

# LA TIERRA PROMETIDA EN EL VIDEOJUEGO CONTEMPORÁNEO: MITOANÁLISIS DE BIOSHOCK INFINITE Y DEATH STRANDING\*

ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA

## INTRODUCCIÓN: EL MITO, LOS MITEMAS Y EL MITOANÁLISIS

---

La continuidad de la tradición cultural a lo largo de los siglos encontró en el relato, ya sea oral o escrito, uno de sus principales vehículos de supervivencia y consolidación. Motivos, símbolos y estructuras suelen coincidir en las historias de las distintas civilizaciones a lo largo de los tiempos, generando, así, una tendencia a la sedimentación cultural que ayuda a explicar los orígenes del mundo, el significado del ser humano y la especulación escatológica. Esta reiteración histórica que nos llega como un eco al presente es lo que denominamos mito.

El mito ha sido foco de interés en los siglos XX y XXI, tras un cierto periodo de ostracismo, gracias al impulso de investigaciones desde la psicología (Freud, 2013; Jung, 2009; Rank, 1991), la religión comparada (Campbell, 2014, 2015; Eliade, 1999, 2000) y, en especial, para el presente artícu-

lo, el estructuralismo (Lévi-Strauss, 2009; Barthes, 2012).

La aproximación estructuralista al mito de Lévi-Strauss y Barthes, aun con sus notables diferencias, permite percibir el mito como un sistema de relaciones, una combinatoria articulada de distintos elementos que acaban conformando una estructura de significado. No obstante, la aproximación estrictamente formal al mito dio paso al llamado estructuralismo figurativo, posteriormente llamado mitocrítica (Gutiérrez, 2012: 181).

La mitocrítica tiene su origen en Gilbert Durand y su obra *Las estructuras antropológicas de lo imaginario* (1982). Partiendo del materialismo imaginario de su maestro Gaston Bachelard (1960), para Durand (1993: 36) «el mito aparece como un relato (discurso mítico) que pone en escena unos personajes, unos decorados, unos objetos valorizados, que se puede segmentar en secuencias o unidades semánticas más pequeñas (los mitemas)». De este modo, el mito emerge como el «modelo matri-

cial de toda narración, estructurado con base en esquemas y arquetipos fundamentales» (Durand, 2012: 106) y que puede analizarse, mediante la mitocrítica, a partir de los mitemas.

Según José Manuel Losada (2015: 35), son necesarios dos o más mitemas en una configuración específica para que se pueda hablar de la existencia de un mito, y aquí es donde surge otro problema común en el análisis de los mitos: la confusión entre mitema y tema. La reiteración de un tema no lo convierte automáticamente en un mitema, sino que esto solo sucede cuando «un tema pertinente interviene en la configuración básica de un mito singular» (Losada, 2015: 35).

---

### A DIFERENCIA DE LA MITOCRÍTICA, EL MITOANÁLISIS NO SE LIMITA AL ESTUDIO DE LA OBRA DESDE LA PERSPECTIVA DEL MITO, SINO QUE PRETENDE IR MÁS ALLÁ

---

Establecida, pues, la mitocrítica como proceso de análisis mediante mitemas, falta concretar un último aspecto clave para la presente investigación: el paso de la mitocrítica al mitoanálisis. A diferencia de la mitocrítica, el mitoanálisis no se limita al estudio de la obra desde la perspectiva del mito, sino que pretende ir más allá. En la clásica relación texto-contexto, el mitoanálisis amplía el campo de actuación del acercamiento de la mitocrítica al interesarse por «descubrir cuáles son los mitos patentes o latentes que atraviesan, “trabajan”, o sustentan un determinado momento cultural» (Gutiérrez, 2012: 183). De este modo, mientras que la mitocrítica se limita al análisis textual sobre un objeto (literario, audiovisual o interactivo), el mitoanálisis busca la relación (explícita y/o latente) entre los mitos y la época en la que se inscriben las obras analizadas, alcanzado así una lectura sociológica y culturalista que supera el propio objeto de la investigación.

Más allá de los análisis de juegos cuya temática es literalmente mitológica (Cassar, 2013), aún hoy existen pocas investigaciones centradas específicamente en el carácter mítico del videojuego (Todor, 2010; Guyker, 2016; Galanina y Salin, 2017; Galanina y Baturin, 2019). Sin embargo, es Manuel Garín (2009) el que más ha profundizado en una comprensión mitocrítica desde particularidades del medio. Garín recupera las variables de rito, relato e icono de Durand para redefinir la primera de ellas en conexión con la jugabilidad como «acción ritual» (Garín, 2009: 99). De este modo, «el videojuego despieza y disemina la problemática del mito, partiendo de sus potencias primigenias —rito, ejecución— hasta constituirse como narración —relato, escritura— en imágenes y sonidos —icono, audiovisual—» (Garín, 2009: 99). El origen de la idea de ritual jugable se enlaza con la acción sagrada, reiterada y participativa que Johan Huizinga denominó *dromenon*, pero también con otros elementos esencialmente performativos, como el lenguaje como expresión corporal de Durand o la ficción ritual abierta y vívida esbozada por Eliade (Garín, 2009: 99-101).

Si bien el planteamiento de Garín es esencialmente introductorio y mitocrítico, la primacía de la acción performativa videolúdica determinada por las teorías de la acción (Galloway, 2006; Planells de la Maza, 2015a) no es suficiente para dar el salto a la dimensión del mitoanálisis. Para ello, sería necesario incorporar no solo una lógica de la interacción determinada por el rol del jugador y la «libertad dirigida» (Navarro Remesal, 2016) establecida por el sistema, sino también la configuración del mundo ludoficcional (Planells de la Maza, 2018) como articulación de mitemas y la detección de los mitos explícitos o latentes, atendiendo a los criterios socio-históricos del momento.

