

ANTONIO JOSÉ PLANELLS DE LA MAZA

El laberinto lúdico

El viaje y el poder en los videojuegos

CÁTEDRA
 Signo e Imagen

Director de la colección: Jenaro Talens

1.ª edición: septiembre de 2025

Diseño de cubierta: aderal

Imagen de cubierta: La forma circular y unidireccional del laberinto cretense,
Buhigas Tallón, 2013

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.



© Antonio José Planells de la Maza, 2025
© Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S. A.), 2025
Valentín Beato, 21. 28037 Madrid
Depósito legal: M. 11.926-2025
I.S.B.N.: 978-84-376-4925-2
Printed in Spain

Introducción¹

En la última década, los videojuegos se han consolidado como una de las primeras opciones de ocio. Además, el establecimiento de la perspectiva *indie*, la proliferación de plataformas de creación de juegos (entre las que destacan Unity y Unreal) y la distribución digital han permitido una (relativa) variedad en materia de contenidos y experiencias lúdicas. Sin embargo, parece que el acercamiento académico no ha seguido la senda expansionista y transversal de su objeto de estudio. Como apunta Deterding (2016), la vocación interdisciplinar de los Estudios del Juego (*Game Studies*) eclosionó con fuerza a inicios de la década del año 2000, pero apenas obtuvo una «victoria pírrica»: en lugar de convertirse en un paraguas amplio, las investigaciones centradas en lo lúdico han derivado en

una multidisciplina de estudios culturales limitada dentro del campo creciente y diversificado de la investigación y la educación en juegos. Los investigadores de campos como la interacción persona-ordenador o la comunicación están abandonando los espacios de los estudios del juego en favor de otros centrados en su disciplina —irónicamente gracias a que los estudios del juego han legitimado investigar el juego².

Puede que el conflicto entre la Ludología y la Narratología (la disputa que hubo a finales del siglo pasado entre las perspectivas simulacio-

¹ Proyecto realizado con la Beca Leonardo a Investigadores y Creadores Culturales 2019 de la Fundación BBVA. La Fundación BBVA no se responsabiliza de las opiniones, comentarios y contenidos incluidos en el proyecto y/o los resultados obtenidos del mismo, los cuales son total y absoluta responsabilidad de sus autores.

² La traducción es nuestra, pág. 521.

nistas y narratológicas del videojuego) dejara un conjunto de secuelas poco evidentes pero latentes en un ámbito de conocimiento donde aún hay dificultades para tratar la textualidad lúdica de lo narrativo y lo ficcional *per se*, sin tener que apelar de manera constante al usuario o a la naturaleza interactiva del medio. Es en este marco textual y cualitativo en el que se inscribe esta investigación. Sin perjuicio de las experiencias de los usuarios, lo que interesa aquí es conectar el acervo cultural de Occidente con los videojuegos, máxime si defendemos que los juegos forman parte del ecosistema de medios culturales cuya principal bandera (y también principal responsabilidad) es la de dialogar y negociar, entre acuerdos, tensiones e incongruencias, con los marcos culturales pasados y presentes ¿Qué influencia e impacto tienen los grandes relatos occidentales en la concepción y creación de los videojuegos contemporáneos, en especial en su dimensión ficcional y mecánica? ¿Dónde están los grandes héroes y villanos de nuestra cultura y qué modificaciones y adaptaciones han tenido en su tránsito hacia el ocio digital? ¿Qué hay de Philip Marlowe en *Disco Elysium* o de Ulises en *Night in the Woods*, por poner solo dos ejemplos?

Para analizar la relación entre la cultura occidental y los videojuegos usamos el relato griego de Teseo y el Minotauro y, más en concreto, la metáfora formal y simbólica de su constructo primordial: el laberinto minoico. El tránsito por su estructura y los condicionantes de su creación apelan a dos ejes que configuran, a su vez, la sucinta cartografía de los distintos relatos canónicos que se exponen en este libro.

El primero de ellos es el eje del viaje heroico en el que Teseo (el jugador) realiza un viaje hasta el corazón del laberinto (el espacio lúdico) para vencer al Minotauro (el antagonista) y liberar Atenas (la recompensa). De este eje surgen historias como las de la búsqueda de un tesoro mágico (Jasón y los Argonautas), la trascendencia interior (el Grial), la aventura lucrativa (Indiana Jones) o la resolución racional de un problema (Sherlock Holmes), así como relatos canónicos vinculados con el Retorno al Hogar, como sucede en *La Odisea* o en el cine sobre veteranos de guerra.

El segundo es el eje del poder marcado por el despotismo del rey Minos y la colaboración y posterior rebeldía de Dédalo. El rol del jugador ante este tipo de relatos se inspira en grandes historias que abarcan desde la génesis del poder (Eneas y la fundación de Roma o el Éxodo judío de Moisés) hasta su compleja gestión (*Macbeth*) y las consecuencias alienantes (la obra de Kafka, *Bartleby* o *1984* de Orwell) y de resistencia (Antígona y los rebeldes primitivos).

Tanto el eje del viaje heroico como el del poder facilitan la comprensión de dos tipologías o experiencias de juego: el laberinto multicursal, o *maze*, basado en la complejidad espacial y la superación de los retos, y el laberinto unicursal, o *labyrinth*, donde el hilo de Ariadna marca una senda lúdica unívoca que se orienta a la profundidad del análisis introspectivo del personaje y el jugador.

A partir de la metáfora fundacional del laberinto y sus estructuras lúdicas se realiza un acercamiento temático desde las nociones de argumento universal y motivo narrativo. Siguiendo a Frenzel (1976), se puede concebir el argumento como «la fábula tejida por los componentes de la acción y prefijada ya fuera de la literatura» y el motivo como «el componente elemental de un argumento capaz de germinar y ser combinado»; por ende, «una cadena o un complejo de motivos forman un argumento». De este modo, y siendo más poéticos, el motivo «no hace más que pulsar un acorde, allí donde el argumento ofrece la melodía completa» (Prólogo, párr. 2).

