

# Remediación y patrones narratológicos de las historias de *aliens* en la cultura mediática

Eloy Martos-Núñez<sup>1</sup>  
Aitana Martos-García<sup>2</sup>

Recibido: 2014-12-25  
Enviado a pares: 2015-01-14

Aprobado por pares: 2015-04-10  
Aceptado: 2015-04-10

DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.7

## Para citar este artículo / To reference this article / Para citar este artigo

Martos-Núñez, E. & Martos García, A. (Septiembre de 2015). Remediación y patrones narratológicos de las historias de *aliens* en la cultura mediática. *Palabra Clave*, 18(3), 788-814. DOI: 10.5294/pacla.2015.18.3.7

## Resumen

En este trabajo se analiza la representación de los *aliens* en un grupo reciente de franquicias, comunicaciones periodísticas y transmedia a fin de describir patrones recurrentes y de interpretarlos en el contexto cultural actual. La hipótesis es la preeminencia de la *imagen esotérica* de los *aliens* en ellas, como resultado de un *hipotexto mitológico* fruto de un *folk* procesado y actualizado en los transmedia. La comunicación mediática sería el canal de difusión de estos neomitos. Para ello, se parte como método del análisis comparativo de diferentes franquicias para detectar patrones narratológicos recurrentes. Las conclusiones conciernen al *leitmotiv* de las *teorías conspiracionistas* e interpretaciones milenaristas, ecologistas o neoevemeristas, según su recepción en los distintos grupos. Los símbolos codificados son una hibridación y reactualización de mitos tradicionales, en la dirección esotérica indicada, que proponen nuevas lecturas a cuestiones como el origen de la vida, el medio ambiente o el control de los recursos, configurando así una

---

1 Universidad de Extremadura, España. emarnun@gmail.com

2 Universidad de Extremadura, España. aitmartos@gmail.com

neomitología transnacional que favorece a las industrias del entretenimiento pero también a corrientes culturales alternativas.

### **Palabras clave**

Cultura mediática, remediación, *aliens*, símbolos, posmodernidad (Fuente: Tesauruso de la Unesco).

## Remediation and Narratological Patterns Stories of Aliens in the Media Culture

### **Abstract**

In this work the representation of aliens is analyzed in a recent group of franchises, media and transmedia to describe recurring patterns and interpret them in the current cultural context. The hypothesis is the preeminence of *esoteric image* of *aliens* in them as a result of a *mythological hypotext* result of a *folk* processed and updated in the transmedia. Media communication channel would broadcast these neomyths. To do this, it is assumed as a comparative analysis of different franchises narratological method to detect recurring patterns. The conclusions concerning the *leitmotiv of conspiracy theories* and millenarian interpretations, environmental or neo-euhemerization reception in the different groups. The encoded symbols are hybridization and an update of traditional myths, in esoteric direction indicated, proposing new readings to issues such as the origin of life, the environment and the control of resources and a transnational setting that favors neo-mythology entertainment industries but also alternative cultural trends.

### **Keywords**

Culture media, remediation, *aliens*, symbols, postmodernism (Source: Unesco Thesaurus).

# Remediação e padrões narratológicos das histórias de *aliens* na cultura midiática

## Resumo

Neste trabalho analisa-se a representação dos *aliens* em um grupo recente de franquias, comunicações jornalísticas e transmídia a fim de descrever padrões recorrentes e de interpretá-los no contexto cultural atual. A hipótese é a preeminência da *imagem esotérica* dos *aliens* nelas, como resultado de um *hipotexto mitológico* fruto de um *folk* processado e atualizado nos transmídia. A comunicação midiática seria o canal de difusão desses neomitos. Para isso, parte-se como método da análise comparativa de diferentes franquias para detectar padrões narratológicos recorrentes. As conclusões concernem ao *leitmotiv* das *teorias conspiracionistas* e interpretações milenaristas, ecologistas ou neoevemeristas, segundo sua recepção nos distintos grupos. Os símbolos codificados são uma hibridação e uma nova atualização de mitos tradicionais, na direção esotérica indicada, que propõem novas leituras a questões como a origem da vida, o meio ambiente ou o controle dos recursos, configura-se assim uma neomitologia transnacional que favorece as indústrias de entretenimento, mas também correntes culturais alternativas.

## Palavras-chave

Cultura midiática, remediação, *aliens*, símbolos, pós-modernidade (Fonte: Tesouro da Unesco).

## Introducción y estado de la cuestión

El periodismo acerca de temáticas de “misterio” se ha multiplicado recientemente, igual que sus representaciones en la literatura, los medios e Internet en general. En el contexto de nuevas corrientes como la ecocrítica, la folkcomunicación (Porto, 2011) o el llamado posfolclore (Martos, 2013), aparecen nuevas conexiones entre folclore y periodismo, generadoras de una gran cantidad de materiales etnográficos, que se han ganado el interés y favor del público. Normalmente, esto ha sucedido a través de divulgadores como el conocido periodista Iker Jiménez, que ejerce lo que él llama “periodismo de lo desconocido”.

La cultura mediática moderna, y antes la literatura (en 1915 Jack London publicó *El peregrino de los estrellas*, que ya desarrollaba el tema de los *viajes astrales*), ha popularizado estas temáticas. Así, *Avatar*, *Alien*, *Matrix*, *Stargate* y tantas historias de *aliens* o de ultramundos de los últimos años suponen universos de ficción o franquicias más *oscuras*, *peligrosas* o *pesimistas* respecto a la visión de la era dorada de la ciencia ficción. Con todo, quizás esta dimensión *inquietante* de los *aliens* venga ya prefigurada de forma más clara en la obra de Arthur C. Clarke, no sólo por la influencia universos de ficciones como *2011 Una odisea del espacio* o *Cita con Rama*, sino porque quizás nadie como él supo imprimir, en una obra tan temprana como *El fin de la inocencia* (1953), este nuevo estatus epistemológico de los *overlords* o superseñores, que nos observan, controlan o influyen al margen de conflictos morales o de los estereotipos más ingenuos. Y debemos a otro Clarke, David Clarke, periodista de la Universidad de Sheffield, el rastreo del folclore en los nuevos medios y en las redes sociales, desde historias de la Primera Guerra Mundial, como *Los ángeles de Mons* (2005), hasta los incidentes ufológicos. Lo curioso es que, como ocurre en esta leyenda sobre un episodio de la Primera Guerra Mundial, documento y elaboración literaria se hibridan hasta el punto de combinar un cuento literario —el relato patriótico de Arthur Machen “Los arqueros”— con rumores y testimonios que generaron incluso audiodramas para transmisiones radiofónicas, con el fin de elevar la moral de la tropa británica (Crook, 2014).

Así pues, el posfolclore recupera “infantiles” visiones de ángeles o demonios, llevándolos a giros temáticos, como este caso propagandístico, o bien a temas más actuales, como los videojuegos o las series recurrentes de *aliens*, del tipo de *Falling Skies*, *Torchwood*, *Dominion* y, de modo más “light”, por así decir, en *Smallville*, *Supernatural*, *Terra Nova*, etc. No es solo que lo sobrenatural o las *distopías* estén incidentalmente presentes en muchas de estas tramas, sino que estas franquicias construyen de forma orgánica un universo de ficción que se parece más a lo que H. Ellison (1967) llama una “ficción especulativa”, esto es, una explicación fabulada de grandes interrogantes; de ahí el fondo moral-filosófico de muchas de estas franquicias, y de ahí también la implementación de ese fondo en las otras realizaciones transmedia.

