



Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Grado en Traducción e  
Interpretación

Trabajo Fin de Grado

***Interstellar* (Christopher Nolan, 2014).**

Entre mitos y héroes.

Estudiante: **Luis Guanter Gonzálbez**

Director: Prof. José Luis Aja Sánchez

Madrid, abril 2022



## ÍNDICE

1.	Objetivos	2
2.	Introducción	4
2.1.	Cristopher nolan. Breve perfil biográfico	4
2.2.	Filmografía de cristopher nolan	6
2.3.	<i>Interstellar</i> . Argumento. Significado. Críticas y reseñas.	7
2.3.1.	Argumento y significado	7
2.3.2.	Críticas y reseñas	10
3.	Marco teórico	11
3.1.	Definiciones de mito	11
3.2.	Estructura del mito. Relación con el símbolo	16
3.3.	Algunos procedimientos recurrentes en el relato mítico	19
3.3.1.	Catarsis	19
3.3.2.	Catábasis	20
3.3.3.	El minotauro y el laberinto	20
3.4.	Otras claves de lectura para <i>Interstellar</i> : el relato de ciencia ficción	22
4.	Cooper, protagonista de <i>Interstellar</i> . Analogías con el héroe mitológico	24
4.1.	Las pruebas	24
4.2.	El viaje mítico del héroe	25
4.3.	El laberinto	27
4.4.	Personalidad del héroe	28
4.5.	El héroe y su dimensión espaciotemporal	29
4.6.	Otros personajes	30
5.	Conclusiones	32
6.	Bibliografía	33

## 1. OBJETIVOS

*Interstellar* es uno de los referentes de la ciencia ficción de nuestro siglo. Esta superproducción de Christopher Nolan con un reparto lleno de estrellas ha sido muy bien recibida y premiada desde su estreno, siendo uno de los aspectos más comentados su dimensión científica. Nolan quería representar el universo de forma tan realista como fuera posible. Para ello, contó con asesores científicos para garantizar la precisión y verosimilitud de los distintos elementos narrativos como el agujero de gusano o el agujero negro. Multitud de físicos, astrólogos e ingenieros han felicitado al director por la representación que lleva a cabo de la ciencia en esta película, tratando temas sumamente complejos y teóricos de forma relativamente simple y comprensible para el público general. Es este uno de los motivos del éxito de la película y del interés que ha generado.

Pero *Interstellar* no se limita a hablarnos sobre ciencia, también explora las emociones humanas. A través del viaje que emprende su héroe, Nolan trata temas como el amor, la familia y el paso del tiempo. La película está plagada de arquetipos, de imágenes y de símbolos clásicos que nos resultan muy familiares. Estos elementos tienen muy poco que ver con la ciencia y con la tecnología futurista que aparece en la película, y que parece deshumanizarla a simple vista. Y es que al visualizar la película desde una perspectiva crítica se intuye una relación no solo con el cine de ciencia ficción, sino también con otros relatos de la tradición cultural, particularmente la literatura de viajes y, en concreto, las grandes epopeyas de la mitología grecolatina: la *Ilíada* y *Odisea*.

Esta película es tan humana como científica y tan emocional como racional. Su visionado produce una serie de emociones, que se articulan en torno a varios elementos compositivos: la soledad del héroe en el espacio, la dimensión temporal distorsionada a lo largo de la historia, la relación padre-hija tan dolorosa para ambas partes, el laberinto en el que el héroe se enfrenta al tiempo y el viaje de regreso; entre otros aspectos que nos proponemos definir, analizar y relacionar con una tradición mitológica.

El marco constructivo del relato reposa sobre el viaje y sobre la dimensión heroica de Cooper. Estos elementos nos llevan a pensar en la *Odisea*, pero a medida que profundizamos en diferencias y similitudes entre estas obras nos vemos obligados a relacionar *Interstellar* con otras obras de la mitología clásica. ¿Cómo es posible que una

obra de ciencia ficción pueda entenderse en claves mitológicas? Esta pregunta es el punto de partida del presente trabajo, y a partir de ella analizaremos los siguientes conceptos:

¿Qué es un mito? ¿Cómo se construye?

¿Qué es ciencia ficción? ¿Qué relación tiene con el mito?

Si *Interstellar* es una película de ciencia ficción relacionada con el mito, ¿cómo es esta relación?

¿Cómo es posible que una película rodada en 2014 esté relacionada con un relato mitológico contado en tiempos remotos como la *Odisea*?

## 2. INTRODUCCIÓN

### 2.1. CRISTOPHER NOLAN. BREVE PERFIL BIOGRÁFICO

Cristopher Nolan es un director de cine estadounidense nacido en Londres el 30 de julio de 1970. Hijo del matrimonio formado por Brendan James Nolan, que fue redactor publicitario británico, y Christina Jensen, asistente de vuelo y profesora de inglés. Fue un amante del cine desde su infancia y en esta etapa le marcaron las mismas películas que a otros niños y adolescentes:

*La guerra de las galaxias (Star Wars, 1977)* de George Lucas, *La espía que me amó (The Spy Who Loved Me, 1977)* de Lewis Gilbert o *En busca del arca perdida (Raiders of the Lost Ark, 1981)* de Steven Spielberg, títulos todos ellos —en especial el primero y el último— que provocaron un asombro duradero en los espectadores de la época (un asombro que, al pasar a la dirección, ha intentado denodadamente reavivar en cada nueva propuesta) (Abad, 2018, pág. 40).

Dirigió sus primeras películas en su juventud, como muchos otros directores de su generación, grabando películas caseras con la cámara de su padre. «La afición no tardó en convertirse en pasión y, sin embargo, puestos a cursar estudios superiores, se decantó por estudiar Literatura Inglesa en la University College of London (UCL)» (Abad, 2018, pág. 40). Vemos en Nolan cómo esta formación ha contribuido a la construcción de sus guiones y de sus relatos cinematográficos. Y es que Nolan «pertenece a esa clase de cineasta que deja todo atado y bien atado en la fase de escritura, ha colaborado en los libretos de todas sus películas» (Abad, 2018, pág. 40).

En sus años universitarios, nuestro autor encontró una forma de obtener financiación para sus primeras producciones amateurs, «en las que contó con la colaboración desinteresada de amigos y conocidos de la UCL» (Abad, 2018, pág. 57). Comenzó a organizar «proyecciones de películas en 35 mm, una declaración de principios para toda una generación de cinéfilos» (Abad, 2018, pág. 57). A partir de este momento su carrera como director se empezó a forjar poco a poco hasta convertirse en el reconocido cineasta que conocemos hoy.

Ha recibido muchos premios y distinciones. *Time* lo nombró como una de las cien personas más influyentes del mundo en 2015, y en 2019 fue nombrado Comandante de la Orden del Imperio Británico por sus servicios cinematográficos.

Como director, Nolan combina elementos característicos de las superproducciones hollywoodienses con aspectos del cine más tradicional:

Es cierto que Nolan participa del cine de atracciones actual en el sentido de que el despliegue de la maquinaria hollywoodiense, la técnica y la tecnología cumplen un papel fundamental a la hora de crear sensaciones o despertar emociones pero al contrario de esos practicantes del producto «palomitero», artífices de bacanales millonarias que no buscan otra cosa que buenos dividendos en taquilla —ahí están los socorridos casos de Michael Bay, Roland Emmerich o Tony Scott—, él confía plenamente en las posibilidades discursivas y expresivas, éticas y estéticas del relato cinematográfico (Abad, 2018, pág. 108).

En un momento de la historia en el que en la sociedad se valora la velocidad y no la duración y en el que en el cine se valora lo superficial y no lo reflexivo, «Nolan se distingue por una firme voluntad de permanencia. En estos tiempos líquidos, el cine de Nolan quiere durar, perdurar; es sólido según lo que en el pasado se entendía por solidez» (Abad, 2018, pág. 195).

Sus películas tratan temas ontológicos y epistemológicos y «aborda abiertamente algunas cuestiones esenciales sobre el ser y el conocimiento, y se aventura en las interioridades de la psique y de los constructos del hombre» (Abad, 2018, pág. 211). Aparecen también a menudo conceptos científicos de los campos de la física o de las matemáticas como por ejemplo el tiempo. Además, este director cuida mucho la imagen y el sonido de cada escena logrando una experiencia audiovisual característica y única.

Asimismo, es uno de los genios de la ciencia ficción, siendo una de sus principales fuentes de inspiración *2001: Una odisea en el espacio*. Para él:

la ficción sirve para especular sobre diversas cuestiones desde posiciones aceptablemente científicas, improbables si acaso, no quiméricas; a su vez, la ciencia ejerce de musa oblicua, que inspira o sostiene diversas soluciones del relato (Abad, 2018, pág. 2150).

