

Es tan grande nuestra antigua riqueza cultural, y tan poco reconocida en el mundo...

En contraste, las mitologías griega y escandinava han disfrutado desde siempre del favoritismo popular. *La Ilíada*, *La Odisea* y *La Divina Comedia* son trámite obligatorio para el literato neófito desde hace siglos. Ya en el último siglo, películas como *Furia de Titanes* (1981, 2010) han inmortalizado en la pantalla grande a Zeus, Hades, Perseo, Hera, Afrodita y compañía, incluyendo a sus padres, los titanes. Incluso una serie de anime (de producción japonesa) como *Los Caballeros del Zodiaco* (1986-1989) ha tomado elementos de esta mitología para integrarlos a su propia narrativa. Y, por último, la afamada saga de videojuegos *God of War* (2005, 2007, 2010, 2018) se convirtió en la gran pasarela por la que desfilaron todos los personajes del panteón heleno.

Podría hacer el mismo breve ejercicio con la mitología escandinava, la egipcia, la hindú, la japonesa, etc., pero el arriba realizado me permite elaborar la siguiente conclusión: además de la literatura canónica, los nuevos vehículos narrativos (como el cine, la televisión y los videojuegos) son de suma importancia para mantener vigencia y relevancia dentro del compendio cultural de las nuevas generaciones. Y es ahí donde debe encontrar nuestro pasado su triunfal regreso al presente, y asegurar su inmanente proyección hacia el futuro.

¿En qué lugar del imaginario cultural del mundo quedan las mitologías mexica, maya e incaica (por mencionar las más importantes)? ¿Por qué Zeus, Cronos y Odín reciben la pleitesía de cada nueva generación, mientras que pocos conocen e, incluso, pronuncian correctamente los nombres de Quetzalcóatl, Huitzilopochtli y Tláloc? Quizá los conquistadores españoles hayan destruido, saqueado y escondido a la majestuosa Tenochtitlán debajo de la moderna Ciudad de México, pero fuera de los lentos esfuerzos arqueológicos y antropológicos, poco se ha realizado para desenterrar tantas historias y secretos. Es, por ejemplo, difícil encontrar alguna reconstrucción arquitectónica en 3D de cómo hubiese sido la gran Teotihuacán en sus tiempos de esplendor... mientras que la saga de videojuegos *Assassin's Creed* ha transportado a cientos de miles de “espectadores activos” a pasear por la Roma del Renacimiento, la Tierra Santa de las cruzadas, la Constantinopla del Imperio Otomano y, en su más reciente entrega, por el Egipto de los faraones.

Esta es, entonces, la intención general de mi tema de tesis: la creación de una narrativa interactiva de ficción, que ensalce a los personajes, lugares y hechos de la historia “prehispánica” de nuestro continente, y ponga a nuestras mitologías en medio de las corrientes mediáticas de la actualidad, para garantizar así su reproducción y popularización. Esta narrativa se alimentará de dos principales vías: por un lado, la investigación científica y antropológica existente; y, por el otro, la imaginación, herramienta central de la literatura de ficción. Ulteriormente, la expresión final de esta narrativa será materializada en un proyecto de nuevas tecnologías; de manera deseable, en un videojuego de mundo abierto, en el que el jugador pueda admirar en todo su esplendor la grandeza de las pirámides, la belleza de los canales de agua y la exuberante vegetación de la época; pero, sobre todo, pueda experimentar el dinamismo social, las lenguas, las modas, la idiosincrasia y la cosmovisión, todo esto guiado por una

historia emocionante, que empuje al espectador activo (ya protagonista) a seguir descubriendo y maravillándose, aprendiendo “sin querer” los elementos icónicos que dan sentido de identidad a la cultura e historia de nuestro continente.

Mercedes Suárez, en su libro *La América real y la América mágica a través de su literatura*, afirma que “la literatura fantástica hispanoamericana es muchas veces inclasificable por su originalidad e independencia formal y conceptual (...) es más bien resultado de la potenciación de las singularidades de cada artista (creatividad y fantasía, subjetivismo, imaginación exuberante o espíritu libertario)”¹. Existen ya tímidos esfuerzos: el escritor Slaymen Bonilla inició una saga de novelas llamada *El Cantar de Quetzalcóatl*, en cuyo primer tomo, *Ehécatl*, recupera la mitología prehispánica a través del género fantástico². Además, recientemente ha sido lanzando al mercado de la última generación de consolas el videojuego *Mulaka*, desarrollado por una empresa de Chihuahua, que recrea la geografía de la sierra tarahumara, y convierte al jugador en un chamán que, según las creencias de los Rarámuri, podía convertirse en diversos animales, y así explorar más fácilmente sus fantásticos cerros y acantilados³.

He expuesto, pues, mi intención y visión. Y no sólo mexicas, mayas e incas serán reinterpretados: comunidades entendidas como “pequeñas” (como nuestros seris, yaquis y mayos) encontrarán también su lugar en este universo. La intención ulterior es crear un mundo paralelo, en el que podamos jugar con las ideas que podrían encontrar un reflejo positivo en nuestra realidad: ¿Cómo seríamos si los europeos no hubiesen conquistado nuestro continente? ¿Cuáles serían las consecuencias políticas, sociales, culturales y tecnológicas de ese “no suceso”? ¿Existiría la verdadera hermandad americana? Y, de existir en ese universo paralelo, ¿Podríamos desarrollar una hermandad americana en nuestro propio universo?

1.- Suárez, Mercedes. “La América real y América mágica a través de su literatura” (Ediciones Universidad de Salamanca, 1996)

2.- Recuperado de <http://www.jornada.unam.mx/2014/08/18/cultura/a11n1cul>

3.- Recuperado del <https://www.xataka.com/analisis/mulaka-analisis-la-mejor-representacion-cultura-tarahumara-y-del-desarrollo-de-videojuegos-en-mexico>