En el presente artículo se realizará una aproximación al mito de la Tierra Prometida y a su conexión con el videojuego contemporáneo desde el mitoanálisis. Como mito de los orígenes, la Tierra Prometida establece tanto el marco ético de

actuación para la sociedad como la legitimación moral de sus estructuras e instituciones. En este sentido, se trata de un constructo fundamental para comprender los distintos discursos ideológicos y las hegemonías en la comunidad que ha generado el relato mítico. Por ello, reviste especial interés y relevancia analizar cómo el videojuego, entendido como uno de los medios más populares en la actualidad, canaliza todo este acervo cultural e ideológico a través de las formas videolúdicas (Planells de la Maza, 2015b) y qué elementos de los mitos fundacionales contemporáneos replica. Con tal propósito, primero se analizarán los mitemas presentes en dos relatos canónicos del mito, los de Moisés y Eneas, y luego se verá cómo dos videojuegos actuales, *Bioshock Infinite* (Irrational Games, 2007) y *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), hacen uso de los mitemas clásicos, junto con la mutación específica derivada del contexto social y político de su creación.

## LOS MITOS FUNDACIONALES: MITEMAS COMUNES

Mientras que en el Poema de Gilgamesh y, en general, en la mitología mesopotámica, el hombre nace del barro modelado por la divinidad femenina, en la tradición bíblica el hombre es creado por un dios masculinizado a su imagen y semejanza. En el primer caso, el ser humano está irrevocablemente destinado a la imperfección, mientras que en el segundo parte de un modelo de perfección, pero que ha caído en el pecado. Esta idea es la que determina, según David F. Noble (2005), la diferencia entre la aceptación finalista de la muerte como límite natural a la vida o la búsqueda de una redención y la restauración de la perfección. De este modo, «si el mensaje central del Poema de Gilgamesh es “vuelve a casa” el mensaje central de la saga de Abraham es “ve a por ello”» (Noble, 2005: 23), tal y como Dios le dijo al mismo Abraham en Génesis 12:1: «Deja tu patria y a tus parientes y a

la familia de tu padre, y vete a la tierra que yo te mostraré».

La promesa divina de una nueva tierra va ligada a un conjunto de elementos esenciales para entender los relatos míticos que la contienen. Por un lado, se trata de un mandato divino, sobrenatural, atribuido no a toda la Humanidad, sino a una estirpe o líder y, por ello, determina una exclusión obvia: el *pueblo elegido* de aquellos que no son merecedores de dicha promesa. Por otro lado, es un acto trascendente y redentor, purificante y que supera a la narrativa humana al vincularse con unos procesos escatológicos inevitables y que escapan a su control (Noble, 2005: 18-52).

El líder y el pueblo elegido son las notas comunes de los dos mitos fundacionales elegidos en esta investigación: el Éxodo judío, liderado por Moisés, y la búsqueda de una nueva patria por parte de Eneas y los supervivientes troyanos. Si el relato de Moisés en la Biblia establece el origen religioso y moral del pueblo de Israel (Amado Lévy-Valensi, 1992), será Virgilio el que en el siglo I a. C. tendrá la tarea de erigir un texto mítico nacional, por encargo de Augusto, que dote de legitimidad política y social al nuevo orden de Octavio. Alejándose del mito de Rómulo y Remo, que podía evocar con demasiada facilidad en la memoria de los romanos «la guerra fratricida reciente en la que Octavio había acabado sangrientamente con su cuñado y camarada Marco Antonio» (García Gual, 2017: 169), la Eneida es un texto con un héroe anterior, mítico y emparentado en linaje con el nuevo emperador. Es en el paralelismo y similitud de ambos relatos donde podemos destacar algunos de los elementos comunes y centrales del mito de la Tierra Prometida. Para ello, partimos de la investigación de Joaquín Mellado Rodríguez (2006), en la que se realiza una comparación entre Sargón, Moisés, Rómulo y Remo y Habis y se establece la siguiente estructura mítica:

Un tirano detenta el poder o se produce una situación injusta o crítica.

Situación límite y salvación del héroe. Este mitema suele concretarse en la figura del niño o bebé indefenso que, por intervención divina, será salvado de una muerte segura e, irónicamente, sucede a manos del enemigo. Suele ser habitual encontrar cestas de cañizo, juncos o papiro y un rol importante del agua; del potencial ahogamiento del niño a principio de salvación.

El héroe deviene consciente de su rol salvador. Normalmente, es la entidad divina la que le señala su cometido real, vinculado estrechamente con su salvación inicial, y la que le dota de soporte moral y, en ocasiones, de instrumentos mágicos o poderes especiales.

El pueblo reconoce al héroe y asume su nueva posición. Este mitema suele llevar asociada la insubordinación ante el poder establecido o su abierta oposición psicológica y física. También conlleva la asunción del rol hegemónico en la sociedad actual o la búsqueda de una nueva tierra donde establecerse de manera separada.

El héroe deviene el gran legislador. La divinidad otorga al pueblo unas leyes y un respaldo moral que justifican tanto su organización interna como su acción exterior.

Tomando en consideración los relatos de Moisés y Eneas, esta estructura puede precisarse en los elementos específicos de cada historia, según la tabla 1.