La búsqueda de los argumentos «universales» no es nueva (Feijóo, 2019). Existen múltiples taxonomías que plantean una solución: el monomito de Campbell (2020), la tríada de Borges (Troya, Ulises y Jesús) (1971), los siete argumentos básicos de Booker (2004), las veinte tramas maestras de Tobias (1993) o las treinta y seis situaciones dramáticas de Polti (2018) son algunos ejemplos de ello. No obstante, lejos de establecer categorías con vocación empirista aquí nos interesa más cómo se conforman estos argumentos a partir de la relación de determinados motivos narrativos. En este sentido, seguimos la vía cualitativa de dos obras fundamentales y que se ven reflejadas de manera constante en el texto: *La semilla inmortal*, de Jordi Balló y Xavier Pérez (2012), y *Máscaras de la ficción*, de Román Gubern (2002). En estos libros, sus autores enmarcan grandes relatos en un contexto cronológico donde destacan alteraciones de las historias, emergencias simbólicas y relaciones con las sociedades donde nacen las obras culturales. Siguiendo esta misma vocación, realizamos un mapa de motivos narrativos de cada argumento universal vinculado a cada eje.

Por un lado, para el eje del viaje heroico se exponen los elementos constitutivos de La Búsqueda del Tesoro («el encargo del objeto a buscar y la idoneidad del héroe para cumplir la misión», «la organización y creación de la comunidad de viaje», «el peligroso viaje hacia lo desconocido» y «el descubrimiento del tesoro y el retorno accidentado») y el Retorno al Hogar («el contexto de origen», «los cambios en el héroe y

su comunidad», «las peripecias del viaje de vuelta» y «el conflicto de reconocimiento y su resolución»).

Por otro lado, para el eje del poder se perfilan los motivos narrativos de su génesis mediante la Fundación de la Patria («la existencia de un tirano que detenta el poder o de una situación injusta o crítica», «la aparición y salvación del futuro héroe fundador de la patria», «la toma de conciencia como salvador y guía de la comunidad», «el pueblo reconoce al héroe» y «la conversión del héroe en la figura paternal del gran legislador») y los argumentos vinculados al ejercicio del poder («la profecía, promesa u oportunidad de poder», «la toma del poder y los conflictos de su ejercicio» y «la imposición de la hegemonía o la caída final») y su resistencia («la intransigencia del poder y el evento de ruptura», «la personificación de los valores revolucionarios» y «la represión, insurgencia y resolución del conflicto»).

Ahora bien, en cuanto que propuesta cartográfica, lo que buscamos con este libro no es establecer una estructura férrea de motivos para cada argumento. De hecho, varios juegos omiten algunos de ellos, los reordenan o exploran a fondo solo una pequeña parcela del argumento universal. Por ello, nos resulta más interesante entender el mapa como un marco de posibilidades (es decir, un espacio donde los motivos se combinan en argumentos en función de los intereses narrativos de cada juego en concreto) antes que hacer una lectura cerrada donde encajar todos los productos culturales bajo una misma perspectiva. Es aquí donde resulta pertinente volver a citar el monomito; la obra antropológica de Campbell (y aún más la versión «simplificada» de Vogler [2002]) suele poblar muchos de los cursillos en Internet sobre narrativa y videojuegos como una fórmula mágica e infalible para crear grandes juegos, pero lo cierto es que los videojuegos despliegan mucho más interés si se realiza un análisis más pormenorizado de sus partes ficcionales. Cuando todo relato videolúdico es el viaje del héroe, su narrativa deviene plana, homogénea y con pocas aristas. En cambio, si cada relato obedece a una compleja tradición literaria, mitológica, cinematográfica y televisiva que ha ido mutando a lo largo del tiempo, entonces cabe analizar las particularidades tanto del medio (el videojuego) como de sus contextos de creación y recepción.

El acercamiento desde el mapa de motivos narrativos no se limita a la exposición narrativa y aséptica de los argumentos universales, sino que además explora algunas lecturas específicas. En este sentido, el libro plantea una visión crítica desde el concepto de clase y en relación con

el capitalismo contemporáneo (en especial, el precariado y el neoliberalismo), pero la lectura que hacemos de muchos juegos como obra y producto del capitalismo tardío no es incompatible con otros acercamientos, sino todo lo contrario: los motivos y sus engarces están abiertos al análisis desde perspectivas como las de género, raza, religión o nacionalismo, entre otra muchas, que puedan expandir y enriquecer su enunciación formal.

Del mismo modo, resulta necesario establecer cuatro límites en relación con lo que este libro no busca ni pretende ser.

En primer lugar, la selección de obras (libros, películas, series y juegos) es un *numerus apertus*; no hay ninguna vocación enciclopédica ni limitadora. Son ejemplos, no categorías, ni listados ni fronteras de exclusión. Es más, seguro que el lector encuentra, a lo largo de la lectura, otros ejemplos que no están presentes en el libro pero que pueden ser de interés para su discusión.

En segundo lugar, tampoco se establece un juicio de calidad sobre los títulos elegidos; puede que, a juicio del lector, unos juegos sean «buenos» y otros «malos» pero, más allá de afinidades personales, el interés radica en cómo estos títulos pueden leerse desde la perspectiva de los argumentos universales del viaje y el poder y en su relación con el acervo cultural previo.

En tercer lugar, el libro, aunque extenso, no puede (ni pretende) dar cabida a todos los argumentos universales existentes ni tratar con absoluta profundidad los grandes textos canónicos de la cultura occidental. En este último caso, el sucinto tratamiento de obras como, entre otras, *La Odisea*, *La Eneida* o *Macbeth* (que por sí mismas ya merecen miles de páginas en monografías y tesis doctorales) sirve para enmarcar la esencia de su impacto cultural y literario, pero ni mucho menos agota su potencial: no se trata de analizar en profundidad estos textos ni de simplificar su aportación, sino de invitar al lector a que, tras su paso por este libro, las visite para conocerlas con mayor profundidad.

En cuarto lugar, el acotamiento del libro al acervo cultural «occidental» debe entenderse desde las coordenadas clásicas esbozadas por el eje de la cultura grecorromana, cristiana e ilustrada del continente europeo. La elección es simple: se trata del marco cultural más próximo y conocido desde la génesis de la investigación, pero esto no excluye (es más, invita a) que se puedan explorar los motivos y argumentos de otros contextos culturales y temporales.