## 2.2.FILMOGRAFÍA DE CHRISTOPHER NOLAN

Su primera película como director fue *Following* (1988). Esta película describe a un escritor obsesionado con seguir a otras personas y espiarlas. Entonces, llegó *Memento* en el año 2000, un relato narrado de forma fragmentada en el que el protagonista pierde la memoria una y otra vez mientras trata de resolver un asesinato. Esta película puso a nuestro autor en el mapa hollywoodiense. La siguiente película fue *Insomnia* (2002) en la que contó con Al Pacino y que fue muy bien recibida.

Gracias a este éxito, fue elegido para dirigir la nueva trilogía de Batman constituida por *Batman Begins*, *The Dark Knight* y *The Dark Knight Rises* entre 2005 y 2012. Intercaló las entregas de esta trilogía con otras dos películas. *The Prestige* del 2006, una historia de dos magos rivales, e *Inception* en 2010, una película que trata sobre los sueños y por la que recibió su primera nominación a los Premios Óscar.

En 2014, por fin, estrena *Interstellar*. Uno de sus propósitos con esta producción fue el de lograr realismo, «el diseño de producción nos pone delante una tecnología verosímil, convincente, no importa si irrealizable» (Abad, 2018, pág. 2444). En el rodaje:

Se negó a rodar delante de una pantalla verde y encargó la construcción de los decorados principales, diseñados con un detallismo impecable, a fin de que los actores vivieran en los escenarios y no simularan vivir en ellos; los interiores de las naves se construyeron sobre cardanes que consentían colocarlos en posición vertical y colgar a los intérpretes del techo o de los costados para simular la falta de gravedad (Abad, 2018, pág. 2444)

Unos años después, en 2017, se estrena su siguiente película, *Dunkerque*, una película bélica ambientada en la Segunda Guerra Mundial. Su última película es la de *Tenet* (2019), un thriller de espías y viajes en el tiempo.

Su próxima película, *Oppenheimer*, se estrenará en 2023. Trata del físico estadounidense con el mismo nombre que estuvo involucrado en la invención de la bomba atómica.



## **2.3.INTERSTELLAR. ARGUMENTO. SIGNIFICADO. CRÍTICAS Y RESEÑAS.**

### **2.3.1. Argumento y significado**

*Interstellar* nos presenta un futuro cercano a nuestro presente. El estilo de vida nos resulta familiar: la ropa, las casas y los vehículos son parecidos a los nuestros si bien se percibe un nivel tecnológico superior. Existen inteligencias artificiales avanzadas y naves espaciales interestelares. Se trata de una sociedad distópica en la que el progreso desmedido ha impuesto una fecha de caducidad al planeta. Los recursos se agotan, el planeta está sobreexplotado, el cambio climático supone el fin de la Tierra. Cada vez hay más plagas y más tormentas de polvo. Pero la población está acostumbrada a estas duras condiciones de vida, se ha adaptado, como podemos ver en la escena del partido de béisbol donde el estadio tiene que ser evacuado por una tormenta de arena. La humanidad convive con el fin del mundo.

Cooper, un granjero que fue piloto de la NASA, visita el instituto de sus dos hijos. Ahí, descubre que su hijo mayor no ha sido aceptado en la universidad, porque el mundo no necesita más ingenieros, necesita agricultores, ya que cada vez hay menos comida. Además, descubre que los nuevos planes de estudio han reescrito los libros de Historia, afirmando que el hombre nunca llegó a la Luna para fomentar que las nuevas generaciones sean granjeros y no exploradores espaciales.

En el cuarto de su hija Murph aparece un «fantasma» que tira unos libros, abre ventanas y deja unas líneas de polvo en el suelo de la habitación que resultan ser unas coordenadas geográficas en sistema binario. Cooper sospecha que es un campo magnético y se embarcan en un viaje hacia el lugar indicado. Llegan a una base de operaciones secreta de la NASA. Ahí se encuentra con el doctor Brand, el cual le pone en contexto: hay que abandonar la Tierra, pues ya no es posible salvar el mundo. Le comenta a Cooper que se ha descubierto un agujero de gusano, una anomalía gravitatoria en el espacio-tiempo a través de la cual la humanidad puede viajar a otra galaxia en busca de un nuevo hogar. Además, la NASA ya ha enviado doce expediciones en busca de un nuevo planeta habitable: son las misiones Lázaro. Ahora, la NASA necesita enviar una expedición a uno de estos planetas para formar un campamento al que la humanidad pueda emigrar y el elegido para esta tarea es Cooper. Cooper se separa de sus seres queridos, aunque queda

totalmente desgarrado, sobre todo por Murph, a la que deja huérfana en un mundo que se termina.

Comienza el viaje espacial y se nos presenta a una tripulación en la que figuran también robots con inteligencia artificial que ayudan al héroe y que tienen sentido del humor y otros científicos, entre ellos Amelia Brand, hija del profesor Brand. El trayecto hasta el agujero de gusano dura varios años, por lo que se criogenizan. El tiempo en el espacio transcurre de forma distinta que en la Tierra, por eso estos pocos años para Cooper son varias décadas en la Tierra. Este fenómeno se exagera en el primer planeta que visitan, en el que cada hora equivale a siete años en la Tierra. Resulta ser un planeta oceánico no habitable del que huyen tras ser impactados por una ola gigante que termina con la vida de uno de los científicos. Cuando vuelven a la nave principal, descubren que para su otro compañero que se había quedado ahí han pasado más de veinte años. Además, reciben mensajes de la Tierra: el hijo de Cooper es padre y la hija tiene su edad y trabaja en la NASA.

Como se les termina el tiempo, los viajeros tienen que elegir bien qué planeta visitar a continuación, pues posiblemente sea su última oportunidad. Amelia, enamorada de uno de los doce astronautas, quiere ir a su planeta, pero Cooper elige otro planeta, guiado más por la lógica que por las emociones. En este planeta se encuentran con el Doctor Mann, en una situación de desesperación y soledad total, pero ver a la tripulación le llena de esperanza. En este momento Cooper descubre el verdadero propósito del viaje: no se trata de salvar a la humanidad, sino a la especie. La nave lleva miles de óvulos fecundados con los que la humanidad podría renacer en otro planeta, lo cual quiere decir que Cooper ha abandonado a sus hijos a la muerte.

El doctor Mann representa la debilidad del ser humano. Solo quiere sobrevivir cueste lo que cueste, como un animal egoísta. Falsificó los datos que entregaba a la NASA para que fueran a su planeta, el cual en realidad no es habitable, y así poder volver a la Tierra. Mann golpea a Cooper, le quita su casco de oxígeno y se fuga con la nave, pero la hace estallar al intentar escapar. Nuestro protagonista y Amelia, para continuar su viaje, han de aprovechar la fuerza gravitatoria del agujero negro Gargantúa, pero Cooper se sacrifica entrando en Gargantúa para dar impulso a la nave de Amelia y que no mueran los dos.

Cooper descubre que no ha muerto. Se halla en un teresacto, un espacio laberíntico en el que convergen todas las líneas temporales y en el que todos los momentos de su vida se suceden una y otra vez al mismo tiempo. Cooper se ve forzado a ver una y otra vez instantes como su despedida de Murph en casa y al intentar interactuar con esa realidad empuja unos libros fuera de la estantería del cuarto de su hija en el pasado. Él era el «fantasma». Entonces descubre que puede comunicarse con el pasado y le da a Murph los datos para que pueda resolver la ecuación que salvará a la humanidad mediante código Morse.

Finalmente, la humanidad se salva al igual que Cooper, que es rescatado del espacio y despierta en una base espacial en torno a Saturno. Se encuentra con su hija, ya anciana, de la que se despide y se embarca de nuevo en un viaje en busca de Amelia.

*Interstellar* puede parecer una película muy compleja, confusa e incluso difícil de entender, pero en el fondo, se trata de una historia de amor paternal sobre un héroe que emprende un viaje para salvar a su hija. Nolan nos presenta a un padre que ama intensamente, ríe, llora, lucha e incluso se sacrifica por sus seres queridos. Nos muestra una conexión íntima y profundamente humana entre un padre y su hija. El eje principal de la historia es el amor, no el amor romántico o apasionado que estamos acostumbrados a ver en el cine, sino un amor puro y desinteresado: un amor humano.

Al mismo tiempo que se desarrolla esta historia de amor, Nolan explora a fondo el escenario elegido para la misma: el universo. *Interstellar* nos habla sobre el espacio y sobre el tiempo, sobre cómo funciona la física y sobre cómo podría funcionar en situaciones hipotéticas. De esta forma se crea un contraste entre la emoción más intrínsecamente humana que existe y el cosmos, con sus leyes científicas y misterios que todavía no alcanzamos a explicar. A lo largo de la película se exploran todo tipo de conceptos astrofísicos complejos como teorías sobre el viaje espacial, el espacio-tiempo e incluso sobre los agujeros negros, pero ¿qué hay menos humano que un agujero negro? Nolan nos muestra cómo incluso ahí se puede amar y la humanidad puede florecer. Y es que el amor trasciende todo este complicado envoltorio científico, lo puede todo y va más allá de las dimensiones.

