como en el relato mitológico.⁶⁷ Aunque no aparecen físicamente en el juego, Odín y Tor funcionan como figuras paternas dominantes en el heterocosmos del juego, pues sus hazañas violentas nos son referidas a través de historias contadas por los demás personajes. Sus herramientas son la violencia sistémica o física, tanto hacia las otras razas como hacia sus hijos u otros dioses “menos importantes”, como bien lo demuestra la violencia hacia los gigantes ya mencionada, el encierro de Freya en el Midgard, o el hecho de que Modi es golpeado por Tor luego de que Magni muere.

Mientras que Modi y Magni funcionan como secuaces, Bálder es el villano principal de esta entrega, pues es quien funciona como el obstáculo principal para que los protagonistas cumplan su objetivo y, de los tres, es quien ostenta mayor poder al ser heredero de Odín. En el proceso de adaptación del relato al videojuego, el dios es sometido a diversos cambios que lo proponen como parte de la masculinidad hegemónica. En la *Edda menor*, Bálder es descrito como “el más prudente de los ases, el más pacífico y el más bondadoso” (71); en el juego, Bálder es insensato en sus acciones y veloz para la violencia.

⁶⁷ Poco se dice de Modi y Magni en la *Edda menor*, salvo que ambos sobrevivirán el Ragnarök y heredarán el Mióllnir (el martillo mágico de Tor) (Snorri 125). Magni aparece además en una pequeña historia del “*Skáldskaparmál*” en la que Tor mata al gigante Hrungrnir y queda atrapado debajo de una pierna de éste. Tialfi el humano intenta ayudarlo pero fracasa, mientras que Magni, con solo tres días de nacido logra alzar la pierna y rescatar a su padre. Por esto, Tor le regala el caballo de Hrungrnir a su hijo, desatando la envidia (y racismo) de Odín: “Entonces habló Odín, y dijo que Tor hacía mal dándole un caballo tan bueno al hijo de una giganta, y no a su padre” (162). Las palabras de Odín, por supuesto, ponen en evidencia el pensamiento patriarcal del dios y su aversión por la alteridad.

Esta historia se relata también en el libro oficial *God of War: Lore and Legends*, narrado desde la perspectiva de Atreus: “When Hrungrnir, the stone giant, fell dead on top of Thor, trapping him, little Magni and Modi were the only ones strong enough to free him. Funny, everyone thinks Magni achieved this feat alone, and Mimir says that made Modi really bitter” (Barba 51). Se habla pues, de una rivalidad entre hermanos, que en el juego se acentúa por el hecho de que ambos desean heredar el Mióllnir de su padre.

Aunque es pequeño de estatura y esbelto (al menos en comparación con Kratos), el dios mantiene una “musculatura ejemplar” así como una barba prominente y múltiples tatuajes que le dan un aspecto de “chico rudo”.⁶⁸ Mientras que en el mito Bálder es un sujeto pasivo (lo cual es considerado como parte de la feminidad), en el videojuego Bálder es transformado en un sujeto activo que utiliza su inmunidad como arma, pues puede enfrentarse a cualquiera sin temor a morir o a sufrir daño y por ello Odín lo envía a cazar a un gigante escondido en Midgard (que resulta ser Faye). Por otro lado, la inmunidad de Bálder se ve replicada en su incapacidad de mostrar emociones, como menciona Conway: “The invulnerability of Baldur doubles as numbness to touch, emotional awareness, and empathy, that is, he literally ‘can’t feel any of this’” (953). Todas estas características convierten a Bálder en un dios hegemoníicamente masculino y, por tanto, altamente peligroso:

Baldur thus displays many attributes of hegemonic masculinity: autonomous, confrontational, physically powerful, limited in his ability to empathize, experience, and express a spectrum of emotion. In all regard, as befits his godly status, these attributes have been pushed to supernatural extremes. Most fatal of all, Baldur’s masculinity has reached a level of toxicity whereby, in place of empathy and

⁶⁸ Como explica un artículo de Emma Kent para el sitio web *Eurogamer*, algunas personas en el internet se han dado la tarea de descifrar los tatuajes de Bálder, los cuales están escritos en runas antiguas nórdicas pero que pueden decodificarse al islandés para luego ser traducidas al inglés. Según la nota:

the large red runes on Baldur’s back spell “cursed”. His arms feature a repeated phrase that roughly translates as “never to forgive”, while the circular tattoo on his chest has been interpreted as “lights confide me with warmth so that I might feel (something)”.

As if those runes weren’t ominous enough, Baldur’s neck bears the words “I mark the twilight (sunset) of the gods”. (Kent)

Los tatuajes de Bálder hacen referencia a varios elementos ya mencionados: a su inmunidad como una maldición o a su indisposición a perdonar a Freya. Por otro lado, también sirve como una premonición de que su muerte empujará el conflicto entre dioses y gigantes al Ragnarök.

emotional awareness, he can only experience rage and pathological hatred, a clear echo of Kratos' younger self. (953)

Concuerdo con Conway en que Bálder funciona como un espejo del Kratos vengativo y violento de los primeros juegos de la saga y, por lo tanto, la batalla contra el as es simbólicamente una batalla de Kratos contra su pasado como parte de la masculinidad hegemónica.⁶⁹

La desviación de Bálder como figura pasiva en la mitología hacia una abiertamente hostil y patriarcal en el juego, debería de hablarnos del marco ideológico en el que se sustenta la obra de Santa Monica Studio. Si, como explica Martín, el villano es “a fictional index to how the notion of evil, the fear of social chaos, and the system of moral and legal judgement evolve in time and, as such, a central cultural element” (“Introduction” 5), entonces el juego se opone a las nociones contemporáneas de la masculinidad hegemónica al construir a los villanos como representaciones de ésta. En oposición, los héroes deben luchar contra ellos, al mismo tiempo que llevan un conflicto interno contra su propia divinidad/masculinidad y la responsabilidad que conlleva.

El conflicto en el juego es, en realidad, una lucha desde la periferia hacia la centralidad; literal y simbólicamente, el enemigo es la estructura de poder patriarcal de Asgard, que sirve como reflejo también de nuestra realidad empírica. Los protagonistas, al ser también hombres y dioses, tienen los mismos privilegios que los antagonistas; sin embargo, los héroes deciden usar sus poderes como forma de resistencia y en ayuda de los demás y no para beneficio personal. En eso, precisamente, radica su heroísmo.

⁶⁹ De hecho, Bálder es una figura opuesta a los protagonistas en distintas formas: mientras que los protagonistas lloran la pérdida de la madre de Atreus, Bálder busca matar a la suya; si Atreus se presenta como frágil, Bálder es inmune a cualquier peligro; si Kratos busca controlar sus emociones y dejar atrás su pasado, entonces Bálder es impulsivo y es incapaz de perdonar.

2.3 Conclusión

En este capítulo demostré cómo *God of War* subvierte algunos discursos sobre la violencia presentes en la *Edda menor*, en la que se basa para crear gran parte de su heterocosmos. También me interesaba explorar la ética de la violencia y cómo se justifica a partir de diversos discursos, como las “historias de guerra”, las cuales romantizan a los héroes que participan activamente en actos violentos contra un agresor monstruoso y en defensa de los “indefensos” (Toch 200). Éste es un tropo común en las narrativas desde que la humanidad tiene memoria y seguramente lo seguirá siendo hasta que la última historia sea contada. Tanto la *Edda menor* como *God of War* se basan, de hecho, en este tipo de heroísmo, aunque con diferencias sustantivas: mientras que la *Edda* tiene una perspectiva divino-centrista (pues los dioses son héroes que defienden al mundo de los monstruosos gigantes), el juego cuestiona esta perspectiva al situar a sus protagonistas en la periferia, del lado de los perseguidos, quienes usan la violencia como forma de resistencia en contra de los *æsir*.

Por otro lado, también me parece evidente que ambas obras contienen ideas claras en cuanto al poder ostentado por la masculinidad hegemónica, cuya arma principal es precisamente la violencia, ya sea sistémica, física, psicológica, cultural o de otro tipo. Me pareció importante resaltar el discurso binario que atraviesa la mayoría de la *Edda menor* en el que los hombres ostentan el poder y, por eso, construyen la centralidad a partir de ellos, mientras que las mujeres son relegadas a la periferia como objetos transaccionales que se inclinan hacia lo caótico o natural. *God of War* no es un parteaguas absoluto respecto a esto, pues es un juego mayormente masculino y sus personajes femeninos son reducidos a papeles maternos o de cuidado. Sin embargo, el juego propone formas positivas de relaciones entre hombres, al mismo tiempo que muestra a sus protagonistas tratando de

responsabilizarse de sus acciones y del poder que les fue otorgado por su condición de dioses. Por otra parte, es evidente que los villanos del juego, particularmente Bálder, encarnan diversos aspectos de la masculinidad hegemónica, lo que los vuelve violentos, emocionalmente distantes e insensibles; de ese modo, los *æsir* representan una monstruosidad que se basa en la dominación sobre el mundo, los gigantes, las mujeres e incluso otros hombres que son considerados “menos hombres”.

Como puede verse, *God of War* sigue utilizando muchos de los elementos y discursos de la *Edda menor*, pero en el caso de la guerra y la masculinidad, propone una perspectiva fuera de la centralidad para demostrar la artificialidad de la hegemonía masculina. Como explica Connell, para lograr un cambio en las formas de pensamiento sobre las masculinidades, “La idea es recomponer, en lugar de borrar, los elementos culturales del género. El resultado es una especie de multiculturalismo del género” (281). El ejemplo de *God of War* demuestra que, para luchar por la supresión de la dominación masculina, no es necesario erradicar por completo la imagen del hombre heroico sino, más bien, proponer hombres cuyo heroísmo no recaiga únicamente en el uso de la violencia excesiva como forma de salvar al mundo en defensa de una jerarquía preestablecida. Por ejemplo, en el juego, el único mundo que está en peligro para los protagonistas es el familiar, pues se ve desestabilizado por la muerte de la madre y la incapacidad inicial del padre por relacionarse con el hijo. Al final, Kratos y Atreus regresan al hogar que dejaron en ruinas literal y metafóricamente, pero ya siendo capaces de comunicarse entre ellos y de entenderse como dioses y hombres con un poder del que deben hacerse responsables y, sólo a partir de allí, podrán reconstruir su mundo en esa pequeña y tranquila cabaña en medio del bosque.

Capítulo 3: Sobre madres, padres e hijos

Entonces preguntó la mujer: «¿Todas las cosas han
prestado juramento de respetar a Bálder?»
Entonces dijo Frig: «Un tallo hay que crece al oeste
del Valhalla y que se llama muérdago; éste me pareció muy
joven para exigirle el juramento».
Luego se marchó la mujer, y Loki cogió el tallo de
muérdago y lo arrancó y se fue al consejo.
—“*Gylfaginning*”

KRATOS: There was the story of the mother crab, who scolded her
son. She told him he should walk forward, in pride—not sideways as
he always did.

ATREUS: But she’s a crab too! He should say: “Sure, I’ll walk
forward as soon as you show me how!”

KRATOS: Yes... He did say that... That was the story.
—*God of War* (2018)

En el capítulo anterior exploré la violencia en relación con la guerra y la masculinidad. También sugerí que la paternidad es importante en la mitología nórdica debido a que implica la herencia del estatus de dios y porque sitúa a los hijos de un lado u otro de las estructuras de poder. El heterocosmos nórdico posee una estructura patriarcal, tanto en el sentido de “hegemonía masculina” como en el significado literal que pone el poder en los padres. Esto se ve reflejado, por ejemplo, en la relevancia que se le da a Odín como figura paterna del mundo, pues es llamado el Alföðr (padre de todos o padre universal),⁷⁰ o en los patronímicos que se les dan a los dioses y que los legitiman como parte de los æsir.

⁷⁰ En la mitología griega Zeus también es llamado “padre”, como puede verse en el siguiente pasaje de la Teogonía de Hesíodo: “Luego, a Zeus padre de dioses y hombres, al comienzo y al final de su canto, celebran las diosas, como sobresale con mucho entre los hombres y es el de más poder” (12). En el pensamiento cristiano, la figura del padre es central no sólo por la división en la Trinidad, en la que Dios Hijo y Dios Espíritu Santo emanan de Dios Padre, sino por los patriarcas que rigen los mitos que conforman el Antiguo Testamento (por ejemplo, Adán, Noé, Abraham, David, etcétera). Es evidente que en estas dos mitologías que permean la cultura occidental la figura del padre es central en la jerarquía divina o social.

Sin embargo, debemos tomar en cuenta que la paternidad, al igual que la masculinidad, no es un concepto fijo ni meramente biológico, como explica Luis Bonino:

la paternidad (así como la maternidad) es una construcción cultural que no está determinada simplemente por la biología ni tiene el carácter de natural. El lugar asignado al padre, sus funciones, el deseo y la responsabilidad de serlo, y las vivencias que acompañan su ejercicio varían como efecto de las variaciones en lo sociocultural. Y aún en una misma sociedad, todo esto será distinto en función del sector social, la edad, la clase, la religión, etc. (172)

Por esta variación del papel de la paternidad en diversas culturas, en diversos tiempos, considero relevante estudiar cómo se comportan los padres y madres dentro de los relatos en la *Edda Menor*, particularmente en el mito de la muerte de Bálder, y contrastarlo con su hipertexto *God of War* (2018) donde ciertamente la paternidad es uno de los temas principales. Como hemos visto, precisamente el conflicto emocional en el juego parte de la relación distante entre Kratos y su hijo Atreus, que son obligados a partir en un viaje luego de la muerte de Faye.

Como explica Sara Martín en “De padre a hijo: la transmisión del discurso patriarcal en el cine de Hollywood (1977-2007)”, las representaciones de la paternidad en los productos culturales populares han sido sometidas a una reivindicación en occidente que aleja a la figura paterna del estereotipo del “padre carente”; es decir, aquel padre que falta a su función o que no deja nada a sus hijos en términos materiales ni espirituales (“De padre...” 151):

En manos principalmente de guionistas y directores nacidos entre los 50 y los 60 entre los que apenas hay mujeres, el cine de Hollywood (y la televisión) es obra de hijos que reflexionan en voz alta sobre lo que el padre ausente —fallecido,

divorciado, huido, desconocido— y el padre carente, presente pero incapaz, le debe al hijo. Éste se presenta dispuesto siempre a cumplir el ya mencionado objetivo generacional de ser mejor padre que el suyo propio a pesar de la carencia de modelos, y se muestra predispuesto a encontrarlos donde sea, aunque raramente sea en la madre, figura cada vez menos problemática pero también cada vez más arrinconada. (155)

Se trata, pues, de un fenómeno cultural de reestructuración de modelos familiares producto quizá del cuestionamiento de la masculinidad hegemónica y el rol de los padres dentro del núcleo familiar. Así, la autora pone como ejemplo la saga de *Star Wars*, en la que, al final del *Return of the Jedi* (1983) Darth Vader, padre de Luke Skywalker, se rebela en contra del poder hegemónico (el Imperio) para salvar a su hijo. La figura materna es omitida casi por completo.