Para finalizar, un último apunte en forma de agradecimiento. Este texto nace tras más de una década de clases de narrativa en grados de videojuegos y gracias a las preguntas de los alumnos, muchas de ellas ávidas de conexiones culturales más allá del videojuego como objeto endogámico y autorreferencial. Los primeros puentes entre los videojuegos contemporáneos y el acervo cultural occidental no surgieron desde la ortodoxia académica, sino desde la hibridación con la industria. Así, los primeros que exploraron el terreno con propuestas de motivos y ejemplos fueron profesionales de reconocido prestigio como Jaime Repollés, Alfredo González-Barros, Rubén Sánchez Trigos, Alberto Moreno o Álvaro González. Tras este primer y fructífero intercambio de ideas, su estudio tuvo el apoyo institucional de la Beca Leonardo (edición de 2019) y el actual proyecto nacional de investigación «Ludomitologías», donde la exploración de los motivos narrativos se hace junto a destacados compañeros del mundo académico como Víctor Navarro Remesal, Beatriz Pérez, Alfonso Cuadrado, Alberto Murcia o Jan Gonzalo, entre otros miembros del equipo. Además, cabe destacar el apoyo de Esther Rubio (lectora y confidente de este libro), Clara Fernández Vara, Adso Fernández, Joan Pons, Aina Fernández, Salvador Gómez, Eva Herrero o Antonio Catalán.

CAPÍTULO PRIMERO

El laberinto lúdico

Desde los orígenes de la cultura occidental hasta nuestros días, el laberinto ha sido concebido como una figura de intrincada complejidad. Su carácter tortuoso nos remite a un tiempo primordial, a una evocación primitiva que le dota de un sentido trascendente y misterioso y que solemos asociar, de manera casi natural, con un mito griego de gran popularidad: la lucha de Teseo contra el Minotauro.

Entre el 1700 y el 1600 a.C., la civilización minoica vivió una edad de oro. Su rey, Minos, era dueño y señor del Mediterráneo y desde su palacio de Cnosos, en Creta, dirigía los designios de miles de súbditos mucho antes de la hegemonía de Atenas o Esparta. Su gran poder no parecía humano, algo que se explicaría, según Apolodoro (1991), por el origen divino del monarca. Zeus, adoptando la forma de un toro blanco y manso, raptó a la princesa fenicia Europa y se la llevó a Creta, donde tuvo varios hijos con ella, entre ellos, Minos. El rey minoico Asterio desposó a Europa y de este modo los hijos de Zeus y la princesa fenicia se integraron en la estirpe real, pero la muerte del rey sin un descendiente de sangre provocó un conflicto por la corona. Aludiendo a su derecho divino, Minos reivindicó la corona y, para demostrar su vínculo con los dioses, pidió a Poseidón que hiciera emerger del mar un toro blanco. El dios accedió, siempre y cuando el animal fuera sacrificado. Demasiado hermoso debió de ser el animal como para que Minos decidiera engañar al señor de los océanos sacrificando a otra res, pero su traición no quedaría impune.

Ni tan siquiera el rey más poderoso del mundo conocido podía ultrajar a un dios y, como es habitual en el ciclo mítico griego, la afrenta alimentó el destino trágico (Santarcangeli, 2002; Eliade, 1963; García Gual, 2017). Poseidón embraveció el toro e hizo que Pasífae, mujer de Minos y madre de, entre otros, Androgeo y Ariadna, se enamorara del animal. La reina, con el objetivo de consumar su deseo sexual con el toro, buscó la ayuda de Dédalo, un prestigioso artesano que ahora sufría el exilio de Atenas. El griego «construyó una vaca de madera sobre ruedas, la vació, le cosió alrededor la piel de una vaca desollada y, llevándola al prado donde el toro solía pacer, metió dentro a Pasífae; el toro llegó y copuló con ella como si se tratara realmente de una vaca»³ (Apolodoro, 1991: 137). De esta relación sexual surgió Asterión, un ser con rostro de toro y cuerpo de hombre que fue más conocido como Minotauro o Toro de Minos. El rey, avergonzado y tras las pertinentes consultas con los oráculos, encargó a Dédalo la construcción de un laberinto, «un recinto de complicados ambages que confundían la salida» (Apolodoro, 1991: 138) con el objetivo de encerrar al monstruo para siempre. Resuelto el problema, Minos sufrió un nuevo revés: el príncipe Androgeo murió tras resultar victorioso en las fiestas deportivas panateneas. En algunas versiones, el joven pereció ante el Toro de Maratón enviado por Egeo, rey de Atenas, y en otras fue asesinado cuando iba hacia Tebas por un grupo de jóvenes celosos de su éxito deportivo. Ya sea de una u otra forma, la muerte del heredero desató la furia de Minos y con una escuadra naval declaró la guerra a Atenas, pero la resistencia de la polis griega fue encomiable. Harto, el rey cretense pidió a Zeus su intervención para doblegar la ciudad, y el hambre y la peste azotaron a sus habitantes. El gobierno ateniense, desesperado ante la terrible situación y tras las pertinentes consultas con sus oráculos, cedió a las exigencias de Minos para poner fin al conflicto: aceptó otorgar un tributo anual de siete hombres y siete mujeres, todos ellos jóvenes, para saciar al Minotauro.

Tras dos anualidades de tributo, la tercera tuvo un protagonista inesperado: Teseo, el hijo de Egeo y el héroe más importante de la historia de Atenas (García Gual, 2017). El joven príncipe había vivido múltiples aventuras antes de ser reconocido por su padre y ahora, ante el gravamen impuesto por la corte de Cnosos, Teseo decidió presentar-

³ El toro volverá a aparecer en escena en otro mito: se trata de uno de los doce trabajos de Heracles, en este caso, asignado por el mismísimo rey Minos.

se voluntario. Su padre solo le pidió una cosa: que si regresaba con vida cambiara las velas negras de su navío por otras blancas.