En *Interstellar* se narran dos historias muy distintas, pero entrelazadas. La primera y más superficial es sobre partículas, fórmulas y cálculos; sobre el espacio-tiempo, galaxias lejanas y navegación espacial. La segunda y la más profunda nos habla de un padre, su hija y su relación; de la humanidad, de su lugar en el universo, y de lo que nos convierte en humanos: el amor. *Interstellar* no es solo una película de ciencia y del espacio, es una película sobre la humanidad y el amor.

### **2.3.2. Críticas y reseñas**

*Interstellar* es una película con un reparto de primer nivel con protagonistas como Matthew McConaughey y Anne Hathaway entre otros. La banda sonora está en manos de Hans Zimmer, un reconocidísimo compositor de bandas sonoras, siendo esta una de sus más destacadas.

La película fue nominada y ganó multitud de premios, entre ellos los Premios BAFTA, los Premios Globo de Oro y los Premios Saturn. Fue nominada a los Óscar en 2014 en las categorías de banda sonora, mejor diseño de producción, mejor edición de sonido y mejores efectos visuales, obteniendo la estatuilla solo en esta última categoría

La película fue un gran éxito en las taquillas con un presupuesto de 165 millones de dólares y una recaudación de 701 millones de dólares. Recibió muchas reseñas positivas de los críticos. Fueron muy valoradas la precisión científica, la banda sonora, los efectos visuales y también las actuaciones de los personajes principales.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1.DEFINICIONES DE MITO

Aunque *Interstellar* es una película de ciencia ficción, presenta, como indicábamos en los objetivos de este trabajo, una fuerte influencia de obras de contenido mitológico procedentes de la tradición clásica. Y es que se trata de una epopeya que guarda cierta relación con grandes relatos épicos como la *Ilíada*, la *Odisea* o *Las Argonáuticas*

Resulta conveniente definir una serie de términos para asentar las bases del estudio, comenzando como no podía ser de otra manera por uno de los ejes fundamentales de la investigación: el mito. Pero a la hora de delimitar el sentido de la palabra nos encontramos con una serie de problemas de definición. Como apunta García Gual, la tarea es difícil debido a «la amplia difusión del término, cargado de connotaciones valorativas, que ha pasado de un uso especializado a un empleo más amplio e impreciso» (García Gual, 1992, pág. 9).

Por este motivo, puede ser útil consultar la definición del concepto en repertorios lexicográficos. Según el Diccionario de la Real Academia Española la palabra tiene cuatro acepciones:

1. m. Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico.
2. m. Historia ficticia o personaje literario o artístico que encarna algún aspecto universal de la condición humana.
3. m. Persona o cosa rodeada de extraordinaria admiración y estima.
4. m. Persona o cosa a la que se atribuyen cualidades o excelencias que no tiene.

La entrada que más se acerca al significado de mito que nos concierne es la primera, pero vale la pena profundizar, consultando las definiciones que le dan los distintos expertos al término. Frente a los especialistas como G. S. Kirk que aseguran que: «no hay ninguna definición del mito. No hay ninguna forma platónica del mito que se ajuste a todos los casos reales» (García Gual, 1986, pág. 11), hay otros que sí proponen definiciones para arrojar luz al término. Según García Gual:

El mito es una narración o un relato tradicional, memorable y ejemplar, paradigmático, de la actuación de personajes extraordinarios (en el mundo griego, dioses y héroes) en un tiempo prestigioso y lejano (García Gual, 2008, p.2).

En nuestro caso, el héroe que protagoniza la película se embarca en un especial viaje en busca de un hogar para la humanidad. Un argumento que podríamos considerar característico de una epopeya moderna.

El antropólogo belga Marcel Detienne concuerda con García Gual cuando indica que «los mitos viven en el país de la Memoria». En Eliade (1963) encontramos que las culturas primitivas actúan según un modelo mítico que toman como ejemplo:

Para el *homo religiosus*, lo esencial precede a la existencia. Esto es valedero tanto para el hombre de las sociedades «primitivas» y orientales como para el judío, el cristiano y el musulmán. El hombre es tal como es hoy día porque ha tenido lugar *ab origine* una serie de acontecimientos. Los mitos le narran estos acontecimientos y, al hacerlo, le explican cómo y por qué fue constituido de esta manera. Para el *homo religiosus*, la existencia real, auténtica, comienza en el momento en que recibe la comunicación de esta historia primordial y asume las consecuencias (Eliade, 1963, pág. 45).

También existen interpretaciones religiosas de la película que señalan referencias bíblicas. En este contexto, la entidad que guía a Cooper a lo largo del viaje y que termina siendo él mismo en el agujero negro podría ser el espíritu santo. Ya que en realidad es el amor interdimensional de Cooper lo que le permite comunicarse con el pasado y guiar a la humanidad a su salvación. Del mismo modo, el espíritu santo en la tradición cristiana es un espíritu guía que se entiende en la trinidad como el amor del padre al hijo. Desde la NASA informan a Cooper que hay doce astronautas que han sido enviados a distintos planetas para comprobar si son habitables, de la misma forma, Jesucristo tenía doce apóstoles a los que envió a predicar el evangelio. Además, uno de los doce astronautas traiciona a Cooper, tal y como Judas traicionó a Jesucristo. Asimismo, la nave que pilota Cooper guarda también cierto parecido con el arca de Noé. La humanidad está al borde de la extinción y en la nave llevan un conjunto de embriones para que la humanidad pueda empezar de nuevo en otro planeta. Cooper también nos recuerda a Jesucristo cuando se sacrifica y se desprende de la nave y cae al agujero negro para darle a la humanidad una segunda oportunidad. Además, cuando despierta y descubre que ha salido ileso del

agujero negro en cierto modo ha resucitado. Y toma el rol de «padre» en un sentido más literal con su hija.

Aunque esta serie de «milagros» son entendidos en un marco científico que alude a las leyes de la física como la teoría de la relatividad, las alusiones a la trascendencia y a la religión resultan evidentes. El nombre del viaje es «Misión Lázaro», una referencia explícita a Lázaro de Betania, un personaje bíblico resucitado por Jesucristo. Del mismo modo, los viajes interestelares salvan a la humanidad de la extinción y Cooper se adentra en su propio infierno, pero sale con vida. Los nombres también cobran un papel importante en este sentido, ya que tienen un valor simbólico. Las iniciales de Cooper son J.C, otro posible guiño a la religión. Gargantúa es el nombre del agujero negro colosal y hace referencia a un gigante folklórico de Francia. Finalmente, el planeta alrededor del cual orbita la humanidad cuando Cooper despierta al final de la película es Saturno, el cual se corresponde con el titán griego Cronos y que representa al tiempo, tema fundamental de la película.

Analizamos a continuación otra definición de mito importante para entender la dimensión de nuestro estudio. José Manuel Losada define el mito del siguiente modo:

El mito es un relato explicativo, simbólico y dinámico, de uno o varios acontecimientos extraordinarios personales con referente trascendente, que carece en principio de testimonio histórico, se compone de una serie de elementos invariantes reducibles a tema y sometidos a crisis. Presenta un carácter conflictivo, emotivo, funcional y ritual, que remite siempre a una cosmogonía o a una escatología absolutas, particulares o universales (Losada, 2017, p. 14).

*Interstellar* es trascendental sin lugar a duda. Cooper se ve forzado a enfrentarse a uno de los misterios de nuestra existencia: la dimensión espaciotemporal. Nolan explora y trata de explicar este tema desde la perspectiva de la ciencia ficción, pero en el fondo *Interstellar* se acerca a los mitos de los relatos clásicos.

Como hemos visto, los mitos son una parte esencial de la civilización, pero no han desaparecido, siguen vivos y se siguen produciendo en el presente, adaptados a nuestra época. Es este el caso de *Interstellar*, un relato con un contenido mítico en el que lo científico se complementa con lo religioso. Lo mismo ocurre con la gran mayoría de obras de ficción, son reinterpretaciones de los mismos mitos arquetípicos con distintos

personajes, en distintas épocas o enfocándose en distintos aspectos. Como comenta Aristóteles en su *Poética*, los mitos tienen que seguir una estructura básica, aunque puede haber distintas variantes de un mismo mito. Los héroes de Homero hoy son superhéroes de Marvel o astronautas interestelares.