### EL MITO HOY: DE LA PROMESA DIVINA A LA RELIGIÓN DE LA TECNOLOGÍA

Dice José Manuel Losada que la pervivencia de todo mito no depende tanto de las vicisitudes de los sujetos como de la evolución que sufre cada civilización, estableciendo, así, el mito en la esfera de la concepción y producción cultural. Esto conlleva necesariamente una crisis del mito cuando lo que se pone en cuestión es la indisoluble combinación entre los mitemas y sus combinaciones, el verdadero elemento vertebrador que identifica un mito y lo diferencia de cualquier otra cosa (Losada, 2015: 42-43). Así, para Losada, existen distintos tipos de crisis según las modificaciones que afectan a los mitemas: desde el mito fácilmente reconocible, pero con una pequeña distorsión producida por la modificación de alguno de sus invariantes, pasando por el mito subvertido por la inversión de elementos que lo modifican solo en apariencia, hasta su modificación absoluta, con múltiples consecuencias como la dificultad de identificación, la desmitificación o su completa desaparición (Losada, 2015: 43-44).

El mito de la Tierra Prometida, ejemplificado en el epígrafe anterior en los mitemas de los relatos de Moisés y Eneas, tampoco escapa a la actualización contemporánea. Uno de los elementos centrales es, por supuesto, el carácter divino de la promesa, algo que parece poco sostenible en la traslación moderna de los relatos, máxime cuando el positivismo y el racionalismo parecen cuestionarlo abiertamente. No obstante, algunas investigaciones muestran, de hecho, como «la tecnología moderna y la religión han evolucionado juntas y, por eso, las empresas tecnológicas han estado y sigue estando imbuidas de creencia religiosa» (Noble, 1997: 5). Según Noble, sería a partir del siglo IX

Tabla 1. Estructura mítica en Moisés y Eneas (a partir de Mella-do Rodríguez, 2006)

Elemento	Moisés	Eneas
Tiranía o situación crítica	El faraón de Egipto	La caída de Troya
Situación límite y salvación del héroe	La cesta en el río Nilo	Intervención de Venus
Consciencia del rol salvador	La zarza ardiendo	El mensaje de Creúsa Anquises y el Averno
Reconocimiento y acción	Insubordinación y Éxodo Travesía por el desierto	Búsqueda de la nueva tierra Guerras contra Turno
El gran legislador	Delegado por Los Diez Mandamientos	Directo como líder de los exiliados

cuando se percibiría la tecnología como una oportunidad para mejorar las deficiencias humanas y, a la vez, para encontrar la salvación. A partir de este momento, la tecnología como expresión de lo divino en el ser humano y como baluarte de su superación quedaría expresado en el Milenarismo del siglo XII, una tendencia que aún hoy influye en nuestra sociedad y que, en su momento, percibió el inminente fin de los tiempos y su salvación divina. Esta búsqueda del conocimiento antes del glorioso fin puede verse, según Noble, en Francis Bacon y otros fundadores de la ciencia moderna, pero también en la división del átomo y la bomba atómica donde «la perspectiva apocalíptica de los diseñadores de armas fue, en esencia, no muy diferente de la de los Evangelistas: la expectación de una inevitable perdición. Y aquí también la anticipación a la aniquilación se “mezcla” con la creencia en la salvación» (Noble, 1997: 113). La trascendencia religioso-tecnológica también alcanza a otros campos, como es la llegada del hombre a la Luna (una salida literal de la Tierra en busca de otra promesa que el presidente Nixon calificó como «la semana más importante desde el inicio del mundo, desde la Creación» (Noble, 1997: 140) o la aparición de la inteligencia artificial y las visiones transhumanistas, la última gran promesa para trascender de nuestros cuerpos imperfectos a un sistema digital eterno (Noble, 1997: 162).

La promesa divina tecnoreligiosa alcanzó una nueva dimensión con la cultura digital. Tras la exaltación ante el advenimiento del telégrafo, la electricidad, el teléfono, la radio o la televisión (Mosco, 2004: 117-140) ahora era el turno de las tecnologías digitales y, muy especialmente, de Internet. Partiendo de Burke (1998), Vincent Mosco acuñó el concepto «*technological sublime*» para definir el sentimiento exultante que emerge ante un fenómeno tecnológico y que anula todo acercamiento racional (Mosco, 2004: 23-24), una percepción plenamente compatible con la política expansionista denominada «silicolonización del mundo» (Sadin, 2018). Si la tecnología puede po-

neros en trance, el modelo productivo vinculado a la sublimación tecnológica debe localizarse en Silicon Valley, tierra de éxito, *start-ups*, sol y jóvenes visionarios. De este modo:

Los emprendedores y, más todavía los ingenieros, encarnan las fuerzas capaces de contribuir a la mejora de las condiciones generales de vida y, más ampliamente, conforme con una perspectiva teleológica, de obrar de modo decisivo para la «salvación de la humanidad». Es un entrecruzamiento entre teología e industria que ha generado un «mesianismo técnico» (Sadin, 2018: 100).

### **BIOSHOCK INFINITE: MOISÉS Y EL EXCEPCIONALISMO NORTEAMERICANO**

---

*Bioshock Infinite* fue producido por Irrational Games y distribuido por 2K Games en 2013, y es uno de los títulos más estudiados en el marco de los *Game Studies*, ya sea desde el marco de la ideología neoliberal (Pérez y Oliva, 2019) o desde la religión (Wysocki, 2018). Cabe destacar que el juego de Irrational Games es un *first person shooter*, donde las principales mecánicas de juego (el combate) y el foco narrativo (Booker) chocan (Pérez y Oliva, 2019: 3) y, de este modo, ubican el mito *in absentia*, es decir, como un telón de fondo donde el jugador solo lo puede percibir en detalle si presta atención a los distintos objetos distribuidos en el escenario como carteles, conversaciones o grabaciones de audio.