En los videojuegos de alto presupuesto existen diversos ejemplos en los que la figura paterna tiene un papel protagónico.⁷¹ Sin embargo, las representaciones positivas de la paternidad son escasas, ya que los padres terminan por tener actitudes violentas. En “Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in *The Last of Us* and *Bioshock infinite*”, Gerald Voorhees explora las relaciones filiales entre los protagonistas de cada juego (en el primero, el contrabandista Joel y la joven Ellie; en el segundo, el detective privado Booker DeWitt y Elizabeth), y asevera: “as procedural representations of the paternal role, both

⁷¹ Por mencionar algunos ejemplos: en los juegos *The Last of Us* (2013), *The Witcher III: The Wild Hunt* (2015) o *The Walking Dead: Season One* (2012), los protagonistas hombres adoptan el rol de padres de mujeres jóvenes con las que no tienen conexión biológica. En otros juegos como *Silent Hill* (1999), *Heavy Rain* (2010), *Dead Rising 2* (2010), *Red Dead Redemption* (2010), *Bioshock: Infinite* (2013), *God of War* (2018) o *Marvel’s Guardians of the Galaxy* (2021) la jugadora se pone en el papel de personajes masculinos cuya relación con su hijo o hija sí es biológica y deben protegerlo o rescatarlo de alguna amenaza. Otros ejemplos dignos de mención son *It Takes Two* (2021), un juego cooperativo que pone a dos jugadoras en el papel de madre y padre, respectivamente; o *Fallout 4* (2015), en el que la jugadora tiene elección sobre el sexo del personaje que tendrá que ir en la búsqueda de su hijo en un mundo postapocalíptico.

games forward father figures that perpetuate hegemonic, militarized masculinity; the father is removed from the obligation to care, and his capacity to do violence is centered” (8). Al auge de la figura del héroe-padre puesto en manos de la jugadora se le ha denominado “daddification of games”.⁷² Voorhees comenta que este fenómeno usualmente “re-centers men and valorizes violence as power” (2) pero también sostiene que se puede trabajar dentro de ese marco para proponer otros modelos de masculinidad. El autor termina su artículo diciendo que Joel, a pesar de sus comportamientos violentos, logra abrirse con Ellie y entablar una relación de mutuo afecto con ella, por lo que “at least, is a model of manhood we can work from” (14). El autor, pues, encuentra que estos cambios en las representaciones de la paternidad son necesarios y concluye que: “in an activity dominated by hypermasculine heroes and littered with sexualized heroines, if daddification can temper the militarization of games, then it is a step in the right direction we might appreciate without uncritically accepting” (14). Como vimos en el capítulo anterior al hablar de las masculinidades, el progreso hacia un heroísmo masculino que no dependa de la violencia ha sido lento, pero cada vez surgen nuevos modelos de masculinidades en productos populares que descentran la violencia en favor de la empatía y las emociones.

Así, tanto en las *Edda menor* como en *God of War*, nos encontramos ante figuras heroicas masculinas ligadas claramente al concepto de “guerra”. En la *Edda menor*, la

⁷² Sería interesante un estudio que rescatara las figuras maternas jugables en el medio interactivo. Existen pocos casos de juegos AAA (es decir, producidos por una distribuidora o editor importante con alto presupuesto como Sony, Nintendo o Microsoft) que tenga como protagonista a una madre-heroína; debatiblemente, podríamos incluir el ya mencionado *Fallout 4*, en el que el sexo del protagonista es opcional, o *Silent Hill 3* (2003) en el que Heather, la protagonista, da a luz a “Dios” cerca del final del juego. Entre los juegos con menos presupuesto hay ejemplos más destacables como *Through de Woods* (2016) (y que además adapta pasajes de la mitología nórdica), *Bound* (2016) o *What Remains of Edith Finch* (2017). Sin embargo, los ejemplos son contados y considero importante que dentro de los juegos AAA la figura materna protagonista sea prácticamente inexistente, mientras que en los juegos independientes existe una mayor representación, quizá debido a la mayor libertad artística que tienen estos estudios al no depender de inversores ni de grandes estudios.

guerra entre æsir y vanir primero y, luego, la guerra entre dioses y gigantes implica que los padres ejemplares en el panteón nórdico son, antes que nada, guerreros. En *God of War*, Kratos es el dios griego de la guerra, aunque Atreus no lo sabe. Es relevante, además, que tanto en el mito de la muerte de Bálder relatado por Snorri, como en su adaptación en *God of War*, la relación entre padres e hijos tiene un sentido trágico; es decir, se construye con elementos que Aristóteles identifica en la tragedia, (como la peripecia, la *hamartia* o el terror y la compasión) provocados, sobre todo, por el sentimiento de deber de los padres hacia los hijos. El sentido trágico puesto enfáticamente sobre la paternidad lleva escondida quizás una advertencia hacia los padres y no tanto hacia los hijos, puesto que la paternidad es una relación de responsabilidad hacia una persona en desarrollo y que no posee aún las herramientas sociales, emocionales o físicas suficientes para desenvolverse de forma independiente en una sociedad determinada. Como veremos, Frig, Freya y Kratos, son puestos en dilemas personales que finalmente tendrán consecuencias graves para los hijos.

Por ello, en este capítulo analizaré cómo la paternidad es representada tanto en el relato del mito de la muerte de Bálder en la *Edda menor*, como en *God of War*, en el que las relaciones de Kratos con Atreus y de Freya con Bálder funcionan como reflejo la una de la otra. En ambas obras, la paternidad funciona como forma de legitimación de la divinidad y, por lo tanto, como justificación de la violencia, pero también como advertencia sobre la responsabilidad existente en la relación filial. Asimismo, relacionaré esto con las ideas de masculinidad propuestas en las obras.

3.1 La paternidad reconfigurada

Aunque la paternidad es variada y no existe dentro de un molde fijo, sí pueden identificarse dentro de la cultura occidental algunos tipos de conductas paternas similares, afectadas por diversos factores sociales (raza, religión, tiempo, espacio, etcétera). Luis Bonino menciona dos estadios históricos del desarrollo de la paternidad que son, “por un lado, el padre amo, que se siente dueño y señor de su hogar, con un poder arbitrario, que depende de su propia ley, figura milenaria que representó el ideal colectivo del hombre dominante durante generaciones” (173) y, por otro, “el padre patrón-educador, campesino o urbano, que transmite especialmente las normas y las habilidades necesarias para insertarse en la vida en sociedad y que permite con su intervención el crecimiento (social) de sus hij@s” (174). Bonino argumenta que estos dos tipos de padres han perdido fuerza en nuestra cultura actual ya que el Estado y las mujeres cumplen muchas de sus funciones (la de cumplimiento de leyes, la de educación, la de cuidado).

Por otra parte, Bonino argumenta que en las últimas décadas ha surgido un nuevo tipo de padre, que él denomina “padre cuidador” y que:

transmite ternura, cuidados y enseñanza. Ya no es la sangre o el linaje, el espermatozoide o el apellido, ni tampoco el amor a la madre, lo que da sentido a la paternidad, sino que ésta es una opción subjetiva y una relación vivida. Los aspectos vinculares toman la delantera. Padre es el que ama, cuida y disfruta. Jerarquiza el hecho de que la relación paternal no sólo se maneja en términos de autoridad, distancia y educación/límites, sino que existe también un aspecto afectivo-emocional, de disfrute mutuo. El contacto corporal tiene aquí un papel preponderante que permite la transmisión de la ternura corporal. (176-177)

Bonino resalta que este modelo de padre sólo ha sido posible gracias a las políticas de igualdad entre géneros (177). Sin embargo, no es que el padre cuidador haya sustituido por completo a los modelos anteriores; después de todo, la inequidad entre géneros sigue siendo una realidad a nivel global. No considero útil catalogar a un padre u otro como pertenecientes a cierta categoría, pero sí es necesario resaltar que, al igual que las masculinidades, las paternidades no son una sola y que incluso estas categorías pueden describir a un mismo padre en diversos momentos de su vida.

Bonino también explora la “paternidad responsable”, que implica la presencia física y simbólica de un padre en la vida del infante. En palabras de Bonino, la paternidad responsable es “la del varón que adquiere un compromiso emocional y de responsabilidad en el crecimiento con una persona que asume como hij@ por al menos 20 años” (180) y es un concepto que surge “de una ética de los deberes humanos de los adultos hacia la infancia, que incluya una ética de la igualdad y justicia de género” (180). Como puede verse, Bonino no toma en cuenta los lazos biológicos o su ausencia, sino únicamente el compromiso hacia el hijo. De hecho, dentro de los productos culturales actuales, existen múltiples narrativas que siguen el viaje de figuras paternas inicialmente distantes hasta convertirse en padres responsables (o al menos emocionalmente disponibles) y que no dependen de sus raíces biológicas. Por ejemplo, en el ya mencionado *The Last of Us* (2013) el contrabandista Joel debe hacerse cargo de Ellie, una joven inmune al virus que convierte a la humanidad en zombies, para llevarla con las personas que podrán desarrollar una cura. En el cine, tanto *Children of Men* (2006) de Alfonso Cuarón como *Logan* (2017) de James Marigold tienen una premisa similar. En el libro *The Road* (2006) de Cormac McCarthy un

padre y su hijo biológico deben sobrevivir en un mundo postapocalíptico luego del suicidio de la madre.⁷³

Este aumento en el número de ficciones que redimensionan o cuestionan el papel de la paternidad en nuestra sociedad contemporánea está claramente ligado a la reconfiguración de los roles de género. Victor J. Seidler explica en “Rethinking Fatherhood” que:

Men no longer have a shared sense of who they are through the roles they are supposed to perform. It is no longer enough to define themselves as providers and fathers: not only are the expectations that define these roles within contemporary society unclear, but men and women within postmodern culture tend to need a more individualized and reflective sense of self. (90)

La ficción en este caso sirve también como un espacio de reflexión sobre la paternidad y como un lugar de experimentación seguro de los roles de los hombres y de los padres dentro de una sociedad en la que su hegemonía es cuestionada y, por lo tanto, su papel en el mundo, desestabilizado. Tanto en *God of War* como en los ejemplos mencionados anteriormente, los protagonistas son hombres que tienen o tenían estilos de vida violentos (con excepción del padre de *The Road*, del que sabemos muy poco) y cuyas vidas cambian cuando se ven obligados a cuidar a alguien por la ausencia de la figura materna y al darse cuenta de que el mundo que ellos conocían ya no es el mismo. Se resalta entonces el papel

⁷³ Es relevante que todas estas narrativas se sitúan en mundos hostiles y los padres tienen la responsabilidad de proteger y enseñar a sus hijos a sobrevivir en un mundo aparentemente sin esperanza; quizá se trata de un reflejo de una sociedad capitalista en la que se da más importancia a lo material (irrelevante en el fin del mundo) que a lo emocional y afectivo; la relación entre adultos y jóvenes en estas narrativas funciona como un lazo de cuidado, pero también de aprendizaje mutuo.

del padre como cuidador, aun si ninguno de éstos sabe cómo desempeñar el trabajo que anteriormente estuvo relegado a la figura materna.⁷⁴

Lo cierto es que la paternidad y la maternidad conllevan una responsabilidad hacia los hijos y su aplicación tendrá repercusiones en su desarrollo emocional y físico. En las siguientes páginas abordaré cómo se representa esto en mis dos objetos de estudio.

3.2 El sentido trágico: peripecia, *hamartia*, compasión y terror

Como demuestran las ficciones a las que me he referido anteriormente, ser un “buen padre” no es una cosa sencilla dado que no se trata de un conocimiento biológico, instintivo, sino construido culturalmente y en constante cambio. En ficciones contemporáneas como *God of War* o *The Last of Us*, los padres están en constante configuración de sus comportamientos masculinos, aprendiendo mediante prueba y error aquello que sea mejor para sus hijos según su concepción del mundo. En el caso de *God of War*, Kratos y Atreus viven en el mundo hostil presentado por la *Edda Menor*, en el que dioses y gigantes están en un constante conflicto bélico. El problema es que aquello que los adultos consideran “necesario” para sus hijos no siempre resulta serlo, y esto conduce a errores (a veces irreparables) que afectan negativamente a los jóvenes, a pesar de que la intención del padre era precisamente la opuesta.

⁷⁴ Es importante que Joel de *The Last of Us*, el padre anónimo de *The Road*, Theo en *Children of Men* y Logan de la película homónima mueren una vez que su papel de cuidador ha sido cumplido (ya que han dejado al hijo o hija en un estado de seguridad o se han cerciorado de su correcto desarrollo). En *The Road* el padre habla constantemente de su deber de “cargar la flama” (“carry the fire”) y antes de morir le encarga al hijo ese fuego metafórico, que bien puede representar la civilización o la esperanza.

Al final de *Return of the Jedi* (1983) ocurre algo similar, aunque de un modo más abrupto, pues como explica Sara Martín “[George] Lucas se muestra además incapaz de ofrecer un modelo de paternidad responsable dentro de la familia, exaltando en su lugar la figura del célibe caballero Jedi y su sentido del deber respecto a la comunidad” (162). Vader (o Anakin Skywalker) salva a Luke, en un único acto de responsabilidad hacia su hijo (mientras que hacia su hija Leia, la responsabilidad es inexistente).

Esta vuelta en el objetivo deseado es lo que Aristóteles llama *peripecia*, y que él considera como uno de los recursos más importantes de la tragedia para crear emoción en el espectador. Aristóteles lo define como “la conversión de los sucesos en contrario, y eso, como decimos, que sea verosímil o forzoso” (30). En la introducción a la traducción de Malcolm Heath de la *Poética*, éste advierte que la peripecia (o *reversal*) no se refiere al cambio de fortuna en sí, pues es característico de todas las tragedias, sino que “[r]eversal involves an astonishing inversion of the expected outcome of some action, but that astonishment should not be achieved at the cost of necessary or probable connection” (xxx). Heath comenta: “reversal reveals that, because things are not what they seemed, the outcome of a person’s actions will be other than what had been expected” (xxx). En la *Edda menor*, por ejemplo, Frig pide a todos los elementos de la naturaleza que no hagan daño a Bálder, pero precisamente la inmunidad del dios despierta la naturaleza caótica de Loki, quien trama la muerte del as. En *God of War*, Kratos le esconde a Atreus su linaje divino para protegerlo, pero la ignorancia de éste causa en el joven una enfermedad que lo acerca a la muerte.

Otro elemento de la tragedia presente en ambas obras es el de *hamartia* o error trágico, un concepto aristotélico muy explorado, pero poco claro. Explica Heath que “[h]amartia, then, includes errors made in ignorance or through misjudgment; but it will also include moral errors of a kind which do not include wickedness” (xxxiii) y que en la tragedia “the change to bad fortune must come about because of a *hamartia* (that is, not deservedly)” (xxxiii). Aristóteles considera que para que los eventos de la tragedia lleven a la compasión o al terror, “lo que se ha de estimar es cuando las atrocidades se comenten entre personas amigas, como si el hermano mata o quiere matar al hermano, o el hijo al

padre o a la madre, o hace otra fechoría semejante” (32). Estos actos violentos deben estar hechos en ignorancia del protagonista para que la *hamartia* produzca el efecto trágico.

Tanto en el mito de la muerte de Bálder como en *God of War*, el cuidado de los hijos contiene estos elementos de la tragedia, como veremos en las siguientes páginas.⁷⁵ Si bien esto no convierte las obras en tragedias (para empezar, ninguna de las dos es dramatizada), me parece que al menos las imbuje de un sentido trágico, que implica la capacidad de las acciones narradas para movernos hacia el terror y la compasión. En ambas obras, sin embargo, este sentido trágico tiene una diferencia esencial: en el relato de la *Edda*, el error trágico y peripecia de Frig culmina con la muerte de Bálder a manos de su hermano Hod; en el juego, el relato de Bálder se repite con cambios significativos (Hod no existe, por ejemplo) y la *hamartia* y peripecia se iteran en la historia de Atreus y Kratos, pero Atreus no muere, ya que Kratos acepta que no puede “salvar” al joven de su divinidad.

3.3 Maternidad y paternidad en la muerte de Bálder

Es evidente que el sentido trágico en el mito de la muerte de Bálder no se desarrolla del mismo modo en que ocurriría en una tragedia. Por una parte, se trata de un relato que proviene de la tradición oral (más ligada a la épica, pero en prosa) y no una representación

⁷⁵ La relación de mis dos objetos de estudio con la tradición griega no es gratuita. En su prólogo a la *Edda menor*, Snorri liga la mitología nórdica con los hechos de la *Ilíada* al explicar que los æsir eran troyanos que descendían del rey Príamo:

Cerca del centro del mundo se construyó la habitación y morada más grandiosa que jamás ha existido, la llamada Troya, allá en lo que nosotros decimos Turquía . . .

Uno de los reyes que allí había se llamaba Munón o Memnón, y estaba casado con la hija del alto rey Príamo; Troyana se llamaba. Tuvieron un hijo llamado Tros, el que nosotros conocemos por Tor. (34)

En la *Edda mayor* no hay una referencia a esto, por lo que debe ser una idea insertada por Snorri, cuya interpretación evemerista de los relatos nórdicos es evidente.

Por otra parte, sabemos que las primeras tres entregas de *God of War* se insertan en la mitología griega. La *hamartia* es un elemento importante de la historia de Kratos, puesto que en su ignorancia mata a su primera esposa y a su hija Calíope, lo que lo lleva en un viaje de venganza en contra de Zeus (su padre).

dramática. Por otro lado, los protagonistas del relato son dioses y no los héroes o protagonistas humanos que tanto fascinaban a Sófocles o a Eurípides. Sin embargo, una distinción entre los dioses nórdicos y los griegos se da en la idea del destino. Mientras que los dioses griegos parecen estar exentos de destinos trágicos (al contrario, se encargan de crear o manipular junto con las moiras, los destinos de los héroes y los humanos en general), para los nórdicos, no hay nada por encima del destino. El ejemplo más claro de esto es el Ragnarök, vaticinado por las nornas, en el que todos los dioses perecerán, pero otro ejemplo claro es la muerte de Bálder.