Tras precisar el significado del término pasamos a indicar lo que *no* es un mito. Según Pierre Greimas, en la mitología clásica distinguimos entre «mito», «ciclos heroicos», «novelas», «leyendas etiológicas», «cuentos populares» y «anécdotas» e indica que:

Se ha convenido en llamar «mito», en sentido estricto, a una narración que se refiere a un orden del mundo anterior al orden actual, y destinada no a explicar una particularidad local y limitada, sino una ley orgánica de la naturaleza de las cosas (Greimas, 1989, pág. 14).

Además «en contra de lo que con frecuencia se afirma, el mito, incluso cuando en él intervienen los dioses, no es necesariamente religioso». Mientras que, «por el contrario, otros mitos van estrechamente vinculados a una personalidad divina y a la religión propiamente dicha». Y concluye con que «vemos, pues, hasta qué punto son huidizas las fronteras del mito. Un relato, para merecer este nombre, debe hallarse situado, en grado mayor o menor, en el mundo de las Esencias» (Greimas, 1989, pág. 14).

Los mitos se caracterizan por la presencia de una serie de temas recurrentes:

Hay unos temas esencialmente míticos, los que se refieren al comienzo de las cosas: la cosmología y la teogonía, y los que se refieren al final de todo, al más allá de la muerte y del tiempo terrestre: la escatología. Pero los mitos explican también la causa de muchos usos y costumbres, de más o menos importancia, que son de interés colectivo. Los mitos tratan del comienzo, del arché, y de las causas, aítái, del universo y, en especial, de la vida humana (García Gual, 2004, pág. 17).

Hoy en día en cambio los mitos han perdido su dimensión religiosa, aunque no su trascendencia, pero los conservamos como literatura. Y hemos creado algunos mitos como Don Juan o Fausto que «se conocen sin haber leído las obras. Sin embargo, hay que diferenciarlos de los antiguos, porque tienen fecha de entrada en la historia» (García Gual, 2008, pág. 9).



Resulta evidente que el mito no es un relato aislado e independiente, sino que existe una red entramada de mitos que forman lo que conocemos como mitología.

Esta definición de mitología como red de relatos sirve también para distinguir los mitos de los cuentos, en el sentido de cuentos fantásticos (...). Los cuentos tienen muchas veces los mismos motivos que los mitos, pero van sueltos, y los personajes no suelen tener nombre, mientras que los personajes de los mitos siempre tienen nombre y se pueden colocar dentro de esa red mítica de la que hablábamos antes (García Gual, 2008, pág. 3).

En el caso de *Interstellar* se establece un juego de referencias mitológicas como podrían ser el viaje, la empresa heroica y el retorno. Estas referencias están relacionadas con los relatos épicos ya mencionados. Todo ello aparta a *Interstellar* del relato tradicional o del cuento mágico.

García Gual añade que:

[...] una mitología es algo más que un conglomerado o una suma convencional, ya que los mitos se relacionan entre sí y las figuras míticas están referidas unas frente a otras. Una mitología es un sistema de representaciones míticas, organizado en torno a ciertas nociones básicas de carácter religioso. Los mitos están relacionados y ofrecen su explicación simbólica de lo real gracias a esa ordenación; no se prodigan caóticamente, sino que se insertan en una mitología que, si bien en una tradición cultural como la griega no se mantiene rígidamente fijada, presenta sin embargo unas claras líneas de ordenación (García Gual, 2004, pág. 54).

La película de Nolan mantiene muchas analogías con otros mitos, lo que atestigua el comportamiento de la mitología como una red de referencias temáticas y de reiteraciones. Se puede reconocer la relación con el mito del minotauro de Creta, entendiendo el espacio como laberinto y al tiempo como minotauro. Cooper sería Teseo y Ariadna sería su hija, la cual le ayuda a lo largo del relato o también podría ser «ellos», la entidad que guía a la humanidad a lo largo de la película. Otras referencias que cabe mencionar son las de Ícaro o Faetón, que volaron demasiado alto y terminaron ahogados, igual que la humanidad, cuyo rápido progreso y progresiva explotación del planeta casi llevan a la extinción.

Los personajes míticos son como piezas de un tablero y su comportamiento depende de su posición en el tablero y su valor en el juego mitológico. Por eso son tan relevantes las relaciones de parentesco y las oposiciones entre personajes. Siguiendo esta misma línea, Afrodita no está caracterizada solo por los conceptos abstractos que representa como el amor y el deseo sexual. También hay que considerarla como contraste a otros dioses del sistema como Atenea, Artemis, etc. (García Gual, 2004, pág. 24). Del mismo modo, Cooper no está solo caracterizado por los conceptos del progreso científico y la exploración espacial, también hay que considerarlo en oposición al doctor Mann, el cual traiciona a la humanidad y sacrifica a sus compañeros para salvarse él solo.

### 3.2. ESTRUCTURA DEL MITO. RELACIÓN CON EL SÍMBOLO

La estructura de los mitos se caracteriza por su recurrencia. Suele obedecer a un planteamiento más o menos estable, en el que se produce un desafío, un enfrentamiento divino, una crisis y una conclusión, que puede conllevar el triunfo, la derrota, la muerte o una metamorfosis. El relato mítico suele basarse en unidades menores de significación, como todo relato o sistema lingüístico, siendo el símbolo uno de sus componentes esenciales.

Un mito puede tener en su relato varios símbolos. El símbolo es puntual, mientras que el mito es lineal, lo que permite una segmentación y un análisis. Lévi-Strauss llama **mitemas** a los segmentos mínimos de una narración mítica, de la misma forma que los fonemas existen en fonética o los morfemas en morfología, como unidad mínima significativa del relato mítico (García Gual, 2008, pág. 4).

Existen otras definiciones para estas unidades de significación como la de mitologema.

Otro concepto que se utiliza en los análisis, que en este caso no procede de la lingüística, es mitologema. Es muy interesante de cara al análisis simbólico de los mitos. Procede más bien de Jung y más que una unidad narrativa, es una unidad icónica o imaginativa. Es un motivo que tiene una cierta consistencia propia y que puede repetirse en otras mitologías. Por ejemplo, la Virgen con el Niño o el abandono del niño que será héroe en un río. Tiene más que ver con imágenes que con texto (García Gual, 2008, pág. 4).

Mediante esta clasificación nos proponemos mostrar el carácter recurrente de las estructuras en el relato mítico, así como la evidente relación de *Interstellar*, una película de ciencia ficción, con la mitología.

Mitemas o mitologemas en <i>Interstellar</i>	Mitemas o mitologemas en la <i>Odisea</i>	Mitemas o mitologemas en la <i>Iliada</i>	Mitemas o mitologemas en <i>Las argonáuticas</i>
Viaje	X		X
Pruebas. Batalla contra en enemigo	X	X	X
Retorno	X	X	X
Descenso a los infiernos	X		
Presencia de acertijos o dilemas	X	X	X
Muerte de seres queridos	X	X	X
Gigantes o monstruos	X		X
Traición o engaño	X	X	X
Ayuda divina	X	X	X
Ayuda familiar	X	X	X

Además, las historias míticas griegas varían mucho y existen muchas variantes dentro de cada mito, ya que cada autor lo reelabora según lo que quiere transmitir. Comenta García Gual:

Basta comparar la versión que Esquilo ofrece en su *Prometeo encadenado* con la que diera Hesíodo en la *Teogonía* y en sus *Trabajos y días*, para advenir cómo dos grandes autores pueden recontar un mismo mito con variantes sustantivas, debidas no sólo a la personalidad poética de uno y otro, sino a la consideración ideológica y a la interpretación que les imponen los tiempos y públicos a quienes se dirigen (García Gual, 2004, pág. 52).

Una de las mitologías principales es la griega. Compuesta por relatos sencillos, que reflejan no solo las preocupaciones de la arcaica sociedad patriarcal, sino que también la condición humana. Sus mitos nos resultan tan familiares porque nos hablan de nosotros mismos (García Gual, 2004). Una mitología intrínsecamente vinculada a las emociones que habla sobre el origen y sobre el destino: «el mito tiene un carácter eminentemente emocional y afectivo, tanto en los personajes como en los consumidores de las producciones literarias y artísticas, fruto de la transgresión de los límites de nuestra condición» (Losada Goya, 2017, pág. 12).

Una forma de expresar esta emotividad del mito es el símbolo, que se apoya en el sentido figurado y en el valor connotativo frente a los elementos ficcionales que componen el relato mítico. La lectura del símbolo se asocia a componentes semánticos. Su significado, frente al mito, se construye por la constelación de significados que establece con otros símbolos frente a la dimensión narratológica del mito. El símbolo es prelingüístico y precede al logos, es decir, a la articulación del significado mediante el lenguaje. Es emotivo y tiene un componente inconsciente (Ricoeur, 1940, pág. 27). Los símbolos son una parte fundamental del mito y contribuyen a su construcción. En el caso de *Interstellar* tenemos por ejemplo el polvo que arrasa la Tierra que puede ser un símbolo para el final inevitable del mundo, tal y como lo es en la Biblia, «polvo eres y en polvo te convertirás». Pero el símbolo principal de la película es el reloj, que simboliza el tiempo, el gran antagonista del relato. También actúa como canal de comunicación entre Cooper y Murph, entre la tierra y el agujero negro, entre lo mundano y lo trascendental y entre lo temporal y lo eterno. Se trata de un regalo que representa su vínculo y su unión, el cual va más allá del espacio o del tiempo.