El relato mítico del juego arranca en 1890 con la tragedia de Wounded Knee, donde los soldados norteamericanos masacraron a los indios Lakota. Uno de estos soldados, Booker DeWitt, sufrió un trauma emocional por la brutalidad de sus actos, que derivó en una fuerte adicción al alcohol y los juegos de azar. Arrepentido, DeWitt está a punto de bautizarse con el objetivo de expiar sus pecados, pero en el último momento lo rechaza. En 1891 DeWitt contrae matrimonio y tiene una hija, Anna DeWitt, pero su mujer muere en el parto, por lo que vuelve al alcoholismo y al juego. Tras

ser expulsado de la agencia Pinkerton de seguridad por sus métodos brutales, Booker se establece por su cuenta como investigador privado, pero las deudas por el juego lo ahogan. Es justo en ese momento cuando decide vender a su hija a un hombre misterioso que, en nombre de un tal Comstock, le proponía liquidar todas sus deudas pendientes. Acepta pero, arrepentido, Booker sigue al agente hasta un extraño portal interdimensional donde forcejea para recuperar a su hija, sin éxito. Booker, desesperado, se marca las iniciales de su hija en la mano y recae profundamente en el alcoholismo. El juego empieza cuando el mismo agente que vino a comprar a Anna le pide que se infiltre en Columbia, una ciudad en las nubes, y rescate a una chica llamada Elizabeth.

Durante el juego, el jugador que controla a Booker descubrirá que el momento temporal en el que rechazó el bautismo fue clave para

entender la situación actual. Mientras que en su mundo Booker rechazó el acto de expiación, en otro mundo posible alternativo sí la aceptó y de las aguas no salió el anti-

guo Booker, sino uno nuevo, bajo el nombre Padre Zachary Hale Comstock. Este nuevo Booker era profundamente religioso, hasta el punto de afirmar que, tras el bautismo, tuvo una visión en la que un arcángel le señaló la Tierra Prometida en forma de ciudad flotante. Denominado «El Profeta», Comstock creó la ciudad en las nubes de Columbia con el apoyo del gobierno de Estados Unidos en el marco de la Exposición Internacional de 1893, gracias a una tecnología extremadamente avanzada para su tiempo. La ciudad se diseñó para poder viajar por todo el mundo y mostrar, así, las bondades del Excepcionalismo americano. No obstante, la intervención militar no autorizada de Columbia en la Rebelión Bóxer provocó la ruptu-

ra con el gobierno americano. Como ciudad independiente, Columbia estaba ahora controlada por Comstock y su visión religiosa y moral, situación que generó una pugna constante entre dos facciones: los Fundadores de Comstock y los anarquistas de Vox Populi.

A partir de este momento, *Bioshock Infinite* emerge como un juego de espejos y confusiones contrafactuales, donde Anna, la hija de Booker, es adoptada como hija propia por Comstock, bajo el nombre de Elizabeth. En el marco de la guerra civil de Columbia, Booker salvará a Elizabeth, la acabará reconociendo como Anna y entenderá que solo hay una forma de acabar con Comstock: volviendo al momento del bautismo y sacrificándose para eliminar la dualidad de mundos.

En *Bioshock* no es Booker sino Comstock quien aparece como un nuevo Moisés, y el mito funda-

cional aparecerá constituido a partir de su visión extremista.

El primer mitema es el de la situación crítica. La batalla de Wounded Knee supone una situación de modificación moral del héroe, pero tam-

bién uno de los momentos más vergonzosos en la historia de los Estados Unidos (Venegas, 2017: 198). La masacre provocará la caída del héroe y enmarcará las consecuencias futuras en el juego.

A partir de este marco crítico, el segundo mitema coloca al sujeto en posición de salvación. Así, los traumas derivados del conflicto llevarán al personaje al bautismo y al uso del agua como fuerza purificadora y regeneradora: muere Booker y renace como Comstock. Se trata de un proceso de transformación del que busca una respuesta al que encuentra acomodo en la fe, un ritual que establecerá una lógica cíclica; el agua transformadora y el bautismo redentor se convertirán, al final del juego, en el ahogamiento y el sacrificio consciente.

---

**LOS TRAUMAS DERIVADOS DEL CONFLICTO LLEVARÁN AL PERSONAJE AL BAUTISMO Y AL USO DEL AGUA COMO FUERZA PURIFICADORA Y REGENERADORA: MUERE BOOKER Y RENACE COMO COMSTOCK**

---



### El bautismo como renacimiento

Una vez salvado, debe aparecer el hecho sobrenatural que justifique la nueva misión, su nuevo rol. En este caso, Comstock recibe, según sus propias palabras, la visita de un arcángel y, ante la promesa, Comstock (como Moisés) duda de sus capacidades:

Y entonces, el arcángel me mostró una visión: una ciudad, más ligera que el aire. Le pregunté: «¿Por qué me muestras esto, arcángel? No soy un hombre fuerte. No soy un hombre recto. No soy un santo». Me respondió algo extraordinario: «Cierto, profeta. Pero si la gracia está al alcance incluso de alguien como tú, ¿cómo no van a verla los demás en sí mismos?».

