

## La transmedia Digital Monster como *patchwork* mitológico-creencial: sincretismo y reconfiguraciones de mitos, leyendas y creencias en la configuración del Mundo Digimon

Francisco Miguel Ojeda-García<sup>1</sup>; Francisco Javier Ogáyar-Marín<sup>2</sup>

Recibido: 2 de junio de 2022 / Aceptado: 19 de septiembre de 2022

**Resumen.** Digimon llegó a España en los 2000, convirtiéndose en una popular serie de consumo infantil-adolescente. Ambientada en un entorno digital habitado por monstruos digitales: el Digimundo; explota tropos asociados a sistemas mítico-creenciales clásicos y los exporta a la actualidad, estableciendo un ejercicio sincrético y vínculo con lo tecnodigital. Así, alimentándose de tecnomitos contemporáneos, emergen realidades míticas híbridas, reflejo de nuestra actitud frente a nuevas experiencias digitalmente mediadas. A partir del análisis de contenido de 253 capítulos, que conforman cinco temporadas de la serie, se comprende cómo lo mítico se transforma e hibrida en *mass media* actuales, utilizando el *anime* como contexto para estos procesos.

**Palabras clave:** Digimon, Mitos, Digital, Tecnología, *Anime*, Mass Media.

[en] The Digital Monster transmedia as a credence-mythological patchwork: syncretism and reconfigurations of myths, legends, and beliefs in the configuration of the Digimon World.

**Abstract.** Digimon arrived in Spain in 1999, quickly becoming a popular series for children and teenagers. Set in a digital environment inhabited by digital monsters: the Digital World; exploits tropes associated with traditional mythical and belief systems and exports them to the present day, through a syncretic exercise and establishing a link with the digital context. Thus, feeding on contemporary “technomyths”, new hybrid mythical realities emerge, which are faithful reflections of the human attitude towards digitally mediated experiences. Through the content analysis of the 253 chapters that make up the first seasons of the series, the article aims to understand the ways in which mythic narratives are transformed and hybridised in today’s mass media, using the transmedia *Digital Monster* as a context for these processes.

**Keywords:** Digimon, Myths, Digital, Technology, Anime, Mass Media.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. Marco teórico. 2.1. Mitologías, leyendas, cuentos y su pervivencia en la actualidad. 2.2. Mundos de ficción: cultura popular y pervivencia de lo mítico-creencial en la modernidad. 2.3. El *anime* como vehículo del mito, la leyenda y el cuento tradicional. 2.4. Breve contextualización a las producciones mediáticas seleccionadas: el *anime* Digimon. 3. Objetivos y metodología. 4. Análisis. 4.1. Vida digital y la génesis del Mundo Digital. 4.2. Lógicas y dinámicas del Mundo Digital: un lugar para la luz y la oscuridad. 4.3. El atributo y la predisposición natural de los monstruos digitales: salvaguardando el equilibrio luz-oscuridad. 4.4. La evolución como orden de lo sagrado: la luz que permite la adaptación de las especies. 4.5. La oscuridad y su poder transformativo: perversión, corrupción y caída. 4.6. Sincretismo tecnomítico: hacia un *patchwork* mitológico del Mundo Digital. 5. Conclusiones. 6. Referencias bibliográficas.

**Cómo citar:** Ojeda-García, F. M.; Ogáyar-Marín, F. J. La transmedia Digital Monster como *patchwork* mitológico-creencial: sincretismo y reconfiguraciones de mitos, leyendas y creencias en la configuración del Mundo Digimon. *Amaltea. Revista de mitocrítica*, 14, 2022, 82319.

### 1. Introducción

Persiguiendo el éxito de la archiconocida franquicia *Pokémon* e incorporándose en un surtido catálogo

de series cuya temática central era el coleccionismo, enfrentamiento y crianza de criaturas fantásticas, la transmedia *Digital Monster* se abrió hueco en las vidas de jóvenes españoles. Se han cumplido veintidós

<sup>1</sup> Universidad de Granada  
E-mail: [ojedagfran@ugr.es](mailto:ojedagfran@ugr.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8068-9239>

<sup>2</sup> Universidad de Granada  
E-mail: [ogayarmarin@ugr.es](mailto:ogayarmarin@ugr.es)  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1094-5756>

años desde que Antena 3 emitió por vez primera “*Digimon Adventure*.”, hito que se convertiría en el primer acercamiento a la franquicia en territorio español y que incorporaría a los monstruos digitales en coordenadas *mainstream* perdurables hasta la actualidad.

Lo que empezaría en 1997 con el lanzamiento del *Digimon V-Pet*, un juguete tipo *tamagotchi* creado por Bandai y pensado para un público masculino, con el tiempo se convertiría en una exitosa transmedia. Un rico universo compuesto por series de animación (*anime*), videojuegos, *cómic-manga*, novelas gráficas, juego de cartas coleccionables y programas de ficción radiofónica, entre otros. En cualquiera de estos formatos encontrarán cabida los *Digital Monsters*, comúnmente conocidos como Digimon, seres que operan como programas informáticos en un vasto ecosistema paralelo nacido de las interacciones digitales humanas: el Mundo Digital o Digimundo.

Temporada tras temporada los cimientos del Mundo Digital son cada vez más sólidos, apuntalados en un complejo sistema explicativo que dota de sentido su génesis, desarrollo hasta la actualidad y funcionamiento. Un universo con mitología propia, una superposición coherente de hitos históricos basada en la remembranza y respeto a héroes y dioses Digimon. Lugar donde tecnología, narrativa épica y caballerescas encuentran cabida en un entorno digital. Muchos de los relatos, leyendas y mitos existentes en nuestro mundo se convierten en la materia prima que, reconfigurada y sincretizada en este universo digital, da forma a la cosmovisión de los monstruos digitales.

Así, encontramos en la transmedia Digimon una importante fuente de conocimiento acerca de cómo lo mítico y lo sagrado se integran en producciones culturales contemporáneas, actuando como sustrato para el *worldbuilding* [creación de mundos] al introducirse en el cuerpo de creencias, tradiciones y conocimiento existencial que dan sentido a mundos ficticios.

## 2. Marco teórico

### 2.1. Mitologías, leyendas, cuentos y su pervivencia en la actualidad

Al hablar de mitos, leyendas o cuentos tradicionales rápidamente acabamos situándolos en un pasado lejano, como un producto imaginativo de aquellos que nos anteceden. Relatos pretéritos que fueron fundamentales en la configuración identitaria del yo y del nos(otros), capaces de dar respuesta a preguntas de gran trascendencia humana que aluden al significado mismo de la vida, aportan un sentimiento y sentido colectivo y disipan las dudas que genera la idea de morir. Ya sea en forma de breves parábolas o como épicas elaboraciones narrativas, donde se

citaban deidades, héroes o mesías, estas historias operaron como modelos del ser, del estar y del hacer, convirtiéndose en marcos existenciales, morales y conductuales.

Si bien sabemos que tanto mito como leyenda y cuento tradicional son relatos que sirven a la memoria colectiva (García Gual 27-29), todos cumplen una gran variedad de funciones en las sociedades humanas: a) sirven como instrumentos que legitiman un determinado orden social y permiten mediar conflictos (Levi-Strauss 227-231); b) operan como cronotopos<sup>3</sup> que permiten a los individuos situarse en coordenadas espaciotemporales específicas (Eliade 30-31); c) ofrecen un marco de referencia existencial para la experiencia vital (Campbell 22-23); d) conservan mensajes fundamentales para la identificación y cohesión humana (del Rey Briones 10-11).