Junto con el resto de los jóvenes atenienses, Teseo desembarcó en Creta y Minos, por hospitalidad y en atención a su origen real, lo invitó a un banquete donde conoció a Ariadna, la hija del rey. La joven quedó prendada del príncipe ateniense y decidió ayudarlo a cambio de poder ir a Atenas con él y contraer matrimonio. Tras la aceptación de Teseo, Ariadna buscó el consejo de Dédalo, que le indicó cuál era la salida del laberinto y le sugirió que le diera un ovillo de lana al príncipe para marcar el camino. De este modo, en el acceso al laberinto Teseo ató un extremo del ovillo y se internó solo en la oscuridad. Tras múltiples recovecos y falsos pasos alcanzó el centro y se batió en combate a muerte con el Minotauro. La lucha, según algunas versiones a puñetazos y en otras con espada, se saldó con la muerte del monstruo y la supervivencia del héroe. Ya solo quedaba recuperar el hilo de lana para encontrar la salida y poder escapar así del laberinto y de la isla de Creta junto con Ariadna y el resto de los jóvenes atenienses.

No obstante, la victoria de Teseo fue agri dulce, ya que tuvo consecuencias trágicas para muchos de sus protagonistas. Por un lado, Ariadna fue abandonada en la isla de Naxos y aquí es donde difieren las versiones; algunas apuntan a la crueldad de Teseo, otras a que estaba enamorado de otra mujer e incluso hay alguna versión que incide en la deshonra que hubiera supuesto llevar a la princesa cretense a Atenas. Otra versión popular, y que parece buscar la exculpación del príncipe en el asunto, sostiene que fue Dionisos quien raptó a la joven y se la llevó a Lemnos para desposarla. Sea como fuere, la realidad es que la desdichada Ariadna nunca llegó a Atenas ni se casó con Teseo. Pero el abandono de Ariadna tuvo otra consecuencia: el príncipe ateniense, ya sea por remordimientos o tristeza, ocupó su mente con el recuerdo de la joven y olvidó, en su regreso a Atenas, cambiar las velas, tal y como le había pedido su padre. Desde lo alto de la Acrópolis, el rey vio a lo lejos un barco de paños negros y, desesperado al creer que su hijo había muerto, se precipitó al mar. Un mar que, desde entonces, recibió el nombre de mar Egeo.

Por otro lado, en Creta la huida de Teseo no había sido bien recibida y por ello Dédalo iba a sufrir las consecuencias de su participación. Minos decidió encerrarlo junto a su hijo, Ícaro, en el laberinto que él mismo había construido. Desesperado por no encontrar la salida, el artesano griego usó su ingenio para construir unas alas y alzarse en vue-

lo, pero advirtió a su hijo de los límites de su uso: una vez en el aire no podría ni acercarse demasiado al sol, por miedo a que se derritiera la cola que mantenía la integridad de la estructura, ni llegar muy cerca del mar, por temor al efecto de la humedad. Ícaro, orgulloso y rebelde, desoyó los consejos de su padre y voló demasiado alto, para acto seguido precipitarse y perecer en las profundidades del océano. La supervivencia de Dédalo provocó las iras de Minos, que no cesó en su empeño de encontrarlo. En su persecución llevaba siempre una caracola y un hilo, y ofrecía una gran recompensa a quien pudiera hacer pasar el filamento a través de ella. La treta era digna de un creativo como Dédalo, por lo que al llegar a la corte del rey Cócalo en Sicilia, Minos ofreció la caracola al monarca, y este, al artesano. Atando el hilo a una hormiga consiguió resolver el reto y, por ello, fue descubierto por el rey cretense. Cócalo prometió a Minos la entrega del fugitivo, pero antes le ofreció un baño como acto de hospitalidad. El rey cretense aceptó de buen grado y, según la versión más extendida, pereció a manos de las hijas de Cócalo, que vertieron agua hirviendo sobre él hasta matarlo.

La muerte de Minos cierra uno de los mitos más populares del mundo griego y, en general, del canon cultural occidental, pero con él no se agotan los misterios. Por ello, el laberinto histórico, su evolución y su conexión con la cultura lúdica serán los puntos que abordaremos en los siguientes epígrafes.

SENDEROS PAGANOS, TEMPLOS CRISTIANOS Y JARDINES BURGUESES

A nivel histórico, el laberinto está presente en la mayor parte de las civilizaciones antiguas, como en la maya (por ejemplo, en el yacimiento arqueológico de Oxkintok), en la egipcia (el laberinto de Hawara) o en civilizaciones prehistóricas, tal y como lo atestiguan las estructuras de las islas de Bolshoi Zayatsky (Rusia) o Bla Jungfrun (Suecia), entre otras. En estas comunidades, los rituales y las prácticas religiosas dotaban de preeminencia al centro del laberinto, cuya cualidad atrayente «como el abismo, el remolino de las aguas y todo similar» (Ciriot, 2018: 273) sirvió, por ejemplo, para confundir y enjaular el mal, pero también como prueba iniciática hacia la sacralidad y la inmortalidad (Eliade, 2006). Además, su intrincado recorrido se ha asociado con la vida y el inframundo (Ramírez, 2011), el carácter profético del «palacio de las vísceras» que constituían los



[1] La forma circular
y unidireccional
del laberinto cretense.

Fuente: Buhigas Tallón (2013).

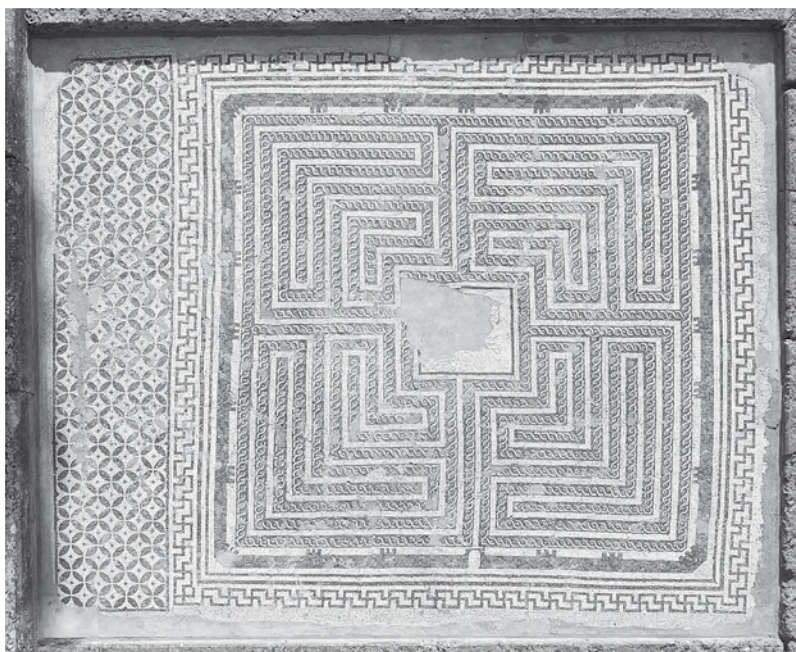
intestinos de los animales sacrificados (Kerényi, 2006: 54) o la adoración del cuerpo femenino como primer laberinto del infante (Grotstein, 1997). De este modo, los primeros laberintos de los que tenemos conocimiento estaban muy vinculados con la trascendencia y tenían una clara función social de apoyo a la comunidad. Sin embargo, de todos los laberintos antiguos, uno de ellos destaca por encima de los demás, tanto por su trascendencia como por su vínculo con el mito expuesto con anterioridad de Teseo y el Minotauro (Rivera Dorado, 1995: 35). Nos referimos, claro está, al laberinto del palacio de Cnosos en Creta.