El convencimiento de Comstock sobre su nuevo rol enlaza con el cuarto mitema: el reconocimiento de la comunidad y su acción causal. En este caso, Columbia es la creación de una nueva sociedad impulsada por una tecnología sublime, un Nuevo Edén técnico rápidamente admirado por los Estados Unidos donde destacan las grandes edificaciones suspendidas en el aire, el optimismo patriótico y el avanzado armamento y las tecnologías *transhumanistas* plasmadas en los vigorizantes. La creación de la nueva patria sigue un interesante paralelismo histórico con los peregrinos del Mayflower que fundaron Plymouth tras un acuerdo con Gran Bretaña. Así, tanto Columbia como Plymouth recibieron el beneplácito de grandes estados y ambas, tras un tiempo, se emanciparon de estos para seguir su propio camino (Venegas, 2017: 193). No obstante, la utopía tendrá en su corazón una notable disidencia pro-



### La ira de Dios: Columbia ataca Nueva York

tagonizada por Vox Populi y la Guerra Civil que hará caer a Columbia en el caos y que se convertirá en su perdición.

Por otro lado, Columbia representa la gran mistificación de la tecnología, como muestran las visiones de Booker de una Nueva York bombardeada desde la ciudad flotante. Entroncando con el Milenarismo y el Apocalipsis, Columbia no es solo el Edén, sino también el Juicio Final, el arma definitiva para acabar con lo impuro en la Humanidad. La perspectiva de Comstock es clara: «hasta Dios tiene derecho a hacer borrón y cuenta nueva. Y qué es Columbia sino otra arca, para otro tiempo» con la que erradicar «la Sodoma de abajo».

La culminación de la estructura mítica pasa por la figura del gran legislador. Columbia, la personificación femenina de los Estados Unidos, se separó de su nación madre al entender que el fin de la Guerra Civil Americana supuso una traición a los valores fundamentales de la patria. Comstock construye una sociedad fundamentalista religiosa, autoritaria, nacionalista (sacraliza a los Padres Fundadores) y racista que ve en la abolición de la esclavitud un error y en Abraham Lincoln un demonio. El legado político de Comstock pasa por dos claves: el establecimiento del Excepcionalismo americano como hoja de ruta y la modificación de la historia como su legitimación.

El Excepcionalismo es la doctrina nacionalista norteamericana por la cual Estados Unidos nace de manera distinta a cualquier otro país, tiene una misión especial civilizatoria y, por ende, es netamente superior a cualquier otra nación (Venegas,

2017: 184). Todas estas notas aparecen en la política de Comstock y se sustentan en una modificación categórica de la historia. En este sentido, es notable que Columbia tenga un museo y un centro de interpretación de Wounded Knee, génesis del trauma original pero ahora reconvertido en espacio de legitimación de la promesa divina. De la masacre se pasa al concepto de batalla, y del desastre moral se pasa a la glorificación.

### **DEATH STRANDING: UN ENEAS ESCÉPTICO ENTRE LA RELACIÓN FÍSICA Y LA DIGITAL**

En 2019, Sony lanzó al mercado *Death Stranding*, el esperado título del inclasificable Hideo Kojima. En un oscuro futuro, la Humanidad ha sido diezmada por culpa del Death Stranding, un fenómeno que fusionó el mundo de los muertos y los vivos estableciendo unos estadios intermedios y personales llamados Playas. Este hecho provocó la aparición de entes varados (EV), almas de los muertos atrapadas en nuestro mundo que, en contacto con humanos, provocan el Vacío, una explosión por la conjunción de materia y antimateria. También aparece el Declive, una lluvia que acelera el tiempo de aquello que toca y que está repleta de quiralio, la materia del más allá que se ha filtrado en el mundo de los vivos. En este contexto, Sam Porter, un transportista, recibirá la misión de reconectar el país mediante un sistema de nodos desde el este al oeste y, a su vez, deberá rescatar a Amelie, su hermana y potencial sucesora de las Ciudades Unidas de América (UCA), tras el fallecimiento de Bridget Strand, la última presidenta. A medida que reconecte

los nodos descubrirá dos cosas. En primer lugar, tendrá distintas visiones a través de su conexión con un Baby Bridges (BB) llamado Lou, un bebé que lleva con él y que le permite ver a los EV. Estas visiones le revelarán, al final, una gran verdad: él fue un bebé sometido a experimentación y su padre, Clifford Unger, intentó liberarlo y murió en el intento, junto con él. Sam volvió a la vida al ser un repatriado, es decir, un sujeto con el poder de la resurrección.

En segundo lugar, Sam descubrirá que el *Death Stranding* es, en realidad, un proceso de extinción y que no es el primero, sino el sexto en toda una secuencia previa. Amelie es, en realidad, un ente de extinción (el ser que lo impulsa) y, a su vez, es también Bridget, su madre adoptiva (al conocer que es hijo de Clifford y Lisa). Finalmente, Sam convencerá a Amelie para que no destruya el mundo, abandonará la UCA y tendrá una nueva oportunidad con Lou.

Las aventuras de Sam lo llevarán a cargar grandes pesos y a enfrentarse a bandidos, EV, a los terroristas del grupo Homo Demens, dirigido por Higgs, y, por encima de todo, a los accidentes geográficos. *Death Stranding* es un juego donde el peso de cada pisada se nota en el control y donde cada pequeño avance es una gran conquista. Cada nodo reconectado en lo digital es también

Sam a la conquista del Oeste





un acercamiento a lo personal, a pequeños traumas, recuerdos y peticiones. Será, precisamente, este viaje, de punto a punto, en busca de la refundación de la patria lo que convierte a Sam en un Eneas pero con peculiaridades muy actuales.