### 3.3.ALGUNOS PROCEDIMIENTOS RECURRENTE EN EL RELATO MÍTICO

#### 3.3.1. CATARSIS

Aristóteles en su *Poética* emplea la palabra catarsis para definir la tragedia y es uno de los motivos principales de su gran impacto en la antigua Grecia.

Los mitos hablaban de héroes y de dioses, que habían actuado en un tiempo remoto, pero en sus dramáticas escenas plantean conflictos de valores en los que se muestra paradigmáticamente la trágica condición del hombre. Ese cruce de dos tiempos —el del mito y el presente ciudadano— y la imbricación de lo humano en lo heroico, y viceversa, sirven a la educación mediante la reflexión y la purificación afectiva, que Aristóteles supo reconocer tan admirablemente. Esa *katharsis*, o purificación, es uno de los efectos del arte trágico siempre. La fiesta y el drama, mediante la mimesis teatral o litúrgica, evocan los mitos, con un aura religiosa más o menos acentuada (García Gual, 2004, pág. 35).

*Interstellar* sí tiene un efecto catártico. Se supera el espacio-tiempo, la humanidad vence y consigue ganar la carrera contrarreloj. Cooper se reencuentra con sus seres queridos, pero a la vez el espectador experimenta la tragedia de la destrucción del planeta y comparte las pasiones de los personajes ante esta situación consiguiendo entenderse mejor a sí mismo y purificando su alma, como explicaba Aristóteles.

El efecto catártico de los mitos puede entenderse en términos de creencia. La cuestión es saber si los antiguos griegos creían o no en ellos. Reflexiona García Gual sobre si los antiguos griegos creían en sus mitos concluyendo que:

La respuesta es muy compleja. Primero porque creer o no creer no es un acto sencillo: se puede creer más o menos. Y depende mucho de los individuos. No se puede decir que todo el mundo cree algo. E incluso, aunque no se crea en ellos, los mitos perviven en las ceremonias, en los ritos, están en el ambiente, de manera que es una cuestión difícil de discernir. En todo caso, el mundo griego estuvo animado por los mitos durante toda la etapa clásica (García Gual, 2008, pág. 8).

### 3.3.2. CATÁBISIS

Otro aspecto esencial de la mitología griega es la catábasis o el descenso a los infiernos. La idea de descender al infierno es milenaria: «desde que el hombre tomó conciencia del fenómeno de la muerte, la religión ha proporcionado, a través de diversos rituales funerarios que conducen a la vida eterna, una respuesta a ese “gran vacío” que supone la muerte» (Morales Harley, 2012, pág. 2). Muchos héroes griegos descienden al Hades por distintos motivos y se enfrentan a todo tipo de pruebas. En *Interstellar*, Cooper piensa que nunca más verá a sus seres queridos ya que estarán muertos cuando regrese a la Tierra, pero cuando se mete en el agujero negro consigue volver a ver a su hija y se comunica con ella. Se trata de un no lugar, fuera del espacio y del tiempo asociable a la idea de catábasis y descenso o de laberinto, en el que se enfrenta cara a cara con el tiempo, pero sale vencedor. También Orfeo desciende al inframundo en busca de su amada, y, tras haber superado todo tipo de obstáculos, se enfrenta a una última prueba para rescatarla: podían volver juntos al mundo de los vivos, pero Orfeo debía caminar por delante y no podía girar la cabeza para mirar a su Eurídice hasta que saliesen del Hades. Al contrario que Cooper, Orfeo no logra el éxito en su lucha contra el tiempo y la muerte y en el último momento se voltea para mirar a Eurídice la cual se desvanece para siempre. Sin embargo, Cooper parece salir vencedor de su catábasis particular.

### 3.3.3. EL MINOTAURO Y EL LABERINTO

La mitología griega está también plagada de figuras monstruosas como cíclopes, sirenas o minotauros. El minotauro es un

monstruo con cuerpo de hombre y cabeza de toro para el cual el rey Minos hizo construir el laberinto, (...) donde lo encerró. Lo alimentaba periódicamente, todos los años o cada tres años, con siete jóvenes y siete muchachas traídos de Atenas en tributo. Teseo, rey de Atenas, quiere ser uno de ellos; consigue matar al monstruo y, gracias al hilo de Ariadna, puede volver a la luz. [...] El mito del minotauro simboliza en su conjunto «el combate espiritual contra el rechazo» (Chevalier y Gheerbrant, 1986, págs. 713-714).

Hay también máquinas y autómatas en la película que se pueden entender como pseudohombres o criaturas híbridas modernas, que tienen una clara relación con el minotauro que acabamos de mencionar. Este es un elemento muy característico de la ciencia ficción con el que se plantea el dilema de la pérdida de la humanidad. Se explica

que Cooper sufrió un accidente en el pasado debido a un fallo en la inteligencia artificial de un avión y desde entonces se muestra muy escéptico con las máquinas y la tecnología, pero a lo largo de la película vuelve a confiar en ellas, ya que el robot TARS le acompaña desde el inicio de su viaje hasta el teresacto y es de gran ayuda para el protagonista. Tanto incluso que al final de la película, cuando Cooper ha vuelto de sus aventuras, decide reparar a TARS, porque le ha cogido cariño y lo considera un fiel compañero.

También se trata la pérdida de la humanidad como consecuencia de la entrada al laberinto y del enfrentamiento con el minotauro, en este caso se trata del distanciamiento espacial o temporal. En su viaje interestelar nuestro protagonista se aleja de la humanidad, no se puede comunicar con ella, envejece a un ritmo exponencialmente más lento y está solo. Se contrapone el espacio vacío, silencioso y oscuro al hogar, pero incluso en esta situación nuestro protagonista sigue siendo humano y es con su amor humano con lo que salva a la humanidad y supera las pruebas que se encuentra en su camino. Dijo Nietzsche que, si miras fijamente al abismo, el abismo te devuelve la mirada, pero Cooper consigue resistir su mirada y retener su humanidad.

El laberinto está asociado con «una figuración de pruebas iniciáticas discriminatorias, previas a la andadura hacia el centro escondido» (Chevalier & Gheerbrant, 1986, pág. 620). Además, el laberinto «anuncia la presencia de algo precioso o sagrado». Puede entenderse también como un viaje hacia el centro de uno mismo, «hacia una suerte de santuario interior y oculto donde reside lo más misterioso de la persona humana» (Chevalier & Gheerbrant, 1986, pág. 621). En nuestro relato, Cooper se encuentra en un no lugar, el teresacto, cuando se adentra en el agujero negro. Es un lugar en el que todas las dimensiones convergen en forma física y forman un laberinto por el que el héroe ha de navegar y se enfrenta a todas sus decisiones y acciones que ha tomado a lo largo de su vida. Se enfrenta a sí mismo y a su pasado. Se arrepiente, porque piensa que no puede hacer nada ante el paso del tiempo, pero descubre también que sí hay una forma de desafiar al tiempo, con aquello que nos hace humanos, el amor. En su caso es el amor por su hija lo que le permite vencer a su minotauro y salir del laberinto.

### **3.4.OTRAS CLAVES DE LECTURA PARA *INTERSTELLAR*: EL RELATO DE CIENCIA FICCIÓN**

Resulta evidente la presencia del mito en *Interstellar*, un elemento común en otras películas de su género: la ciencia ficción. La ciencia ficción es otro género difícil de definir, pero funciona bien la siguiente definición de Judith Merrill: «ciencia ficción es la literatura de la imaginación disciplinada» (Barceló en Moreno, 2009, pág. 3).

Según Pérez-Amezcuca:

La ciencia ficción se ocupa, generalmente, de imaginar experiencias en el futuro, contando con el elemento predictivo del saber racional y fantaseando acerca de sus efectos. Lo conjetural se expande para proponer la construcción de otro mundo plausible dentro del mundo real conocido, un mundo que es «“otro” pero tan “verdadero” como el real» (Volli 121), donde lo extraordinario se vuelve natural y lo verosímil se percibe a la luz de miedos atávicos. Se busca en los confines del futuro el secreto del origen; en ambos puntos se trata de ingresar en territorios fuera del límite (Pérez-Amezcuca & Junco, 2020, pág. 2).