En este sentido, el palacio de Cnosos se ha asociado con el laberinto del mito griego desde las excavaciones de John Evans en 1902, al menos por tres motivos: por la intrincada planta del edificio; por la presencia de hachas dobles o *labrys*, palabra de la que vendría el término laberinto (Santarcangeli, 2002: 61) —aunque hoy parece que su origen se encuentra en realidad en el término micénico *da-pu-ri-to*—, y por los abundantes restos arqueológicos vinculados a la tauromaquia y al toro sagrado (Rivera Dorado, 1995: 37). Además, es común en esta época encontrar en Grecia una danza ritual justo antes del inicio de la primavera llamada *génaros*, que celebra la victoria de Teseo, la fertilidad y el ciclo pagano de la naturaleza (Méndez Filesí, 2009: 47-72). La influencia del laberinto cretense es notable, en especial en el norte de Europa y en muchos *turf maze* ingleses, donde los laberintos más antiguos siguen su forma canónica: la estructura circular y unidireccional [1].

Siglos más tarde, y tras el auge y la caída de las civilizaciones minoica y micénica, el laberinto volverá a cobrar interés en plena expansión romana. De gran popularidad durante la época del Imperio, el laberinto (ahora de planta rectangular, en lugar de circular) aparece tanto en grafitis urbanos como en los mosaicos decorativos de las *domus* y las ricas *villae* patricias donde el mito de Teseo y el Minotauro pervive, con adaptaciones. Así, a diferencia de los griegos, los romanos no vieron en Teseo su referente político (ya tenían a Eneas gracias a la obra de Virgilio), sino que se interesaron por otros aspectos más mundanos y extravagantes del mito, como la relación sexual entre Pasífae y el toro (Méndez Filesí, 2009: 112-114). La pérdida del referente de Teseo como figura política también conllevó, según Santarcangeli (2002), la asociación del laberinto romano con otro referente mítico del pasado. Olvidado Cnosos y denostada Atenas, solo a través de la obra de Virgilio podía buscarse un símbolo, una rica ciudad de grandes murallas donde los romanos podían evocar su pasado divino y su futuro dorado: la ciudad de Troya. Los laberintos troyanos de Roma [2] están rodeados de una fuerte muralla y simbolizan ese espacio inexpugnable que solo el ingenio y el engaño pueden superar, una idea que haría fortuna tanto en el ámbito etimológico (los laberintos *Trojeborg* nórdicos o los *city of Troy* ingleses, entre otros) como en ulteriores mutaciones, donde Troya es intercambiable por otras ciudades míticas.

Junto a la evocación de Troya, los laberintos romanos también desempeñaron un papel importante en la protección de los hogares: era habitual encontrarlos en los recibidores de las casas para evitar el mal de ojo y otras maldiciones, ya que lo demoníaco se perdía en ellos (Méndez Filesí, 2009: 121-123).

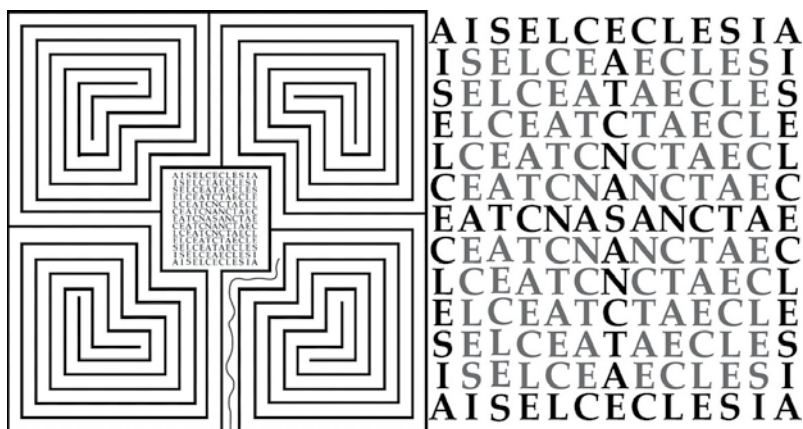
La caída del Imperio romano dio paso a la Edad Media, una etapa en la que la cultura cristiana, manifestada en iglesias y monasterios, llevó a cabo un proceso de resignificación del laberinto y, por ende, del mito de Teseo. En realidad, para la Iglesia era más cómodo, fácil y práctico reutilizar la cultura popular pagana conectándola con su propio imaginario, por lo que ahora Teseo se percibía como una forma cristológica, y el Minotauro, como una manifestación diabólica (Kerényi, 2006: 73). El viaje del héroe, de este particular Jesús, consistía en cruzar el laberinto del sufrimiento y la herejía con objetivos redentores. Ariadna, lejos de ser una mujer abandonada en Naxos, tenía un papel preponderante como representante metafórica de las virtudes cristianas del héroe: la fe, la perseverancia y la asunción del sufrimiento.



[2] Laberinto fortificado romano en Itálica (España)
y el simbolismo troyano.