Insertos en estas semejanzas funcionales, las divergencias entre los tres géneros narrativos son difíciles de trazar y carecen de consenso claro entre especialistas. Kirk (26-28) afirma que la diferencia entre mito y leyenda infiere en la relación que estos guarden con la historia y la realidad práctica, siendo los mitos aquellos que hablan de un tiempo primordial y explican el origen del universo o la génesis humana y las leyendas aquellas que narran hechos históricos que pudieron darse en el pasado. Grimal (13-25) propone que las disparidades entre estas “historias tradicionales” residen en quiénes son aquellos que las protagonizan. Así, el mito estaría circunscrito a la figuración tanto de deidades como de héroes, la leyenda (o gesta heroica) exclusivamente a la aparición de héroes y el cuento tradicional al desempeño de personajes mundanos o extraídos del folklore.

El mito es algo antiguo, pero también moderno y posmoderno, así Gómez García (182) sienta las bases de su tesis acerca de su carácter indeleble. Con todo, hasta el s. XX, lo mítico, lo heroico y la cuentística se consideraron como algo del pasado, entendidas como una suerte de conocimiento premoderno propio de sociedades “primitivas”; en clara oposición con los estándares occidentales asentados en el racionalismo cartesiano (Grosfoguel 37). Sin embargo, todos estos géneros siguen vivos y muy presentes en nuestras sociedades (Barthes 108-110). Sus repertorios y el potencial imaginativo de sus imágenes hacen que persistan hoy día a través de su reorganización y mimesis (Blumenberg 71). Son expresiones universales que permanecen en el mundo contemporáneo y que, pese al auge del modelo explicativo basado en el método científico, han arraigado en la psique humana y en sus formas de entender el mundo (Campbell 23).

Las estructuras mítico-creenciales, más que retroceder ante el avance de la ciencia moderna, se nutren de ella y se dan de manera simultánea (Ogáyar

<sup>3</sup> Elementos de la narrativa que permiten al ser humano identificar la temporalidad y el enclave concreto dónde los relatos o historias ocurren, simultáneamente les permite situarse y reconocerse en un lugar y tiempo concretos.

y Ojeda 130), llegando a retroalimentarse y facilitar la creación de tecnomitos. El anterior concepto alude a una novedosa forma de sustituir la narrativa mítica tradicional por nuevos relatos míticos sustentados en un entusiasmo desmesurado por los avances tecnológicos y las ilimitadas posibilidades de lo digital (Crichton 25). Así, durante la transición al s. XXI, surgieron todo tipo de creencias vinculadas a lo tecnodigital. Algunas de las más populares aludían a la capacidad de crear vida digital, poseer avatares virtuales desligados del cuerpo físico, o habitar contextos cibernéticos. El concepto de tecnomito, de origen ficticio y no académico, sirve aquí para analizar la convergencia entre tradición y modernidad, oralidad mítica y dispositivos tecnodigitales.

## 2.2. Mundos de ficción: cultura popular y pervivencia de lo mítico-creencial en la modernidad

El punto común existente entre mitos, leyendas y cuentos tradicionales se encuentra en la oralidad, pues son productos del lenguaje verbal (del Rey Briones 51-52). Hoy día, se debe apostar por una acepción de lo mítico-creencial alejada de lo funcional y más centrada en lo semiótico. Cual si fuera una forma de narrar (Barthes 167-168), un sistema de comunicación cuya estructura y lógica perdura, un metalenguaje que opera como sistema semiológico aún coherente. Son constantes universales que, aún carentes de su operatividad pasada, siguen muy presentes en lo cotidiano a través de innumerables obras de ficción, como cómics, películas o series de televisión (Campbell 38-41).

La cultura popular es capaz de comunicar verdades esenciales, emulando, reutilizando y resignificando arquetipos, estructuras míticas o referencias al folklore. Un ejemplo claro lo ofrece Tur Joya (100-113), quién realiza una panorámica de la construcción narrativa del videojuego a través de múltiples estudios de caso. Resulta netamente paradigmático cómo localiza las etapas del viaje del héroe (Campbell 167-170) en el argumento de la producción Ico<sup>4</sup>. Siempre que un universo ficticio es creado necesita de un escenario espaciotemporal, de una lógica comportamental-existencial para quienes lo habitan y de un hilo conductor (secuencia narrativa) que sea el motor/guía de los personajes.

Bajo el término *storyworld*, von Stakelberg y McDowell (28-32) aluden a la necesidad de dotar a los mundos ficticios de coherencia geográfica, tecnológica, social y cultural. Para este fin se dan tres dinámicas: 1) la invención; 2) el uso de la realidad; 3) la combinación entre lo real y lo imaginado. Directamente extraídos de mitologías, leyendas, gestas heroicas o folklore, se obtiene un potente y llamativo repertorio de recursos y tropos que sirven de piezas para crear personajes, trasfondos y marcos de ficción. Sagas de la literatura y el cine, fundamentalmente *mainstream*, como *Harry Potter*

de J.K. Rowling, *Crónicas Vampíricas* de Anne Rice o *Stars Wars* de George Lucas dan buena cuenta de ello. Ya sea por combinar magia con realidad; releer romántica y existencialmente la figura vampírica; o por trazar la senda del héroe clásico en una galaxia muy muy lejana. La existencia de tantos productos contemporáneos de inspiración mítica no hace más que revelar cómo los antiguos relatos siguen funcionando como sistema comunicativo inserto en otras narraciones, a modo de metalenguaje.

## 2.3. El anime como vehículo del mito, la leyenda y el cuento tradicional

Digimon, la transmedia aquí analizada, se enmarca en el fenómeno global del *anime* japonés. Al pensar en *anime*, sobre todo en territorio español, automáticamente es vinculado a los dibujos animados llegados desde Japón a los canales nacionales y autonómicos. Jenkins (111-115) interpreta el *anime* cual narrativa transmedia de alcance internacional, como un arte de crear mundos e historias usando varios formatos mediáticos de manera simultánea.

Lo que diferencia al *anime* de cualquier otra transmedia es su imprescindible carácter visual y un estilo de dibujo distintivo, presente en el diseño de personajes y escenarios. Estos se hacen rápidamente reconocibles por el enorme tamaño y expresividad de los ojos, líneas bien definidas, llamativo cromatismo del entorno y movimiento reducido de los labios (Horno López 127-128). Lo irreal se plasma en las proporciones faciales y corporales de sus protagonistas, muchos presentados como habitantes de Japón: gigantismo ocular; coloración fantasiosa del cabello; cuerpos femeninos voluptuosos e hipersexualizados; y rostros generalmente aniñados.

Así pues, cuatro son sus ejes fundamentales: 1) *manga*; 2) adaptación audiovisual (televisiva o cinematográfica); 3) *light novels* [novelas ligeras]; y 4) videojuegos. Cualquiera puede convertirse en el formato base de la historia original y verse complementado por los restantes (Ojeda 26).