La ciencia ficción trata del futuro. Suele ser una apología del avance tecnológico, aun cuando dicho avance traiga nuevos desafíos. En nuestro relato nos encontramos con un mundo claramente más avanzado y futurista con naves y robots, pero la calidad de vida es mucho menor. Hay sequías, plagas, tormentas de polvo: al planeta no le queda mucho tiempo. Un tema muy característico del género es el contraste entre el avance científico y los nuevos retos a los que se enfrenta la humanidad causados por este progreso. Se abordan cuestiones como la moralidad de los avances científicos, la pérdida de la humanidad y la destrucción desmedida de recursos naturales en el proceso. Y es que por mucho que avance la humanidad lo que nos recuerda este género una y otra vez es que seguimos siendo humanos y nuestras preocupaciones, ambiciones y pasiones son las mismas en el fondo. También nos hace plantearnos si realmente vale la pena todo este desarrollo tecnológico y si va a traer prosperidad o decadencia.

Los orígenes de este género se remontan a la *República* de Platón o al *Poema de Gilgamesh*, pero la mayoría de los expertos confirman que el verdadero comienzo del género se encuentra en *Frankenstein* (Moreno, 2009, pág. 6). Algunos supuestos rasgos dominantes del género son la ciencia, el futuro y la naturaleza profética (Moreno, 2009,



pág. 8). Aunque muchas veces coincide con estos tópicos, la ciencia ficción es mucho más que esto, pues lo que caracteriza realmente a la ciencia ficción es su tratamiento de la realidad y sus problemas:

La ciencia ficción no metaforiza la realidad, sino todo lo contrario. La ciencia ficción dice: «esto no es la realidad». Insiste muchísimo en recordárnoslo. Porque lo que hace es usar ese elemento para desarrollarlo, hiperbolizarlo hacia otro punto alejado de la realidad. Como se ha defendido tantas veces, la literatura es en este sentido sólo un medio retórico para desarrollar y comunicar unas inquietudes (Moreno, 2009, pág. 12).

Por este motivo, la ciencia ficción puede considerarse como el antónimo de la literatura fantástica, ya que no rompe apriorismos físicos, ni naturales, sino sociales. La ciencia ficción nos transporta a un mundo evidentemente ficticio, pero con cabida en nuestro marco científico, de esta forma puede desarrollar conceptos complejos desde un punto de vista alternativo. Si habla de un dictador, no lo hace de Hitler o de otro dictador real, cuyas acciones podrían tratar de justificarse con distintos argumentos como la inflación en Alemania tras la primera guerra mundial; sino que nos presenta a un dictador desconectado de nuestra realidad, para poder estudiarla más a fondo y comprenderla mejor. El resultado en el lector es algo así como «este no es mi mundo, pero este es mi mundo» (Moreno, 2009, pág. 14). De esta forma la ciencia ficción no nos habla directamente de la realidad, pero se guía por un acontecer lógico de los hechos frente al relato fantástico (Roberts, 2002).

Y efectivamente, hay muchos relatos de ciencia ficción que no tienen su núcleo en la literatura científica, sino en la mítica (Pérez-Amezcuca & Junco, 2020, pág. 8).

Los mitos y la ciencia ficción se constituyen como territorios ficcionales completamente diferenciados, que pueden tener finalidades distintas desde el punto de vista del receptor actual y que, no obstante, dialogan entre ellos en algunas obras literarias. De hecho, algunos textos de ciencia ficción remiten implícita o explícitamente a los mitos, un rasgo que se ha analizado habitualmente con enfoques de la narratología clásica, fundamentados, sobre todo, en las correspondencias temáticas, especialmente las intertextuales (Ariza Trinidad, 2020, pág. 1).

De hecho, mito y símbolo están presentes en *Interstellar*, lo que pone de manifiesto la relación entre estos conceptos y la ciencia ficción (Roberts, 2002).

## 4. COOPER, PROTAGONISTA DE INTERSTELLAR. ANALOGÍAS CON EL HÉROE MITOLÓGICO

### 4.1. LAS PRUEBAS

*Interstellar* se desarrolla en un futuro distópico en el que la vida en la Tierra deja de ser sostenible. Las condiciones ambientales son cada vez peores con devastadoras tormentas de polvo que destruyen las cosechas de los granjeros y plagas agrícolas que impiden cultivar alimentos.

Las *Metamorfosis* de Ovidio narran cómo Hades, que había sido alcanzado por una flecha de Cupido, se enamoró locamente de Perséfone y «mientras en aquella espesura Prosérpina juega y coge violetas y blancos lirios, y mientras con entusiasmo de niña llena cestas y el regazo, y se esfuerza por superar en la tarea a sus amigas, verla, amarla y raptarla Dis fue apenas un segundo; hasta tal punto es de impaciente el amor» (Ovidio, 1998, pág. 183). Deméter, madre de Perséfone y diosa de la agricultura, movida por la desesperación y la cólera «ordenó a los campos no germinar [...]. La fertilidad de aquella tierra, celebrada por el ancho mundo, decae y resulta falsa» (Ovidio, 1998, pág. 185). Finalmente, Deméter y Hades llegan a un acuerdo y deciden que Perséfone pasará seis meses con cada uno. Cuando Perséfone está con Hades el mundo es frío y oscuro, pero cuando vuelve con su madre la naturaleza y los cultivos florecen. Aunque este mito explica el origen de las estaciones también se puede establecer una relación con la problemática medioambiental de *Interstellar*. En la película, la humanidad (Hades) ha explotado durante cientos de años los recursos naturales de la Tierra y sus fuentes de energía (Perséfone), dañando el ecosistema hasta que el planeta deja de ser fértil (Deméter). En el caso de *Interstellar* los daños causados al planeta son irreversibles y la única solución es buscar un nuevo hogar en el espacio.

Las plagas que afectan a los cultivos en la Tierra pueden entenderse también en el marco de la mitología griega como un castigo divino impuesto a los hombres por su desobediencia o infidelidad. Y es el ejemplo más claro de las pruebas a las que queremos aludir con este epígrafe. Los dioses están en el origen del mundo y, al igual que Yahvé puso orden en el caos, son los creadores del día, de la noche, del tiempo, del mar y de la tierra. De ello se habla en la *Teogonía* de Hesíodo. Del mismo modo, pueden perturbar el medio para castigar a los humanos o demostrar su ira. En *Edipo Rey* es Apolo quien

manda una peste contra el pueblo de Tebas por el asesinato de Layo, su anterior monarca, el cual fue asesinado por Edipo, aunque cuando lo hizo no era consciente ni de a quién estaba matando ni de que se trataba de su padre en realidad. «Lo sé por haberlo oído, pero nunca lo vi» (Sófocles, 2000, pág. 143).

#### **4.2.EL VIAJE MÍTICO DEL HÉROE**

El viaje es, desde el punto de vista simbólico, eje transversal de relatos mitológicos como *La Odisea* o *Las argonáuticas*, y puede ser interpretado como la búsqueda de la verdad sobre el futuro de la humanidad o como una alegoría del trayecto vital de Cooper como padre, piloto y salvador de la humanidad. En el relato tradicional es, además, el espacio en el que el héroe es sometido a pruebas, o el motivo de su partida, que puede convertirse en una prueba en sí misma (Propp, 1985, pág. 47).

El punto de partida de la película expone claramente cuál es el problema al que el protagonista se tendrá que enfrentar y nos da el motivo del peligroso viaje que emprende. Además, capta la urgencia del retorno a casa del héroe, ya que el colapso medioambiental en la Tierra es inminente. También es insostenible la situación en el palacio de Ítaca durante la ausencia de Odiseo, pues varios pretendientes presionan a Penélope para que se case con ellos mientras ésta inventa excusas a la espera del retorno de su marido. «Y ahora ya ni me puedo negar a esas bodas ni alcanzo a idear nueva traza; a casar me dan prisa mis padres y mi hijo se irrita de ver que destrozan su hacienda» (Homero, 2000, pág. 310).