En este sentido, resulta ejemplar el laberinto de la basílica de Reparatús en Chlef (antes Orléansville, en Argelia), considerado aún hoy el más antiguo en una iglesia (Kern, 2000; Matthews, 1970). El mosaico muestra una planta rectangular, una herencia de la aún incipiente relación entre el primer cristianismo y el Imperio romano, con un hilo en la entrada del laberinto como referencia a la ayuda de Ariadna. La parte más interesante está en el centro: un palíndromo con la frase «Sancta Ecclesia» que puede leerse en todas direcciones excepto en diagonal [3]. Las figuras de Teseo y el Minotauro han desaparecido en favor de la Santa Madre Iglesia y, a diferencia del mito griego, tras un arduo y difícil viaje no hay muerte, sino la vida eterna en el reino de Dios (Wright, 2001: 16-18).

A partir de este momento, el laberinto se generaliza en los templos cristianos y diversifica su simbolismo, que pasa a ocupar los bajorrelieves, vidrieras y mosaicos de las espectaculares iglesias góticas de Chartres, Lucca o Amiens, entre otras. Los laberintos fortificados que antes



[3] Laberinto cristiano con palíndromo Sancta Ecclesia
en la basílica de Reparatus.

Fuente: Méndez Filesi (2009: 133-134).

apelaban a Troya ahora se inspiran en Jericó o en Jerusalén; el tortuoso viaje pasa a simbolizar la Tierra y sus pecados, el infierno o la relación entre Jesús y el Apocalipsis, y Teseo y el Minotauro dan paso a san Jorge y el dragón. Incluso algunos autores defienden, no sin polémica (Méndez Filesi, 2009), que los laberintos en las iglesias sirvieron como sustituto del peregrinaje real, ya fuera por problemas económicos o de salud (Santarcangeli, 2002). En estos casos, los menos pudientes y los enfermos podían emular el viaje sagrado recorriendo el laberinto de rodillas.

El último hito histórico coincide con el Renacimiento y la eclosión de la burguesía. Con un gusto clásico y menos religioso, la nueva clase pudiente usa el laberinto para diseñar sus jardines a partir de modelos naturales y desacralizados (Verdi, 2004). Del huerto monacal que remite a la reflexión y la introspección se pasa al jardín social y lúdico, donde las fiestas de la burguesía combinan el juego erótico con la exposición social de un estatus intelectual. De este modo, los jardines del Renacimiento

constituyeron el lugar por excelencia para mostrar las inquietudes intelectuales del señor del palacio. En su magnificencia se advertía el poder económico y social del señor, pero también sus lecturas, su relación con la Iglesia, con el Humanismo renacentista. Dicho de

otra manera, los jardines no son solo *paseados*, sino también *interpretados* [...] si el jardín debe ser un parque de atracciones y al mismo tiempo mostrar la erudición y el buen gusto del señor de la casa, nada mejor que incluir un laberinto (Méndez Filesi, 2009: 241-242).

Más allá de las estructuras físicas, el humanismo renacentista vio en el laberinto una oportunidad literaria. La *Divina Comedia* es la obra más representativa de la transición entre la Edad Media y el Renacimiento y constituye el viaje laberíntico de la conversión al cristianismo por antonomasia: Dante (Teseo) deberá transitar en descenso (Inferno) y ascenso (Paraíso, pasando por el Purgatorio) por el laberinto del pecado y la virtud, acompañado de sus particulares Ariadnas: Beatriz y el poeta Virgilio (creador de *La Eneida*, el gran laberinto literario romano). Como puede verse, la obra de Dante también participa de la recuperación del mito original y, por ello, es posible cruzarse con Minos como símbolo de autoridad y poder, o con el Minotauro como representación del pecado y lo demoníaco, entre otras referencias (Reed Doob, 2019: 294-306). No obstante, el Renacimiento también supone una desacralización de los textos literarios. Por ello, junto a obras donde el laberinto seguía manteniendo un significado trascendente y religioso, el gusto burgués empezó a usarlo para otras temáticas más distendidas, como son el enredo amoroso y sus imprevisibles consecuencias, las intrigas palaciegas o los reveses de la fortuna y los negocios, entre otras muchas.

Desde entonces y hasta la actualidad, el laberinto ha seguido desempeñando un rol estructural y simbólico en el acervo cultural de nuestras sociedades. Así, y sin ánimo de ser exhaustivos, lo encontramos como representante de las confusiones amorosas y carnalescas en *El sueño de una noche de verano* (Shakespeare, 1600), como evocación del entramado psicológico del relato en *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* (Carroll, 1865) o en películas como *El resplandor* (Kubrick, 1980) u *Origen* (Nolan, 2010). Del mismo modo, también está presente organizando la biblioteca de *El nombre de la rosa* (Eco, 1980), participando en la oscura claustrofobia de *Cube* (Natali, 1997), jugando con el espacio-tiempo en *El jardín de los senderos que se bifurcan* (Borges, 1941) o en el más reciente *Piranesi* de Susanna Clarke (2020). Todos estos ejemplos son representativos de la ambigüedad simbólica, psicológica, social y física del laberinto, un concepto que nos ha acompañado desde los orígenes de la humanidad y que sigue recordándonos que los caminos más complejos siempre finalizan en el centro.

JUGANDO EN EL LABERINTO: DEL CAMINO ÚNICO AL MUNDO ABIERTO

La primera relación que debemos tener en cuenta entre lo lúdico y el laberinto es un juego de palabras. En español y en muchas otras lenguas romances la palabra «laberinto» engloba distintos tipos de estructura por su sentido más general o común, pero esto no es así en otros idiomas. Es el caso del inglés, donde existe una distinción entre el llamado laberinto unicursal o univiarario y el multicursal, multiviarario o manierista (Santarcangeli, 2002); el primero utiliza el sustantivo *labyrinth*, mientras que el segundo se enmarca en el término *maze* (Espelt, 2008; Fernández Vara, 2007)⁴. El *labyrinth* o laberinto unicursal hace referencia al modelo cretense donde solo hay un camino y no existe la posibilidad de acceder a otros pasillos y niveles que pudieran despistarnos o confundirnos: basta con no perder de vista los muros para alcanzar, en cualquier caso, el centro de la estructura. Este tipo de laberintos no fomentan la dispersión y las vías alternativas, sino la consciencia del camino que se está realizando, su relevancia y centralidad. Por otro lado, el *maze* o laberinto multicursal nos remite a las estructuras complejas de Egipto y la planta rectangular de Roma, donde alguien poco precavido puede perderse con facilidad, ya que existen múltiples sendas que explorar. A diferencia del modelo anterior, aquí la estructura se erige en un reto que hay que superar, como una prueba que, lejos de la comodidad del sendero conocido o fácil de descubrir, propone un viaje complejo y lleno de sorpresas. A los diseños unicursales y multicursales se puede añadir un tercer modelo algo más abierto denominado red infinita o rizoma, una estructura especial que funciona, a partir de una lógica multicursal, como un espacio sin muros físicos que puede transitarse por un sistema de puntos conectados entre ellos (Espelt, 2008).