En la saga *El señor de los anillos*, los libros de acompañamiento, mapas u otros productos transmedia glosan ciertos aspectos de la saga, la cronología, los personajes, etc. En el caso de *Prometheus*, por citar un caso reciente, los géneros documentales (la serie *Ancient Alien*) no es un epifenómeno más, sino que presta gran parte de los códigos hermenéuticos para la comprensión de estas franquicias y del papel alternativo del *alien*. Y eso ocurre porque en estas franquicias los elementos de reflexión sobre aspectos de *sociología*, *moral*, *filosofía* o *religión* sustentan la ficción, lejos de supeditarse a una función de entretenimiento intrascendente, como sucedía en otras obras del género fantástico, por ejemplo, de la serie B.

Por otra parte, estas obras suponen un intento de superar las preconcepciones androcéntricas para situar el problema en una perspectiva más amplia (xenobiología, poshumanismo...), capaz de indagar, por ejemplo, sobre las repercusiones biotecnológicas de la genética sobre la sociedad o las motivaciones últimas de los *aliens* más allá de la simple truculencia de la acción en las franquicias clásicas (*Independence Day*). Y toda esta mitogénesis se apoya en recursos estratégicos, como ficcionalizar en torno a lugares de memorias (Nora, 2009), es decir, tender un puente entre el documentalismo y la ficción: la historia puede ser lo más disparatada, pero el lugar o el evento están documentados y se reproducen a menudo en forma de docudrama o recreación, que es en realidad una memoria novelada o una ficción

memorialista. Los memorialistas tratan, pues, de armonizar estos materiales fragmentarios y reconstruirlos con una coherencia y unidad que hace pasar el relato como documento y la elaboración ficcional como una especie de informe protocolar fidedigno. Esta es la base de la ambigüedad o indeterminación de estos discursos, y de su éxito de público, que en el fondo desea que le cuenten historias armadas con coherencia.

Otra cosa muy distinta es la idea de la veracidad atribuida a estos relatos. Clásicos como Evémero de Mesene y Palefato discurrieron para “desmontar” los mitos acerca de los dioses como distorsiones de historias con una base real más o menos remota: aquí aparece ya una primera conexión entre el “documento”, es decir, esa base real que se puede establecer como origen de la ficción, y la elaboración artística, ya que al fin y al cabo los mitos y fabulaciones populares actúan a menudo como dispositivos explicativos, es decir, son expresiones metafóricas o racionalizaciones de realidades o acontecimientos que el pueblo trata de entender, como en el caso del arcoíris o de las “luces en el bosque”.

En su expresión moderna, ya no se vehiculan estas historias solo por circuitos orales o libros, sino por multimedia y transmedia. Cordón (2012) subraya al respecto que este término comenzó utilizándose para referirse a espacios televisivos que generaban una comunidad en torno a ellos y ramificaban sus contenidos en toda suerte de canales: chats, blogs, foros, etc. Más tarde, el concepto de *narrativa transmedia* derivó hacia la caracterización de toda historia relatada a través de múltiples plataformas, cada una de las cuales ofrece aportaciones distintas que enriquecen la narración. Lo que distingue a la narrativa transmedia de otros tipos de literatura en la red es el elemento *participativo*, la integración del lector-jugador-espectador en el desarrollo de las historias. No se trataba, pues, de un simple contenido difundido a través de varios medios sin que el lector pudiera intervenir (*crossmedia*). Por tanto, estamos hablando de una corriente que pone en valor la participación y la convergencia (Jenkins, 2008) y que, como ocurre en el caso de *fanfiction.net*, se expresa a través de plataformas comprensivas.

De modo análogo, Bolter y Grusin (2000) reelaboran un concepto de MacLuhan para formular un neologismo, *remediación*, que describe los procesos y mecanismos por los cuales los nuevos medios digitales remodelan, toman prestados, incorporan o “vampirizan” los contenidos de los medios de expresión anteriores; es el caso actual de Internet respecto al cine, la fotografía, la televisión, etc. En realidad, todos los medios de comunicación han funcionado “remediándose” el uno al otro: la fotografía respecto a la pintura, o el cine que “remedió” la puesta en escena teatral y la fotografía. Y todo el mundo ufológico, precisamente, se presta especialmente a estas nuevas prácticas.

Como explica E. Martos (2013, p. 144), a tenor de las aportaciones de M. Kinder (1991) y de H. Jenkins (2008), cabe pensar en la leyenda contemporánea como un ejemplo de *intertextualidad transmedial*, de tal modo que si tomásemos el corpus de leyendas generadas en la cibercultura se podría elaborar una *franquicia transmedia* en el sentido estricto de este concepto, pues convergen en ella multitud de líneas narrativas, fruto de la recepción múltiple de las leyendas tradicionales y de su acomodación a distintos lenguajes y géneros contemporáneos, por ejemplo la leyenda reprocesada como *spam* (leyendas urbanas). Se puede decir, por tanto, que las historias de *aliens* emergen dentro de un medio “poroso” y se van ramificando en un conjunto transficcional que se acomoda a diversos universos narrativos. Son, por ejemplo, historias de transmisión familiar, *memoratas*, como los relatos de inmigrantes, pero también saltan a un universo potencial hipermedial en cuanto se convierten en literatura ufológica o testimonios difundidos en los medios.

Bajo esta descripción subyace la concepción del imaginario como un *medio acuoso* o *poroso* (Besson, 2004), a través del cual cada grupo social se desplaza aparentemente según sus preferencias y afinidades, y que atiende también a factores de conectividad estudiados por la teoría de la percolación. De hecho, el texto concebido como flujo o líquido es el medio o contenedor ideal, que adopta cualquier forma. Por ejemplo, hay artefactos, plataformas o géneros propios del *universo transmedia* que forman un clúster, por eso Jenkins pudo agrupar los blogs, los *fan fiction* y los juegos como *prácticas afines*, es decir, que corresponderían a nativos

digitales o jóvenes impregnados en la cibercultura y sus modas, a diferencia de otros segmentos.

Las *leyendas de extraterrestres* serían, pues, un buen ejemplo de esta “modernidad líquida” (Bauman, 2003) y de este discurso de la indeterminación, pues, según los casos, hay desplazamientos o agrupamientos que los llevan hacia lecturas propiamente góticas, donde se subraya el elemento siniestro, los raptos o abducciones (Martos, 2013), la parte monstruosa o agresiva, etc. En otras partes de este *multiverso mítico*, la decantación es mucho más amable; digamos que los extraterrestres generan historias rosas, cómicas o insólitas, al modo de *E. T.*

Al hilo de todo ello, se habla de participación o *interactividad* como rasgo base de los transmedia, pero también debemos subrayar la *voluntad*, es decir, el deseo de impregnar estos materiales de un sentido o una interpretación unificadora, que es lo característico de un memorialista, por ejemplo, a propósito del examen de las distintas narrativas transmedia y de su interpretación en línea con la teoría de los *antiguos astronautas*, que unifica en la actualidad el discurso de documentales, blogs y todo tipo de textos sobre extraterrestres, y los vinculan a teorías conspiracionistas de toda índole. En todo caso, la mitología, los cuentos, las leyendas, las anécdotas, las historias, en suma, de carácter épico o épico-lírico (baladas, canciones), son la misma urdimbre de este *continuum simbólico*, que nosotros preferimos denominar mejor como *construcción de imaginarios*. En realidad, se trata de superar el hiato entre cultura erudita o cultura letrada (ligada especialmente a la cultura escrita) y culturas populares, en un sentido en este caso *omnicomprensivo*, que abarcaría la cultura oral, la cultura mediática audiovisual (analógica) y la cibercultura: lo oral, lo escrito y lo digital.