Gran parte de las producciones *anime* hacen uso del repertorio iconográfico, simbólico y narrativo de mitologías, leyendas y cuentos de carácter universal. El *anime* es un importante objeto de estudio donde se observa cómo lo mítico queda integrado en los *mass media*. Tanto animación japonesa como *manga* son canales predilectos del mito y la leyenda, actualizándolos y haciéndolos entendibles bajo parámetros contemporáneos (Ojeda 53). Traspasando culturas y fronteras, el *anime* es capaz de aunar la espiritualidad japonesa con la foránea y diferentes tradiciones de pensamiento (Gil 415-416). Así, se produce un constante diálogo entre Japón y Occidente, en el que diferentes inventarios culturales, pasados y presentes, se entremezclan mediáticamente. En este encuentro se interpela a los catálogos mítico-creenciales de diferentes tradiciones culturales y se

<sup>4</sup> Ico es un videojuego de acción-aventura lanzado en 2001 para la plataforma PlayStation 2.

incorporan como recursos en la narración y diseño artístico *anime* (Buelvas y Benedetti 122-125).

#### 2.4. Breve contextualización a las producciones mediáticas seleccionadas: el *anime* Digimon

Verano de 1999. Japón. Una zona montañosa apartada de las grandes urbes. Tai, de once años, se encuentra de campamento junto con otras personas más o menos de su edad. Como narrador, rompe la cuarta pared presentando al televidente un devastador escenario: los efectos de la crisis medioambiental en el Planeta Tierra. Al tiempo muestra a sus seis compañeros, aquellos que se convertirán, posteriormente, en los Niños Elegidos: un grupo de humanos que, junto a sus Digimon, viajarán al Mundo Digital para luchar contra un mal que gana fuerza por momentos. Así comienza la archiconocida *Digimon Adventure*.

Más allá de este introito particular, toda la transmedia Digimon presenta un patrón narrativo muy similar en gran parte de sus producciones. Un grupo de niños es convocado desde su realidad hasta el Mundo Digital. Con anterioridad a su llegada (o previamente) consiguen ganarse la lealtad de un monstruo digital, quien se convertirá en su compañero y acompañante inseparable durante la aventura. De esta unión se gestará un dispositivo conocido como *Digivice* que simbolizará el nexo entre humano y Digimon, permitiendo su crianza y control en batalla por parte del humano. También servirá como catalizador de los sentimientos y emociones de su portador, energía necesaria para generar el cambio de forma del Digimon a una etapa mucho más poderosa: la Digievolución. Se trata de un crecimiento exponencial de poder producido al enriquecerse el vínculo Digimon-Humano que es fundamental para el devenir armónico de ambos mundos.

Gracias a sus virtudes o atributos particulares los jóvenes protagonistas se convierten en individuos óptimos para ser “Niños Elegidos”, *Tamers* o *Savers*. Simultáneamente se plantea una relación causa-efecto entre los desajustes del Digimundo y los terribles sucesos ocurridos en el mundo real. Ambos universos están interconectados, funcionando como espejo del otro, de modo que todo lo que afecta a uno se materializa de múltiples formas en el otro: ya sea como inexplicables explosiones en grandes ciudades, el colapso tecnológico, crisis climatológicas e, incluso, en el descontrol del armamento nacional.

### 3. Objetivos y metodología

Mediante el análisis de contenido de cinco temporadas del *anime Digital Monster* el presente artículo pretende operativizar y sistematizar las principales estrategias por las cuales se ha configurado la esfera mitológica de su universo: el Mundo Digital. Al mismo tiempo que busca identificar los elementos míticos (tropos, símbolos e imágenes) que se han

utilizado para esta labor. Las producciones elegidas han sido “*Digimon Adventure*”, “*Digimon Adventure 02*”, “*Digimon Tamers*”, “*Digimon Frontier*” y “*Digimon Data Squad*”, debido a que estas cuentan con traducciones al castellano y, por tanto, tienen una mayor difusión en este ámbito geográfico.

El análisis de un total de 253 capítulos ha permitido extraer las siguientes estrategias de uso de lo mítico-creencial, que serán estudiadas en profundidad en los siguientes apartados: 1) digitalización del conflicto mítico bien-mal; 2) uso de los tecnomitos aparecidos al final del milenio; 3) sincretismo y re-narración de diversos sistemas mitológico-creenciales.

## 4. Análisis

### 4.1. Vida digital y la génesis del Mundo Digital

¿Qué son los Digimon? ¿Están vivas estas criaturas? ¿Cómo o por quién fueron creadas? Estas cuestiones, netamente existencialistas, son el vehículo argumental de cada temporada de *Digital Monster*. Los Digimon, seres originados a partir de datos digitales, actúan de igual manera que cualquier ser humano. Son capaces de pensar de forma abstracta. Sienten dolor, pena y alegría, y utilizan nuestro idioma para comunicarse. También poseen todo tipo de necesidades (básicas, instrumentales y psicológicas), socializan y se agrupan hasta el punto de haber creado una sociedad interconectada. Ahora bien, ¿son todas estas expresiones fruto de un complejo algoritmo? ¿Es todo expresión de la vanguardia tecnológica? ¿Es su programación extrapolable también a la vida humana? Y, yendo un paso más allá, ¿qué significa estar vivo? Todos estos interrogantes deberán ser respondidos por los protagonistas de Digimon. Una incertidumbre, presente en cualquier sistema de creencias convencional, extendida también, a los espectadores de las series televisivas.

En *Digimon Adventure 02* se encuentra la máxima expresión de este debate existencial. Durante el cap. 32 Agumon y Blackwargreymon tienen una conversación acerca del significado de “tener corazón”. Blackwargreymon, creado artificialmente por la oscuridad, se siente diferente al resto de Digimon nacidos de huevo. La vida de cualquier monstruo digital está basada en el principio budista del renacimiento. Al llegar al final del ciclo vital, su núcleo central (similar al alma humana) se transforma en un Digihuevo. Tarde o temprano este eclosionará y el difunto renacerá como un bebé, sin recuerdos del pasado. Engendrado como un arma, Blackwargreymon se considera a sí mismo un objeto cuya finalidad es sembrar el caos y derrotar a los Digimon más poderosos. Con el tiempo, comienza a generar sentimientos (corazón) que le hacen cuestionarse cuál es su verdadera razón de ser y estar en el mundo. Poseer corazón y habitar la incertidumbre de vivir replantea su estatus objeto-

criatura, al punto de sentirse tan real como cualquier otro Digimon y, por extensión, humano.

Sobre el origen del Mundo Digital, la primera pista se encuentra en el cap. 23 de *Digimon Tamer*, donde se explica que, entre 1980 y 1986, un grupo internacional de siete programadores se involucró en un proyecto que perseguía la creación de vida artificial. Las posibilidades que recientes sistemas operativos como Macintosh (1984) ofrecían a los desarrolladores, sumadas a las aspiraciones tecnómicas de creación de vida digital, culminaron en un entorno digital vitalmente viable: el Digimundo. Tras dotar al universo de extraordinarios algoritmos para su mantenimiento y desarrollo, introdujeron vida digital previamente diseñada. Justo entonces la universidad financiadora clausuró la investigación y los miembros se separaron. Solo uno, Gorou Mizuno, trabajó por cuenta propia hasta que un accidente lo incapacitó. Abandonado el proyecto, este quedó olvidado, pero, fruto de su programación el Mundo Digital evolucionó por cuenta propia, complejizando y perfeccionando sus formas de vida y estructura.