⁴ En el campo de los Estudios del Juego, la diferencia es relevante. Por ejemplo, ya en 1997 Espen Aarseth consideró que la distinción entre laberinto unicursal y multicursal era clave para la conceptualización del texto ergódico y, por ende, para diferenciar su uso en el juego de la metáfora del laberinto en las narrativas clásicas. Así, «los cibertextos se ajustan a la terminología del juego-mundo-laberinto de un modo que expone sus deficiencias cuando se utiliza en textos narrativos» (Aarseth, 1997: 5).

En el caso del laberinto unicursal, Fernández Vara (2007) considera que se trata de una propuesta improductiva en videojuegos, ya que la ausencia de reto (el jugador solo puede ir hacia delante) implica un «dejarse llevar», como una atracción en un parque de atracciones. No obstante, este problema para el juego digital ha sido durante siglos la forma laberíntica hegemónica en el juego analógico; el sistema unicursal es, como el laberinto cretense, el más antiguo y canónico y por ello es lógico verlo en algunos de los juegos más populares de la Antigüedad como son el *Mehen*, el *Senet* y el *Juego Real de Ur*.

De fuerte base religiosa, este tipo de juegos para dos jugadores tenían una gran dependencia del azar que se generaba con dados, bastones u otros elementos y, por lo poco que sabemos de ellos, consistían en hacer avanzar unas fichas a lo largo de un recorrido prefijado donde cada casilla solía corresponderse con un motivo simbólico, trascendente o social. Por ejemplo, el *Juego Real de Ur* (cuyo ejemplar mejor conservado data del 2600 a.C.) tenía, entre sus casillas, ojos de las divinidades, motivos geométricos y representaciones de símbolos astrológicos. Algo parecido encontramos en el *Senet*, el juego más popular de Egipto y que está presente en múltiples tumbas, tanto de faraones como de siervos (Sebbane, 2001). Sabemos que era un juego ya extendido en el 3000 a.C., y gracias a los más de ciento veinte juegos completos que nos han llegado podemos ver cómo el ojo del dios Horus y las casillas decoradas con jeroglíficos de «agua», «casa de la divinidad» o «casa de la felicidad» fueron cada vez más comunes. Es más, el *Senet* llegó a concebirse como un juego mágico que permitía tanto el diálogo con el más allá como la migración del espíritu tras la muerte, convirtiendo así las partidas en un símbolo ritual de paso (Piccione, 2007: 58-59). Un buen ejemplo de ello puede verse en una pintura de la tumba de Neferтари [4] donde la popular reina juega contra algún ente invisible (puede que contra una divinidad), una partida simbólica donde lo lúdico se convierte en el vehículo para el acceso al más allá.

El tercer y último ejemplo unicursal de la Antigüedad es el misterioso *Mehen*. Anterior al *Senet*, el juego religioso de la «serpiente que se enrosca» era muy popular entre las clases menos pudientes del periodo Predinástico (4000-3000 a.C.), en parte gracias a su bajo coste y a unas reglas fáciles de entender (Piccione, 1990). El *Mehen* estaba vinculado con el ciclo nocturno y diurno, y con la importancia que los egipcios daban al dios del Sol. De este modo, el tablero en espiral invertida representa la serpiente divina que protege a Ra y a su séquito en su peli-



[4] La reina Nefertari y el *Senet* como ritual.

groso viaje nocturno por el inframundo y que finaliza con la Oca de Amón, animal responsable del huevo cósmico del que surge el Sol. Jugar al *Mehen* era, en este sentido, un viaje trascendente y un ritual de agradecimiento por los riesgos que la divinidad asumía al atravesar el laberinto de la oscuridad; era una conexión entre el hombre, los dioses, la muerte y la resurrección de un nuevo astro solar (Robinson, 2015). No obstante, algo desconocido sucedió y el *Mehen* desapareció de los registros históricos. Algunos autores como Kendall (2007) lo asocian a una preocupación religiosa. La necesidad de colocar las fichas del juego en el laberinto en espiral provocó, de manera natural, la aparición de casillas y, con ellas, la fragmentación del cuerpo de la serpiente. En este sentido, las casillas habrían debilitado la fortaleza del animal divino, por lo que, aunque fuera de manera simbólica, el dios del Sol podría quedar desprotegido en su viaje por las tinieblas. Es fácil imaginar la

reacción de los sacerdotes egipcios ante tamaño sacrilegio, y su influencia política y social explicaría la fulminante desaparición de un juego tan extendido. En cambio, otros autores como Hanussek (2021) defienden que el *Mehen* no fue tan popular como creemos, y que la llegada del *Senet* fue lo que en realidad provocó su declive. Sea como fuere, algo del *Mehen* sí ha pervivido. Desde una perspectiva bastante polémica (Comas i Coma, 2005: 101; Parlett, 2018: 89), algunos autores han establecido una analogía entre el *Mehen* y otro que emergió con fuerza siglos más tarde: *El Juego de la Oca*. Según esta teoría, la Oca de Amón, la espiral física que conforma el cuerpo de la serpiente y el significado trascendente del viaje unicursal influyeron en la creación del popular juego de mesa, una experiencia lúdica en la que

la partida se presenta como medio para alcanzar un fin y, aunque limitada por su propio desarrollo, finaliza en lo abstracto, eterno o atemporal y desencarnado. La serpiente y la oca, iconos con significados propios, dan nombre a juegos que son vehículos catárticos que anulan el tiempo real creando un tiempo lúdico en el que transcurre un recorrido liberador y purificador hacia la meta, núcleo de la sabiduría, donde se produce un cambio de estadio, una ascesis hacia lo sublime (Martínez Vázquez de Parga, 2008: 361).