Hay además una razón de fondo: la “vecindad” de textos y de discursos que comparten un mismo universo de ficción, por ejemplo, en *El señor de los anillos*, los DVD, los *libros de acompañamiento*, las web de fans, etc. La *ficción fantástica* es, en efecto, la catalizadora de muchas de estas manifestaciones, pues desde la fantasía es más fácil poner en marcha lo que los románticos llamaban la “imaginación creadora”, esto es, armar universos



alternativos con total libertad, donde ahora, además, con la revolución de la sociedad de la información, se puede interactuar y “prolongar” la experiencia, por así decir, en la propia realidad cotidiana, a través de la realidad aumentada. Sin duda, las sagas y las series han sido los receptáculos ideales de estos discursos de la cultura *fan*, que ya se han expresado de forma también multimedial, desde las imágenes o modas a las convenciones o fiestas de disfraces (*cosplay*), unificando todo ello gracias a una cosmovisión y a unos mismos mitos de base, ya se trate de *Star Trek*, de *El señor de los anillos* o de otros paracosmos.

## Los patrones narratológicos en los universos *alien*

A partir de un *enfoque comparatista* de las diferentes manifestaciones transmedia de *aliens*, podemos describir patrones recurrentes de estas historias, ya sea de *Avatar* o de otras franquicias recientes semejantes. En efecto, desde *E. T.* hasta los xenomorfos de *Alien*, pasando por otras muchas figuraciones en la cultura mediática, el *alien* es por naturaleza la *alteridad*, lo no humano, y por eso se asimila a lo animal, lo monstruoso o la máquina, y, dando un paso más allá, a todo lo sobrenatural. La diferencia está en que la ciencia ficción clásica era casi siempre antropocéntrica, y no ha sido sino hasta los últimos enfoques del poshumanismo cuando hemos vislumbrado la necesidad de aprender a convivir los seres humanos, las máquinas y los animales (es decir, todo lo biológico no humano), conforme a la acertada expresión de Sloterdijk. Los “saltos” de un medio a otro dentro de los transmedia han ido subrayando esta dimensión inclusiva y no antropocéntrica: por ejemplo, la atracción por los monstruos y el lado más “oscuro” es propia de muchas modas fan, como ocurrió con el Gollum de *El señor de los anillos*.

Desde hace unos años, en Internet, y en plataformas audiovisuales como Youtube, se ha desarrollado un extenso periodismo ufológico, que ha popularizado webs, blogs, documentales, etc., que exponen la llamada *teoría de los antiguos astronautas*, impulsada por escritores y estudiosos de renombre mediático (Erich von Däniken, Zacharias Sitchin, Robert K. G. Temple, David Icke...), los cuales sostienen que los dioses antiguos y buena parte de sus mitologías y leyendas tienen su fundamento en *alienígenas ancestrales*, y por tanto no serían meras fantasías o alegorías, sino registros de

una experiencia real. Por supuesto, no se trataría de un registro protocolar, es decir, del acta original o primer documento generado de esa experiencia, pues la cadena de la transmisión tradicional lo que obliga es a ahorrar esa comunicación en un género y a someterlo a una finalidad o marco pragmática (cfr. teoría de las formas, Gunkel, 1910). Así, las historias de los encuentros con estos entes sobrenaturales se acuñan en forma de mitos y leyendas que se cuentan de forma ritualizada, por ejemplo, las historias de aparecidos se asocian a los rituales asociados a los días de muertos, es decir, a las celebraciones que según diferentes culturas se conocen como Todos los Santos, Halloween, Samhain, etc. El matiz más importante en este ámbito, como veremos, es el solapamiento del terror con el tema de los *aliens*, o de la ufología con la demonología y angelología, hasta llegar a las interpretaciones mitológicas digamos más extremas o góticas, como las que representan C. Castaneda o S. Freixedo (1985), y también, en cierto modo, los defensores de la teoría de los antiguos astronautas, que subrayan que el papel de los Anunnaki o asamblea de dioses en los mitos sumerios es precisamente el de sojuzgar a los humanos. Todas estas interpretaciones dan un vuelco a ciertas preconcepciones tomadas de nuestra mentalidad occidental, y nos familiarizan con mitologías donde lo que predomina es el miedo o temor a los dioses, o su comportamiento amoral, que desconcierta, pues lo que hacen es manipular, engañar, “bromear” y conducir a los mortales hacia lo que ellos quieren (*trickster*), e interactúan con estos con resultados diversos: unas veces parecen benévolos y otorgan dones, otras son pérfidos y lo que originan son castigos o desgracias.

Nótese que, respecto al *arquetipo de cuento maravilloso* de Propp (1974), que ha servido de modelo a la semiología del relato en tantos campos, esta reinterpretación de los antiguos mitos deja sin valor la contraposición aliado-donante/adversario, pues los dos pertenecerían al mismo grupo ontológico. Otro espejismo sería el encargo del mandatario (ente del mismo grupo, además) e incluso la visión de fechoría o carencia que Propp tanto subraya. Lo que importa es la prueba, sus peripecias y su resolución, incluyendo ahí todo el ámbito del combate, la marca, la tarea difícil, etc., *alomotivos* (es decir, motivos equivalentes) de lo mismo. El sentido finalista de esta experiencia puede ser la iniciación, esto es, producir lo que

Castaneda llama “un hombre de conocimiento”, pero el sentido inmediato es, como veremos en los patrones narrativos que examinaremos, sortear al depredador (y usamos conscientemente la palabra “sortear”, porque no es solo cuestión de evitar, es cuestión de combatir con ingenio, del modo en que aparece en la tauromaquia y en otros mitos de lucha).

Tales reinterpretaciones de los mitos de dioses en clave de extraterrestres se han puesto de moda (pensemos en los *remakes* de *Furia de titanes* y otros filmes de dioses que “bajan” a nuestro mundo), y son neoevemeristas porque tratan de postular una teoría explicativa que se apoya en la mitología sumeria y en otros muchos datos y hechos relacionados, como los ovnis, las pirámides, las civilizaciones perdidas, los tesoros... todos temas de un gran impacto en el público. La comunidad académica suele ver con desdén todas estas manifestaciones, que ubica dentro de la paraciencia, la ciencia marginal o la ciencia *fringe*, si bien el principio de series de éxito como *Expedientes X* no es otro que el método científico de indagar datos y hechos “anómalos”, reconocidos como tales, lo cual es distinto de suponer que todas las hipótesis sean luego consistentes o asumibles.