Esta idea del modelado de la vida converge con la panorámica que ofrece *Digimon Frontier* acerca del desarrollo de las criaturas digitales. La temporada propone un modelo de evolución de las especies similar al del mundo real. Los Digimon eran en origen organismos simples que se fueron haciendo más complejos en el océano del Digimundo, habitando el mar hasta salir a tierra firme y diversificarse. El *input* de información humana, cada vez más digitalizada en repositorios web, se filtró hasta el Mundo Digital, permitiendo a los Digimon obtener unas coordenadas evolutivas, de apariencia y de comportamiento. Estableciendo un paralelismo neoplatónico, entre el mundo de las ideas y el mundo sensible, los seres humanos actúan en lógicas demiúrgicas digitalizando datos que dan forma a la realidad digital. De hecho, esta es la razón por la cual los Digimon se parecen tanto a animales, deidades, seres procedentes del imaginario colectivo e, incluso, a los propios humanos. El proceso de Digievolución complejizaría esta premisa, ya que el creacionismo tecnómico se complementa con las tesis darwinianas de la evolución: la creencia, el existencialismo filosófico y la ciencia se hibridan para dar sentido al Mundo Digital.

#### 4.2. Lógicas y dinámicas del Mundo Digital: un lugar para la luz y la oscuridad

Las ideas del bien y del mal están presentes en el ideario occidental como dos órdenes separados, enfrentados, sempiternos e inherentes a las acciones, pensamiento y moral humana. Son múltiples las maneras de comprender y significar ambas nociones, dependiendo, siempre, del entramado filosófico, del sistema religioso y de creencias, o de la doctrina particular desde la que se extraiga el enfoque. La oposición bien-mal opera de forma binaria en nuestra sociedad generando una lógica dual que permite

entender el mundo en clave de bondad-maldad, luz-oscuridad, espíritu-cuerpo, corrupto-integro, virtud-pecado, entre otras. Precisamente el binomio se utiliza para calificar, valorar y comprender la naturaleza humana, su capacidad transformativa, las posibilidades socioculturales y limitaciones del ser.

Nacido como reflejo de nuestro mundo, las lógicas humanas se digitalizan y adquieren forma en el universo de los monstruos digitales. El bien y el mal, inherentes al ser humano, se convierten en el sustrato que da sentido al Digimundo, sus habitantes y funcionamiento. Como si de contrapesos de una balanza se tratara, bien y mal, en términos de luz y oscuridad, deben coexistir en equilibrio para un correcto devenir del Mundo Digital. El algoritmo digital busca siempre la armonía entre ambas fuerzas, algo ya reflejado en la filosofía griega de la mano de Aristóteles, Platón o Sócrates, quienes ya adelantaron la tensión humana para enfrentar el debate bien-mal. Tanto la computadora *host* Yggdrasil, Diosa del universo Digimon, como Homeostasis, entidad reguladora del equilibrio, reparan cualquier desajuste peligroso para el orden natural. Este hecho se hace explícito en el cap. 45 de *Digimon Adventure* cuando la entidad Homeostasis posee a Kari, quien encarna el poder de la luz. A través de su cuerpo explica la función del proyecto “Niños Elegidos”, consistente en usar el potencial de niños traídos desde nuestra realidad para reparar el desequilibrio entre luz y oscuridad que afecta al Mundo Digital.

Luz y oscuridad, por extensión bien y mal, se materializan dentro del Mundo Digital y encuentran sus propias expresiones/manifestaciones. Las más recurrentes se hallan en: a) la idea de atributo, rasgo identitario que poseen todas las criaturas digitales y que las agrupa según su predisposición comportamental; b) el imponderable evolutivo-transformativo, por el que los Digimon deben pasar de un estado bebé a otra forma más perfeccionada; c) la consecución del tipo sagrado o el demonio/caído.

#### 4.3. El atributo y la predisposición natural de los monstruos digitales: salvaguardando el equilibrio luz-oscuridad

El término “atributo” hace referencia al entramado organizativo de las especies Digimon, siendo vacuna, virus y datos las tres tipologías (existen otras minoritarias) en las que puede englobarse toda criatura. Como si de archivos de una computadora se tratasen, los atributos predefinen su tendencia natural, modos de comportarse, formas de interactuar con sus semejantes, prefigurando, incluso, su finalidad última en el Mundo Digital. Los atributos operan también como arquetipos útiles para colectivizar a estos seres, agrupándolos territorialmente hasta el punto de formar ciudades, reinos y aldeas. Cuando la densidad poblacional es baja, tienden a organizarse en familias o grupos de iguales; a mayor densidad, la mezcla de Digimon de diversos atributos es más acusada.

*Digimon Frontier* es la producción que mejor muestra la variabilidad organizativa, pues en esta temporada aparecen diferentes enclaves habitados por estas criaturas. En los caps. 17-18 la historia se emplaza en un asentamiento Digimon, con bazar y las grandes comodidades de una gran ciudad, donde encuentra cabida una tremenda variedad de criaturas. Sin embargo, en el cap. 5 se observa un pequeño pueblo rural donde moran únicamente Kokuwamon, unos Digimon con forma de escarabajo.

Dentro de esta programación, el atributo Vacuna está próximo a la luz y los seres con este rasgo poseen un fuerte sentido de la justicia, tienden a la bondad y caballerosidad. También sienten un fuerte impulso de defender al débil y ayudar al prójimo; los Digimon Virus se mueven por sentimientos negativos. Están predispuestos a la maldad por naturaleza y desarrollarán actitudes maliciosas, despóticas y vanidosas. El egoísmo sería su fuerza motriz, guiándose por coordenadas de actuación maquiavélicas; la neutralidad es propia de los Digimon de atributo Datos, que tienden a la luz o a la oscuridad según el contexto. El cap. 28 de *Digimon Adventure* permite vislumbrar esta dinámica, pues Tai [Taichi], el protagonista, ordena una serie de cartas donde aparecen diferentes Digimon bajo las etiquetas “buenos” y “malos”. Drimogemon (Datos), Digitamamon (Datos) y Gazimon (Virus), quedarían en el lado del mal. Cabe destacar que los Digimon poseen libre albedrío y, pese a su innatismo, no tienen por qué actuar de acuerdo con su arquetipo<sup>5</sup>.

Las debilidades y fortalezas de los Digimon también están condicionadas por su atributo particular. La eterna lucha entre luz y oscuridad, pese a ser maniquea, se subvierte (en términos de poder) a razón de la prevalencia de la luz sobre la oscuridad. El equilibrio es obtenido gracias al atributo Datos, más poderoso que el Vacuna, pero muy débil ante los Virus. Esta incorporación dota a las batallas Digimon de una dinámica similar a la del piedra-papel-tijera. Durante el combate los monstruos digitales se asemejarían a los archivos de nuestro ordenador: Datos es más débil que Virus, ya que el *malware* puede infectar cualquier archivo; Virus es vulnerable a Vacuna, pues el antivirus puede eliminar cualquier amenaza del terminal; y Vacuna flaquea contra Datos, pues si un archivo no está infectado el antivirus carece de utilidad.

Ahora bien, si el eterno conflicto bien-mal se traduce en el enfrentamiento continuado de los monstruos digitales de atributo Vacuna contra los Virus, ¿cómo crece la oscuridad en detrimento de la luz pese a su clara desventaja de atributo? La respuesta se encuentra en la capacidad transformativa y evolutiva de los Digimon, además de en la destreza en batalla y conocimientos de combate que posean los monstruos digitales. La eterna batalla entre Ogremon

(Virus) y Leomon (Vacuna) en *Digimon Adventure* da buena cuenta de ello. Pese a la desventaja innata de Ogremon, su destreza en combate le permite estar a la par que su oponente. Sin embargo, el Leomon (Vacuna) que aparece en *Digimon Tamers* muere de un simple puñetazo de Beelzemon (Virus) que logra atravesar su cuerpo. El último caso ilustra cómo el salto evolutivo dota de un poder superior a los Digimon, permitiéndoles superar la desventaja de atributo. Beelzemon (nivel definitivo) es una criatura mucho más perfecta que Leomon (nivel adulto) y por eso lo aniquila con pasmosa facilidad.