El primer mitema es el *Death Stranding* como situación crítica que destruye la sociedad como la conocemos. El evento, inexplicable e imprevisible, acaba con gran parte de la Humanidad, dejando como únicos supervivientes a los norteamericanos. Esta destrucción masiva da paso al segundo mitema: una sociedad postapocalíptica, donde rige un débil nuevo Estado que intenta imponerse al caos y a la ley del más fuerte. El vacío y los EV son las cenizas de Troya en la que Sam, un hombre normal en situación límite, deberá buscar cómo sobrevivir transportando mercancías. Aunque Sam es un Strand siente profunda aversión a lo social y también a lo físico, en parte por sufrir afenfosfobia o fobia a ser tocado. Solo cuando la forma holográfica (fantasmagórica) de Amelie, su hermana, le pide que la rescate es cuando asume un rol salvador, es decir, cuando aparece el tercer mitema.

La cuestión espectral es otro elemento central en el juego. Si la Eneida proponía la catábasis y la anábasis como procesos exclusivos de ciertos héroes, el juego de Kojima funde ambos niveles para convertirlos en un mundo único donde vivos y muertos, juntos, coexisten. A la heroicidad del hombre medio se le añade la amenaza del averno y su carácter escatológico: la extinción se producirá cuando el mundo de los muertos invada definitivamente el de los vivos. Lejos de un espacio



Mi hijo. Mi puente hacia el futuro.

Clifford, el Anquises de Sam

de conocimiento (el más allá en el mundo clásico), aquí se convierte en un espacio de amenaza que evoca, a través de lo líquido, el tiempo finito de existencia (la lluvia) y el cambio climático (el líquido viscoso negro y las ballenas EV).

También se manifiesta la cuestión del espectro en el uso intensivo del holograma como medio de comunicación, en la figura de Amelie como ser sobrenatural y en las ensoñaciones sobre el padre. Esta última cuestión está muy presente en la obra de Virgilio, en la que Eneas tiene hasta cinco sueños premonitorios, uno de ellos con su padre. Sam, en su caso, reconstruye sus orígenes desde la ensoñación hasta el momento del encuentro espectral final con su padre, donde se produce el proceso de anagnórisis.

El cuarto mitema es clave en el juego: la reunificación de la UCA. Sam Porter adopta el apellido Bridges cooptado por la empresa para la que hará los envíos. Se produce una metafórica confusión entre los Estados Unidos y Bridges, entre lo público y lo privado donde el logo de Bridges es el de la nueva nación. Este funcionalismo nominal es común en todo el juego: «Deadman» por tratarse de un Frankenstein moderno, «Die-Hardman» por lo difícil que era matarlo en la guerra (gracias a Clifford), «Mama» por su vínculo EV con su bebé,

ELEMENTO	MOISÉS	ENEAS	BIOSHOCK INFINITE	DEATH STRANDING
TIRANÍA O SITUACIÓN CRÍTICA	El faraón de Egipto	La caída de Troya	Wounded Knee	Death Stranding
SITUACIÓN LÍMITE Y SALVACIÓN DEL HÉROE	La cesta en el río Nilo	Intervención de Venus	Bautismo	Sociedad Postapocalíptica
CONSCIENCIA DEL ROL SALVADOR	La zarza ardiendo	El mensaje de Creúsa Anquises y el Averno	Arcángel	Petición de Amelie
RECONOCIMIENTO Y ACCIÓN	Insubordinación y Éxodo Travesía por el desierto	Búsqueda de la nueva tierra Guerras contra Turno	Creación de Columbia	Reconexión Nacional (UCA)
EL GRAN LEGISLADOR	Delegado por Los Diez Mandamientos	Directo como líder de los exiliados	Excepcionalismo	Abandono de la comunidad

Tabla 2. Comparativa de estructuras entre relatos y juegos (a partir de Mellado Rodríguez, 2006)

«Fragile» por no ser frágil o «Amelie» por *alma* (*amé*) en francés, y *lie* o mentira en inglés.

La relación entre la refundación de la patria y el rol de Sam se parece a la situación esbozada por Virgilio en su relato y constituye, además, el fundamento estructural del *western* cinematográfico: una nueva nación es posible a partir de la regeneración de un pasado y la conquista de los nuevos territorios del Oeste. No obstante, mientras que Eneas (o el colono americano) está convencido de su tarea, Sam emerge como un peón, un hombre más impulsado por las circunstancias que por su fe nacional. Plenamente ligado con nuestra actualidad, Sam transita desde la conexión personal y la solidaridad entre sujetos desconocidos en el plano físico hasta la intrusión en la intimidad de lo digital. Cuanto más ayuda al prójimo, más contribuye a la creación de una empresa-Estado donde Sam es un miembro más de un precariado sistémico que debe contentarse con una existencia cíclica de aceptación de envíos y el pago en *likes*.

Más allá de la voluntad explícita de Sam, la realidad es que su conexión humana con los distintos nodos consigue reunificar el territorio y evitar la extinción, pero no le permitirá aceptar este nuevo marco social, inaugurando así el quinto y último mitema. Eneas y Sam vieron el fruto de su acción civilizatoria, pero Sam, como ya hizo Ethan en *Centauros del Desierto* (The Searchers, John Ford,

1956), no puede quedarse. La génesis de su nueva sociedad no estará en la UCA, sino en Lou, el bebé que decide cuidar y que cierra precisamente el círculo paterno-filial que sustenta gran parte de su relato de la tierra prometida.

## CONCLUSIONES

Los elementos estructurales míticos de la Tierra Prometida que configuran un estado crítico, la salvación del héroe, su ascensión del rol salvador, el reconocimiento de la comunidad y su emergencia como legislador encuentran en el videojuego contemporáneo una nueva dimensión expresiva de gran interés, tal y como puede verse en la tabla 2.