El neoevemerismo es una hipótesis importante que sitúa en el origen de un mito o leyenda una experiencia registrable, esto es, no imaginaria o inventada. Por ejemplo, muchas de estas apariciones son sucesos o historias familiares (*memoratas*) que ocurren a personas o clanes concretos, que la hacen circular. Con el tiempo, las experiencias se acuñan en un cierto esquema (*fabulata*) ya compartido por una comunidad más amplia. De hecho, los mitos locales están en la base de todo, y hablan de experiencias de este tipo.

Otra cosa bien diferente es la evolución dispar de estas tradiciones según multitud de variables: por ejemplo, los mitos griegos están llenos de dioses que visitan a mortales y con aspecto diverso (disfraces) se aparean con ellas para engendrar semidioses. Por ejemplo, Zeus se aparece en forma de cisne para aparearse con Leda. Este tema fue tan importante en el mundo clásico que inspiró a Ovidio todo un libro, *Metamorfosis*. En cambio, en el cuento popular esta misma historia aparece de modo más familiar, y con

la trama a veces invertida: en un cuento muy extendido, *El príncipe pájaro*, es la heroína quien llama a su consorte plantando una flor de cantueso. Sea el registro de un hecho de brujería o sea otro el código subyacente, lo cierto es que nada en estas historias es aleatorio, nada parece un disparate, como probablemente dirían los ilustrados del siglo XVIII, y es sobre esta “rareza” sobre la que indaga la teoría neovemerista.

Frente al escepticismo frontal de la comunidad científica, se han abierto todo tipo de aproximaciones, como la de James Hilman (2004), que defiende una psicología arquetipal politeísta, esto es, que los humanos albergamos numerosas fantasías y mitos de dioses, diosas, semidioses, mortales y animales, es decir, un mundo de imágenes que requieren una comprensión sin reducirlas a estereotipos analíticos. Otros autores han preconizado una explicación psicosociológica del fenómeno ovni; en concreto, estudiosos como Bertrand Méheust (1978) y Michel Meurger (1995) han puesto de relieve los “préstamos” que parecen revelar numerosos testimonios de avistamientos o abducciones que parecen seguir los esquemas de relatos de ciencia ficción propios de textos de décadas anteriores. Con todo, la llamada “hipótesis extraterrestre” ha tenido todo tipo de variantes y matices, como la denominada “en segundo grado” (Michel, 1969), que reconoce el papel de las “impregnaciones” perceptivas pero postula a la vez la existencia de una inteligencia extraterrestre, es decir, es sincrética: admite que el fenómeno exista y, a la par, que lo adaptemos a nuestras condiciones perceptivas y cognitivas.

Lo cierto es que los relatos en comunidades rurales y urbanas sobre el fenómeno ovni se han multiplicado, y en ello los medios han ejercido el papel de amplificadores o difusores de unas historias con patrones ya presentes en la memoria popular. En efecto, los encuentros con estos objetos han seguido el mismo troquelado que los encuentros con *xanas*, *ondinas*, *encantadas* y *ánimas*: los encuentros con la alteridad, antes ánimas o aparecidos y ahora extraterrestres, pero con idénticas interacciones bastante pautadas (pruebas, huida, recepción de un don, etc.).

Dentro de la cultura de masas, según Fritze (2009) —quien ha sido crítico con lo que se ha dado en llamar pseudohistoria—, es normal que

productos como los documentales *Ancient Aliens* tengan gran éxito, pues con ellos se busca saciar los gustos de una cultura pop de memoria corta y apetito voraz. Otras producciones audiovisuales, imágenes y animaciones, desde *Star Gate* a la última versión de Ridley Scott, *Prometheus*, que es la precuela de *Alien*, han invitado a las comunidades populares a releer los mitos de una determinada manera, por ejemplo, de una forma más universalista y menos particularista (el escenario es ya la Tierra, no solo los parajes locales), e incluso, siguiendo las recomendaciones de Sloterdijk (2003), asumiendo una convivencia difícil con la alteridad, ya se represente en animales, máquinas o extraterrestres. Pero en particular las *teorías conspiracionistas* (anunnakis y reptilianos) aportan una nueva luz sobre las noticias periódicas sobre abducciones, aun cuando sea aún más siniestra y en sintonía con la subcultura gótica, pues usan los estereotipos del paradigma depredador-presa.

Todo ello “flota” de algún modo, aunque sea de forma implícita, en el tratamiento de la información, que siempre supone un *plus* en la percepción del periodista, de los entrevistados y del público en general, en tanto ventana abierta hacia lo desconocido y lo insólito, que se vehicula a través de un testimonio o documento siempre cuestionable, siempre en forma de rumor, que se acerca lo mismo a la leyenda pura (“un sucedido inexplicable”) que a la *antileyenda* (un desmentido o desmontaje del testimonio). En todo caso, estos *cruces transficcionales entre literatura, folclore, periodismo y artes plásticas* son evidentes: sabemos por ejemplo del influjo de las narraciones de Lovecraft en muchos de estos “nuevos brujos”, con sus dioses primordiales de los *mitos de Cthulhu*, y cómo todo ello ha llevado a una *lectura más gótica*.

En las disciplinas de teología e historia de las religiones existe una continua polémica sobre los modos de manifestación de la divinidad. Quizás sea Otto (1980) quien dé una imagen más completa de la hermenéutica de la divinidad al describir los grados y matices de la experiencia *numinosa*. En ello concuerda con la teología negativa o *apofática*, en el sentido de entender la divinidad como algo incomensurable o inasible al entendimiento humano. Solo es posible entender lo que Dios no es, y eso abre el camino a una *deconstrucción de las preconcepciones* sobre Dios, de los estereotipos más comunes. Por ejemplo, los seres sobrenaturales de las leyendas

son siempre descritos con fisonomías que revelan las *pareidolias* que los psicólogos ponen en evidencia: o son humanoides o hablan o se comportan como humanos, o todo lo contrario, en cuyo caso se denominan *monstruos*, y se asimilan a formas conocidas y temidas desde nuestros ancestros, como serpientes o formas reptilianas.

En todo caso, esta oscuridad o misterio connatural a la esencia de la divinidad o numen, así entendida, solo puede ser iluminada de forma parcial por las experiencias que Otto (1980) llama *mysterium tremendum*, y que se expresan en categorías como *majestuoso*, *fascinante*, *sobrecogedor* o *pavoroso*, y que tienen el correlato en el sujeto humano: anonadamiento, aniquilamiento, etc. Lo verdaderamente curioso es que las epifanías en el folclore —esto es, las apariciones de seres mitológicos en diversos contextos en cuentos, mitos y leyendas— expresan grados muy similares de emoción. Por ejemplo, los espantos y *asustaniños* de los relatos tradicionales se presentan con un aspecto similar al del terror divino, es decir, representan la manifestación sobrecogedora de lo sagrado (*deima panikon*), que se evidencia desde la mitología antigua de Pan —de donde viene la palabra “pánico”— hasta toda la tradición gótico-literaria.