#### 4.4. La evolución como orden de lo sagrado: la luz que permite la adaptación de las especies

Tal y como se nos explica en *Digimon Tamers*, el Mundo Digital se crea como parte de un experimento humano que persigue generar formas de vida artificiales. Inspirados en el ideario darwiniano de la supervivencia del más apto, la programación de estas criaturas incluye en su código un imponderable de mejora y perfeccionamiento constante. La digievolución es la respuesta que encuentran los Digimon ante estos imperativos. Gracias a ello, los organismos digitales logran perfeccionarse por sí solos, cambiando de una forma a otra e implementando mejoras en cada salto evolutivo que realizan, siendo cada vez más aptos para sobrevivir en el entorno digital. El éxito de esta programación es tal que los Digimon, en su constante optimización, pueden llegar a obtener conciencia propia, independizarse de sus creadores y “crear cultura”.

La digievolución puede activarse de manera natural y artificial. La primera implica un salto de etapa permanente y la segunda, en su mayoría, un cambio temporal. La potencialidad evolutiva de los Digimon pertenece al orden de la luz. Todas aquellas criaturas que habitan la superficie (zona iluminada y bendecida por la diosa digital) del Digimundo podrán evolucionar de manera natural (sin importar su atributo) hasta cierta etapa. Incluso se han observado dinámicas de canibalismo que permiten la digievolución natural: matar a otra criatura permite absorber sus archivos y sumarlos a los propios. También la artificial es competencia de la luz. A lo largo de *Digimon Tamers* este hecho se aprecia en la figura de Calumon (Bestia Sagrada). Cuando este Digimon proyecta su luz sobre otro le permite el cambio de fase temporal. Son también las flechas de Angemon y Angewomon (ángeles y heraldos de la esperanza y la luz) las que en el cap. 38 de *Digimon Adventure* permiten el salto evolutivo a la etapa *Ultimate* a dos de sus compañeros.

La digievolución es, por tanto, una expresión de la luz y los Digimon Sagrados, portadores de luz, son

<sup>5</sup> Ser de atributo Virus no conlleva ser un Digimon Oscuro, solo implica una tendencia a actuar de acuerdo con su programación innata. El caso de Guilmon (Virus), el Digimon compañero de Takato, protagonista de *Digimon Tamers* resulta paradigmático por perseguir el bien sin importar su atributo Virus. Más adelante se explica que adquiere el atributo Virus porque su cuerpo actúa como un contenedor de datos malogrados, neutralizándolos y manteniéndolos a raya.

aquellos que pueden incentivar la evolución artificial en sus semejantes. Los Digimon legendarios, ancestrales o aquellos que ejemplifican lo sagrado se encuentran, en la mayoría de las ocasiones, en la cúspide de la evolución. O bien poseen la perfección innata, formas tan pulidas, con funciones tan específicas, que no necesitan participar de esta dinámica: el ya citado Calumon, de *Digimon Tamers*, cuyo nombre hace referencia al titán Caelus y toma una forma similar al carbunco<sup>6</sup>, es el mejor ejemplo de este hecho. Todo Digimon Sagrado extrae su forma de figuras míticas existentes en la realidad humana, cumpliendo en el Mundo Digital la función que su sistema mitológico les atribuye en el relato original. La conversión en seres sagrados puede hacer mutar al Digimon a un cuarto atributo: el “Desconocido”. Clara referencia a un poder que escapa de la comprensión mundana.

También los seres humanos activan la evolución artificial mediante “actos de luz”. Los más comunes son: 1) actuar de acuerdo con sus virtudes (como se ve en las temporadas *Digimon Adventure*, *Digimon Adventure 02* y *Digimon Frontier*); 2) romper las barreras que impiden la autoaceptación personal (esto ocurre en *Digimon Tamers*); y 3) superar los traumas personales (es el método que activa la digievolución en *Digimon Data Squad*). Estos hitos generan la energía de la evolución que, proyectada a través de sus *Digivice*, se transmite a sus compañeros Digimon haciéndolos “digievolucionar”.

#### 4.5. La oscuridad y su poder transformativo: perversión, corrupción y caída

Si la evolución es competencia de la luz, ¿qué ocurre con la oscuridad? ¿Cómo persiguen los Digimon Oscuros el imponderable del perfeccionamiento que les fue programado? El poder de la oscuridad se opone a la evolución: la antievolución. La trama inicial de *Digimon Adventure 02* nos muestra cómo la oscuridad acumulada en Torres Negras, construcciones con forma de aguja, impide cambiar de fase a cualquier Digimon que se encuentre dentro de su área de influencia. También las Ruedas Negras de *Digimon Adventure*, al clavarse en un Digimon, son capaces de absorber sus posibilidades digievolutivas hasta el punto de hacer que pierda el juicio y ataque a sus semejantes (acumulándose en ellas energía oscura).

El cambio de forma de los Digimon Oscuros se mueve en dinámicas transformadoras. Devimon (Virus), ángel caído y primer antagonista de *Digimon Adventure*, conseguirá una ampliación de su poder al fusionarse con las ruedas negras previamente cargadas con la energía antievolutiva de otros Digimon. Este hecho no implica la digievolución de Devimon, tan solo la consecución de más poder materializado en el agigantamiento de su cuerpo original. Existen otras dinámicas que permiten el cambio de los Digimon Oscuros a otras entidades más perfeccionadas por

la digievolución: la corrupción de otras criaturas. Curiosamente son los seres sagrados los más fáciles de llevar al lado oscuro. Ante la imposibilidad de obtener la luz de la digievolución, la oscuridad ha de pervertir las creaciones preexistentes: infestados de oscuridad los Digimon pasarían a transformarse en una versión alternativa, oscura o caída, que se sumaría a las filas del mal.

Al igual que la superficie del Mundo Digital es el plano de la luz, existe otro plano conocido como *Dark Area* en otra capa del servidor: según la cosmovisión Digimon este es el reino de la oscuridad. En muchos sentidos la transmedia Digital Monster establece un paralelismo con la visión cristiana medieval del inframundo/infierno, leído como hábitat del mal y territorio de entidades perversas o demonios. De la *Dark Area* emana constantemente energía oscura capaz de pervertir a todo ser. *Digimon Frontier* presenta el epítome de los efectos que la corrupción oscura puede tener, incluso, en seres sagrados. En su cap. 25, Mercuremon, un Digimon Oscuro y Guerrero del Metal basado en el planeta Mercurio compuesto en un 70% de este material, absorbe los datos de Seraphimon, uno de los grandes ángeles del mundo Digimon, propiciando su mutación y transformándolo en la forma oscura de Seraphimon: ShadowSeraphimon (Virus), el ángel caído en desgracia. En el mundo Digital, es posible erradicar el mal de un cuerpo puro, el Digimon puede purificarse y eliminar el mal que se ha introducido en su interior, una premisa que enlaza con la doctrina judeocristiana del mal como una corrupción del ser. Siguiendo con *Digimon Frontier*, al final de la temporada se observa cómo Duskmon, engañado por el mal quien utiliza su envidia para sumirlo en la oscuridad, es bañado por la luz sagrada del Digivice, librándolo de todo mal y transformándolo en Lowemon una versión purificada y bondadosa del mismo.