Ningún dios nórdico muere antes de Bálder, cuya muerte es vaticinada en sus sueños. En el mito, el más bello de los dioses no hace nada para impedir su destino, en cambio, es su madre Frig quien toma un papel activo para ir en contra del destino e intentar salvar a su hijo y por ello recae sobre ella la *hamartia* y la *peripecia* dentro del relato.⁷⁶ La *Edda menor* continúa el mito de la siguiente manera:

Cuando les contó aquellos sueños a los ases, éstos celebraron consejo y se decidió pedir a todos los diferentes peligros que respetaran a Bálder. Frig les tomó juramento, que respetarían a Bálder el fuego y el agua, el hierro y todos los metales, las piedras, la tierra, la madera, las enfermedades, los animales, las aves, el veneno y las serpientes. (110-111)

⁷⁶ Podría establecerse otro paralelismo con la mitología griega si pensamos en la historia de Thetis y su hijo Aquiles. Kathleen N. Daly explica que

[k]nowing that Achilles was destined to be a hero who would win glory but also die in battle, she bathed the infant in the river Styx, trying to make him invulnerable to wounds. But the heel by which she held the child remained dry, and it was from an arrow wound in the heel that Achilles eventually died. The arrow was shot by either [Apollo] or Paris, in a battle near the end of the Trojan War. (2)

Como puede verse, al igual que Freya, Thetis intenta salvar a su hijo de la muerte, aunque cometiendo una pequeña omisión que terminará costándole la vida al joven. Sin embargo, los datos de la vida de Aquiles están repartidos en múltiples fuentes como la *Odisea* y la *Iliada* de Homero o la *Aquileida* de Estacio y resulta difícil construir un relato universal del héroe griego.

Como puede verse, Frig, con el consentimiento de los demás dioses, se pone en contra de las leyes de la naturaleza para salvar a su hijo y en eso recae su *hibris*, o su “arrogancia”, otro concepto griego que implica la presunción de un protagonista al creer que puede ir en contra de un poder mayor; en este caso, el del destino.⁷⁷ Sobre esto, Clunies Ross menciona lo siguiente: “Baldr’s death came about because the gods, when all was said and done, were part of nature and thus unable to be exempted from its course” (269-270). Ese “curso” al que se refiere, lleva sin duda a la muerte, el destino inevitable y comprobable de cualquier ser vivo. Las acciones de Frig se oponen directamente a la naturaleza, pero precisamente es el muérdago el que le quita la vida a Bálder. Hay que recordar la oposición existente en la mitología nórdica entre lo cultural y lo natural, siendo lo cultural el dominio de los *æsir* y parte de la centralidad, mientras que lo natural es caótico y se relaciona con la alteridad y, por lo tanto, las mujeres, los gigantes y la muerte. El muérdago es, pues, un símbolo de esta naturaleza, la cual demuestra su poderío a través del más insignificante de sus ejemplares dado que es capaz de matar a un dios.⁷⁸

⁷⁷ Es importante tomar en cuenta que, en la mitología griega, el concepto de *hibris* hace referencia a la “desmesura” del orgullo o la arrogancia y en la literatura clásica los dioses castigan a aquellos humanos que intentan transgredir los límites impuestos por la divinidad. Bajo esos términos, sería una imprecisión decir que Frig, una diosa, podría caer en *hibris*: sin embargo, debemos recordar que la lectura de Snorri de los mitos nórdicos era evemerista; es decir, los dioses eran meramente humanos o héroes cuyas hazañas se fueron exagerando hasta convertirse en dioses en el imaginario popular. Para Snorri, el dios mayor, quien puso las reglas del mundo, es el Dios de los cristianos (a quien llama “creador del cielo y de la tierra, de los ángeles y el sol, el señor de la tierra y del reino celestial y de los ángeles...” [226], entre otras cosas).

⁷⁸ Otro relato en el que la naturaleza logra vencer a los dioses es el viaje de Tor, Loki y Tialfi a la casa del gigante Utgardaloki. Los tres aventureros llegan a la casa de dicho rey y éste los somete a distintas pruebas para probar sus habilidades. Loki pierde en un concurso de comida contra una figura llamada Logi, que resulta ser el fuego. Tor fracasa en un reto que consistía en vaciar un cuerno con agua, que resulta ser el mar; también falla al intentar levantar a un gato, que resulta ser la serpiente del Midgard; por último, Tor pierde en una batalla contra una anciana llamada Elli, que resulta ser la vejez (Snorri 100-108). Como puede verse, ya está presente en este relato la idea de que ni el más fuerte de los dioses puede oponerse finalmente a la naturaleza y, por ende, a la muerte.

Pero tampoco podemos hablar fácilmente de culpa respecto a la figura materna. De hecho, la tragedia regularmente implica una problematización de la noción de culpa, como bien explica Adrian Poole:

Tragedies complicate the question of blame because they don't isolate the crime, the trial, and the judgement from living histories that continue to unfold around and through them. Even when we see ourselves the act that unleashes collective disaster —when Shakespeare's conspirators murder Julius Caesar on stage, for example— this involves more than the guilt of a single figure for a single crime. (45)

En el mito de la muerte de Bálder, cada uno de los personajes que aparecen ejecutan una acción que aporta al inevitable fin del joven dios. La *hamartia* de Frig parte precisamente de su ignorancia; no únicamente por creer que podía burlar al destino de ese modo, o de haber pensado que el muérdago era demasiado joven para herir al dios, sino también de haberle declarado a Loki (vestido de mujer) la única vulnerabilidad de Bálder.

Loki, *trickster* por excelencia y agente del caos y la naturaleza, también tiene un papel importante en el mito. Sus acciones son, por una parte, engañar a Frig para que revele la vulnerabilidad de Bálder y, por otra, engañar a Hod para que dispare el tallo de muérdago contra el joven.⁷⁹ De los implicados, es Loki el único que no actúa en ignorancia y, por ende, se presenta como un personaje monstruoso, “merecedor” del castigo que le deviene

⁷⁹ El pasaje en el que Loki engaña a Frig es de donde he tomado el epígrafe para este capítulo, aunque recortado. El pasaje más completo es el siguiente:

Marchó [Loki] a Fensálir en busca de Frig tomando la apariencia de una mujer. Frig le preguntó entonces a aquella mujer si sabía qué estaban haciendo los ases en el consejo. Ésta le respondió que todos le disparaban a Bálder y cómo él no sufría daño. Entonces dijo Frig: «Ni las armas ni la madera pueden dañar a Bálder». Entonces preguntó la mujer: «¿Todas las cosas han prestado juramento de respetar a Bálder?». Entonces respondió Frig: «Un tallo hay que crece al oeste del Valhalla y que se llama muérdago; éste me pareció muy joven para exigirle el juramento». Luego se marchó la mujer, y Loki cogió el tallo de muérdago y lo arrancó y se fue al consejo.

más adelante.⁸⁰ No es coincidencia, entonces, que el castigo por la muerte de Bálder recaiga sobre este: desde el punto de vista de los æsir, el engaño de Loki es completamente despreciable, aunque quizá para los gigantes se trate de un acto revolucionario.

Por otra parte, Hod es otra figura cargada de sentido trágico en tanto que, en su ignorancia, mata a su hermano. Su *hamartia*, radica en ignorar que el muérdago le hará daño a Bálder y su peripecia ocurre cuando, al aventar el tallo como parte del juego de los æsir, termina por cometer un acto violento e irreparable en contra de su propia sangre.⁸¹ “Hod cogió el tallo de muérdago y se lo arrojó a Bálder guiado por Loki. Aquel disparo atravesó a Bálder, que cayó muerto al suelo, y ésta ha sido la mayor desgracia que ha sucedido entre los dioses y los hombres” (112). De este modo, Hod, el dios ciego, se convierte en victimario por medio del engaño de Loki y el descuido de Frig, cumpliendo su papel dentro de un destino que estaba ya escrito. Podemos ver cómo en este mito cada uno de los personajes tiene un papel claro y cada una de sus acciones llevarán a la muerte del joven dios.

⁸⁰ Como dije anteriormente, en una sociedad en la que el linaje es definido por la línea paterna, Loki es el único de los æsir que desciende de un padre gigante (Farbauti) y, por ello, sus acciones también se incrustan dentro del conflicto entre gigantes y dioses, siendo que “Loki, whose allegiances are to both groups, is often involved in underminig the god’s control of the mythical status quo” (Clunies Ross 273). Loki, pues, es finalmente una figura monstruosa dentro de la mitología nórdica, pues se sitúa dentro de la periferia en más de un sentido. Al tramar la muerte del más querido de los dioses, Loki se consagra finalmente como enemigo de los dioses.

⁸¹ Después de que todos los diferentes peligros del mundo juraron respetar a Bálder, éste y los otros dioses “tuvieron una diversión, y fue que él se colocó en medio del consejo, y todos los demás se pusieron unos a dispararle, otros a golpearle, otros a tirarle piedras; pero hicieran lo que hicieran no le lastimaban, y todos consideraban aquello un gran honor para él” (Snorri 111). Esta acción aparentemente inofensiva de parte de los dioses se presenta como un juego en el sentido que le da Johann Huizinga en *Homo Ludens*, es decir, “a free activity standing quite consciously out of ‘ordinary’ life as being ‘not serious’... It is an activity connected with no material interest and no profit can be gained by it” (13). Sin embargo, poner a Bálder en el centro del espacio, de ese círculo mágico lúdico, puede interpretarse como una burla hacia el destino supuestamente evitado y, por lo tanto, una arrogancia colectiva que los æsir terminarán pagando en el Ragnarök. En el momento en el que Loki rompe el círculo mágico, introduciendo el muérdago en la ecuación y poniéndolo en manos de Hod, el juego tiene el efecto opuesto al esperado: al morir Bálder los dioses rompen en llanto y la diversión se convierte en sufrimiento.

Sin embargo, en cuanto a la paternidad, es relevante que mientras que Frig hace algo por procurar el bienestar de su hijo, Odín no entra en escena hasta que Bálder muere. Snorri lo narra de la siguiente manera: “Cuando los ases intentaron hablar, entonces fue llanto lo que salió, de modo que ninguno podría decir su pena a los otros con palabras. Odín sufrió más que nadie por esta desgracia por ser él quien mejor comprendía la gran merma y pérdida que suponía para los ases la desaparición de Bálder” (112). El fraseo de Snorri sugiere que Odín no sufre particularmente por la pérdida de su hijo, sino por lo que significa: el inicio del Ragnarök. Lo que es evidente es nuevamente una estructura patriarcal en la que la madre es quien se encarga del cuidado de los hijos, mientras el padre interviene únicamente cuando es necesario ejercer violencia; aunque, como mencioné anteriormente, es incapaz de ejercer violencia contra su propio hijo Hod, asesino de Bálder y, al ausentarse, Odín está exento de culpa por la muerte de su hijo.⁸²

Considero que la idea de la tragedia, ligada a las nociones de destino y muerte, es útil para interpretar el mito de la muerte de Bálder y el papel de aquellos que participan en ella. Odín, el *Alföðr*, se mantiene ausente la mayor parte del relato, pero esa ausencia es significativa en cuanto a que es una figura patriarcal (literal y metafóricamente) y el cuidado de los hijos era un asunto de la maternidad, como bien demuestra la afinidad de la mujer con la naturaleza presente en el heterocosmos nórdico. Sin embargo, Frig no es consciente de que las acciones que realiza para evitar la muerte de su hijo son las que llevarán a ese evento indeseable, pues desatan la serie de eventos en los que Loki y Hod participan, el primero conscientemente, el segundo en ignorancia. Entonces, el único

⁸² En la *Edda Mayor*, en el poema “Baldrs draumar” (o “Los sueños de Bálder”), Odín viaja al inframundo para preguntar a una adivina por el significado de los sueños de Bálder, pero Snorri no menciona esto.

“error” de Frig fue intentar proteger a su hijo, aun si al final es incapaz de guardarlo del destino último vaticinado para todos los dioses: la muerte.⁸³

El trasvase que hace *God of War* de este mito en particular es importante por su forma de lidiar con la paternidad y la masculinidad hegemónica, temas que sólo están sugeridos en el mito de la *Edda*, aunque sin duda, como hemos visto ya, son esenciales para entender el funcionamiento del heterocosmos nórdico. En las siguientes páginas exploraré estas nociones en el trasvase que hace el videojuego del relato de Snorri.

3.4 El mito de Bálder en *God of War*

God of War es un trasvase del mito de la muerte de Bálder al medio interactivo que no busca la fidelidad, sino insertar el mito dentro de un heterocosmos nuevo con sus propios funcionamientos y reglas. Por ello, el sentido trágico explicado en las páginas anteriores es sometido a cambios y reinterpretaciones. De hecho, es trasvasado doblemente: por una parte, con la iteración del mito de Bálder; por otro lado, con la relación entre Kratos y Atreus, que se construye como un reflejo de la relación entre Freya y Bálder.⁸⁴ Sin

⁸³ Margaret Clunies Ross considera que el núcleo temático del mito de Bálder es la muerte:

No one can avoid recognizing that the myth is about death, for, alone of Norse myths that are set in the period before Ragnarök, it represents a god who actually dies, not at the hands of the gods' usual antagonists, the giants, but through the agency of a family member, Hödr, Baldr's own brother. ... No other god in the repertoire of Norse myth dies except as a consequence of the holocaust at Ragnarok. (268)

Por otra parte, Lindow sugiere que se trata de un mito sobre las disputas intrafamiliares en la sociedad nórdica (69), mientras que James Frazer sostiene que este mito habla sobre la fertilidad y la naturaleza (Lindow 68). Como vimos en las páginas anteriores, cualquiera de estas interpretaciones es posible: la muerte de Bálder desestabiliza la jerarquía de los æsir, pero su muerte le viene por medio del muérdago, que actúa como sinécdoque de la naturaleza.

⁸⁴ Lindow explica que existen lecturas de las *Eddas* que sugieren que Frig y Freya eran la misma persona y apunta que “[a]lthough that cannot be proved, there certainly are similarities, not least in Freyja’s marriage to Ód, who also is frequently away in journeys” (129). En *God of War* este cambio se justifica mediante el siguiente diálogo:

ATREUS: I’m confused. I always heard that Baldur’s mother was Frigg.

MIMIR: Aye, Frigg... well, that’s more of a pet name, you see. It means “beloved”. Something Odin called Freya after they wed. Out of affection, at first, or so I like to believe. As things turned sour, it became a way to manipulate the truth.

embargo, mientras que esta última termina en la muerte del hijo, Kratos aprende que debe confiar en su hijo para que forje su propio destino. Este cambio en el destino del hijo tiene qué ver con una paternidad responsable, aprendida en conjunto con Atreus a lo largo del viaje hacia el Jotunheim.

A diferencia de su contraparte mitológica, el Bálder del juego es un personaje activo y, como vimos en el capítulo anterior, se convierte en el antagonista principal del juego. Bálder persigue a Kratos y Atreus por órdenes de Odín, su padre, y debido a que no puede sufrir daño, los protagonistas no consiguen deshacerse de él en un inicio. Bálder se presenta como un sujeto altamente violento, enloquecido por su incapacidad de sentir. Mientras en el relato mitológico su invulnerabilidad es motivo de celebración y juego, aquí ese supuesto don es interpretado como una maldición para el joven. Aunque Mímir describe la condición de Bálder como una bendición (“Baldur is blessed with invulnerability to all threats, physical or magical”), es evidente que para Bálder esto se trata de una mentira. En el Helheim, Bálder y los protagonistas son testigos de una visión del pasado que muestra una conversación entre el as y Freya:

BÁLDER: I can't taste. I can't smell. I can't even feel the temperature of this... this room. Feasting... drinking... women. It's all gone. Gone!

FREYA: But you will never have to feel pain again. Death has no power over you now. You would rather die?

ATREUS: How so?

MIMIR: Odin didn't want Freya, a Vanir goddess, getting credit for anything in Asgard. So anything worthy she accomplished was attributed to Frigg.

ATREUS: Like being Baldur's mother.