Por ejemplo, si hacemos una búsqueda del *alien* en *Avatar* y en otras ficciones emblemáticas, nos sale una *gran hibridación de temas y motivos*, lo cual revela esta gran porosidad de las sagas o franquicias, que explica los *crossovers* (*Alien vs. Depredador*) o las precuelas que en realidad son “recargas” de toda la saga (*Prometheus vs. Alien*). Podemos hablar, pues, de una mitología sintética, como, salvando las distancias, se habla de una sustancia o droga sintética: hay enteógenos naturales, como la amanita y otros hongos, pero también hay drogas de laboratorio, y sin duda *Avatar* forma parte de esta neomitología sintética, donde también se producen las distorsiones y es difícil “fiarse de lo que uno ve”. Porque un axioma importante de la teoría de los *ancient aliens* es que nada es lo que parece, no podemos creer en lo que vemos u oímos sin más, porque todo puede ser fruto de alguna clase de maquinación sensorial, cognitiva o política. Es cierto que esto gusta a los sectores más “frikis” y entusiastas del público y que ha alentado excesos paranoides, pero también es cierto que la base de la alfabetización crítica consiste en comportarse como un lector experto, desconfiar de los sentidos patentes o evidentes de un texto,

promover en suma una distancia crítica. De hecho, utilizar la premisa “y si A fuera en realidad B” es aplicar el conocimiento esencial que según el cuento ancestral separa el error o la ignorancia (Blancanieves ante la bruja y su manzana envenenada) de la sabiduría.

En todo caso, la diferencia entre el *alien* de las películas de serie B de los años cuarenta y estos nuevos *aliens* y sus multidiscursos (de los que está búsqueda con *touchgrahp* es solo una muestra) es que los de ahora ya no son una caricatura fantasiosa al estilo de *La parada de los monstruos*, sino que vienen influenciados por un *hipotexto común* (en este caso, el sustrato mitológico de origen mesopotámico, la mitología sumeria en el que se inspiran la mayoría de estas creaciones), que dota a estas historias de una interpretación milenarista, pues los dioses no son altruistas, sino que han creado y usado a la humanidad para fines concretos y siguen orientándola —a través de la simulación ufológica— hacia fines aparentemente inconfesables. Este *alien* esotérico no es ya el *alien* de *E. T.*, sino que abre la posibilidad de oscuras “conspiraciones” y relecturas o reinterpretaciones de numerosos hechos de la historia de la humanidad, con base en sus mitos, hasta ahora descifrados a menudo con claves alegóricas. Si todo ello no es un disparate, entonces asistimos a una controversia importante que implica temas como el origen de la humanidad, su genética, el medio ambiente y el control de los recursos, la manipulación o control mental, etc.

## La imagen esotérica de los extraterrestres

Desde el punto de vista fenomenológico, una abducción es descrita a menudo como una experiencia traumática (Appelle, 1995) en la que alguien es raptado, secuestrado o violentado. Tras décadas de un verborreico desarrollo de historias y testimonios sobre ovnis, el etnólogo Bertrand Méheust (1978) puso el dedo en la llaga cuando sugirió que el fenómeno ovni no era otra cosa que la actualización de los mitos y el folclore primitivos adaptados a la mentalidad de nuestro siglo. Así, las abducciones extraterrestres serían la versión occidentalizada y contemporánea del tema del rapto por seres sobrenaturales, de modo que el imaginario popular estaría apoyándose en lo que la primera ciencia ficción de los años cuarenta ya había preparado ad hoc (Martos, 2014). Haciendo, pues, una relectura no *esotérica* de

la hipótesis junguiana, Méheust ve al mito ovni como una mutación de lo fantástico tradicional (folclórico) que ha encontrado un nuevo código en la imaginería tecnológica y científica. Por ejemplo, los relatos de abducciones tendrían el esquema o secuencia que se presenta en la tabla 1 (Bullard, 1991, en Martos 2013, p. 39).

**Tabla 1. Esquema de relatos de abducciones**

1. Captura y conducción a la nave.	2. Sometimiento a examen médico.
3. Adoctrinamiento del abducido o conferencia con sus captores.	4. El secuestrado visita la nave.
5. Inicia un viaje a otro mundo (aunque a veces esto se da después, en otros encuentros).	6. El abducido tiene un “viaje dentro del viaje”, una visión de la que no tienen conocimiento sus captores.
7. Liberación.	8. Regreso a la vida normal con pruebas en su físico de la abducción o desarrollo de poderes psi o trastornos espacio-temporales (aparece en otro lugar, o con varias horas de diferencia de las que se supone que pasaron dentro de la nave).

Ocurre que muchos de los cuentos sobre *los secuestros de gente por duendes o hadas muestran también varios de los mismos pasos*, y a su vez tienen grandes semejanzas con el modelo de Campbell (1949) del llamado “monomito heroico”. Todo ello lleva a confirmar la misma simetría entre estas historias modernas y las antiguas consejas folclóricas aplicadas a los demonios, hadas o seres que irrumpían para provocar una experiencia que, con otra terminología, es idéntica. De hecho, algunos autores, como Freixedo (1985), subrayan el vínculo entre ufología y demonología, en sentido amplio, pues no en vano los genios, los ángeles y los demonios clásicos se comportan como los *aliens*.

Desde esta óptica, los ayudantes y adversarios encarnan por igual la forma de las distintas representaciones, buenas y malas, del *otro*, tal como aparecen en el folclore: así como en relación con Dorothy, en *El mago de Oz*, se desencadenan las representaciones de la bruja malvada, el hada, el león cobarde, el hombre de hojalata, el espantapájaros y el propio mago de Oz, en los mitos clásicos —la lucha de Hércules y la Hidra— asistimos a un *casting* proporcional. El *héroe descomunal*, con amigos y objetos mágicos, se enfrenta a un agresor-múltiple, la Hidra; el abducido, a los humanoides o seres que experimentan con él. Los paralelismos del “escenario de abducción” con



visiones extáticas de todos los tiempos y de las más inesperadas geografías son de verdad innegables. En cuanto a la operación quirúrgica, sin duda es un sentimiento de culpa por un fantasma de *autocastigo*, pero también es una suerte de prueba *transfiguradora*. Es la operación ritual por la cual el antiguo aspirante a brujo era iniciado por los demonios en una gruta.

En realidad, los *seres raptores*, por así decir, participan de muchos rasgos de lo que usualmente llamamos *ángeles, demonios, genios, hadas* y otras clases de seres mitológicos. Tal como describen E. y A. Martos (2014), el hecho de catalogarlos como *aliados* o como *adversarios sobrenaturales*, al modo de Aarne-Thompson (1910), solamente cabría dentro de una *hermenéutica restrictiva*. Así, las *escuelas de magia* de la tradición medieval, como la de Toledo, no dejan de subrayar el papel del diablo como *maestro iniciático*, es decir, como *dador de conocimientos y dones*. Bondad y maldad serían, pues, atributos aproximativos, “escalares”, y no términos absolutos.