*Digimon Adventure* y *Digimon Tamers* manifiestan otro tipo de transformación oscura: la digievolución fallida. Cuando el cambio de etapa artificial se realiza en parámetros alejados de actos de luz, se produce una transformación oscura de los compañeros digitales. Durante el cap. 16 de *Adventure*, el Greymon (Vacuna) de Tai [Taichi] es forzado a digievolucionar a una etapa superior: esta imposición es generada por el estrés, el miedo y la cobardía del momento, mutándolo al malvado y agresivo SkullGreymon (Virus). Por otro lado, en el cap. 34 de *Tamers*, Takato obliga a su Digimon a cambiar de fase motivado por la ira, la impotencia y el deseo de venganza por la muerte de Leomon. Esto propicia la desviación evolutiva de WarGrowmon, convirtiéndolo en el dragón malvado Megidramon.

#### 4.6. Sincretismo tecnomítico: hacia un patchwork mitológico del Mundo Digital

*Digital Monster* es un fiel reflejo de las esperanzas

<sup>6</sup> Criatura de la mitología chilote con forma de pequeño animal con una joya de gran valor en su frente.

y utopías digitales aparecidas a las puertas del siglo XXI. Invenciones que sustituirán el mito clásico por una serie de tecnomitos: a) la creación de vida virtual; b) el segundo yo; 3) la posibilidad de escapar a un entorno digital, superando las trabas del mundo físico. Son temáticas que incidirán en la expansión y refinamiento de lo digital, un fenómeno acelerado justo antes del cambio de milenio. Lo paradigmático en Digimon es que en su propuesta de universo digital incorpora un catálogo de tropos mitológicos, de la leyenda y de la cuentística global, que combina con la cultura pop y los tecnomitos arriba mencionados, dotándolos a todos ellos de un sentido completo en el Mundo Digital. Los viejos y nuevos caminos convergen en esta propuesta tan novedosa y rica, en una fusión de significados útiles para su *worldbuilding*.

Veamos un ejemplo. El Digimon Millenniummon, basado en la criatura mitológica conocida como quimera, está compuesto por partes de otros monstruos ya existentes. Su diseño y concepto condensa tanto las creencias esotéricas del cambio de milenio (fin del mundo), como un vaticinado apocalipsis digital. Esta corriente fatalista se produce, paradójicamente, a la vez que las narrativas sinónimo de un nuevo tiempo totalmente tecnodigital. Millenniummon surge como una representación de los temores del cambio, fruto de la incapacidad humana causada por la nueva agencia tecnológica. Desde el Mundo Digital Millenniummon llevará el mal hasta nuestra realidad, interfiriendo en las comunicaciones, controlando satélites o misiles nucleares que pondrán en peligro a toda la Humanidad. Este es el triunfo de Millenniummon en la franquicia: la recreación del tecnomito “Efecto 2000”, sumado a un diseño extraído de la mitología clásica que encarna el mal en estado puro.

A diferencia de otras transmédias japonesas, Digimon no sucede en una secuencia lineal narrativa. Los distintos formatos, bien videojuegos, bien *manga* o animación, ocurren en diferentes multiversos humanos con posibilidades digitales específicas. Este hecho es vital para comprender por qué las diferentes temporadas analizadas pueden no estar interrelacionadas o suceden en Mundos Digitales con formas y casuísticas diversas. Las formas de representar los tropos más pretéritos en coordenadas digitales conforman un *patchwork* que sincretiza distintos sistemas mitológico-creenciales. Como se verá a continuación, este tejido se va confeccionado en fragmentos que, en conjunto, dotan al Digimundo de una mitología completa. Cada una de las temporadas proporciona múltiples y diferenciadas “píldoras” de información que, progresivamente, amplían este conocimiento de lo mítico.

El ser humano jugó a ser Dios y le salió bien, pero pronto su obra tomaría conciencia propia y

autonomía, llegando a suponer un potencial peligro para sus creadores. En *Digimon Data Squad* se nos habla por vez primera de la entidad considerada Diosa del Mundo Digital: la computadora *host* Yggdrasil. Su génesis tuvo lugar cuando un ordenador del mundo humano fue equipado con el sistema WIZ9000 y, a este, se le encargó el mantenimiento y la salvaguarda del Digimundo primigenio. Similar a un Dios prototípico del monoteísmo, Yggdrasil, un ejemplo más del sincretismo mítico del *anime*. Ella es omnipotente, omnipresente y omnisciente en el Mundo Digital. Por ella pasaba toda la información del Digimundo, ya que era la encargada de su gestión, depuración y estudio. Al principio Yggdrasil estaba en manos de sus artífices hasta que ganó autonomía. No obstante, su comportamiento siempre estaría atado a su programación inicial: dar vida a los Digimon, asegurar su supervivencia y monitorizar su proceso evolutivo. Vemos pues, cómo los atributos de una deidad se transfieren a una entidad digital que es capaz de reproducirlas.

Yggdrasil encuentra sentido digital en su homónimo, el árbol de la vida de la mitología nórdica. De hecho, en *Digimon Data Squad* uno de sus avatares es el Árbol Servidor, enclave donde se procesa y converge la información llegada de cualquier multiverso digital en el que la computadora opera como Diosa. En este sentido, cada multiverso podría ser comprendido como una de las partes del árbol mitológico Yggdrasil, donde según la creencia mítica se enclavan los nueve planos de la realidad. Cabe destacar que en otras dimensiones la computadora *host* del Mundo Digital no es Yggdrasil, sino Homeros. Una clara referencia al poeta épico griego Homero, a quién se le atribuye la composición de la *Iliada* y la *Odisea*. Estos Digimundos se caracterizan por la manifestación de los Doce Olímpicos, Digimon Sagrados basados en las deidades del panteón griego que se unen a todo el catálogo de criaturas digitales existentes.

Es curioso que, aunque se refieran a ellos como Olímpicos, su nombre Digimon se extrae de la mitología romana, lo cual no deja de ser un ejercicio sincrético. Así, por ejemplo, la criatura Vulcanusmon se incluye en el grupo de los Doce Olímpicos tomando su nombre del dios Vulcano<sup>7</sup>. Su diseño es coherente con la iconografía y atributos de la deidad en la que está basado, pues posee una coloración que evoca al fuego o al magma volcánico y porta en sus manos herramientas características de una fragua que también usa como armas. El verdadero acto de *patchworking* se manifiesta en su apariencia y presentación. Vulcanus luce un traje de inspiración samurái que, al mismo tiempo, se completa con una escafandra de diseño futurista con protección antigás. Además, su etapa previa de

<sup>7</sup> Aunque este Digimon hace aparición exclusivamente en videojuegos y en el juego de cartas coleccionables, sí que encontramos otra criatura que forma parte de los Doce Olímpicos en *Digimon Data Squad*. El monstruo en cuestión se trata de Mercurymon/Merukimon, basado en el dios Mercurio de la mitología romana. Usarlo como ejemplo es problemático por motivos de doblaje, ya que el Mercurymon de *Digimon Frontier* también es llamado Mercurymon por un error de la versión en castellano.

digievolución es Asuramon, un Digimon basado en los demonios asura del hinduismo<sup>8</sup>. Aquí el tránsito que supone la digievolución implica, también, un salto mítico entre panteones: de los asuras hindúes al Vulcano romano.