MIMIR: That's right! Freya was Baldur's mother all along! (Santa Monica Studio)

La desviación respecto a la mitología nórdica funciona para acentuar el conflicto entre los æsir y los vanir, puesto que Odín se presenta como un manipulador que utiliza a Freya para aprender su magia y emplearla en contra de gigantes y vanir. En palabras de Freya: “The Vanir were the greatest threat to the Æsir until our marriage brokered peace. Many of the Vanir now think I betrayed them... the fruits of my sacrifice— to be hated by my own kind”.

BÁLDER: Than never feel again? Yes. Yes! I would rather die. Take it away, mother. Please... please, please, take it away.

Si consideramos que para los æsir la mayoría de los placeres son físicos (por el énfasis de los relatos en la comida, la bebida, la batalla o el sexo), la privación de Bálder de cualquier sensación física es despojarlo de una parte importante de la vida tanto individual como social, pues se vuelve incapaz de conectar con los demás a través de esas experiencias compartidas.

En su intento por protegerlo de la muerte, Freya le quita a Bálder toda sensación tanto placentera como de dolor y, en esa falta de sensación corporal, Bálder también pierde las ganas de vivir. Su primer enfrentamiento con Kratos está cargado de nihilismo, pues el as le espeta al dios griego: “But before I end this, I want you to know one thing. I can’t feel any of this. ... You’ve seen it with your own eyes; you can’t hurt me. Nothing can. This fight is pointless. Your struggle is pointless. It didn’t have to be this way. ... You can’t win. I feel nothing.” Este énfasis en la sensibilidad perdida de Bálder le otorga al personaje una dimensionalidad que en el relato mitológico no existe (allí se trata, a fin de cuentas, de un arquetipo). En el juego, Bálder es presentado como un agente activo dentro de su propia historia, puesto que busca una cura para su estado o, al menos, una venganza en contra de su madre.

A diferencia del relato mitológico, aquí el “error” de Freya no culmina con la muerte de Bálder (que ocurre a manos de Kratos y es una decisión consciente) sino con la fractura total de la relación entre madre e hijo. En la visión en Helheim mencionada anteriormente, Bálder comienza a estrangular a Freya, pero luego la deja libre, diciéndole: “I never want to see you again. Never.” Freya se queda con un sentimiento de culpa y dolor

por haber alienado a su único hijo, aun si fue por salvarlo de la muerte, como puede inferirse por las palabras de Freya para Kratos cuando Atreus cae enfermo:

FREYA: At his birth, the runes foretold a needless death. The babe in my arms was so... small, so helpless. I knew right then I would do anything to protect him. No matter the sacrifice. Of course everything I did, I did for myself. I let my needs, my fears, come before what he needed... and I couldn't see his resentment until it was too late. Don't make the same mistake. Have faith in him. I know the truth isn't simple... but nothing is when it involves your child.

Sin embargo, éste también es un punto de inflexión para la diosa, puesto que, al aceptar la culpa, puede intentar arreglar la relación con su hijo.

En el último acto del juego, los protagonistas encuentran a Freya cerca del cuerpo del gigante Thamur y ésta les confiesa: "I'm looking for my son. The two of you... you helped me see things more clearly." Para este momento, Freya está dispuesta a buscar el perdón de su hijo y pareciera ser que su contacto con Kratos y Atreus, cuya relación dista mucho de ser perfecta, despierta en ella nuevamente una pulsión materna. Bálder, sin embargo, no está dispuesto a otorgar ningún tipo de compasión pues su masculinidad hegemónica lo vuelve violento y poco racional. Con los protagonistas como testigos, Freya intenta comunicarse con su hijo:

FREYA: I know that you're still angry. I know that how you feel hasn't changed, but I want you to—

BÁLDER: How I feel? How I feel?! I've spent the last one hundred years dreaming of this moment. I've rehearsed everything I ever wanted to say to you, every word, to make you understand exactly what you stole from me. But now I realize... I don't need you to understand anything. I don't need you at all.

Bálder se acerca para matar a Freya pero Kratos lo detiene y se desata así la batalla final, en la que los cuatro personajes (Freya, Bálder, Kratos y Atreus) tienen un papel. Es relevante que, mientras la jugadora y Bálder pelean, Freya intenta detenerlos de distintas formas durante la pelea, entre ellas usando raíces para atrapar a ambos dioses o incluso reanimando el cuerpo de Thamur y haciendo que éste utilice ataques de hielo. Las intervenciones de Freya no son abiertamente agresivas, sino que más bien intentan apaciguar la pelea. Se trata de la dicotomía nuevamente del hombre agresivo y la madre protectora. Mientras que Kratos recurre a la violencia para proteger a su hijo cuando es necesario, Freya opta por un camino más pacífico.

Por supuesto, aquí Bálder sigue mostrando la actitud hegemónica masculina, en la que su modo de lidiar con los problemas es únicamente la violencia y dominación sobre los otros. Y es precisamente esta actitud agresiva la que lleva a su muerte. A diferencia del relato de Snorri, en *God of War* es Bálder mismo quien en su ignorancia, golpea con fuerza a Atreus y se encaja en la mano un pedazo de muérdago que Kratos había utilizado para arreglar la correa en la aljaba del joven. Pero Bálder no muere inmediatamente, sino que, más bien, el hechizo de Freya se rompe y Bálder es capaz de sentir dolor y placer nuevamente. Lleno de sorpresa y felicidad, Bálder exclama: “I can feel this... I can feel everything!”. Al verse libre del hechizo sigue peleando y lanzando exclamaciones como “Pain! It’s wonderful” o “Incredible!” cada vez que Kratos lo ataca, lo que se interpreta como un éxtasis masoquista en Bálder, un regreso al placer a través del dolor.

Finalmente, la batalla termina con la derrota de Bálder a manos de Kratos y Atreus, quienes trabajan en equipo para derrotarlo. Mientras Kratos estrangula a Bálder en el suelo, éste le dice “Come on... do it” pero Atreus interviene: “He’s beaten, father. Not a threat.” Ante las palabras de su hijo, Kratos reconsidera y suelta a Bálder, advirtiéndole: “You will

not come for us again. You will not touch her". Sin embargo, a pesar de estar libre del hechizo, el resentimiento que siente Bálder por su madre y su necesidad de ejercer violencia permanecen intactas. Aunque Freya intenta hacerlo entrar en razón, Bálder está cegado por el odio:

BÁLDER: Just can't help yourself, can you mother? No matter what... what I do or say you won't... you won't stop interfering in my life.

FREYA: I was just trying to protect you. I was... I've made mistakes... but you're free now. You have what you want. Try to find forgiveness, we can build something new.

BÁLDER: No. No. We can't. Because I will never forgive you. You still need to pay for the lifetime that you stole from me.

FREYA: I have paid... I have paid. But if that alone will make you whole... if seeing me dead will make things right, I won't stop you.

Es ahí que Bálder se acerca y comienza a estrangular a Freya, quien no hace nada para detenerlo. Bálder está dispuesto a matar a su madre y Freya está dispuesta a morir a manos de éste con la esperanza de que, al ver cumplida su venganza, Bálder pueda encontrar el perdón. Sin duda se trata de una relación en la que la responsabilidad afectiva está ausente y que incluso se lleva a los extremos: por una parte, un hijo violento que se lanza por el camino de la venganza; por otra, una madre que ha sacrificado su individualidad por la vida de su hijo.

Los sentimientos de compasión y terror que Aristóteles identifica en la tragedia están aquí también presentes en la relación madre e hijo pues es bastante claro que los intentos de Freya de proteger a Bálder son inútiles e incluso implican una peripecia en la suerte de éste. Por una parte, en su intento de protegerlo de la muerte vaticinada, Freya

priva a su hijo de los placeres de la vida y éste comienza a desear la muerte. Por otro lado, al estar dispuesta a morir a manos de Bálder, Freya cree que podrá ayudarlo, pero Bálder está ya al borde de la locura y, como Kratos le advierte al joven dios: “This path you walk... vengeance. You will find no peace. I know”. Es decir, es muy probable que la venganza no ayude a Bálder a regresar a ser “el mejor de los dioses” y, por lo tanto, la muerte de Freya sería en vano. Quizá es por esto que, cuando Bálder comienza a estrangular a Freya, Kratos decide intervenir nuevamente y, finalmente, matar a Bálder.⁸⁵

Podemos ver poco a poco cómo es reinterpretado el relato de la *Edda* y conservado su sentido trágico. En *God of War*, la violencia entre madre e hijo se desata debido a las acciones de Freya, que resultan tener un resultado distinto al deseado. Bálder se muestra como un personaje lleno de resentimientos y frustrado por su incapacidad de sentir, lo que lo lanza en una búsqueda de venganza en contra de su madre. Freya, al igual que Frig en el mito, va en contra de las leyes de la naturaleza para evitar la muerte de su hijo, pero, cuando éste se rebela, la diosa vanir busca sacrificarse para salvarlo, aunque se trate de una salvación muy poco probable. Su supuesto “instinto materno” se sobrepone a su instinto de supervivencia y a su propia individualidad. Por otra parte, la figura de Hod desaparece y la de Loki (Atreus) tiene un papel activo, pero no intencionalmente agresivo: si Bálder se encaja el muérdago es por sus propias actitudes violentas.

⁸⁵ Steven Conway considera la intervención de Kratos como una regresión a sus “comportamientos tóxicos”: “Kratos, however, does intervene in the most toxic way: Instead of separating, interrupting, and defusing the situation, Kratos snaps Baldur’s now mortal neck. Once more, Kratos’ reversion to toxic behaviour has portentous consequences: Freya swears vengeance and leaves to assemble her army of Valkyries” (954). Sin intención de hacer conjeturas, me parece que la alternativa propuesta por Conway no es posible y ya había sido intentada minutos antes. Es probable que, de seguir vivo, Bálder hubiera matado a Freya eventualmente y también hubiera seguido persiguiendo a los protagonistas. La acción de Kratos está “justificada” como un intento de frenar más actos violentos hacia personas no violentas, como Freya, pero también como una medida de protección hacia Atreus. Mímir dice en el juego: “Look, there was no easy choice, for anybody, brother. But I think we can all agree you did the right thing. The world’s a better place with Freya in it. Just... give her time, lads.”

Pero todo lleva al mismo lugar: Bálder muere y, a causa de ello, el Rágnarok está a punto de comenzar. La última palabra del dios, mientras la vida escapa de sus ojos, es “Snow” (“nieve”) y refiere no sólo a la recién adquirida capacidad de Bálder de sentir el frío y los copos que caen sobre su cuerpo, sino también como una señal de que el *Fimbulvetr*, el Gran Invierno que antecede al ocaso de los dioses, está cerca. Nuevamente, es evidente la relación entre la naturaleza y la muerte.

3.4.1 Paternidad: Kratos y Atreus

En el juego de 2018, Freya termina alienando a Bálder por su sobreprotección y su historia tiene un paralelismo claro con la de los protagonistas, pues Kratos intenta proteger a su hijo de su propia divinidad, causándole al joven daño tanto físico como psicológico y poniéndolo involuntariamente al borde de la muerte.

Con su desplazamiento a tierras nórdicas, Kratos decide dejar atrás su pasado violento y comenzar a vivir como humano. Allí, el dios griego conoce a Faye y se casa con ella sin saber que es una gigante.⁸⁶ Cuando nace Atreus, Kratos decide esconderle su origen divino para protegerlo, pues, según él: “Being a god... it can be a lifetime of anguish and tragedy. That is the curse”. A lo largo del juego Kratos muestra desprecio hacia los dioses pues conoce la corrupción violenta que circula en ellos a causa de su poder desmedido y su supuesta autoridad otorgada mediante el linaje divino. Por ejemplo, cuando Atreus le habla a Kratos sobre cómo los humanos dejan ofrendas a Odín, éste le dice: “Foolish... The gods

⁸⁶ En el juego no se habla abiertamente de la relación entre Faye y Kratos, pero la cronología de *Lore and Legends* explica lo siguiente: “Thirty-Five Years Ago: Faye and Kratos decide to build a hut together in Wildwoods. Mother marks off the area with a magical stave (her yellow handprint) to hide it from the sight of all gods and monsters. They live a simple, peaceful life together. Father tells Mother all about his past, but Mother keeps her giant lineage secret. She never tells him the reason she’s in Midgard” (63).

care nothing for them. Men should not pray to monsters”. En otra ocasión, Atreus sugiere que, si los vanir están en guerra con los æsir, entonces deben ser “the good guys”, a lo que Kratos responde: “There are no ‘good’ gods, boy”. Kratos considera a los dioses como una estirpe monstruosa, aun cuando él y su hijo pertenecen a esa misma raza.

En cierto sentido, el odio de Kratos hacia los dioses tiene que ver con un odio hacia sí mismo, desarrollado por la vergüenza hacia su pasado violento (no por nada esconde sus cicatrices debajo de vendas en los brazos).⁸⁷ Pero, como sugiere Mímir, también puede tener una aversión secreta hacia su hijo, por temor a que resulte ser como el resto de los dioses que Kratos ha conocido:

MIMIR: I knew you hate gods, but you really can't stay away from them, can you?

KRATOS: You must say nothing to the boy. He must never know.

MIMIR: Bollocks, brother. Respectfully, bollocks. He has to know. He'll never be whole without the truth. Look, I get it. You hate the gods. All gods. It's no accident that includes yourself. And it includes your boy. Don't you see that? He feels that! He can't help what he is. He can't begin to help it, because you haven't even told him. It's all connected, man!

Sabemos que en la mitología del juego, Kratos es el hijo de Zeus, de quien sufrió abusos, violencia y engaños, y Kratos está consciente del ciclo de violencia que parece desatarse

⁸⁷ Basta con conocer un poco del pasado de Kratos para darnos cuenta de por qué el dios de la guerra siente una aversión profunda hacia los demás dioses, sin importar su procedencia. Sabemos que, años antes de los eventos relatados en *God of War* (2018), Kratos tuvo experiencias desagradables con los dioses del panteón griego. Por ejemplo, Ares lo engaña de manera que Kratos mata a su primera esposa y a su hija; por ello, Kratos se venga de Ares y se convierte en el dios de la guerra. Por otra parte, Zeus también lo traiciona y casi lo mata, aunque más tarde se revela que el dios del trueno es el padre de Kratos. En la tercera entrega de la saga, Kratos mata a Zeus y luego se encaja una espada para escapar de las garras de Atena.

La historia completa del pasado de Kratos es narrada a través de las tres entregas originales de la saga tituladas respectivamente *God of War* (2005), *God of War II* (2007), *God of War III* (2010); pero otros datos de la vida del dios griego son narrados en entregas secundarias; como *God of War: Betrayal* (2007), *God of War: Chains of Olympus* (2008), *God of War: Ghost of Sparta* (2010) y *God of War: Ascension* (2013).

entre padres e hijos cuando está la divinidad de por medio. Así, Kratos teme que el ciclo se repita en Atreus; quizá no que el joven lo mate, pero sí que se convierta en una persona violenta y abusiva. Para Kratos, la divinidad, lejos de ser algo bueno, es una maldición, como lo es la inmunidad para Bálder. Cuando Atreus enferma, Freya le sugiere a Kratos que le cuente la verdad al joven: “Have faith in him. I know the truth isn’t simple... but nothing is when it involves your child.” Kratos responde: “It is a curse. The boy has been cursed.” Kratos simplemente asume que la divinidad de Atreus es una maldición (como lo fue para él) y por ello teme heredársela.

No obstante, Freya no es la única persona que le sugiere a Kratos que le cuente la verdad a Atreus. Mímir también le advierte sobre ello, la primera vez que lo conocen y justo antes de que Kratos lo libere del árbol en el que Odín lo tiene cautivo:

MIMIR: The boy... the longer you wait to tell him his true nature, the more damage you do. He will resent you, and you may lose him forever.

KRATOS: There is much about me I would not have him know.

MIMIR: Aye... so you value your privacy more than your son?

KRATOS: I’m going to cut off your head now.

Hay varios detalles relevantes en este diálogo. La primera es la mención de que el secreto de Kratos le hace daño al joven. La segunda es que precisamente por ello, el joven Atreus podría llegar a desarrollar rencor hacia su padre, similar al que desarrolla Bálder con Freya. La última es la negativa de Kratos de hablar. Esto, sin duda, tiene que ver con una idea de la masculinidad hegemónica, en la que los hombres no son capaces de hablar de sus sentimientos para no parecer “débiles”. Esto lo explica Victor J. Seidler en relación con una modernidad occidental y protestante: “the head comes to be identified with reason, mind and consciousness, and so with culture that is framed within masculine terms, while women

and children exist outside the sphere of culture, within the realm of nature. They cannot help but be more influenced by their emotions feelings and desires” (Seidler 79-80). En otras palabras, la masculinidad hegemónica considera lo sentimental como parte del dominio femenino y lo racional del masculino, por lo que un hombre que demuestra emociones es falsamente considerado como afeminado o “poco hombre”.⁸⁸ Entonces, vemos a Kratos todavía luchando internamente contra la masculinidad aprendida de su propio padre y de la civilización espartana en la que fue criado.