En la misma línea, la otra dicotomía artificial entre leyendas *religiosas*, por un lado, y *maravillosas*, por otro, pasa por alto otro tipo de *protoleyendas* muy arcaicas, que son las que se refieren a una cosmovisión no tan dualista del mundo, y por tanto de la moral, entre *seres de luz* y *seres de tinieblas*. Por ejemplo, la figura del *trickster*, el dios embaucador o tramposo, que aparece también en muchas culturas, y que es ante todo un personaje mitológico —como Loki, el dios timador de la mitología nórdica, o bien Odiseo, “fértil en tretas”—. El *trickster* es amoral, por eso unas veces aparece como bueno y benevolente y otras como cruel y sanguinario. Su triple naturaleza es reconocible: héroe o maestro cultural, timador o tramposo y payaso o bufón. Este maridaje entre conocimiento, ingenio malicioso y locura es extraño a las representaciones más habituales, pero está unido a las leyendas clásicas de secuestros. Por ejemplo, el personaje de la leyenda primitiva de *El flautista de Hamelin* es una especie de intruso dotado de poderes que embauca a los niños y que está vestido de forma estrafalaria, en contraste con la versión de Grimm trasladada a los medios.

Las secuencias son en general las mismas en el caso de la abducción: al retorno de su periplo *iniciático*, el aprendiz de chamán regresa transfigurado, pues ha vivido la muerte y la resurrección. El problema es el *estatuto de*

*realidad de estas experiencias*, donde se involucra el *ultramundo* a través de apariciones, prodigios, contactos, etc. Dicho de otro modo, hay que elegir un *método hermenéutico*: o bien el *literalista*, que nos dice que esas historias tienen fundamento de realidad, es decir, se vinculan a una experiencia verdadera, no imaginaria, o bien el *alegórico*, que sostiene que son historias inventadas que sirven de vehículo a alguna enseñanza. Entre los estudiosos no hay un acuerdo ni en cuanto a la naturaleza ni en cuanto a la finalidad ni el origen de estas manifestaciones. Sin embargo, se acepta un rasgo común: su labilidad, su metamorfismo, hasta el punto de que investigadores como Jacques Vallée (1969) o Bertrand Méheust (1978) han podido establecer nexos entre fenómenos tan heterogéneos como los *ovnis*, *cultos*, *movimientos religiosos*, *demonios*, *ángeles*, *fantasmas*, *la criptozoología* y *los fenómenos psíquicos*.

De hecho, para Vallée (2008) el enigma *alien/ovni* es un “sistema de control espiritual”, un fenómeno que “se comporta como un proceso de condicionamiento”.

Para los escépticos, la *hipótesis extraterrestre* es un engaño generado por teorías seudocientíficas, pues no hay pruebas consistentes (*ver para creer*), mientras que para otros su realidad está deliberadamente oculta por diversas conspiraciones (*creer para ver*) de turbios propósitos. Entre estas dos vías antagónicas, las hipótesis en segundo grado admiten la importancia del condicionamiento humano, incluyendo la capacidad de los hombres de fantasear y de reproducir *prototipos* de conducta ya registrados en el folclore universal, pero también dejan la puerta abierta a un “impulso exterior”, que no tiene que ser extraterrestre sino que, dado el alcance multidimensional de estos fenómenos, se puede referir a muchos otros planos de realidad que coexisten de algún modo con la nuestra, tal como la propia mitología documenta: dioses venidos de los cielos, ancestros, genios del lugar, etc.

En todo caso, lo que inspiran estos *aliens* modernos no es devoción o confianza, sino temor y recelo, igual que los dioses sumerios, lo cual indica que su imagen no es ya la de *E. T.*, sino una mucho más gótica y siniestra. Este sentimiento de lo *numinoso* que sobrecoge (Otto, 1980) es el que también se adivina en multitud de otros seres mitológicos de mil

caras, en damas de agua aparentemente amables, en mujeres *encantadas* que esconden una faz siniestra, en animales de leyenda, en espíritus de las cuevas, en fin, en toda una serie de genios, monstruos, animales o entidades que se presentan ante los seres humanos como depredadores, como devoradores crueles e inmisericordes, es más, como seres que viven y se gratifican con el sufrimiento y la crueldad (Freixedo, 1985), expresados en *scripts* o rutinas fabuladas. Las series de televisión y los videojuegos abundan en estas conductas de lucha y crueldad como si fuera una simple fábula: los videojuegos *Dead Space*, *Resistance*, *Terminator*, *Transformers*, *Predator vs. Alien* e incluso el animé *Neon Genesis Evangelion* son ejemplos de ello. Lo normal, como ocurre en *Evangelion*, es la hibridación de materiales de ciencia ficción, distopías, robótica y religión (con marcada influencia de las religiones abrahámicas y de su forma de “teatralizar” la interacción de la divinidad con los mortales, expresada, por ejemplo, en el papel de lo *profético* en todo), a menudo ramificada en diversos *spin-offs*, mangas, películas y videojuegos que complementan la historia u ofrecen una realidad alternativa de la serie.

Pero la morfología tampoco es una pista del todo fiable: se dice de los *aliens* que no tienen pies (flotan), y de ciertas hadas que tienen pies de animal, como Melusina, o garras, como las lamias. Más certero resulta el planteamiento de Jacques Vallée, quien asegura que se hace una *escenografía* en estos fenómenos precisamente para impactar o controlar mental y emocionalmente al receptor. La apariencia, el vestuario, el sonido, las luces: todo conduce a ese fin, que para Vallée es el “engaño” a la humanidad y por eso habla de la “granja humana”; para Freixedo, serían seres que simulan ser dioses o ángeles, y para Castaneda (1968), simplemente depredadores cósmicos, lo cual se correlaciona con la teoría gnóstica de los arcontes. Para qué interviene, qué se quiere modificar, qué es lo que se espera... he ahí las grandes preguntas que avivan estas narrativas transmedia, como la citada serie documental *Ancient Aliens*.

Sea como fuere, y dado que el alien es identificado a menudo con un doble aspecto, bien humanoide o bien reptiliano, es conveniente reconocer algunas prosopografías o fisonomías que le son atribuidas. Veamos patrones que subyacen a estas ficciones. Por ejemplo, la serpiente antigua se asimila a los monstruos primordiales, y en eso se diferencia de la serpiente encantada,

que es más bien una representación antropomorfa y local. La presa, entre tanto, es identificada con el héroe o heroína, como en los mitos de dragones que raptan princesas. Las contaminaciones y amalgamas explican este *script serpiente y/o encantada + presa y/o matador-desencantador*. La sucesión desde los mitos antiguos (en su doble modalidad de dragón asesino que devora presas o bien de duelo/combate con el dragón por parte de un héroe, como San Jorge) hasta las modalidades más modernas y locales de serpientes encantadas que acechan en un lugar concreto explica que podamos diferenciar cuatro patrones básicos y varios subpatrones (tabla 2).

**Tabla 2. Patrones básicos**

A. Serpiente primordial-Mitos de depredación y mayéuticos
B. Duelo con la serpiente-Mitos agónicos
C. Selección sexual, apareamiento
D. (Serpiente) encantada-Desencantador - Mitos de redención

Sintetizando mucho, se puede decir que este *patrón del alien-serpiente* se despliega en cuatro modalidades:

- A) La serpiente que asola la comarca.
- B) Duelo con antagonistas del mismo nivel que la serpiente, como Dios o santos, o bien duelo con antagonistas humanos: héroe mortal que mata al dragón.
- C) Selección sexual.
- D) Serpiente encantada.