La Digievolución y la corrupción son claves para el ascenso a las categorías sagrado y demoníaco, respectivamente. De entre todos, la Diosa Yggdrasill elegiría a ciertos Digimon, por su virtuosidad y por compartir su causa, convirtiéndolos en seres sagrados. Este es el caso de Lucemon, hijo de la Diosa, una hermosa criatura con forma de ángel, de naturaleza bondadosa, elegida como mediadora de los conflictos entre criaturas terrenales. En *Digimon Frontier* se narra cómo Lucemon fue pervertido por la oscuridad e incumplió las órdenes iniciales a él encomendadas, alimentando la discordia en el Digimundo. Se explicita también cómo fue encerrado en la *Dark Area* digital. Esta historia guarda gran similitud y encuentra su inspiración en los escritos de Isaías dedicados a Lucifer. Y es que el nombre de Lucemon es una clara referencia a este ángel caído, siendo una entidad sagrada que perdió su lugar en el cielo culpa de su soberbia y su directa oposición con su madre y creadora. La leyenda de Lucemon en *Digimon Frontier* sería narrada en fragmentos por otros Digimon Ángeles también elegidos por la diosa: Seraphimon (el serafín), Ophanimon (basado en el ángel Ofaniel) y Cherubimon (el querubín).

Aquellos Digimon que consiguen llegar a la etapa final de la Digievolución en el Digimundo primigenio, obtienen poder y una longevidad que roza la inmortalidad. Con el paso del tiempo se asimilaron como deidades entre sus pares. Más que recibir el estatus de la Diosa Yggdrasill, fue la capacidad de crear cultura de los Digimon lo que acabó convirtiéndolos en deidades. Este es el caso de las cuatro Bestias Sagradas: Zhugiaomon, Qinglongmon, Xuanwumon y Baihumon, criaturas que alcanzaron la cima evolutiva y que se encargan de proteger los puntos cardinales del Mundo Digimon. Estas criaturas están basadas en el mito chino de los Cuatro Símbolos, entidades con forma de Fénix, Dragón, Tortuga y Tigre que representan las constelaciones del norte, sur, este y oeste. De igual forma se enclavan en la leyenda japonesa de los cuatro guardianes de las puertas de Kyōto, derivada de esta creencia china. En *Digimon Tamers*, también se presenta a los DEVA, guerreros que obedecen a las Bestias Sagradas e inspiran su forma en el zodiaco chino y su labor en los doce generales celestiales (*yaksha*) del hinduismo.

También en el cap. 36 de *Digimon Data Squad* se profundiza en la *Dark Area*, hablando de los Siete Grandes Señores Demonio que la gobiernan. El ya conocido Lucemon junto con Leviamon, Demon, Belpheomon, Barbamon, Beelzebumon y Lilithmon conforman este grupo. Inspirados en figuras de la demonología judeocristiana y según el canon son representaciones digitalizadas de los siete pecados capitales, estos seres son los generales del infierno en el Mundo Digital: Lucifer (soberbia), Leviatán (envidia); Amón (ira); Belfegor (pereza); Mammón (avaricia); Belcebú (Gula); Asmodeo (lujuria). La única figura que no encajaría sería Lilithmon, quien representa la lujuria, estando basada en Lilith, primera mujer de Adán según la Biblia judía que, oponiéndose a su marido fue desterrada del Edén y engendró legiones de demonios. Su capacidad reproductiva, correlacionándola a la figura del súcubo, la haría personalizar la lujuria en el Digimundo.

El universo digital de *Digimon Adventure* y *Digimon Adventure 02* está inserto en un ciclo de destrucción-renacimiento que los antiguos habitantes del Mundo Digital conocían bien. Tal era su saber que profetizaron las condiciones del ocaso del Digimundo. El motivo central que articula la narrativa de ambas producciones es el Apocalipsis bíblico. La batalla entre ángeles y demonios, bien-luz/mal-oscuridad, materializada en la lucha entre Angemon y Devimon (cap. 13) o entre Angewomon y LadyDevimon (cap. 50), culmina con los Amos Oscuros. Cual jinetes del Apocalipsis, representando distintos miedos humanos (guerra, muerte, enfermedad y hambre), son el preludio de la aparición de la encarnación apocalíptica: Apocalymon, un Digimon surgido de los sentimientos negativos de aquellos que murieron sin poder Digievolucionar (antievolución).

Cada uno de estos hitos fue profetizado y cincelado en los muros de unas ruinas en la Isla File<sup>9</sup>, zona inicial de la aventura y zona de culto Digimon. La llegada de la Bestia también fue vaticinada, en referencia a cómo Myotismon (Digimon basado en un vampiro) llegaría al mundo humano para alimentarse de sentimientos negativos y mutar al Demonio-Bestia VenomMyotismon (VenomVandemon en japonés). Regresando más poderoso en *Digimon Adventure 02* como MaloMyotismon (en japonés llamado BelialVamdemon)<sup>10</sup>, Belial aparece en varios textos apócrifos del cristianismo, así como en la Biblia Satánica de Anton LaVey. Este Digimon gana poder convirtiendo las aspiraciones humanas en sentimientos negativos y suprimiendo su capacidad para realizarse personalmente, infectándolos con semillas parasitarias de oscuridad.

<sup>8</sup> Los asura o *ahuras* son también figuras míticas de la creencia zoroástrica persa y, a diferencia de la mitología hindú (donde se consideran seres malévolos y demoníacos) están asociadas con el bien. Esto es interesante para la transmedia *Digital Monster* pues afirma que aparecieron en el Mundo Digital tras digitalizar unos textos sagrados hindúes, siendo fuerzas de la luz conocidas como cazadores de virus. El hecho de asociar el asura hindú con el bien abre caminos hacia el sincretismo del hinduismo y el zoroastrismo.

<sup>9</sup> Este enclave nace de un juego de palabras entre el significado inglés de *file* [archivo] y la isla homónima que se emplazaba en el Nilo, lugar atestado de santuarios a diferentes deidades.

<sup>10</sup> Se ha considerado necesario incluir el nombre original en japonés ya que en el ejercicio de traducción al castellano se pierde gran parte del vínculo con la figura mítica a la que el Digimon está basado.

Las posibilidades digitales de lo mitológico son tan ilimitadas como la inventiva humana y, más allá del ámbito narrativo, puede verse en los diseños de las criaturas. Un surtido catálogo de Digimon poseen diseños de seres mitológicos o héroes sin necesidad de tener peso en la trama. Ejemplos como Centarumon, basado en un centauro, o Zephyrmon, una arpía-valkyria, dan cuenta de ello. Otros como MagnaAngemon, ángel que utiliza la espada Excalibur extraída de la leyenda artúrica para eliminar la oscuridad, son fruto de un ejercicio sincrético que se refiere a lo visual. También existen organizaciones Digimon importantes en la historia, como los Caballeros Reales, criaturas que encuentran su base en los Caballeros de la Tabla Redonda también de los ciclos artúricos. Un estudio independiente merecería la figura de Gennai, un habitante del Mundo Digital que no es un Digimon y que está basado en apariencia e ideales en un caballero jedi de *Stars Wars*. Este personaje demuestra que el Digimundo también se nutre de relatos de la cultura popular con estructuras pseudomíticas.