El contexto de la actual tendencia a la digitalización, así como de la tradición *tecnorreligiosa* vinculada a la sacralización de lo técnico, ha tenido un impacto muy importante en la promesa divina: se ha pasado de una manifestación trascendente (la zarza ante Moisés, Venus ante Eneas) a una divinización de los logros humanos como muestra de su redención y perfección.

Es precisamente esta mutación del mito la que se instaura en *Bioshock Infinite*, una reflexión lúdica que se produce en el marco de la desconexión entre un juego de acción y un mito accesorio como telón de fondo. Las referencias al Excepcionalismo norteamericano, acentuado en la era Trump,

se mezclan con la promesa divina clásica de un arcángel y la tecnorreligión trascendente de la supremacía bélica, un elemento que entronca con la tutela paternalista de los Estados Unidos durante los siglos XX y XXI.

Por otro lado, *Death Stranding* recoge el mito de Eneas en la refundación de la nación siguiendo el símil del mito del Oeste americano, para vincularlo a nuestra sociedad contemporánea mediante la conexión digital, el neoliberalismo y las redes sociales. El juego de Kojima utiliza la reunificación para dar sentido a la carga física del viaje y a la importancia del contacto físico, pero también para reflexionar sobre el impacto de las redes sociales, la cultura digital y el precariado derivado de una cada vez mayor confusión entre Estado y empresa.

De este modo, los videojuegos analizados muestran cómo el mito de la Tierra Prometida, lejos de haber perdido gran parte de su sentido trascendente, constituye a día de hoy un modelo estructural básico para entender tanto el futuro del juego digital como nuestras contradicciones sociales, políticas y económicas actuales. Por ello, y de cara a futuras investigaciones, sería deseable no solo ampliar el catálogo de relatos míticos que encuentran acomodo en el videojuego contemporáneo, tanto en su expresión narrativa como en su dimensión mecánica, sino también analizar hasta qué punto estos discursos míticos alcanzan al jugador y, en general, qué estrategias y procesos de apropiación realizan estos durante la experiencia lúdica. ■

## NOTAS

- \* Proyecto realizado con la Beca Leonardo a Investigadores y Creadores Culturales 2019 de la Fundación BBVA.

## REFERENCIAS

- Amado Lévy-Valensi, E. (1992). Moses. En P. Brunel (ed.), *Companion to Literary Myths, Heroes and Archetypes* (pp. 807-813). Londres: Routledge.
- Bachelard, G. (1960). *La poétique de la rêverie*. París: Presses universitaires de France.
- Barthes, R. (2012). *Mitologías*. Madrid: Siglo XXI.
- Burke, E. (1998). *Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. Nueva York: Penguin.
- Campbell, J. (2014). *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Barcelona: Kairós.
- Campbell, J. (2015). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Cassar, R. (2013). God of War: A Narrative Analysis. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, 7(1), 81-99. Recuperado de <https://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol7no1-5/7-1-5-html>
- Durand, G. (1982). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Madrid: Taurus.
- Durand, G. (1993). *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*. Barcelona: Anthropos.
- Durand, G. (2012). La mitocrítica paso a paso. *Acta Sociológica*, 57, 105-118. <http://dx.doi.org/10.22201/fcpys.24484938e.2012.57.29762>
- Eliade, M. (1999). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- Eliade, M. (2000). *Aspectos del mito*. Barcelona: Kairós.
- Freud, S. (2013). *La interpretación de los sueños*. Madrid: Akal.
- Galanina, E., Salin, A. (2017). Mythology Construction in Virtual Worlds of Video Games. En VV. AA., 4<sup>th</sup> *International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2017 Conference Proceedings* (pp. 507-514). Bulgaria: SGEM. <http://dx.doi.org/10.5593/sgemsocial2017/22/S09.067>