Sea cual sea el patrón mítico con el que se identifique el público, en su dimensión más interactiva (*prosumidor, produsuario*), lo que queremos destacar es la afinidad entre el concepto de *teoría conspirativa* y el de *confabulación*, en su doble sentido (Martos García, 2007). Las historias de los transmedia articulan dos estrategias de gran éxito, como explica Gallego (2011, p. 22): la llamada “capacidad negativa” (*negative capability*) y las pistas de migración (*migratory cues*), lo que en suma supone dejar “zonas de sombra” y “señales” que aludan a otros discursos. En realidad, tales estrategias están en la semiosis propia de los cuentacuentos y chamanes, esto es,

en la narración colectiva, que tiene esa capacidad de sintonizar con los receptores para que ellos conecten lo fabulado con sus propias realidades y referentes. Esta narración ancestral no era algo pasivo, pues implicaba participar de un marco y un *performance* donde la palabra se conectaba a otros textos y discursos, en una experiencia emocional y multisensorial de conexión de todas las sensaciones. De hecho, el cine hereda esa escenografía del rito y recrea esa “comunidad mítica”, que en estas narrativas deriva hacia aspectos muy diversos, desde la catarsis momentánea a los aspectos más oscuros ya comentados. De una u otra manera, la deriva hacia un *alien* esotérico es la mejor prueba de este universo ficcional especulativo, que a menudo es una cosmogonía filosófica, con tintes morales, ecológicos o políticos.

## Conclusiones

La indagación realizada nos permite concluir que el periodista moderno de lo sobrenatural en realidad actualiza el viejo oficio de memorialista (Heymann, 1991), pero con la diferencia de que no es el amanuense o escribano que se apostaban en ciudades como Madrid o Barcelona para redactar cartas o documentos a los iletrados, sino que aquí se trata de satisfacer a un sector amplio de público que demanda estos temas. Como hemos subrayado, su discurso es propio de la indeterminación, a caballo entre el documento y la ficcionalización, con un reclamo insistente para que el espectador juzgue. En el fondo, es el mismo recurso que utiliza Cervantes al final de su recreación fantasiosa de la estancia de Don Quijote en la cueva de Montesinos: tras multitud de descripciones y lances, Cervantes apela al juicio del “discreto lector”, esto es, abre el significado para introducir una perspectiva relativizadora o satírica, que falta en este periodismo de lo sobrenatural, pues el escepticismo es el discurso antagónico que se trata de evitar. Así, todo lo relativo al mundo ufológico se cuenta con una apariencia de unidad y veracidad que a menudo va mucho más allá de los testimonios documentados, pero ese es el trabajo del memorialista.

Podemos decir, por consiguiente, que en gran medida el periodismo ufológico y de lo desconocido es una *memoria novelada* que se apoya por ejemplo en lugares de memoria colectiva (Nora, 2009), o bien en lo que la neurociencia llama “falsos recuerdos” (un caso emblemático sería el Ma-

condo recreado y fabulado por García Márquez [Posada, 2004]), pero que en todo caso generan una serie de documentos y testimonios parciales. El troquel en que se basa este periodismo es el de arquetipos conocidos, como los patrones de leyendas de dragones y otros seres mitológicos, o relatos visionarios o milenaristas, pues se trata casi siempre de la irrupción brusca de lo fantástico en una realidad gris o anodina. Esta dislocación (Laclau, 1996) supone que “algo impacta en la identidad o monolitismo social, y ese algo inquietante se correlaciona con la crisis de identidad de nuestra época y subraya la inestabilidad de los referentes, pues es dudosa la naturaleza de estos eventos prodigiosos e incluso la intencionalidad de estos seres tau-matúrgicos, que van desde la interpretación redentorista, cuando se toman como aliados, a otras valoraciones mucho más siniestras del tipo de las ciudades de Freixedo (1984), cuando pone en equivalencia el discurso ufológico con la demonología clásica.

Las versiones de *aliens* en las últimas producciones transmedia tampoco son homogéneas: van desde parajes idílicos al modo de *Avatar* a distopías como la de *Alien*. En todos los casos se somete a un registro sensorial digamos *kitsch*, ya sea “agrijo” o “dulce”, es decir, edulcorado, como los paisajes de James Cameron en *Avatar*, o agobiantes, como las escenas de *Alien*. La analogía con Halloween es evidente: el patrón de la depredación y de la venida de *aliens*, convertidos en un espectáculo o *happening* engañoso, es una estafa donde los seres humanos (igual que los niños en sus cuentos) proyectan sus filias y fobias.

Las luces, estruendos, apocalipsis y otros hechos contados en claves truculentas en los mitos milenaristas quizás solo avisen de un cambio de ciclo, no de un fin traumático y propio de los filmes de efectos especiales. Lo que pasa es que en este caso no se trata de un *remake* de las historias de dioses o aparecidos con un nuevo *look* de extraterrestres y naves aterrizando ante la Organización de las Naciones Unidas (ONU) o la Casa Blanca. La versión *siniestra* de algunas de estas hipótesis de los antiguos astronautas solo nos llama la atención sobre las zonas oscuras de nuestro propio psiquismo y de nuestra sociedad. No sabemos si la catarsis colectiva que suponen estas historias supone inventarse un enemigo al cual aniquilar, y sobre el cual echar todas las culpas y males de la comunidad (como las *carantoñas*

de los mitos españoles), o bien si detrás de estas historias hay eventos y cosas que aún no conocemos y que están por venir (hipótesis neovemerista). Igual que hizo Ridley Scott respecto a *Alien* con *Prometheus*, estamos ante una “recarga” (*reboot*) de todo el ciclo; hay que “reinventar” el papel de los dioses y otros seres *fééricos*, con tonos amables o bien oscuros, o con una mezcla de los dos, como defiende la teoría del *trickster*.

Evémero de Mesene creyó haber localizado el lugar y el personaje real que inspiró la creación de Zeus. En nuestro caso, el problema es la amplia red de “ilusiones” creadas (*maya* en hinduismo) ante nuestros ojos, que realmente nos paraliza de entrada en una cuestión nominalista: *ánimas, fantasmas, vampiros, demonios, ángeles, hadas*, etc. Las historias de antes (mitos y leyendas ancestrales) y las de ahora (*narraciones transmedia*) nos retratan este bestiario mágico con “mil caras”, y solo la “iluminación” nos puede ayudar a discernir. Si el *trickster* es el modelo más aproximado del ser que interactúa con los mortales, entonces *deconstruir el mito es descomponer sus piezas* hasta hallar las regularidades, los patrones ocultos, tal como hizo Propp (1974). Poco importa que se trate de hada, genio o extraterrestre, lo que importa es saber percibir su sentido profundo, y saber además que si han pervivido estos grandes relatos en la memoria de la humanidad no ha sido simplemente para no aburrirse en las noches de invierno: son modelos potentes capaces de organizar nuestra vida y de impulsar nuestra voluntad. Como en *Solaris* de Lem o en *Crónicas marcianas* de Bradbury, los *aliens* parecen escrutar las debilidades de nuestra mente; la intrusión alienígena podrá ser conjurada cuando avancemos hacia esta imagen esotérica del extraterrestre, que en cierto modo le hemos prestado. Los guías espirituales de la humanidad no nos enseñan sino a buscar por nosotros mismos. Todo lo demás (las catástrofes, apocalipsis, guerras humanos-*aliens*, etc.) son, si hemos de creer a los mitos y leyendas, prolongación de los viejos esquemas de dependencia y depredación. El *alien* o el dragón depredador es también, según se dice en los mitos, el ser que facilita el “alumbramiento”, el mito mayéutico, y ese “renacer” que tanto promueven los discursos milenaristas de la posmodernidad.