Cooper, el héroe de *Interstellar*, se pone en contacto con la NASA y se embarca en un viaje con la ayuda de la organización de exploración espacial para encontrar un nuevo planeta habitable para la humanidad. En este sentido la NASA funciona como el ejército en la *Odisea* o en la *Ilíada* ya que es la organización o facción a la que pertenece el héroe. Se une a ellos dejando atrás su hogar y familia en una emotiva despedida en la que su hija se enfada y Cooper abandona la Tierra y sus habitantes para salvarlos. Este momento recuerda a la despedida entre Héctor y Andrómaca antes de que el guerrero vaya al campo de batalla a seguir defendiendo Troya. «¡Desdichado! Tu furia te perderá. Ni si quiera te apiadas de tu tierno niño ni de mí, infortunada, que pronto viuda de ti quedaré» (Homero, 2000, pág. 123). A lo que le contesta su marido: «también a mí me preocupa todo eso, mujer; pero tremenda vergüenza me dan los troyanos y troyanas, de rozagantes mantos,

si como un cobarde trato de escabullirme lejos del combate. También me lo impide el ánimo, pues he aprendido a ser valiente en todo momento y a luchar entre los primeros troyanos, tratando de ganar gran gloria para mi padre y para mí mismo» (Homero, 2000, pág. 124). Los motivos que da Héctor para alejarse de su familia y volver a arriesgar su vida en la guerra reflejan unos valores que comparte con Cooper. El primero es recuperar la dignidad, que en el caso de Héctor está representada por Troya, y en el caso de Cooper por la humanidad. Y el segundo es la exaltación del valor, característica esencial en ambos personajes. La diferencia con *Interstellar* es que Andrómaca se marcha triste, pero no guarda rencor contra su marido, mientras que Murph no es capaz de perdonar a Cooper por marcharse. De esta forma Cooper se sacrifica para salvar a la humanidad. Otro ejemplo de este tipo de sacrificios es cuando Cooper y su tripulación consiguen recuperar su nave de manos del Dr. Mann, que muere en una explosión tras su traición, pero como resultado descubren que se dirigen directamente hacia el agujero negro Gargantúa y además no les queda combustible para llegar a la Tierra. Cooper se da cuenta de que es necesario dejar algo atrás para que la humanidad avance y se desprende de la nave, dándole así un fuerte impulso y asegurando que llegará a la Tierra, si bien acaba muriendo, absorbido por el agujero negro.

El primer paso en el viaje de Cooper es atravesar un agujero de gusano para acceder a otra galaxia lejana en la que hay planetas potencialmente habitables. Según científicos de la NASA pareciera que «alguien lo ha puesto ahí» (minuto 32, *Interstellar*) y que alguien quisiera ayudarles pues este tipo de sucesos son muy irregulares. Tampoco fue coincidencia que Cooper encontrara las instalaciones de la NASA, ya que fue guiado por una anomalía gravitatoria que había formado unas coordenadas en código binario con polvo en el suelo de su casa. Más adelante también, Cooper y su tripulación se topan con un agujero negro que termina desempeñando un papel fundamental en su viaje.

La intervención de los dioses es fundamental en todos los relatos mitológicos. En el caso de *Interstellar*, este elemento es sustituido por la ciencia a través de la cual se explican todos los sucesos e interviene de algún modo para guiar al piloto. En la *Odisea*, por ejemplo, el protagonista tiene varios enfrentamientos con Poseidón, rey del mar, el cual interviene para evitar que lleve a cabo su viaje de regreso a casa. Por otro lado, Odiseo cuenta con la ayuda de Atenea, la cual le protege y ayuda:

Poseidón, el que bate la tierra, formó una gran ola temerosa, agobiante, errada, que echó sobre Ulises [...] Mas Atenea, nacida de Zeus, pensó en otra cosa: atajó en sus caminos los vientos, mandó que se echasen en sus lechos sin más, sólo al rápido bóreas dio fuerza y las olas quebró por que Ulises, retoño de Zeus, esquivando la muerte y las parcas, llegara a reunirse con el pueblo feacio, nación de animosos marineros (Homero, 2000, págs. 84-85).

Otro ejemplo de la misma obra es el de Caribdis, un monstruo marino con el que se encuentra Odiseo que tiene forma de remolino y hundía los barcos que se topaban con él «la divina Caribdis ingiere las aguas oscuras. Las vomita tres veces al día, tres veces las sorbe con tremenda resaca y, si ésta te coge en el paso, ni el que bate la tierra librate podrá de la muerte» (Homero, 2000, pág. 192). De la misma forma, uno de los primeros planetas que visita Cooper es un mundo oceánico en el que de repente se forma una ola gigante que se traga a todo lo que hay en su paso incluido uno de los doctores de la tripulación (1:10-1:15 *Interstellar*).

### **4.3.EL LABERINTO**

Como ya hemos analizado, la idea de la catábasis aparece en *Interstellar*. Cooper se embarca en el viaje junto a su tripulación y atraviesa el agujero de gusano entrando en una lejana galaxia del mismo modo en el que tantos héroes clásicos se adentraron en el inframundo a modo de portal a lo desconocido con la intención de tener éxito en sus peligrosas empresas y regresar con vida. Un ejemplo podría ser Hércules cuando capturó a Cerbero como parte de sus doce pruebas. El viaje que emprende Cooper es espacial, pero tiene muchas similitudes con un viaje marítimo como el de Odiseo. Cooper navega por el espacio en su nave y va parando en los distintos planetas, viviendo aventuras y enfrentándose a todo tipo de problemas mientras busca una forma de solucionar el problema de la Tierra y regresar a su hogar. Remolinos, oleaje, navegación turbulenta, averías en la nave..., son muchos los avatares de la navegación con los que se encuentra la tripulación. Estos avatares argumentales de los relatos míticos están jalonados de microhistorias, que cumplen la función de pruebas.

Más adelante, cuando Cooper entra en el agujero negro, descubre no solo que no ha muerto, sino que ha entrado en una especie de laberinto creado por los seres de cinco dimensiones que le están ayudando, en el que el tiempo es una dimensión física y consigue enviar mensajes al pasado con la información necesaria para salvar a la

humanidad. Como hemos visto, el laberinto es un símbolo con una gran carga significativa en el que el héroe se enfrenta al minotauro y muchas veces también a sí mismo y en el que sufre un proceso transformador o revelador clave para el relato. En este laberinto tiene que enfrentarse a su pasado y vuelve a ver todas las acciones que ha hecho hasta el momento para llegar hasta aquí, arrepintiéndose de algunas de ellas. El tiempo es el antagonista principal de la película, concebida como una carrera contrarreloj por salvar a la humanidad. Cooper se encuentra cara a cara con el tiempo como manifestación física: su lucha contra el tiempo en este espacio claustrofóbico guarda una clara analogía con la de Teseo y el minotauro de Creta.

El retorno de Cooper tiene una gran diferencia con el de Odiseo, porque, aunque ambos vuelven a tiempo y cumplen sus misiones, Cooper no regresa físicamente a su hogar, sino que se despierta decenas de años más tarde en una estación espacial en la que vive la humanidad ahora.

#### **4.4. PERSONALIDAD DEL HÉROE**

Cooper reúne una serie de características que le asemejan a los héroes clásicos. Una de las más importantes es su inteligencia. Cooper es un piloto entrenado e incluso se comenta que es el mejor piloto que han tenido en la NASA, como Jasón, que capitaneaba la nave Argo en *Las Argonáuticas* de Apolonio de Rodas. Sus habilidades de supervivencia e imaginación práctica son comparables a las del rey de Ítaca cuando ideaba estrategias para sortear los desafíos con los que se encuentra como por ejemplo cuando escapó del cíclope Polifemo.

Cooper, además, es inconformista, considerándose a sí mismo como un «explorador pionero, no un cosechador». Esta ambición junto a su valentía lo empujan a embarcarse en su propia odisea y lo convierten en un gran líder. Anima y motiva a sus compañeros cuando tienen miedo dirigiéndoles cuando no saben qué hacer. Se siente responsable también cuando las cosas no salen como deberían, viéndose muy afectado por las muertes de sus compañeros, aunque no sean por su culpa, como la de Doyle cuando es engullido por una ola en un planeta debido a la negligencia de Amelia, que ignora las órdenes del protagonista.

Otro de los motivos por los que es un gran líder es por los sacrificios que lleva a cabo a lo largo de la película. Tanto cuando abandona la Tierra para salvar a sus habitantes

como cuando se arroja en el agujero negro para salvar a la doctora. Pero por mucho que arriesgue su vida y por mucho que se sacrifique por los demás y por la misión sale con vida de todas sus aventuras, pues es el elegido en esta historia: «algo te ha traído hasta aquí, ellos te han elegido» (min. 31, *Interstellar*). Los dioses no intervenían aleatoriamente en los mitos clásicos, pues siempre tenían unos héroes elegidos o favoritos. Cooper también lo es en la película y parece que esté siempre protegido por alguien o algo que lo ayuda y acompaña en su viaje, como Atenea a Odiseo o como en el combate entre Héctor y Aquiles en la *Ilíada*, desfavorable para el primero por designio de los dioses.

El padre de los dioses desplegó la áurea balanza, puso en ella dos parcas de la muerte, de intensos dolores, la de Aquiles y la de Héctor, domador de caballos; la cogió por el centro y la suspendió; y el día fatal de Héctor inclinó su peso y descendió al Hades, y Apolo lo abandonó (Homero, 2000, pág. 443).