Si la experiencia unicursal acota el espacio y dirige la partida por un sendero simbólico, el modelo multicursal (o *maze*, en inglés) permite y fomenta la exploración del espacio. Más allá de los juegos analógicos, resulta remarcable comprobar cómo la historia del juego encontró en el *pinball* y sus complejos diseños electromecánicos un primer acercamiento al laberinto multicursal que deviene clave para entender su posterior traslación al videojuego (Huhtamo, 2005; Mateu, 2017). Así, el *maze* está presente en muchos de los videojuegos de los orígenes, ya sea en estructuras miméticas, como en *Pac-Man* (Namco, 1980), o en títulos menos rígidos donde la contención espacial y sus posibilidades lúdicas han ido evolucionando a través de distintas innovaciones tecnológicas y modelos de representación e interacción (Planells de la Maza, 2011).

Para finalizar, y junto a las propuestas unicursal y multicursal, en los últimos años hemos visto cómo el laberinto rizomático, heredero conceptual del trabajo de Guattari y Deleuze (2004), se ha convertido en el foco fundamental de los videojuegos con mayor ambición espacial. En esta tercera formalización del laberinto lúdico, lo que se busca

es la construcción de un espacio de juego que opere como agregador de contenidos interconectados (Fernández Vara, 2007) y que acaba derivando en un mundo de ficción masivo. Se establece una promesa de actuación en la que la elección de un conjunto determinable de caminos posibles recae en el jugador y donde la simulación de un mundo abierto y fragmentado es parte inherente de la experiencia lúdica. Se trata, pues, de un tipo de laberinto sin resolución ni cartografía unívoca en el que se confronta la linealidad con la multiplicidad, la trayectoria con nomadismo lúdico (Fernández Gonzalo, 2015: 36).

Si bien estos tres modelos de laberinto nos permiten catalogar la configuración espacial de gran parte de los videojuegos, poco o nada nos dicen de su aportación a la estructura de argumentos universales. Por ello, en las siguientes secciones veremos cómo estos espacios físicos (pero también psicológicos y simbólicos) pueden interactuar en tres ejes míticos y lúdicos: el viaje heroico y el conflicto entre el héroe (Teseo) y el antagonista (el Minotauro), el poder (Minos) y su expresión (Dédalo) y, en último lugar, la metáfora del hilo de Ariadna como una moderna reivindicación del laberinto unicursal.

EL EJE LÚDICO DEL VIAJE HEROICO: TESEO Y EL MINOTAURO

Teseo es, por definición, el más alto representante de la polis de Atenas en su conflicto con la civilización minoica (Mills, 1997; Cox, 2005) y, en su actuación y compromiso, el hijo de Egeo ejemplifica los distintos elementos típicos de lo que entendemos por héroe clásico (Francisco Bauzá, 2007; Meyer, 2008). Por un lado, sus múltiples gestas lo ubican en la excepcionalidad de un sujeto que, aun sabiéndose mortal, las asume desde el coraje y la valentía. Además, la lucha por el honor conlleva el sacrificio personal y la dimensión trágica del héroe. Así se manifiesta cuando Teseo acepta ir como un ateniense más hasta el laberinto del Minotauro. Por su decisión y su ulterior triunfo, el príncipe recibe el reconocimiento de la comunidad, una polis que entiende que «un héroe adquiere dignidad moral no solo por su acción sacrificada y por sus resultados, sino al menos otro tanto por la pureza de sus motivos» (Bröckling, 2021: 65). Además, la posterior transformación de Teseo en el marco del cristianismo vino a añadir, a su fundamentación heroica, una nueva capa más acorde a su tiempo. Si hasta ese mo-

mento el héroe había sido valiente y ejemplar, ahora tenía que ser, además, piadoso y virtuoso; la traslación hasta Jesús debía pasar por la fe, la lucha contra la tentación del pecado y, en última instancia, por un nuevo carácter salvífico, redentor y mesiánico. En cambio, el antagonista del relato siguió otro camino. El hijo de Pasífae y el Toro es la contrapartida heroica, el sujeto abominable y contrario a los fundamentos de la sociedad en la que nace. Es fruto de una relación sexual escandalosa, supone una vergüenza familiar y nunca podría ser aceptado por los dioses y la ciudadanía. Minos ve en él un cuestionamiento de su linaje, pero también de su poder y de la ejemplaridad y el prestigio que se le presuponen al monarca más relevante del mundo griego antiguo. Su acción es categórica; ese monstruoso ser ni puede ser humano ni puede ser visto. Es decir, ni puede *ser* en sociedad ni puede *estar* en ella. Por un lado, la negación del ser pasa por la ausencia de identificación individual, por la particularidad del sujeto: el rey retira el nombre de Asterión al animal, que quedará bajo la denominación de Minotauro o Toro de Minos, una asignación más genérica y también más deshumanizante. Anulado el ser, ya solo queda apartarlo de la vista de los demás. Minos juega bien sus cartas en una situación propicia y convierte una vergüenza que necesita esconder en una poderosa arma psicológica contra su enemigo: el enclaustramiento del Minotauro en el laberinto lo aparta de las malintencionadas miradas de la sociedad minoica y, a su vez, lo convierte en un sádico y constante recuerdo para la tributaria Atenas.

Desde un punto de vista lúdico, el laberinto (a menudo, la mazmorra de corte medieval) es el marco donde operan tanto Teseo (en su dimensión de héroe configurado y controlado por el jugador) como el propio Minotauro (entendido, en este caso, como reto, dificultad o conflicto que debe ser superado). Influidos por los primeros juegos de rol de lápiz y papel, los videojuegos iniciaron una senda de réplica actancial en títulos como *Theseus and the Minotaur* (TSR, 1982; juego en el que el objetivo es salvar a una Ariadna cautiva y luego huir del laberinto [5]), *Eye of the Beholder* (Westwood Studios, 1991) o *Diablo III* (Blizzard Entertainment, 2012), hasta propuestas más contemporáneas y menos atadas a la ortodoxia formal como las sagas de *Divinity: Original Sin* (Larian Studios, 2014-2017) o *Dragon Age* (BioWare, 2009-2014). No obstante, los videojuegos de rol no serán los únicos en inspirarse en la estructura actancial de un Teseo virtuoso y un malvado Minotauro.