Por supuesto, las palabras de Mímir arriba citadas resultan ser ciertas y el desconocimiento de Atreus sobre su linaje divino se refleja en su estado psicológico y físico, incluso desde una edad temprana.⁸⁹ En el juego se hacen varias referencias al estado supuestamente frágil de Atreus, quien sufre de una enfermedad sin nombre que, entre otras cosas, se manifiesta en la tos constante que tiene el joven y que surge luego de diversas situaciones de estrés. Aparece, por ejemplo, después del tutorial del juego, cuando los protagonistas regresan a casa luego de matar a un trol y tienen la siguiente conversación:⁹⁰

⁸⁸ De hecho, durante el inicio del juego Kratos está gran parte del tiempo en silencio, cosa que Atreus interpreta como indiferencia ante la muerte de Faye. Kratos lo regaña y le dice: “Until our journey is over, one of us must remain focused. Do not mistake my silence for lack of grief. Mourn how you wish. Leave me to my own.” Es claro que Kratos está llevando el duelo a su manera, aun si ésta implica no mostrar el dolor que siente por la muerte de su amada. A Atreus, por otra parte, lo vemos llorar al inicio del juego y hacer constantes referencias a su madre a lo largo del viaje.

⁸⁹ Cuando Atreus se queda inconsciente por su enfermedad, poco después de la mitad del juego, Kratos le pregunta a Mímir qué es lo que le pasa a su hijo, a lo que la cabeza responde: “I’ve seen it in mortals, that some conflict of the mind expresses itself as an ailment of the body. Never in a God. But... a God believing himself mortal? I can only imagine.”

⁹⁰ Aunque el inicio del juego es básicamente un tutorial para la jugadora (en el que aprende a controlar a Kratos y a comandar a Atreus mediante el botón cuadrado del Dualshock 4), también funciona narrativamente como una prueba de Kratos hacia Atreus para ver si está listo para partir en el viaje que Faye tenía deparado para ambos. Durante esa primera prueba, Atreus es capaz de rastrear huellas, pero aún no es un gran arquero: la jugadora/Kratos debe ayudarlo a apuntar a un ciervo que termina por escaparse; además, Kratos le ordena a Atreus que no interfiera en las batallas contra los *draugr* que aparecen en el bosque o en las ruinas aledañas. Más adelante, cuando finalmente Atreus dispara al ciervo, es incapaz de matarlo y Kratos debe ayudarlo a encajar el cuchillo en el animal para detener su sufrimiento. Es entonces cuando los protagonistas son atacados por un trol (llamado *Dauði Kaupmaðr*, es decir “Mercader de la Muerte”) y, ya con el entrenamiento previo, la jugadora/Kratos le puede ordenar al joven que dispare contra el enemigo y ganar así el enfrentamiento.

ATREUS: That thing was trying to kill us. It's not like you don't get angry in a fight.

KRATOS: Anger can be a weapon, if you control it... use it. You clearly cannot. When you lose...

ATREUS: I haven't been sick in a long time. I'm better now.

KRATOS [Se arrodilla y pone ambas manos frente al joven]: Fine, come on then....

[Atreus intenta pegarle en las manos a su padre, pero éste le desvía los golpes. El joven se enoja y cae al piso, tosiendo]. Your anger... you can get lost in it. The path ahead is difficult, and you, Atreus, are clearly not ready.

Se trata de una conversación en la que el padre intenta darle a su hijo una lección sobre el enojo, concepto que Kratos tiene muy claro. Como puede verse, lejos de ser una enseñanza amorosa, se trata de una lección ruda por parte de Kratos, quien al ser un exmilitar con rango de general parece estar acostumbrado a este tipo de interacciones entre “superior” y “subordinado”. Por otro lado, es la primera vez que vemos a Atreus toser una vez que se enoja, cosa que pasa más adelante en el juego, cuando ataca a Modi cerca del cuerpo de Thamur, o cuando finalmente la enfermedad lo deja inconsciente en el Templo de Tyr. La tos de Atreus se presenta como un síntoma recurrente de una enfermedad de origen desconocido. Aunque más adelante nos enteramos de que la enfermedad del joven es producto de un conflicto interno entre su divinidad y su humanidad, en las primeras horas del juego también funciona para construir al joven como un personaje débil, poco listo para emprender una travesía a través de los nueve reinos. Por otra parte, busca crear una emoción lúdica en la jugadora, pues, como padre vicario de Atreus, debe procurar el bienestar del joven y protegerlo.

Por supuesto, al desconocer su origen divino, Atreus tampoco conoce los poderes que ha heredado de su padre. Como ya he mencionado, tanto en este juego como en los anteriores, Kratos tiene un atributo divino llamado “Ira”, mismo que le otorga al dios un periodo de inmunidad y mayor fuerza en cada golpe durante los enfrentamientos.⁹¹ Conway explica: “At points in the narrative, the duo will come up against opponents who disparage Faye’s memory. Atreus reacts furiously, similar to Kratos’ uncontrollable temper in previous games” (954). En un encuentro con Modi, Atreus se enoja ante los insultos del dios y comienzan a emanar unas vetas rojas en su cuerpo, similares a las que salen de Kratos durante su Ira; sin embargo, Atreus es incapaz de controlar su Ira y ésta lo supera, dejándolo inconsciente en lugar de otorgarle fuerza y adrenalina, como ocurre con Kratos. La Ira, en este sentido, es parte del linaje divino de Atreus. Kratos, al negar ese linaje y escondérselo a Atreus, lo pone en peligro, pues el joven no es capaz de canalizarlo adecuadamente.⁹² La Ira funciona entonces como una metáfora del poder otorgado al joven por ser dios y hombre, la cual puede dañar irremediablemente al portador si no se utiliza

⁹¹ Para Conway, la Ira de Kratos, sobre todo en los primeros juegos, está ligada a la masculinidad tóxica: “Simply put, Kratos’ anger is his godly attribute, supplying the player with the masculine power fantasy of complete domination attained autonomously; the overwhelming power of a solitary, hypermasculine Self continuously repetitively proving his credentials” (950). En *God of War* de 2018 el jugador puede utilizar la Ira a discreción durante los combates; sin embargo, esto ocurre únicamente durante la *narrativa emergente* y por lo tanto es opcional como una de las mecánicas de combate que presenta el juego. Durante la *narrativa incrustada* (aquella que está fija y en la que el jugador no tiene el control del personaje) Kratos utiliza la Ira sólo en momentos específicos, todos ellos cuando Atreus se encuentra en peligro mortal. Existe, entonces, un cambio en su uso, pues mientras que en los primeros juegos Kratos canaliza su ira hacia la venganza, en esta nueva iteración, Kratos utiliza su poder en defensa de su hijo.

⁹² Aunque la Ira aparece desde el primer *God of War*, en 2005, me parece que acá adquiere una conexión con el imaginario nórdico. La figura del *berserk* es descrita por Snorri en la *Saga de los Ynglings* y se refiere a guerreros de Odín que iban a la batalla “enloquecidos como lobos o perros” y “fuertes como osos o toros”. Eran altamente peligrosos ya que no sentían dolor y “ni fuego ni el hierro los afectaba” (Lindow 75). Puede notarse que esta violencia, fuerza e invulnerabilidad momentánea, también describen a Kratos cada que su Ira es activada.

Por otra parte, en la contraportada de las ediciones físicas del juego, pueden leerse unas runas antiguas que transcritas al inglés dicen lo siguiente: “This is the story of a bear and a wolf, who wandered the realms nine to fulfill a promise of one before...” (Sheridan). El oso hace referencia a Kratos, mientras que el lobo es Atreus y ambos animales aparecen en la descripción de Snorri de los *berserks*. Además, la palabra puede tener dos orígenes, “camisa de oso” o “sin camisa”, las cuales bien podrían describir a Kratos.

responsablemente. Esto es, finalmente, lo que le ocurre al Bálder del juego, pues, al ser inmune a todo dolor, vive en un estado de “Ira” constante y esto es lo que finalmente lo orilla hacia la muerte.

La enfermedad de Atreus, entonces, tiene que ver con un conflicto interno, quizá aumentado por el dolor de haber perdido a su madre y estar viajando con su padre en un mundo hostil que desconocía, donde dioses poderosos los persiguen y él se siente insuficiente, como puede apreciarse cuando el joven le dice a su padre: “You said I was cursed. You think I’m weak because I am not like you. I know I was never what you wanted. But after all this, I thought... maybe things were different.” Si Atreus se considera un humano, débil e inepto a comparación de su padre y los antagonistas, entonces es comprensible que todo lo que le esté pasando termine por abrumarlo y por afectarlo físicamente, pues el joven intenta usar su Ira mal canalizada para lidiar con los problemas. La decisión de Kratos de no hablar abiertamente para “proteger” al joven de su propia divinidad termina por causarle un mal a Atreus, pues el dios griego no le otorga a su hijo las herramientas emocionales e intelectuales suficientes para interpretar adecuadamente el mundo que lo rodea y para reaccionar a las situaciones de estrés que se producen en éste.

Sin embargo, Kratos logra darse cuenta de su error a tiempo, cuando todavía puede ayudar a su hijo. Cuando Atreus cae inconsciente en el Templo de Tyr, Kratos lo lleva con Freya, quien le explica: “This is no ordinary ill... the boy’s true nature, your true nature fights within him.” A esto, el preocupado padre responde: “I did this to him? Will you help me?” Se trata de un punto de inflexión para Kratos, pues en parte acepta su responsabilidad por la enfermedad de su hijo y, además, se da cuenta de que su paternidad imperfecta podría verse beneficiada por el apoyo de otros. Es luego de ver a Atreus al borde de la muerte que Kratos decide contarle la verdad, aceptando el error que cometió al esconderle

al joven su linaje divino. Por ello, una vez que Atreus recupera la conciencia Kratos le confiesa:

KRATOS: I am a god, boy, from another land, far from here. When I came to these shores, I chose to live as a man. But the truth is... I was born a god. And so were you. Boy? Have you nothing to say?

ATREUS: I'm... can I... turn into an animal?

KRATOS: Can you turn into an animal? No... no, I do not think so.⁹³

ATREUS: ... I'm a god. Why did you wait so long to tell me.

KRATOS [se pone frente a su hijo y le agarra la mejilla]: I had hoped to spare you. Being a god... it can be a lifetime of anguish and tragedy. That is the curse.

Esta conversación afecta al joven Atreus pues se vuelve irresponsable de sus actos al saberse en la cima de la jerarquía del mundo; pero también es importante que evidencia un cambio en Kratos hacia una paternidad más responsable, comunicativa y abierta. A partir de allí, puede educarlo no como un humano sino como un dios; es decir, como una persona con poder que debe elegir utilizarlo consciente y responsablemente.

De hecho, es luego de esto que Atreus tiene su ritual de iniciación hacia la divinidad y masculinidad responsable, simbolizada, como en muchas culturas, por la entrega de un cuchillo. Los protagonistas regresan a la Bóveda de Tyr (a donde se dirigían cuando Atreus cae enfermo) y allí se enfrentan a diversas pruebas de habilidad física y mental pues hay combates y acertijos que deben superar para avanzar. Atreus pierde el cuchillo de su madre al utilizarlo para salvar a Kratos de una trampa y, luego de demostrar su valentía y rapidez de pensamiento, el padre le entrega un cuchillo nuevo:

⁹³ Sabemos que, en la mitología nórdica, Loki sí es capaz de transformarse en animal; sin embargo, Atreus no demuestra habilidades de transformación, pero sí una capacidad para comunicarse con animales e invocar sus espíritus.

KRATOS: On the day you were born, I made two knives, mixing metals from my home and from this land. One for myself, and when you were ready, one for you. Today is the day.

ATREUS: So I'm a man now, like you.

KRATOS: No. We are not men. We are more than that. The responsibility is far greater. And you must be better than me. Understand? Say it.

ATREUS: I will be better.

KRATOS: The power of this weapon, any weapon, comes from here... [señala el corazón] but only when tempered by this [señala la cabeza]. By the discipline, the self-control of the one who wields it. That is where the true strength of a warrior lies. You must never forget that.

Esta conversación es importante ya que Kratos acepta que Atreus está listo para convertirse en un dios, con todas las responsabilidades que ello implica. Además, la frase “be better” de Kratos, dicha durante el tutorial como un regaño, funciona aquí como una súplica hacia el joven de que no repita los errores del padre.⁹⁴ La entrega del cuchillo (un símbolo fálico y culturalmente masculino) se vuelve, pues, un ritual de iniciación para Atreus hacia una masculinidad responsable, en la que el dios debe aprender autocontrol sobre su enojo y aprender que todo acto tiene consecuencias.⁹⁵

⁹⁴ En el tutorial del juego, Atreus lanza una flecha a un ciervo, ignorando las instrucciones de su padre, por lo que Kratos le grita, regañándolo. Cuando Atreus se disculpa con un “I’m sorry” el padre le responde “Do not be sorry, be better”.

⁹⁵ Raewyn Connell explica que entre hombres, particularmente entre padre e hijo y de hermano mayor a hermano menor, puede darse lo que se describe “en términos psicoanalíticos como ‘identificación’ o, en términos de los roles sexuales, como ‘aprendizaje social exitoso’” (160) y que implica la apropiación de una “forma de ser en el mundo” de parte del niño, aprendida de manos de los adultos o de aquellos ya iniciados en los roles de género. Connell define dicha apropiación como “el momento de compromiso con la masculinidad hegemónica, el momento en el cual el niño asume el proyecto de masculinidad hegemónica como propio” (160). En la escena de *God of War* mencionada arriba, la entrega del cuchillo no compromete a Atreus con la masculinidad hegemónica, sino con un uso responsable de la violencia (dentro del contexto en el que los personajes se sitúan). En el siglo XXI, existen pocos ejemplos de rituales establecidos en diversas culturas,

Aunque sigue teniendo altos y bajos, la relación entre padre e hijo termina siendo una de cooperación mutua, en la que ambos aprenden el uno del otro. Es relevante el cambio de ambos personajes, pero especialmente el de Kratos pues se vuelve consciente de que la responsabilidad paterna no implica únicamente “protección” sino entendimiento, comunicación y apertura emocional. Gracias a esto, el dios es capaz de salvar a su hijo de una muerte segura, una muerte que él mismo estaba provocando al tratar de proteger al hijo de su propia divinidad, en lugar de enseñarle a usarla de forma responsable. Sólo a partir de la reestructuración en su relación, no ya como “superior” y “subordinado” sino como iguales, los héroes pueden ascender a la montaña más alta de los nueve reinos y cumplir su cometido: despedir a Faye y encontrar paz a pesar de su partida. Se establece así un nuevo *statu quo* familiar y los dos hombres son capaces de volver a casa, ya sin necesidad de la figura materna como intermediaria entre padre e hijo.

3.5 La muerte de Bálder y el fin de la violencia

He sugerido con anterioridad que las nociones de la violencia en la cultura pueden tener un funcionamiento cíclico, en tanto que son transmitidas de una generación a otra. No es necesariamente una transmisión entre padres e hijos, sino entre la cultura creada por una generación a partir de sus acciones, lecciones, productos culturales e historias y que las nuevas generaciones absorben y aprenden. A esto Connell le llama “aprendizaje social” (51) y es una de las formas en las que los jóvenes aprenden a comprender el mundo.

pero en la cultura occidental sí existen múltiples pseudo-ritos que implican este momento de compromiso con la masculinidad hegemónica o con otras instituciones que la representan; por ejemplo, en México, el Servicio Militar Nacional admitía, hasta el año 2000, únicamente a hombres que hubieran alcanzado la mayoría de edad y consiste en otorgarles un entrenamiento militar básico para prepararlos para la guerra. Quizá a medida que avance la equidad en nuestra sociedad, tendremos rituales que, en lugar de proponer una complicidad violenta entre hombres, concienticen al joven de su responsabilidad hacia los demás, de forma afectiva, física o como sociedad.