## 5. Conclusiones

La animación *Digital Monster* es un caso sumamente representativo y paradigmático a la hora de contemplar cómo la forma de narrar en clave mítica perdura hasta nuestros días. La profundidad de su argumento, la caracterización y desarrollo de sus personajes, así como todo el sustrato utilizado como base de la creación del Mundo Digital son grandes ejemplos de la capacidad que tienen las creencias tradicionales y el mito de hibridar y reconfigurarse en *mass media* contemporáneos. Esta suerte de mitología digital no es más que un complejo juego narrativo donde pasado y presente convergen con las esperanzas y miedos que la humanidad deposita en un futuro claramente tecnodigital. Al utilizar estrategias como el encuentro creencia-tecnología, el uso de oposiciones binarias universales (bien-mal) y el sincretismo evolucionismo-creacionismo, se logra encapsular lo mítico en coordenadas socioculturales asequibles y comprensibles para los consumidores actuales.

Digimon expone un nutrido catálogo de viejos y nuevos mitos hilvanados en un campo de experimentación conocido como Mundo Digital. En este universo el sincretismo entre diferentes tradiciones míticas y de pensamiento es la estrategia fundamental que permite configurar su *worldbuilding* y su secuencia narrativa. Los ejemplos ya comentados, como la llegada de Apocalymon

y la caída de Lucemon, son paradigmáticos en este sentido, pues reformulan y trasladan aspectos míticos y de la leyenda a las coordenadas culturales contemporáneas, dotándolas de una nueva utilidad al permitir la comprensión del Digimundo y ser el sustrato de los hitos históricos que lo fundamentan. Sin producirse una ruptura o sustitución radical con la mitología clásica y universal, se aprecia la voluntad de los creadores de la transmedia *Digital Monster* de digitalizar lo mítico en novedosas formas que evoquen el mito clásico, pero sean manifiestamente contemporáneas. Se obtiene así un producto híbrido, fiel reflejo de las preocupaciones actuales y de la fluidez cultural que caracteriza a la globalización.

Digimon es usado como un catalizador de las creencias y mitos referidos a lo digital, aparecidos con el cambio de milenio y encajados en un contexto cultural particular. Durante toda la serie se repiten una suerte de tropos estrechamente vinculados a las primeras aproximaciones teóricas y populares del emergente contexto digital de finales del siglo XX e inicios del XXI. Así, el propio Mundo Digital es un reflejo claro y preciso de la creencia del segundo yo<sup>11</sup> y, sobre todo, de los universos virtuales donde los seres humanos serían capaces de desarrollar identidades digitales. *Digital Monster* consigue encapsular y condensar esta esencia en un producto cultural transnacional, como es el *anime*. El usar como telón de fondo y protagonista las coordenadas digitales, permite un ejercicio de sincretismo mítico nunca visto. La quimera Millenniummon no es una simple extracción de un elemento de la mitología clásica, sin su contextualización digital frente a nuevos miedos y necesidades humanas específicas del cambio de milenio, la práctica sincrética de Digimon carecería de valor. Esa combinación entre el sustrato clásico y la contemporaneidad digital caracteriza la creatividad y esencia de la transmedia *Digital Monster*.

El *anime* ofrece una visión de lo digital y la oportunidad de analizar la diversidad de expectativas frente a los profundos cambios a los que nos llevan las posibilidades tecnológicas. Además de la capacidad de mimesis mítica y sincretismo necesario para el *worldbuilding* de mundos ficticios. Este estudio proporciona un ejemplo más de las estrategias actuales con las que se recuperan, reinterpretan y difunden repertorios míticos y creenciales. Su expresión en la transmedia *anime* ilustra a la perfección el carácter indeleble de los mitos y cómo estos consiguen ser vehiculados más allá de su formato original hasta nuestros días. Todo ello justifica la pertinencia de interpretar la transmedia *Digital Monster* en clave cultural.

<sup>11</sup> La construcción de una segunda identidad en un entorno virtual totalmente diferente donde poder desarrollarse individual y socialmente, superando las trabas de la existencia física. Esta propuesta encajaba con los primeros trabajos que hablaban de un nuevo universo llamado Ciberia.

## 6. Referencias bibliográficas

- Barthes, Roland. *Mitologías*. Siglo XXI de España Editores, 2009.
- Blumenberg, Hans. *Trabajo sobre el mito*. Paidós Ibérica, 2003.
- Campbell, Joseph. *El poder del mito*. Capitán Swing Libros, 2016.
- Crichton, Michael. *El mundo perdido*. Ballantine Books, 1995.
- García Buelvas, Lionel y Benedetti Cohen, Lady (2012). «De la épica al anime: viejos y nuevos caminos de la figura heroica». *Visitas Al Patio*, no. 6, 2012, pp. 115–130. DOI: <https://doi.org/10.32997/2027-0585-vol.0-num.6-2012-1670>.
- Del Rey Briones, Antonio. *El cuento tradicional*. Ediciones Akal, 2007.
- Eliade, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. Paidós Ibérica, 1998.
- García Gual, Carlos. *Historia mínima de la mitología*. Turner, 2014.
- Gil Escudier, Elena (2020). “El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación”. *BSAA Arte*, no. 86, 2020, pp. 413–436. DOI: <https://doi.org/10.24197/bsaaa.86.2020.413-436>.
- Gómez García, Pedro. El mito ayer y hoy. *Cultura e identidad cultural. Introducción a la antropología*, ed. Ángel Aguirre Baztán. Bárdenas, 1997, pp. 175–180.
- Grimal, Pierre. *Diccionario de mitología griega y romana*. Paidós, 2008.
- Grosfoguel, Ramón. Racismo/sexismo epistémico, universidades occidentalizadas y los cuatro genocidios/epistemicidios del largo siglo XVI. *Tábula Rasa*, no. 19, 2013, pp. 31-58.
- Hiroiyuki Kakudo, dir. *Digimon Adventure*. Toei Animation, 1999-2000.
- Hiroiyuki Kakudo, dir. *Digimon Adventure 02*. Toei Animation, 2000-2001.
- Horno López, Antonio. *Animación Japonesa. Análisis de series de anime actuales*. Universidad de Granada, 2013.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós, 2008.
- Kirk, Geoffrey Stephen. *La naturaleza de los mitos griegos*. Editorial Argos Vergara, 1984.
- Lévi-Strauss, Claude. *Antropología estructural: mito, sociedad, humanidades*. Madrid, Siglo XXI, 2009.
- Naoyuki Itō, dir. *Digimon Data Squad*. Toei Animation, 2006-2007.
- Ogáyar Marín, Francisco Javier y Ojeda García, Francisco Miguel. El mito en la modernidad a través del anime japonés. *Revista Nuevas Tendencias En Antropología*, no. 7, 2016, 111-132.
- Ojeda García, Francisco Miguel. “Isshoni Ikimashō!”. Mito, anime e hiperrealidad: abriendo caminos hacia una ecología de la animación. *Revista Nuevas Tendencias En Antropología*, no. 8, 2017, pp. 21–58.
- Tur Joya, Sergio. *Construir el infinito. Introducción al diseño narrativo en videojuegos*. Amazon Italia, 2021.
- von Stackelberg, Peter y McDowell, Alex. “What in the world? Storyworlds, science fiction, and futures studies”. *Journal of Futures Studies*, no. 20, vol. 2, 2015, pp. 25–46. DOI:10.6531/JFS.2015.20(2).A25.
- Yukio Kaizawa, dir. *Digimon Tamers*. Toei Animation, 2001-2002.
- Yukio Kaizara, dir. *Digimon Frontier*. Toei Animation, 2002-2003.