#### **4.5. EL HÉROE Y SU DIMENSIÓN ESPACIOTEMPORAL**

En *Interstellar* encontramos al tiempo como antagonista principal. La Tierra tiene fecha de caducidad y Cooper debe encontrar una solución antes de que sea demasiado tarde. Del mismo modo Odiseo ha de regresar a casa antes de que su esposa se vea obligada a casarse con otro hombre. La diferencia es que en la película el tiempo es un recurso, ya que en el espacio y en los distintos planetas el tiempo pasa de forma distinta debido a la gravedad. Por eso, en algunos lugares que visita, cada hora transcurrida equivale a siete años en la Tierra. Los protagonistas son conscientes de ello y tratan de gestionar su tiempo de la mejor forma posible, reduciendo al máximo la estancia en los planetas con mayor fuerza gravitatoria e incluso criogenizándose en los viajes espaciales largos. Además, cuando Cooper entra en el agujero negro el tiempo deja de ser lineal y pasa a ser una dimensión física más, pues puede contemplarlo frente a sí e interactuar con el momento temporal que quiera. Este tipo de interrupciones temporales tampoco son ajenas a la *Odisea*, aunque son introducidas de manera mucho menos científica. Es este el caso en las fuertes pausas temporales que experimenta Odiseo cuando es retenido por Calipso durante años en su isla: «reteníale la augusta Calipso, divina entre diosas, en sus cóncavas grutas, ansiosa de hacerlo su esposo» (Homero, 2000, pág. 1) y cuando es acogido por Nausicaa y su padre en Esqueria (Homero, 2000).

Al comienzo de la película, Cooper entrega un reloj a su hija que termina siendo fundamental para que se comuniquen a través del tiempo al final del viaje del héroe. Es un objeto mágico que simboliza el paso del tiempo como elemento fundamental de la película y actúa como medio de comunicación entre los personajes. También es crucial el amor a lo largo de la película, ya que se argumenta que trasciende dimensiones y los personajes están muchas veces guiados por el amor de forma casi intuitiva. Vemos cómo el amor guía a los personajes a la hora de decidir a qué planeta van a viajar a continuación. Amelia estaba enamorada de uno de los doce astronautas enviados al espacio y quería ir a su planeta guiada por su amor, aunque había otro planeta que parecía mucho mejor candidato para albergar a la humanidad y por eso Cooper decide que irán a este planeta y no al que proponía Amelia. Más adelante descubren que el planeta elegido por Cooper de forma lógica y científica era una trampa, que había sido un error ir hasta ahí y que hubiera sido mejor dejarse guiar por el amor de Amelia. Al final, los científicos concluyen que el amor es observable y tiene una manifestación física en nuestro mundo, es poderoso y actúa como vínculo y medio de comunicación.

#### **4.6. OTROS PERSONAJES**

Cabe destacar a los dos personajes femeninos principales que acompañan a Cooper a lo largo de la película. En primer lugar, tenemos a Amelia Brand, la cual acompaña al protagonista en su viaje espacial y es su principal ayudante. Además de su relación como compañeros hay indicios de un posible vínculo amoroso entre los dos personajes. Por otro lado, tenemos a la hija de Cooper, Murph, la cual crece a lo largo del viaje espacial, ya que el tiempo transcurre de forma distinta en la Tierra y se convierte en una científica prodigiosa con la que se comunica a lo largo de la película y que termina salvando a la humanidad. Este último personaje se puede comparar a Penélope, ya que espera pacientemente al héroe en su hogar, tratando de hacer tiempo para evitar la catástrofe.

Uno de los doce astronautas originales enviados a distintos planetas para determinar si podrían albergar a las próximas generaciones de la humanidad era el científico doctor Mann. Llevaba ya muchos años solo, realizando investigaciones en el planeta y mandando reportes a la Tierra en los que explicaba que efectivamente este planeta era el adecuado para que los humanos se mudasen a él, por este motivo Cooper decidió ir a su planeta. Lo que el protagonista no sabía es que era todo parte de un engaño tramado por el doctor Mann que, cual naufrago, había perdido toda esperanza de volver a la Tierra con vida y



estaba haciendo todo lo que estaba en sus manos para sobrevivir y volver a casa. Del mismo modo que las sirenas con cantos atractivos e hipnóticos atraían a los marineros y los conducían a su muerte, el doctor Mann se inventó unas esperanzadoras mentiras como que el planeta era habitable y que era la solución a todos los problemas, con las que atrajo a Cooper y en un momento de vulnerabilidad le atacó, le abandonó con el traje de astronauta roto y le robó la nave para abandonar él solo el planeta y volver a casa dejando a los protagonistas a su merced en este planeta inhóspito. Cooper se deja engañar por este artífice frente a otros héroes como Odiseo, que, gracias al consejo de Circe, fue capaz de idear una estrategia para resistir el engaño de las sirenas. «Tal decían exhalando dulcísima voz y en mi pecho yo anhelaba escucharlas. Frunciendo mis cejas mandaba a mis hombres soltar mi atadura» (Homero, 2000, pág. 195).

## 5. CONCLUSIONES

A modo de cierre de este trabajo, podemos afirmar que se ha comprobado que, en el caso de *Interstellar*, nos encontramos ante una obra de ciencia ficción, que guarda conexiones evidentes con las epopeyas de grandes héroes procedentes de la mitología grecolatina como Ulises, Aquiles, Jasón o Eneas. Y hemos comprobado cómo los rasgos de héroe mitológico son comunes al de otros géneros como la ciencia ficción.

*Interstellar* trata sobre el viaje, entendido como trayectoria vital, y sobre el tiempo. En este sentido, las concomitancias con la *Odisea* son más que evidentes. Además, la construcción de *Interstellar* se apoya en un aparato simbólico que también relaciona la película con otras obras de la mitología grecolatina.

Por otro lado, actualmente los mitos se enfrentan a una serie de crisis marcadas por factores como el paso del tiempo, el advenimiento de nuevos géneros, como la ciencia ficción, y el discurso de la modernidad, con argumentos como la distopía o la crisis medioambiental. Este proceso da lugar a nuevos arquetipos como el héroe moderno, que, en lugar de navegar los océanos, navega a través del espacio y del tiempo y pasa de ser un guerrero a un científico. También la ciencia toma el lugar que antaño ocupaban los dioses en los mitos, explicando así la naturaleza y el origen del mundo e incluso intercediendo a favor o en contra de los humanos.

A pesar de esta crisis del mito, sus elementos esenciales siguen percibiéndose en las técnicas narrativas contemporáneas, tal y como podemos deducir gracias al desglose contrastivo expuesto de los mitemas que relacionan *Interstellar* con grandes relatos épicos del periodo clásico.

Del mismo modo que se ha hecho en este trabajo, se podría analizar la influencia mitológica grecolatina en otras películas del mismo director como *El caballero oscuro*, en la que se puede comparar al héroe clásico con el superhéroe contemporáneo; y en otras películas del género de ciencia ficción como en *La guerra de las galaxias*, una saga de películas que también presenta multitud de similitudes con las tragedias clásicas. Sería argumento interesante para futuros trabajos analizar la interrelación entre estos títulos y la mitología para ver, asimismo, posibles concomitancias y divergencias con respecto a *Interstellar*.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J. (2018). *Cristopher Nolan*. Cátedra.
- Ariza Trinidad, E. (2020). Mito y ciencia ficción desde la semántica ficcional. *Amaltea. Revista de mitocrítica*.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- Eliade, M. (1963). *Mito y Realidad*. Libros Tauro.
- García Gual, C. (1986). *La mitología: interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos.
- García Gual, C. (1992). *La mitología. Interpretaciones del pensamiento mítico*. Montesinos.
- García Gual, C. (2004). *Introducción a la mitología griega*. Madrid: Alianza.
- García Gual, C. (2008). Mitología y literatura en el mundo griego. *Amaltea. Revista de mitocrítica*, 1-11.
- Greimas, P. (1989). *Diccionario de mitología griega y romana*. Ediciones Paidós.
- Homero. (2000). *Ilíada*. Madrid: Gredos.
- Homero. (2000). *Odisea*. Madrid: Gredos.
- Losada Goya, J. M. (2017). Hacia una mitocrítica de las emociones . *Myth and Emotions / José Manuel Losada Goya* , 26-52.
- Morales Harley, R. (2012). La Katábasis como categoría mítica en el mundo greco-latino. *Artes y Letras. Universidad Costa Rica*, 127-138.
- Moreno, F. Á. (2009). La ficción prospectiva: propuesta para una delimitación del género de la ciencia ficción. *Asociación Cultural Xatafi* , 65-93.
- Ovidio. (1998). *Metamorfosis*. Madrid: Alianza.

Pérez-Amezcuca, L. A., & Junco, E. (2020). Alternativas para el fin del mundo: mito, destino trágico y ciencia ficción. *Amaltea. Revista de mitocrítica*.

Propp, V. (1985). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos .

Ricœur, P. (1940). Le symbole donne à penser. *Esprit*, 60-76.

Roberts, A. (2002). *Science Fiction*. Routledge.

Sófocles. (2000). *Tragedias*. Madrid: Gredos.