Al hablar de masculinidades, Connell explica que los hechos sociales (como los roles de género, los cuales pueden incluir comportamientos violentos o no) “pueden transformarse también a través de procesos sociales. Esto ocurrirá siempre que los agentes (los medios) de la socialización —la familia, la escuela, los medios de comunicación masiva— transmitan nuevas expectativas.” (51). A mi parecer, es lo que Kratos intenta hacer a lo largo de su viaje con su hijo Atreus: transmitir nuevas expectativas.

Primero, el espartano intenta enseñarle a su hijo que los dioses son malos. Se trata de una idea generalizante que incluye a Kratos mismo, pues tiene sentimientos de culpa todavía sin resolver, pero también incluye a Atreus, de quien se convierte en un padre carente. Esto debido a que, aunque le provee de protección y alimento, Kratos es incapaz de proporcionar apoyo emocional para el joven, sobre todo tomando en cuenta que su madre acaba de morir. Sin embargo, en su viaje conocen a Freya (quien les ayuda desinteresadamente) y aprenden un poco de la historia de Tyr (el dios de la guerra nórdico, que buscaba la paz entre dioses y gigantes, pero también con otras mitologías); ambos dioses nórdicos parecen contradecir la idea de que todos los dioses son malos. Además, eventualmente Kratos se da cuenta de que es necesario que Atreus conozca su divinidad, para que pueda desarrollarla correctamente y ejercerla responsablemente. Esto lleva a un cambio en Kratos y en sus enseñanzas, pues deja de generalizar sobre los dioses y acepta que existe una elección respecto al tipo de dioses que ellos pueden ser. Se trata de una elección personal y que implica que cada uno debe hacerse responsable de sus propias acciones.

Al final del juego, Kratos mata a Bálder estando plenamente consciente de la decisión que toma y aceptando que su acto tendrá consecuencias, aun si las desconoce. Antes de su muerte, el dios del llanto le dice al espartano: “Why?... why do you even care?”

You could have walked away.” Kratos le responde: “The cycle ends here. We must be better than this.” Kratos intenta romper el ciclo de la violencia entre padres e hijos al impedir el matricidio de Freya a manos de Bálder, pero la única forma de hacerlo es matando al joven dios. Se trata de una violencia enmarcada como deseable debido a cómo es representado Bálder en el juego.⁹⁶ La decisión de Kratos está entre salvar a Freya, quien los ha ayudado a lo largo del viaje y es una fuerza positiva que se opone también al control de los æsir, o dejarla morir a manos de Bálder, quien representa la fuerza destructiva de la masculinidad hegemónica y que, además, es un reflejo del Kratos del pasado, aquel que estaba motivado únicamente por la venganza y hacía uso de la violencia desmedida. Kratos opta por matar al dios. Cuando el protagonista dice que “We must be better than this”, ese “we” parece referirse a los dioses, o a aquellos que detentan el poder en la sociedad, mientras que el “this” puede hacer referencia tanto a Bálder como a él mismo. Se trata de una aceptación de la culpa, a partir de la cual Kratos puede comenzar a construir una masculinidad más responsable y empática.

Por supuesto, la muerte de su único hijo no es bien recibida por Freya, quien toma en sus brazos el cadáver de Bálder y le jura a Kratos que se vengará de él: “I will rain down every agony, every violation imaginable, upon you. I will parade your cold body from every corner of every realm and feed your soul to the vilest filth in Hel. That is my

⁹⁶ En el capítulo anterior me referí a cómo este tipo de “violencia encomiable” es común en la narrativa, puesto que los actos violentos suelen estar enmarcados por situaciones que los hacen “necesarios”. Como explica John G. Cawelti: “In fictional works, acts of violence appear in a complex context established by generic conventions, cultural stereotypes, and the specific treatment of motive, act and emotion in the story in which the violence occurs” (155). No se trata de un fenómeno nuevo, por supuesto:

the treatment of heroic violence as morally justified has been an almost inevitable accompaniment of stories of heroic adventure since the epic of Homer. To have a truly splendid hero we must have a man who faces the ultimate challenge of life and death and emerges triumphant. And if the hero becomes involved in violence, his action must be justified in some sense, if only because a hero performs it. (161)

Estas historias parten de una postura utilitarista de la violencia, que defiende el uso de ésta en ciertas situaciones, sobre todo si persiguen un beneficio ulterior para la sociedad.

promise".⁹⁷ Es relevante que, al matar a Bálder, Kratos desata un nuevo ciclo de violencia: el de la venganza de Freya (y probablemente de Odín). Recordemos que el problema en el mito relatado por la *Edda* radica en que la venganza contra Hod complicaría la venganza, pues se crearía un ciclo violento dentro de la misma familia. En este caso, es Kratos, un extranjero, quien deberá pagar por su acción. Si consideramos que, además, Kratos está emparentado por Faye y Atreus con la raza de los gigantes, entonces la violencia contra él es no sólo justificable sino incluso deseable, al menos desde el punto de vista de los dioses. Regresa aquí la noción de peripecia: al intentar cerrar el ciclo de violencia inicia uno nuevo, pero ahora dirigido hacia él.

Kratos, sin embargo, no termina por ser una figura trágica ya que logra enmendar su error antes de que tenga consecuencias desastrosas para su hijo Atreus, a diferencia de Freya, quien al usar su magia para salvar a su hijo termina por alienarlo de su vida. Esto lo menciona Mimir cuando Atreus le pregunta por qué el muérdago rompe el hechizo de Bálder, a lo que la cabeza responde:

Vanir magic is powerful, but its rules are slippery and elusive. I'm sure it makes sense if you're a witch. Oh, but it's all so bloody tragic... Baldur was the greatest gift Odin granted Freya; the one thing she treasured from their marriage. She only

⁹⁷ Las palabras finales de Freya hacia Kratos son de un odio apabullante, pues también le espeta: "You are just an animal... passing on your cruelty and rage. You will never change." Freya insiste en que Kratos seguirá dentro de ese ciclo de violencia intergeneracional. Kratos, por supuesto, proviene de un linaje divino violento: Zeus, hijo de Cronos, hijo de Urano. Cada uno víctima del otro. Pero esto no justifica los patrones violentos del protagonista. Sara Martín habla sobre el problema de considerar al padre carente como una víctima:

En definitiva, el padre carente, incapaz o sádico no es un simple verdugo sino víctima de otros hombres patriarcales. Esta actitud claramente puede ayudar a una reconciliación intergeneracional pero no cuestiona la necesidad y los fundamentos del patriarcado, del que implícitamente afirma que, en manos de hombres responsables (los caballeros Jedi como Luke) podría funcionar a la perfección. ("De padre..." 156)

Sin duda, Kratos es una "víctima" de los dioses, entre ellos su padre, durante las primeras entregas de la saga y por ello consideramos su venganza una "violencia encomiable", pero muchas de las acciones de Kratos en las primeras entregas son inexcusables incluso bajo esos términos; por ejemplo, cuando mata humanos que no tienen nada que ver con la violencia ejercida sobre él por Zeus o Ares.

hoped to spare him pain and spare herself loss —but such impulses can lead good parents to make terribly stupid decisions.

Esta última línea de Mímir también hace referencia a la relación entre Kratos y Atreus. La diferencia radica en que Kratos logra reparar su error a tiempo, mientras que Freya lo intenta cuando ya parece ser demasiado tarde. Ambos padres actúan en un inicio de acuerdo con sus propios deseos y con lo que consideran que es mejor para sus hijos, pero sin tomar sus opiniones en cuenta. La falla en las dos relaciones radica finalmente en la falta de comunicación. La relación entre padre e hijo sólo se arregla gracias a que Kratos logra contarle la verdad a Atreus y hablar de forma clara con él. Es a través de esa comunicación intergeneracional que el ciclo de la violencia comienza a resquebrajarse.

Al final del juego, ante las palabras vengativas de Freya, Kratos decide nuevamente abrirse a Atreus, para ahorrarle más sufrimiento y quizá para él mismo comenzar a sanar:

KRATOS: Boy, listen close: I am from a land called Sparta. I made a deal with a god that cost me my soul. I killed many who were deserving... and many who were not. I killed my father.

ATREUS: That was you father in Hel... Is this what it is to be a god? Is this how it always ends? Sons killing their mothers... their fathers?⁹⁸

KRATOS: No. We will be the gods we choose to be, not those who have been. Who I was is not who you will be. We must be better.

Aquí, Kratos acepta su pasado violento y deja de ocultarlo, lo que parece ser un paso correcto en dirección a una redención. Cuando Kratos dice “Seremos los dioses que

⁹⁸ La violencia entre padres e hijos es mencionada en la *Edda menor* como una de las señales que precederán al Ragnarök: “Pero habrá antes otros tres inviernos de grandes luchas por todo el mundo: se matan entonces los hermanos unos a otros llevados de la codicia, y nadie se detendrá ante su padre o su hijo, al cual asesina alzándose contra su propia sangre” (Snorri 118).

escojamos ser, no aquellos que han sido” parece tratarse de una frase que promete una reconfiguración necesaria, un deseo por cambiar las actitudes violentas y hegemónicas del pasado, sobre todo si tomamos en cuenta el poder que ostentan los dioses y la responsabilidad que deberían tener hacia las demás criaturas y razas del mundo.

3.6 Conclusión

En este capítulo he analizado brevemente el papel cambiante de la paternidad dentro de la cultura y sus distintos tipos de representación en obras principalmente ficcionales. Es importante que, en los últimos años, la paternidad ha sido sometida a escrutinio dentro de medios como el cine, la literatura o los videojuegos y se han creado nuevos modelos de padres que, si bien no dejan de cometer errores, al menos sirven para debatir prácticas sociales patriarcales en relación al cuidado de los hijos e hijas y de la familia en general. Este aumento de ficciones que redimensionan nuestras nociones sobre la paternidad está ligado a una reconfiguración en los roles de género y, como tal, seguirá cambiando periódicamente pues se encuentra en constante tensión con otros factores sociales como raza, religión, clase económica o nacionalidad.

El mito de la muerte de Bálder relatado por Snorri en la *Edda menor* parece evidenciar la creencia patriarcal de que el cuidado de los hijos recae sobre las madres, mientras que el padre sólo entra en el relato cuando es necesario ejercer violencia o castigo. Como tal, el relato mitológico está cargado de un sentido trágico, puesto que Frig intenta ir en contra del destino para salvar a su único hijo y es esa acción la que despierta la envidia en Loki, quien engaña a Höd para que mate a Bálder y siembra el caos dentro de la casa de los æsir. Las nociones aristotélicas de peripecia, *hamartia* e *hibris* me han parecido útiles

para complejizar la idea de “culpa” en el relato y para acercarlo un poco más a las tradiciones clásica y cristiana, con las que Snorri estaba muy familiarizado y a las que referencia constantemente en el “Prólogo” y en el “*Skáldskaparmál*”. En el relato de la muerte de Bálder, adjudicar la culpa a alguno de sus actantes específicos es complicado, pues tanto Frig como Höd o Loki cumplen papeles que causan esa muerte, los primeros dos en ignorancia y el tercero indirectamente. Odín, el *Alföðr*, brilla por su ausencia.

El videojuego *God of War* adapta este mito y lo introduce en su propio heterocosmos jugable, manteniendo las nociones arisotélicas en sus personajes, pero poniendo énfasis en el sufrimiento prolongado de Bálder por ser incapaz de sentir y en el odio que profesa hacia su madre Freya por haberlo despojado de cualquier dolor o placer en su intento por protegerlo. El encantamiento de Freya resulta en la alienación de su hijo y en una desensibilización no sólo física sino emocional en el joven as (como mencioné en el capítulo 2) que eventualmente lo lleva a su muerte a manos de los protagonistas. Esta sobreprotección materna es replicada en la relación entre Kratos y Atreus/Loki pues el dios griego le esconde a Atreus su origen divino, causándole problemas físicos y psicológicos. En este caso, el padre se demuestra carente, pues no otorga su hijo las herramientas necesarias para comprender el mundo que lo rodea ni su propia condición social, haciéndolo creer que es un simple humano cuando realmente tiene sangre de dios y de gigante y, por lo tanto, responsabilidades y habilidades que no comprende. Es sólo cuando Kratos acepta que ha fallado como padre y que busca activamente mejorar que los dos protagonistas pueden continuar su viaje, Kratos hacia una paternidad responsable y Atreus hacia una divinidad que busque el bien de los demás y no sólo el propio.

El consejo que le hace Kratos a Atreus al inicio del juego “Do not be sorry, be better” bien podría ser aplicado a Kratos como padre, como dios, como hombre: no basta con avergonzarse de las acciones, con sentir arrepentimiento. Es necesario trabajar activamente para desarrollarnos positivamente como individuos y como parte de una sociedad; esto implica, entre otras cosas, procurar que nuestras acciones no dañen al otro, ser consciente de las necesidades ajenas, comunicarnos activamente con las demás personas para llegar a acuerdos, reflexionar aquello que, dentro de nosotros, nos lleva a la agresión y no permitir que los ciclos de la violencia vuelvan a empezar, como si fueran una serpiente que come su propia cola.

Quizá eso sea suficiente. Quizá para romper el ciclo de la violencia en nuestra sociedad no sean necesarias medidas tan drásticas como matar a un dios.

Conclusión: El final como un principio

Entonces preguntó Ganglieri: —¿Habrá dioses que vivan luego, y existirá entonces una tierra y un cielo?

El Alto respondió: —La tierra resurgirá después de entre las aguas, y estará verde y hermosa y crecerán los campos sin que se siembren. Vídar y Vali siguen vivos, que a ellos no los dañó ni el fuego de Surt, y vivirán en Campo de Idi, donde antes estuvo el Asgard. Llegarán allá los hijos de Tor, Modi y Magni, que entonces tienen el Mióllnir, y también Bálder y Hod regresarán luego desde el Hel. Todos ellos se reúnen entonces y se ponen a conversar y a recordar sus runas, y hablaran de lo que ha pasado, de la serpiente del Midgard y del lobo Fénrir.
—“*Gylfaginning*”

ATREUS: I had the weirdest dream: Fimbulwinter was ending and Thor came for us, here at the house.

KRATOS: It was only a dream.

ATREUS: But it felt different. It felt real... It felt like... the future.

KRATOS: Then we will worry about it tomorrow.

Today, there are still things we can do. Come.

—*God of War* (2018)

Escondida en las últimas páginas del “*Gylfaginning*” hay una verdad respecto a las historias míticas: regresan una y otra vez a nosotros, como nosotros a ellas. Los jóvenes dioses Bálder y Hod, Modi y Magni, Vídar y Vali, se reúnen en el campo donde solía estar el Asgard, el palacio de los æsir, y se ponen a rememorar y a recontar unos a otros lo que ha pasado. El nuevo ciclo del mundo implica también un nuevo ciclo de historias, pues los relatos que acaban pueden volver a contarse. En el final del “*Gylfaginning*” son los hijos quienes llevan esas historias que vivieron, escucharon o contaron sus padres. Es probable que no narren las historias con las mismas palabras que sus padres, que vayan cambiando detalles o la forma en que las cuentan: ya no con palabras, sino con mímica, con imágenes, con fotografías, con imágenes en movimiento, con juegos. ¿Recontará Bálder su propia muerte o la contará Hod? No podrían contarla del mismo modo; después de todo, cada uno

jugó un papel muy distinto en la tragedia del dios. Bálder no podría contar lo que ocurrió después de su muerte, salvo que vio llegar a Hermod montando un caballo de ocho patas hasta las profundidades del inframundo. Hod tampoco podría relatar mucho, pues el dios ciego sólo quería ser parte de un juego y es poco claro qué fue de él entre su crimen y su castigo. Pero valdría la pena escuchar su versión. La cultura se enriquece no cuando escuchamos la misma historia una y otra vez, sino cuando nos acercamos a esa historia con otros ojos, o cuando alguien más nos cuenta una versión de los hechos que no conocíamos. Así es como se mantienen vivos los relatos.