- Galanina, E., Baturin, D. (2019). The Trace of Archaic Myth in Video Games. *The European Proceedings of Social and Behavioural Sciences*, 76, 3660-3667. <https://doi.org/10.15405/epsbs.2019.12.04.492>
- Galloway, A. (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- García Gual, C. (2017). *Diccionario de mitos*. Madrid: Turner.
- Garin Boronat, M. (2009). Mitojuegos. Sobre el héroe y el mito en el imaginario Nintendo. *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Literatura*, 1(7), 94-115. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a7\\_Mitojuegos\\_Sobre\\_el\\_heroe\\_y\\_el\\_mito\\_en\\_el\\_imaginario\\_Nintendo.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n7/articulos/a7_Mitojuegos_Sobre_el_heroe_y_el_mito_en_el_imaginario_Nintendo.pdf)
- Gutiérrez, F. (2012). La mitocrítica de Gilbert Durand: teoría fundadora y recorridos metodológicos. *Théleme. Revista Complutense de Estudios Franceses*, 27, 175-189. [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_THEL.2012.v27.38931](http://dx.doi.org/10.5209/rev_THEL.2012.v27.38931)
- Guyker, Jr., R. W. (2016). *Myth in Translation: The Ludic Imagination in Contemporary Video Games*. Tesis Doctoral. Ann Arbor: Pacific Graduate Institute. Recuperado de <https://pqdtopen.proquest.com/doc/1785853075.html?FMT=AI>
- Jung, C. G. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivos*. Barcelona: Paidós.
- Lévi-Strauss, C. (2009). *Antropología estructural*. Madrid: Siglo XXI.
- Losada, J. M. (2015). Estructura del mito y tipología de su crisis. En J. M. Losada y A. Lipscomb (eds.), *Myths in Crisis: The Crisis of Myth* (pp. 33-62). Newcastle: Cambridge Scholars Publishing.
- Mellado Rodríguez, J. (2006). Moisés y Rómulo y Remo: la historia y el mito. *Veleia*, 23, 25-39. Recuperado de <https://ojs.ehu.es/index.php/Veleia/article/view/2842>
- Mosco, V. (2004). *The Digital Sublime. Myth, Power and Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Navarro Remesal, V. M. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Noble, D. F. (1997). *The Religion of Technology. The Divinity of Man and the Spirit of Invention*. Nueva York: Penguin.
- Noble, D. F. (2005). *Beyond the Promised Land. The Movement and The Myth*. Ontario: Between the Lines.
- Pérez Latorre, O., Oliva, M. (2019). Video Games, Dystopia and Neoliberalism: The Case of *Bioshock Infinite*. *Games and Culture*, 14(7-8), 781-800. <https://doi.org/10.1177/1555412017727226>
- Planells de la Maza, A. J. (2015a). *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Planells de la Maza, A. J. (2015b). Mundos posibles, grupos de presión y opinión pública en el videojuego Tropicó 4. *Trípodos*, 37, 167-181. Recuperado de [http://www.tripodos.com/index.php/Facultat\\_Comunicacio\\_Blanquerna/article/view/258](http://www.tripodos.com/index.php/Facultat_Comunicacio_Blanquerna/article/view/258)
- Planells de la Maza, A. J. (2018). La semilla digital en los videojuegos: los argumentos universales como marcos ludoficcionales. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 7(1), 450-471. Recuperado de <http://revistacaracteres.net/wp-content/uploads/2018/05/Caracteresvol7n1mayo2018-semilla.pdf>
- Rank, O. (1991). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Sadin, E. (2018). *La silocolonización del mundo. La irresistible expansión del liberalismo digital*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Todor, A. (2010). *Video Games as Myth Reconstructions*. Proyecto de Fin de Grado. Brasov: University of Brasov.
- Venegas, A. (2017). *Bioshock y el alma de Estados Unidos*. Sevilla: Héroes de Papel.
- Wysocki, J. (2018). Critique with Limits—The Construction of American Religion in *BioShock: Infinite*. *Religions*, 9, 1-14. <https://doi.org/10.3390/rel9050150>

## LA TIERRA PROMETIDA EN EL VIDEOJUEGO CONTEMPORÁNEO: MITOANÁLISIS DE BIOSHOCK INFINITE Y DEATH STRANDING

### Resumen

La creación tradicional de naciones y estados encontró en el mito de la Tierra Prometida un sustento político-religioso clave para su legitimación. El objetivo del presente artículo es contrastar cómo se ha trasladado dicho mito al videojuego contemporáneo. Para ello, partimos de los mitemas de los relatos de Moisés y Eneas para realizar el mitoanálisis de dos juegos sobre experiencias fundacionales: *Bioshock Infinite* y *Death Stranding*. Los resultados muestran cómo la estructura de mitemas del mito clásico persiste, si bien algunos de sus motivos han mutado hacia la promesa de la tecnoreligión y el héroe posmoderno escéptico.

### Palabras clave

Videojuegos; Mito; Tierra Prometida; Fundación; Mitoanálisis; Mitemas.

### Autor

Antonio José Planells de la Maza (Barcelona, 1981) es profesor permanente en Tecnocampus - Universitat Pompeu Fabra. Es autor de monografías como *Videojuegos y Mundos de Ficción. De Super Mario a Portal* (Cátedra, 2013), así como de múltiples artículos indexados y comunicaciones. Actualmente, dirige un proyecto I+D en el marco de las Becas Leonardo 2019 sobre mitología y juegos. Contacto: [aplanells@tecnocampus.cat](mailto:aplanells@tecnocampus.cat)

### Referencia de este artículo

Planells de la Maza, A. J. (2021). La Tierra Prometida en el videojuego contemporáneo: mitoanálisis de *Bioshock Infinite* y *Death Stranding*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 117-130.

## THE PROMISED LAND IN CONTEMPORARY VIDEO GAMES: A MYTH ANALYSIS OF BIOSHOCK INFINITE AND DEATH STRANDING

### Abstract

The traditional creation of nations and states has made use of the Promised Land myth as a means of political and religious legitimation. The purpose of this article is to compare how this myth has been reinterpreted in contemporary video games. To this end, the mythemes of the stories of Moses and Aeneas serve as the basis for a myth analysis of two games dealing with foundational experiences: *Bioshock Infinite* and *Death Stranding*. The findings reveal the persistence of the mytheme structure of the classical myth, although with mutations of its motifs to convey the promise of the techno-religion and the sceptical post-modern hero.

### Key words

Video games; Myth; Promised Land; Foundation; Myth Analysis; Mythemes.

### Author

Antonio José Planells de la Maza is a tenured professor at Tecnocampus - Universitat Pompeu Fabra. He is the author of monographs such as *Videojuegos y Mundos de Ficción. De Super Mario a Portal* (Cátedra, 2013) as well as numerous indexed articles and conference papers. He is currently leading an R+D project as part of the 2019 Becas Leonardo grant program on mythology and games. Contacto: [aplanells@tecnocampus.cat](mailto:aplanells@tecnocampus.cat)

### Article reference

Planells de la Maza, A. J. (2021). The Promised Land in Contemporary Video Games: A Myth Analysis of *Bioshock Infinite* and *Death Stranding*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 117-130.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com) MAIL [info@revistaatalante.com](mailto:info@revistaatalante.com)