En suma, los *aliens* últimos se reinventan como *mitos fundacionales de las culturas*, tal como se subraya en *Prometheus*, y sus héroes se resumen

en la figura del *trickster*, en su triple dimensión: *héroe cultural*, *engañador* o tramposo, y *loco* o grotesco, facetas todas que aparecen en el patrón del depredador, pero no así en los mitos de lucha clásicos, como el de San Jorge y el dragón.

El periodista de lo sobrenatural, por así decir, se convierte de esta manera en un memorialista que urde o trenza “recuerdos del futuro” para un público descreído pero ávido de misterios. Y su molde no es ya la narrativa mítica en su formato conocido de historias orales o transliteradas a un libro, sino que se expande a través de los mecanismos subyacentes de la remediación, que implica casi siempre, ya sea de lo oral hacia lo escrito, o de lo escrito hacia lo mediático o digital, una *resignificación*, esto es, una actualización del contenido, adaptado a las nuevas circunstancias, y por tanto participa de este doble juego: es siempre una suerte de homenaje a la herencia que se toma prestada, pero también una forma de innovación. Por eso se dice que el Quijote es un homenaje a la forma heredada de la tradición caballerescas, pero con distorsiones notables, que son las que le hablan al lector del siglo XVI. Pues bien, las narraciones de *aliens*, en los diferentes lenguajes y medios, son estos neomitos que se reelaboran para el espectador del siglo XXI a partir de las tradiciones comentadas y con base en los patrones narratológicos acuñados.

## Referencias

- Aarne-Thompson, A. (1910). *Los tipos del cuento folklórico*. Helsinki: FF Communications (edición de 1995).
- Appelle, S. (1996). The abduction experience: A critical evaluation of theory and evidence. *Journal of UFO Studies*, 6, 29-78.
- Bajtín, M. (1974). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Barcelona: Barral.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. México: Fondo de Cultura Económica.



- Besson, A. (2004). *D'Asimov à Tolkien: cycles et séries dans la littérature de genre*. París: CNRS.
- Bolter, J. D., Grusin, R. & Grusin, R. A. (2000). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.
- Bullard, T. E. (1991). Folkloric dimensions of the UFO phenomenon. *Journal of UFO Studies*, 3, 1-57.
- Campbell, J. (1972). *El héroe de las mil caras*. México: Fondo de Cultura Mexicana.
- Castaneda, C. (1968). *Las enseñanzas de Don Juan (The Teachings of Don Juan: A Yaqui Way of Knowledge)*. México: FCE.
- Chartier, R. (1994). *El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII*. Barcelona: Gedisa.
- Clarke, D. (2004). *The angel of Mons: Phantom soldiers and ghostly guardians*. West Sussex: John Wiley & Sons Inc.
- Cordón, J. A. (2013). *Diccionario de nuevas formas de lectura*. Madrid: Red de Universidades Lectoras.
- Crook, T. (2014). Vocalizing the angels of mons: Audio dramas as propaganda in the Great War of 1914 to 1918. *Societies*, 4, 180-221.
- Ellison, H. (1983). *Visiones peligrosas*. Madrid: Martínez Roca.
- Freixedo, S. (1971). *Extraterrestres y creencias religiosas*. Las Palmas (ML): Cidec-I. F.
- Freixedo, S. (1985). *¡Defendámonos de los dioses!* México: Editorial Posada.
- Fritze, R. (2009). *Invented knowledge: False history, fake science and pseudo-religions*. Chicago: Reaktion Book.

- Gallego, A. F. (2011). *Diseño de narrativas transmedia*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Gunkel, H. (1910). *Die Sagen der Genesis*. Macon: Ed. Mercer (1997).
- Hilman, J. (2004). *El sueño y el inframundo*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Jancovich, M. (2002). *Horror: The film reader* (pp. 77-90). Londres: Routledge.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Kinder, M. (1991). *Playing with power in movies, television, and video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Los Ángeles: University of California Press.
- Laclau, E. (1996). *Emancipación y diferencia*. Barcelona: Ariel.
- Latorre Izquierdo, J. (2007). La “verdad” poética al servicio de la historia: una hermenéutica de *Before the Rain* (Milcho Manchevski). *Comunicación y Sociedad*, XX(2), 87-111.
- Lyon, D. (1997). *Postmodernidad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Martos, E. (2013). A propósito de torres y de libros: la circularidad de las lecturas (de Borges a Rapunzel). *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, 9, 141-157.x
- Martos Núñez, E. & Martos García, A. (2013). Las leyendas de raptos como ejemplo de folk procesado en la cibercultura. *Revista Internacional de Folkcomunicação*, 11(22), 29-47.
- Martos Núñez, E. & Martos García, A. E. (2014). Textos integrados y narratologías míticas y posmodernas: algunos paralelismos. *Revista Chilena de Literatura*, (87), 183-211.
- Méheust, B. (1978). *Science-fiction et soucoupes volantes. Une réalité mythico-physique*. París: Mercure de France.

- Meurger M. (1995). Le Monstre du Loch Ness. Du folklore à la zoologie speculative. *Scientifictions. La Revue de l'Imaginaire scientifique*, 1(2).
- Michel, A. et al. (1969). *Los platillos volantes. Pro y contra*. Ed. Martínez Roca.
- Nora, P. (2009). *Pierre Nora en Les lieux de mémoire*. Montevideo: Ediciones Trilce.
- Otto, R. (1980). *Lo santo. Lo racional y lo irracional en la idea de Dios*. Madrid: Alianza Editorial.
- Porto Reno, D. (2011). Novas mediações folkcomunicacionais a partir da narrativa transmídia. *Brasil Revista Internacional de Folkcomunicação*, 1, 1-13.
- Posada Carbó, E. (2004). La historia y los falsos recuerdos (a propósito de las memorias de García Márquez). *Revista de Occidente*, 272, 101-114.
- Propp, V. (1974). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Propp, V. (1974). *Morfología del cuento*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Sánchez Escalonilla, A. (2009). Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine. *Comunicación y Sociedad*, XXII(2), 109-138.
- Scolari, C. A., Jiménez, M. & Guerrero, M. (2012). Narrativas transmediáticas en España: cuatro ficciones en busca de un destino cross-media. *Comunicación y Sociedad*, XXV(1), 137-164.
- Sloterdijk, P. (2003). *Temblores de aire, en las fuentes del terror*. Valencia: Pre-Textos.
- Vallée, J. (1972). *Pasaporte a Magonia*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Vallée, J. (2008). *Messengers of Deception: UFO Contacts and Cults*. Brisbane: Daily Grail Publishing.