Por supuesto, los relatos son producciones de una cultura específica en un tiempo determinado. Y tienen en su núcleo un saber del mundo. Aquello que nos cuentan las historias de hoy, no debería ser lo mismo que nos contaban las historias hace mil años: eso querría decir que el pensamiento no se ha modificado. Esto es, en parte, lo que quise dar a entender con estas páginas sobre el mito de la muerte de Bálder, un mito disruptivo sobre la desestabilización de las jerarquías. No es simplemente que *God of War* adapte el mito relatado por Snorri, o que lo ludifique, convirtiendo a la jugadora en parte activa del mito; es también que el relato cambia y que las dicotomías del pasado se ven cuestionadas en sus nuevas versiones. Esto ya lo habían expuesto los deconstruccionistas en la teoría literaria, pero hoy en día sigue siendo tan relevante como en ese entonces, o incluso más: la deconstrucción de nociones culturales (entre ellas la masculinidad hegemónica) es algo que apenas se está popularizando, alcanzando a las grandes masas y no sólo a aquellos pocos privilegiados que vamos a las universidades o que tenemos acceso a libros de precios exorbitantes y en idiomas ajenos al español. El internet ha permitido un mayor acceso a

libros teóricos, pero también a obras que cuestionan el orden del mundo, no sólo literarias, sino también fílmicas, pictóricas o interactivas.⁹⁹

En esta tesis, por supuesto, me interesaba hablar del paso del mito, una de las formas más antiguas del relato, al videojuego, una de las más nuevas, en términos de adaptación no sólo de los eventos que conforman la muerte de Bálder, sino también los temas que lo atraviesan, particularmente la representación de las masculinidades y sus vertientes en la paternidad y la violencia. En el mito de la muerte de Bálder relatado en la *Edda Menor* de Snorri la violencia se representa como justificable por las nociones de ética vigentes durante su contexto de producción y a que están ligadas a una estructura social patriarcal. *God of War* es una adaptación reciente del mito que descentra esta idea de violencia y presenta un modelo de paternidad responsable al crear una imagen espejo entre el mito de la muerte de Bálder y la historia de Kratos y Atreus.

En el primer capítulo de la tesis presento los problemas de comparar un relato mitológico con un videojuego y establezco puntos de encuentro entre estos dos tipos de lenguaje. Primero, distingo entre el *mito abstracto*, es decir, la versión original e inasequible de un relato, y el *mito concreto*, que se refiere específicamente a una versión de un relato, en este caso, la expuesta por Snorri Sturluson en su *Edda menor*. Si podemos leer el mito de la muerte de Bálder como literatura es porque se trata de una interpretación de un autor que la ha fijado en forma de escritura. Esto, por supuesto, sin olvidar las limitaciones existentes al leer la *Edda menor* en el siglo XXI, sobre todo cuando estamos tan separados de su contexto de producción en términos lingüísticos, temporales, espaciales y culturales

⁹⁹ Aunque el internet sigue siendo un privilegio en muchos lugares del mundo. Hasta julio de 2022 un total de 5.03 mil millones de personas tienen o han tenido acceso a internet, según el sitio *Datareportal*, lo que equivale al 63.1% de la población mundial. Es decir, más de un tercio de la población mundial nunca ha utilizado el internet.

en general. Por eso son relevantes las nuevas iteraciones del relato: nos permiten acercarnos al pasado desde una mirada moderna.

Más adelante en el mismo capítulo, utilizo los estudios del juego y el asunto del debate entre ludólogos y narratólogos para exponer el problema de la narrativa en los videojuegos. Desde mi punto de vista, la mayoría de los videojuegos contemporáneos (sobre todo a partir del siglo XXI) poseen dos tipos de narrativa: una móvil, basada en los sistemas de juego (narrativa emergente), y otra fija, basada en un guion (narrativa incrustada) presente en forma de texto, diálogo, cinemáticas, imágenes, etcétera. Estas dos narrativas están presentes con mayor o menor énfasis en un juego u otro. Además, es en el punto de encuentro de ambas que ocurre la interacción del usuario con las reglas del juego, haciendo el videojuego un medio performativo. Considero importante que esa performatividad emparenta al videojuego con otras expresiones como el relato oral o el teatro, que también tienen la particularidad de repetirse una y otra vez, pero siempre con variaciones. En ese sentido, el videojuego rescata lo abstracto del mito; convierte a cada jugador en una especie de narrador sin audiencia o, al menos, en un lector-creador, pues la historia se crea a partir de la interacción del usuario con el sistema de reglas, pero también con los objetos del mundo, con sus personajes, con sus escenarios.

Si bien el primer capítulo es en su mayoría teórico, creo que es necesario crear puentes que nos permitan darnos cuenta de que el mito, la literatura, el videojuego y otros medios con potencialidad narrativa no son tan extraños entre sí como parecería en un principio. Que un videojuego adapte un mito no significa que lo esté “degradando” (como me fue sugerido por una persona cuando inicié este proyecto), sino más bien le está imbuyendo vida nueva y, mejor aún, permite a la jugadora formar parte de esa historia, una historia que en la antigüedad sólo podían vivir los dioses y re-vivirla los sacerdotes en forma de ritual.

Entrando ya al análisis de las obras, en el segundo capítulo exploré la violencia en relación con la masculinidad, como es expuesta en la mayoría de los relatos de la *Edda Menor*. Entiendo el libro de Snorri como una obra patriarcal y masculina, reflejo de una civilización que enaltecía la guerra y la masculinidad, y en la que está siempre presente el conflicto entre los dioses y los gigantes de la escarcha. Por supuesto, los relatos presentan a los Æsir bajo una luz heroica, mientras que los gigantes se presentan como una alteridad monstruosa. El mito de la muerte de Bálder es uno de los relatos más importantes ya que representa la primera muerte entre los dioses y causa la desestabilización de la estructura de poder patriarcal de Asgard al ser producto de un fratricidio. Esta desestabilización lleva finalmente al ocaso de los dioses (*Ragnarök*). En este relato en específico la violencia masculina es evidente en el juego violento de los Æsir, en el engaño de Loki, en el asesinato de Bálder a manos de Hod y en la actitud vengativa de Odín.

El videojuego *God of War* hace mucho más evidente esa violencia, al construir a los dioses Bálder, Modi y Magni como antagonistas. En su adaptación de la muerte de Bálder, el juego muestra la historia desde el punto de vista de la alteridad, pues Kratos es extranjero y Atreus (que es, en realidad, Loki) es mitad gigante. La reinterpretación que hace el videojuego presenta a Bálder, Modi y Magni como un ejemplo claro de la masculinidad hegemónica; mientras que los protagonistas se cuestionan el supuesto derecho a ejercer violencia que les otorga su estatus de dioses y de hombres. Se trata de un cuestionamiento relevante para el público de jugadores en el siglo XXI, considerado hasta hace algunos años como mayormente masculino. En cierto sentido, muestra el cambio en el tipo de héroes que se nos muestran a través de las historias populares, en este caso, los dioses antes heroicos ahora son villanos, mientras que los monstruosos gigantes ahora son los héroes. Se trata de un desplazamiento ideológico que pone en evidencia la artificialidad de las construcciones

heroicas, de nuestros modelos culturales, al mismo tiempo que presenta un tipo de héroe para el que la violencia no es el único modo de probar su valor. En el caso de Kratos, su crecimiento proviene de su viaje gradual hacia una vida menos violenta y hacia una paternidad responsable.

En el tercer capítulo se vuelve evidente que la paternidad tiene un lugar importante en el imaginario occidental, probablemente por la estructura históricamente patriarcal. Sin embargo, la paternidad es una noción cambiante precisamente por ser una convención cultural. Hoy en día se está cuestionando la pertinencia de los padres como figuras ausentes o autoritarias y, en cambio, diversos estudios y corrientes promueven una paternidad responsable y amorosa. En el mito de la muerte de Bálder de Snorri, Odín se mantiene ausente la mayor parte del relato, excepto para lamentarse de la muerte de su hijo y para buscar venganza. Es Frig, la madre, quien debe procurar salvar a su hijo, oponiéndose así a las leyes de la naturaleza y convirtiéndose en un personaje trágico. En el relato, el cuidado de los hijos recae principalmente en la madre, mientras el papel del padre es casi exclusivamente violento.

En contraparte, *God of War* recrea el conflicto de la muerte de Bálder, pero poniendo el énfasis en la relación entre el joven dios y su madre. Debido a que Bálder considera su inmunidad como una maldición, se llena de resentimiento y odio hacia su madre, quien está dispuesta a sacrificar su propia individualidad para salvar a su hijo. Además, se crea un paralelismo importante entre esta relación y la de Kratos y Atreus, puesto que el padre le esconde al hijo su origen divino, tratando de protegerlo, pero causándole problemas físicos y psicológicos que comienzan a deteriorar su relación. La reinterpretación del mito hecha por *God of War* quita el énfasis de la *hibris* de Frig para ponerlo en la masculinidad hegemónica de Bálder (quien se vuelve tremendamente violento

e incluso busca matar a su madre) y en el cuestionamiento de esta masculinidad a manos de los protagonistas. A fin de cuentas, la historia de *God of War* es la de un padre que intenta evitarle al hijo los horrores y errores que sufrió él en su juventud a causa de la masculinidad hegemónica.

No hay que olvidar que los mitos también tienen una función pedagógica. Como explica Segal: “Myth still serves to reconcile humans to the unpleasantries of life” (126). El mito de la muerte de Bálder nos enseña entre otras cosas a reconciliarnos con la muerte, pues ni dioses ni humanos pueden evadir ese destino final que les depara la naturaleza. La lectura del mito que he hecho aquí toma en cuenta la ideología patriarcal que permeaba la época en que fueron contados y, más tarde, escritos. No es mi intención desestimar este documento histórico y literario tan relevante que precisamente ahora en el siglo XXI está regresando con fuerza a nuestros libros, comics, cines o consolas. Por el contrario, quisiera recalcar que, si los mitos son modelos, no lo son necesariamente para todo el mundo sino, en particular, para la cultura que los ha creado. Como sociedad, nos corresponde crear nuevos modelos que reflejen el estado actual de nuestras jerarquías de poder e, idealmente, que las cuestionen. Si la *Edda menor* glorifica la violencia de los dioses masculinos, es necesario crear reinterpretaciones que pongan en evidencia y descentren esa violencia, cuestionando su pertinencia y su papel en nuestra sociedad contemporánea y globalizada.

Aunque hay libros populares que reinterpretan los mitos nórdicos (como *American Gods* [2001] de Neil Gaiman y *The Sword of Time* [2016] de la saga Magnus Chase escrita por Rick Riordan), el auge más amplio de reescritura de estas historias se ha dado dentro de los videojuegos y es por ello que me he interesado por explorar una de esas adaptaciones. Es claro que no todos los juegos que adaptan mitos nórdicos se atreven a modificarlos de tal forma que cuenten una historia que se oponga a la idea patriarcal y hegemónica de la *Edda*

menor. En este aspecto, hemos visto cómo *God of War* termina por no oponerse por completo a esta idea, después de todo, los personajes femeninos siguen quedando mucho a deber en términos de agencia y roles no estereotípicos. Pero considero que, desde la perspectiva masculina de los protagonistas y en contraste con la hegemonía masculina de sus antagonistas, sí se logra presentar un modelo más crítico de la violencia hacia los demás, sean dioses, humanos o gigantes. Esto se logra por medio de una paternidad que se asume finalmente como responsable y un hijo que aprende de su padre que todo acto tiene consecuencias, algunas aparentemente insignificantes y otras de proporciones apocalípticas. Al final, *God of War* es producto del siglo XXI, una época de cambios en los roles de género y, quizá, como el mito de la muerte de Bálder, una época de desestabilización de las jerarquías sociales.

Otra de mis razones para analizar estos dos textos en conjunto es que precisamente muchas de las nociones de violencia que tenemos como sociedad, esas que hacen ciertos actos “justificables” y otros no, están intrínsecamente relacionadas con una idea de “herencia”. No siempre literalmente, sino que las historias que escuchamos, miramos o jugamos cuando somos niños y que definen mucho de nuestro entendimiento están hechas en su mayoría por personas de generaciones anteriores.¹⁰⁰ Esto quiere decir que, como

¹⁰⁰ Por supuesto, al decir que aprendemos nuestras nociones de violencia de productos culturales no quiero decir que las ficciones en las que exista violencia representada nos vuelvan literalmente violentos. Mucho se ha estudiado al respecto y en relación no sólo con los videojuegos sino con otros medios como la televisión, el cine, la literatura o el cómic. John Cawelti explicaba ya en un texto de 1975 que las discusiones sobre la representación de la violencia en los medios caen comúnmente en un ciclo que implica: a) una indignación social ante un nuevo género popular centrado en la violencia; b) estudios científicos sobre la relación entre la media y la violencia; c) presión moral de ciertos grupos que resultan en censuras y persecuciones legales; d) el género atacado cede y termina regulando o disminuyendo la violencia en sus productos; e) más estudios científicos desmienten o ponen en duda los primeros estudios llegando a la conclusión de que la relación entre medios y violencia es compleja y no una cuestión de causa-efecto. Esto lleva a: f) el asunto pierde relevancia hasta que un nuevo género o producto se pone en el foco de la indignación social (153). Esta discusión ocurrió a inicios del siglo XX con el cine de gánsteres, luego en 1950 a raíz de los comics de horror, después en 1992, a raíz del lanzamiento y popularidad de *Mortal Kombat* y otros videojuegos que representaban actos de violencia. El ciclo se repitió tal como lo describe Cawelti y llevó a la creación del Entertainment Software

sociedad, heredamos parte de nuestro entendimiento del mundo de las generaciones anteriores y sólo mediante una aproximación crítica a esos mismos productos es que se podrán cuestionar, reinterpretar, recrear o desechar estas nociones.

El mito no está exento de este fenómeno, a fin de cuentas, su propagación de boca en boca y de generación en generación implicó que cada una de sus versiones fuera modificada, hasta que su fijación en papel la permitió llegar a nosotros. Pero ese texto tampoco se ha mantenido fijo, sus traducciones y sus adaptaciones en otros medios siguen modificando ese mito; si no el texto, al menos sus lecturas. Como la cultura, la masculinidad y la paternidad, el mito está también siempre en constante cambio. Quizá por eso vuelve una y otra vez.

También hay que considerar que las nociones de masculinidad (y con ello, las ideas sobre la paternidad y la violencia) nos llegan de muchas maneras, ya sea socialmente a través de la familia, la escuela, los amigos, o a través de mitos, relatos orales, literatura, películas en la televisión abierta, videojuegos. Como sociedad es necesario que tengamos herramientas para analizar y cuestionar las historias que influyen sobre nosotros. Tan sólo en México, en 2021, somos 76.7 millones de personas que consumen videojuegos (Garduño). Sostengo que, como estudiosos de la cultura, ya no podemos seguir ignorando o incluso menospreciando el impacto ideológico de los videojuegos en nuestra sociedad. Los videojuegos no son parte de una alteridad monstruosa respecto a la literatura; al contrario, ambos son herederos del linaje divino del mito: tanto el videojuego como la literatura crean

Rating Board (ESRB) en 1994. Hasta el día de hoy, el debate de si los videojuegos vuelven a los jugadores violentos continúa, sin que se hayan encontrado pruebas definitivas para sostener tal aseveración.

Para un breve resumen de los estudios científicos más importantes respecto al tema, recomiendo revisar el capítulo “Video Games and Risks” del libro *Understanding Video Games: The Essential Introduction* escrito por Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith y Susana Pajares Tosca.

comunidades, reflexionan sobre el estado del mundo, condicionan nuestra mirada hacia la “alteridad” y, ¿por qué no?, nos entretienen.

Algunas culturas en la antigüedad se sentaban alrededor del fuego a contarse la historia de la muerte de Bálder, el más bello de los dioses. Más tarde, con la escritura y después con la imprenta, aquellos que sabían leer y escribir declamaban a viva voz las hazañas de los æsir. Hoy, con los medios interactivos, podemos ponernos en los zapatos de los grandes héroes, vivir y revivir sus actos a través de una pantalla: podemos jugar a ser dioses sin ser castigados por ello.

Bibliografía

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. John Hopkins University Press, 1997.
- Aristóteles. *Arte Poética*. Traducido por José Goya y Muninain y Francisco de P. Saramanch, Editorial Porrúa, 2016.
- Anthropy, Anna. *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. Seven Stories Press, 2012.
- Barba, Rick. *God of War: Lore and Legends*. Dark Horse Books, 2020.
- Benjamin, Walter. "The Storyteller." *Illuminations*, traducido por Harry Zohn, Schocken Books, 2007, pp. 83-110.
- Bernárdez, Enrique. *Los mitos germánicos*. Alianza Editorial, 2002.
- Biscop, Kilian, *et al.* "Subversive Ludic Performance: An Analysis of Gender and Sexuality Performance in Digital Games." *DiGeSt. Journal of Diversity and Gender Studies*, Vol. 6, No. 2, 2019, pp. 23-42.
- Bonino, Luis. "Las nuevas paternidades." *Cuadernos de Trabajo Social*, Vol. 16, 2003, pp. 171-182.
- Bush, George W. "President Discusses Beginning of Operation Iraqi Freedom." *National Archives and Records Administration*, 22 Mar. 2003, <https://georgewbush-whitehouse.archives.gov/news/releases/2003/03/20030322.html>. Consultado el 29 de septiembre de 2022.
- Byock, Jesse L. "Introduction." *The Prose Edda*, Penguin Classics, 200, pp. ix-xxx.

- Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*. Traducido por Luisa Josefina Hernández, Fondo de Cultura Económica, 2017.
- Campbell, Joseph y Bill Moyers. *The Power of Myth*. Anchor Books, 1991.
- Cawelti, John G. "Myths of Violence in American Culture." *Mystery, Violence, and Popular Culture*, The University of Wisconsin Press, 2004, pp.152-172.
- Clough, Michelle. "Sexualization, Shirtlessness, and Smoldering Gazes: Desire and the Male Character." *Digital Love Romance and Sexuality in Games*, editado por Heidi McDonald. CRC Press, 2018, pp.3-36.
- Clunies Ross, Margaret. *Prolonged Echoes: Old Norse Myths in Medieval Northern Society*. Odense University Press, 1994.
- Connell, Raewyn. *Masculinidades*. Traducido por Irene Artigas e Isabel Vericat, UNAM, 2019.
- Conway, Steven. "Poisonous Pantheons: *God of War* and Toxic Masculinity." *Games and Culture*, Vol. 15(8), 2020, pp. 943-961.
- Daly, Kathleen N. "Achilles." *Greek and Roman Mythology: A to Z*, Facts on File, 2004, pp. 1-2.
- Deterding, Sebastian, *et al.* "Gamification: Toward a Definition." *CHI 2011*, 2011. <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf>
- "Digital around the world." *Datareportal*, 2022, <https://datareportal.com/global-digital-overview#:~:text=A%20total%20of%205.03%20billion,12%20months%20to%20July%202022>. Accedido el 5 de septiembre de 2022.
- Durand, Gilbert. "La mitocrítica paso a paso." *Acta sociológica*, No. 57 (enero-abril), traducido por Blanca Solares Altamirano, 2012, pp. 105-118.

- . *Mitos y sociedades: introducción a la metodología*. Traducido por Sylvie Nante, Editorial Biblos, 2003.
- Ebert, Roger. “Why Did the Chicken Cross the Genders?” *Roger Ebert*, 27 Nov. 2005, <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>. Consultado el 9 de noviembre de 2022.
- Economopoulos, Konstantinos, *et al.* “Violent Death and Trauma in Norse Mythology: A Systematic Reading of the Prose Edda.” *European Surgery*, No. 48, 2016, pp. 304-310.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, *et al.* *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, 3ra ed., Routledge, 2016.
- Eliade, Mircea. *El mito del eterno retorno*. Traducido por Ricardo Anaya, Alianza editorial, 3ra ed., 2015.
- Frasca, Gonzalo. “Ludology meets narratology.” *Ludology.org*, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. Consultado el 5 de noviembre de 2021.
- Garduño, Mónica. “Pandemia vuelve a mexicanos más ‘gamers’; Arigameplays, la que más seguidores suma.” *Forbes México*, 2022, <https://www.forbes.com.mx/tecnologia-pandemia-mexicanos-gamers-conversacion-twitter-crecio-14/>. Accedido el 5 de septiembre de 2022.
- Genette, Gerard. *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Traducido por Celia Fernández Prieto, Taurus, 1989.
- Gronow, Jukka y Jorma Hilppö. “Violence, Ethics and Politics”. *Journal of Peace Research*, Vol 7., No. 4, 1970, pp. 311-320.

- Heath, Malcolm. "Introduction". *Poetics*, traducido por Malcolm Heath, Penguin Books, 1996, pp. vii-lxxi.
- Hearn, Jeff. "The Organization(s) of Violence: Men, Gender Relations, Organizations and Violences". *Violence and Gender Relations: Theories and Interventions*. Editado por Barbara Fawcett *et al.*, SAGE Publications, 1996, pp. 39-60.
- Herman, David, *et al*, editores. "Alterity". *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge, 2005, pp. 59-60.
- Hesiodo. *Teogonía*. Municipalidad de Lima, 2020.
- Huizinga, Johan. *Homo ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Martino Publishing, 2014.
- Hunicke, Robin, *et al*. "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research". *Games Developers Conference*, 2004, <https://users.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Routledge, 2006.
- Jakobson, Roman. "The Dominant". *Twentieth-Century Literary Theory: A Reader*. Editado por K.M. Newton, Macmillan Education, 1997, pp. 6-9.
- Jakobsson, Ármann. "The Fearless Vampire Killers: A Note about the Icelandic Draugr and Demonic Contamination in Grettis Saga." *Folklore*, Vol. 120, No. 3. 2009, pp. 307-316.
- Juul, Jesper. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness." *In Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, editado por Marinka Copier y Joost Raessens, Utrecht University, 2003, pp. 30-45, <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.

- Kent, Emma. “Cracking the Norse Code - How Fans Are Deciphering God of War’s Runes.” *Eurogamer.net*, 16 July 2018, www.eurogamer.net/fans-are-using-old-norse-to-decipher-god-of-wars-runes. Consultado el 15 de octubre de 2022.
- Larrington, Carolyne. “Introduction.” *The Poetic Edda*, Oxford University Press, 2014.
- Lerate, Luis. “Presentación.” *Edda Menor*, Alianza Editorial, 2016.
- Libell, Henrik P. y Richard Martyn-Hemphill. “Who Owns the Vikings? Pagans, Neo-Nazis and Advertisers Tussle Over Symbols.” *The New York Times*, 17 de marzo de 2018, <https://www.nytimes.com/2018/03/17/world/europe/vikings-sweden-paganism-neonazis.html>. Consultado el 21 de septiembre de 2022.
- Lindow, John. *Norse Mythology: A Guide to the Gods Heroes, Rituals, and Beliefs*. Oxford University Press, 2002.
- Maietti, Massimo. “Player in Fabula: Ethics of Interaction as Semiotic Negotiation Between Authorship and Readership.” *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, War Without Tears*, editado por Andreas Jahn-Sudmann y Ralf Stockmann, Palgrave Macmillan, 2008, pp. 99-107.
- Martín, Sara. “De padre a hijo: La transmisión del discurso patriarcal en el cine de Hollywood (1997-2007)”. *Géneros y cultura popular*, editado por Isabel Clúa, Ediciones UAB, 2008, pp. 149-174.
- . “Introduction: Defining the Patriarchal Villain”. *Masculinity and Patriarchal Villainy in the British Novel: From Hitler to Voldemort*. Routledge, 2020, pp. 1-17.
- McCarthy, Cormac. *The Road*. Vintage Books, 2006.

- Mills, Kristen. "Grief, Gender, and Genre: Male Weeping in Snorri's Account of Baldr's Death. Kings' Sagas, and Gesta Danorum." *The Journal of English and Germanic Philology*, Vol. 113, No. 4, 2014, pp. 472-496.
- Mukherjee, Souvik. "Introduction: Video Games and Storytelling." *Video Games and Storytelling*, Palgrave Macmillan, 2015.
- Nighswander, Lena. "No Nazis in Valhalla: Understanding the Use (and Misuse) of Nordic Cultural Markers in Third Reich Era Germany." *International ResearchScope Journal*, Vol. 7, Article 6, 2020.
- O'Flynn, Siobhan. "Designing for the Interactant: How Interactivity Impacts on Adaptation." *Adaptation and American Studies*, editado por Nassim Winnie Balestrini, Universitätsverlag, 2011, pp. 83-102.
- Perron, Bernard, y Mark J. P. Wolf, "Introduction." *The Video Game Theory Reader*, editado por Bernard Perron y Mark J.P. Wolf. Routledge, 2003. pp 1-23.
- Polo, Susana. "Mimir holds the key to God of War's mythology-hopping deities." *Polygon*, 21 de diciembre de 2018, <https://www.polygon.com/2018/12/21/18150622/god-of-war-norse-mythology-mimir-puck-goodfellow#:~:text=Goodfellows%2C%20they%20called%20us%20%E2%80%94%20knavish,we%20were%20spared%20the%20consequences>. Consultado el 20 de octubre de 2022.
- Poole, Adrian. *Tragedy: A Very Short Introduction*. Oxford University Press, 2005.
- Robinson, Amanda. "Trickster." *The Canadian Encyclopedia*, 2018, <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/trickster>. Consultado 1 de mayo de 2022.

- Rusch, Doris C. "Emotional Design of Computer Games and Fiction Films." *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frontiers, Wars Without Tears*, editado por Andreas Jahn-Sudmann y Ralf Stockmann, Palgrave Macmillan, 2008, pp. 22-31.
- Ryan, Marie-Laure y Jan-Noël Thon. "Storyworlds across Media: Introduction." *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, editado por Marie-Laure Ryan y Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, 2014, pp. 1-21.
- Ryan, Marie-Laure. "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology." *Storyworlds across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*, editado por Marie-Laure Ryan y Jan-Noël Thon, University of Nebraska Press, 2014, pp. 25-49.
- Salen, Katie y Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2004.
- Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*, Ediciones Paidós, 2000.
- Sanz Alonso, Irene. "Rewriting Germanic Myths in Video Games: The Witcher, Hellblade, God of War IV." *Germanic Myths in the Audiovisual Culture*, editado por Paloma Ortiz-de-Urbina, Narr Francke Attempto Verlag, 2020, pp. 133-143.
- Seidler, Victor J. "Rethinking Fatherhood." *Young Men and Masculinities: Global Cultures and Intimate Lives*, Zed Books, 2006, pp. 77-94.
- Segal, Robert A. *Myth: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, 2004.
- Sheridan, Connor. "God of War Has a Secret Intro in Ancient Runes: 'This Is the Story of a Bear and a Wolf.'" *Gamesradar*, 23 Apr. 2018, <https://www.gamesradar.com/god->

of-war-has-a-secret-intro-in-ancient-runes-this-is-the-story-of-a-bear-and-a-wolf/.

Consultado el 17 de octubre de 2022.

Slocum, David. "Film Violence and the Institutionalization of the Cinema." *Social Research*, Vol. 67, No. 3, 2000, pp. 649-681.

Snorri Sturluson. *Edda menor*. Traducido por Luis Lerate, Alianza Editorial, 2016.

--- *The Prose Edda*. Traducido por Jesse L. Byock, Penguin Classics, 2005.

Tite, Philip. "Expressive Violence: An Introduction to Pain, Politics and the Monstrous Other." *Journal of Religion and Violence*, Vol. 3, No. 2, 2015, pp. 185-188.

The Poetic Edda. Traducido por Carolyne Larrington, Oxford University Press, 2014.

Toch, Hans. "Good Violence and Bad Violence: Self-Presentations of Aggressors Through Account and War Stories." *Aggression and Violence: Social Interactionist Perspectives*, editado por Richard B. Felson y James T. Tedeschi, American Psychological Association, 1993, pp. 193-208.

Tosca, Susana P. "Videojuegos: el entretenimiento del tercer milenio." *Género y cultura popular*, editado por Isabel Clúa, Educaciones UAB, 2008.

Trump, Donald. "Remarks by President Trump on the Illegal Immigration Crisis and Border Security." *National Archives and Records Administration*, 1 Nov. 2018, <https://trumpwhitehouse.archives.gov/briefings-statements/remarks-president-trump-illegal-immigration-crisis-border-security/>. Consultado el 29 de septiembre de 2022.

Voorhees, Gerald. "Daddy Issues: Constructions of Fatherhood in *The Last of Us* and *BioShock Infinite*." *Ada: A Journal of Gender, New Media, and Technology*, No. 9, 2016.

Ludografía

Angry Birds. Android, Rovio Entertainment Corporation, Finlandia, 2009.

Assassin's Creed: Valhalla. Playstation 5, Ubisoft, Canadá, 2020.

Back 4 Blood. Warner Bros. Interactive Entertainment, Estados Unidos, 2021.

Bioshock Infinite. En *Bioshock: The Collection*. Playstation 4, 2K Games, Estados Unidos, 2016.

Bloodborne. Playstation 4, FromSoftware, Japón, 2015.

Bully. Rockstar Games, Canadá, 2006.

Candy Crush Saga. Android, King, Suecia, 2012.

Colossal Cave Adventure. CRL, Estados Unidos, 1976.

Crusader Kings III. Microsoft Windows, Paradox Interactive, Suecia, 2020.

God of War. Playstation 4, Sony Interactive Entertainment, Estados Unidos, 2018.

Grand Theft Auto V. Rockstar Games, Escocia, 2013.

Dead Rising 2. Capcom, Canadá, 2010.

Divinity: Original Sin II. Microsoft Windows, Larian Studios, Bélgica, 2017.

Doom. ID Software, Estados Unidos, 1993.

Fallout 4. Playstation 4, Bethesda Softworks, Estados Unidos, 2015.

Flappy Bird. Gears, Vietnam, 2013.

Gone Home. Microsoft Windows, The Fullbright Company, Estados Unidos, 2013.

Hades. Microsoft Windows, Supergiant Games, Estados Unidos, 2020.

Heavy Rain. Playstation 4, Sony Computer Entertainment, Francia, 2016.

Hellblade: Senua's Sacrifice. Nintendo Switch, Ninja Theory, Inglaterra, 2019.

It Takes Two. Playstation 4, Electronic Arts, Suecia, 2021.

Jotun. Nintendo Switch, Thunder Lotus Games, Canadá, 2015.

Life is Strange. Playstation 4, Square Enix, Francia, 2015.

Limbo. Microsoft Windows, Playdead, Dinamarca, 2010.

Marvel's Guardians of the Galaxy. Square Enix Europe, Canadá, 2021.

Mass Effect. Microsoft Windows, Electronic Arts, Canadá, 2007.

Mortal Kombat. Arcade, Midway, Estados Unidos, 1992.

Mulaka. Nintendo Switch, Lienzo, México, 2018.

Munin. Microsoft Windows, DAEDALIC Entertainment GmbH, Portugal, 2014.

Northgard. Microsoft Windows, Shiro Games, Francia, 2017.

Pac-Man. Namco, Japón, 1980.

Papers, Please. Microsoft Windows, 3909 LLC, Estados Unidos, 2013.

Plants vs Zombies. Android, PopCap Games, Estados Unidos, 2009.

PUBG: Battlegrounds. Tencent Games, Corea del Sur, 2018.

Prince of Persia: The Sands of Time. Xbox, Ubisoft, Canadá, 2003.

Raji: An Ancient Epic. Microsoft Windows, SuperGG.com, India, 2020.

Red Dead Redemption. Xbox 360, Rockstar Games, Estados Unidos, 2010.

Red Dead Redemption II. Playstation 4, Rockstar Games, Estados Unidos, 2018.

Silent Hill 3. Konami, Japón, 2003.

Super Mario Bros. Nintendo, Japón, 1985

Tetris. Alekséi Pázhitnov, Rusia, 1984.

The Elder Scrolls V: Skyrim. Playstation 4, Bethesda Softworks, Estados Unidos, 2013.

The Last of Us. Playstation 3, Sony Interactive Entertainment, Estados Unidos, 2013.

The Sims. Electronic Arts, Estados Unidos, 2000.

The Stanley Parable. Microsoft Windows, Galactic Café, Alemania, 2013.

The Walking Dead. Microsoft Windows, Telltale Games, Estados Unidos, 2012.

The Witcher III: The Wild Hunt. Playstation 4, CD Projekt Red, Polonia, 2015.

Through the Woods. Microsoft Windows, 1C Publishing EU, Noruega, 2016.

Until Dawn. Playstation 4, Sony Computer Entertainment, Inglaterra, 2015.

Valheim. Microsoft Windows, Coffee Stain Studios, Suecia, 2021.

Zork. Infocom, Estados Unidos, 1977.

Filmografía

Children of Men. Dirigida por Alfonso Cuarón, Universal Pictures, Inglaterra, 2006.

Logan. Dirigida por James Mangold, 20th Century Fox, Estados Unidos, 2017.

Return of the Jedi. Dirigida por Richard Marquand, 20th Century Fox, Estados Unidos,
1983.

Star Wars. Dirigida por George Lucas, 20th Century Fox, Estados Unidos, 1977.