

EL LARGO VIAJE DE *LA ODISEA*. LA OBRA DE HOMERO A TRAVÉS DEL CÓMIC Y EL VIDEOJUEGO DEL SIGLO XXI

Alfonso Ramírez Contreras

HUM1026. «Imagen y Memoria: miradas transversales entre la Historia y los Medios Audiovisuales». Universidad de Cádiz, España.

E-mail: aramirezcontreras@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-6816-9377>

RESUMEN

El texto aborda la transmisión cultural de *La Odisea*, de Homero, a lo largo de los siglos y su capacidad para adaptarse a diferentes medios y épocas sin perder su esencia narrativa. Se analiza cómo la obra ha sido reinterpretada en diversos formatos, desde la literatura y el teatro hasta el cine, el cómic y los videojuegos, mostrando su vigencia y relevancia en la cultura contemporánea. Estas adaptaciones han permitido que *La Odisea* conecte con nuevas generaciones, manteniéndose como una fuente inagotable de inspiración. La diversidad de enfoques demuestra la universalidad del mito y su capacidad para reflejar valores y desafíos humanos, consolidándose como un relato fundamental en la historia cultural y artística.

PALABRAS CLAVE: *La Odisea*, cómic, videojuego, Homero.

THE LONG JOURNEY OF *THE ODYSSEY*. HOMER'S WORK THROUGH COMICS
AND VIDEO GAMES OF THE 21ST CENTURY

ABSTRACT

The text addresses the cultural transmission of Homer's *The Odyssey* over the centuries and its ability to adapt to different media and eras without losing its narrative essence. It analyzes how the work has been reinterpreted in various formats, from literature and theater to film, comics, and video games, demonstrating its relevance and significance in contemporary culture. These adaptations have allowed *The Odyssey* to connect with new generations, remaining an inexhaustible source of inspiration. The diversity of approaches highlights the universality of the myth and its capacity to reflect human values and challenges, establishing it as a fundamental narrative in cultural and artistic history.

KEYWORDS: *Odyssey*, comic, video game, Homer.



¿QUIÉN ES HOMERO Y POR QUÉ SEGUIMOS HABLANDO DE ÉL? CONTEXTO HISTÓRICO

Este texto explora el viaje de *La Odisea*, una de las obras más influyentes de la literatura universal, a través de su transformación en dos de los medios narrativos más innovadores del siglo XXI: el cómic y el videojuego. Más allá de ser un poema épico, *La Odisea* representa un conjunto de valores, mitos y tradiciones que han marcado la historia cultural de Occidente, adaptándose a lenguajes y formatos tan diversos como el arte visual y la narrativa interactiva.

Para comprender esta evolución, es necesario mirar primero a su origen. *La Odisea* no es solo un texto literario, sino también un reflejo del mundo en el que surgió. Homero, o quien haya sido su autor, es una figura emblemática de una época en la que la oralidad dominaba la transmisión de historias. Este contexto no solo define la forma y contenido de *La Odisea*, sino que también sienta las bases de su universalidad y capacidad de adaptación.

El objetivo de este apartado no es detenernos en las controversias sobre la identidad de Homero, que han dado para escribir libros desde hace siglos, sino contextualizar el entorno sociocultural que dio vida a *La Odisea*. Y se hará mostrando las características de la tradición oral de la Grecia arcaica hasta su rica mitología, abordando los elementos clave que convierten este poema en una fuente inagotable de inspiración creativa.

La obra surge en un periodo que se denomina Grecia arcaica, un tiempo marcado por la reconstrucción cultural tras los «siglos oscuros» (ca. 1200-800 a.n.e.), en el que supuestamente vivió Homero. Ese contexto del siglo VIII a.n.e. marcaba el cruce entre la herencia micénica y las estructuras sociales que comenzaban a definir las polis. Según algunos especialistas, en este periodo tiene lugar la invención del alfabeto griego, herramienta crucial para la transmisión escrita de las historias que la tradición oral va a compilar. Antes de esto, la oralidad dominaba la transmisión cultural, condensando siglos de historias y valores compartidos. Llevada a cabo por rapsodas o aedos, no era simplemente un medio de entretenimiento, sino una forma de preservar la memoria colectiva de una sociedad transmitiendo valores y comportamientos a través de la propia historia narrada.

Aunque los poemas reflejan un mundo idealizado, con héroes de una talla casi divina, también ofrecen un vistazo a las aspiraciones, temores y valores de su tiempo. *La Odisea* en particular introduce un tema universal: el viaje del héroe motivado por el deseo de regresar a casa tras una guerra, la de Troya, para así recuperar su lugar propio en el mundo. Todo ello representado en la figura de Ulises u Odiseo.

En términos de mitología, *La Odisea* condensa elementos sobrenaturales que se entrelazan con las realidades humanas; así, los dioses y criaturas míticas no solo desafían a los personajes, sino que también reflejan las creencias y cosmovisiones de la época. Este poema, al igual que *La Ilíada*, se convirtió en un elemento fundacional para la identidad cultural griega, influyendo no solo en la literatura posterior, sino también en el pensamiento ético y social de todas las generaciones venideras. Es una obra con valores que desde entonces y hasta nuestros días perduran en el colectivo.

Este contexto nos ayudará a comprender cómo *La Odisea* va a ser reinterpretada y adaptada en todos los medios de expresión posibles. El viaje de Odiseo no solo es un relato de aventuras, sino una metáfora de los desafíos humanos que trasciende su tiempo para seguir resonando en el nuestro. A continuación realizaremos un viaje, más corto y con menos desafíos que los que tuvo que superar Ulises, a través de diversos medios de expresión artística, pero fundamentalmente centrándonos en el cómic y el videojuego del siglo XXI. ¿Sigue estando de moda aquella historia escrita hace veintiocho siglos? La respuesta es un rotundo sí, como veremos a continuación.

LA ODISEA Y SU TRANSMISIÓN CULTURAL EN LOS DIFERENTES MEDIOS

Hablar de *La Odisea* es hablar de uno de los viajes más fascinantes de la literatura universal. No importa cuántos siglos pasen, siempre ha habido alguien en disposición de seguir los pasos de Odiseo, el héroe que desafió a dioses y monstruos en su intento de volver a casa. Pero ¿cómo ha sobrevivido esta historia durante tantos siglos? Una posible respuesta breve sería adaptándose a cada época, cambiando de forma sin perder su esencia. La literatura alberga historias que después son transformadas según la época, aportándoles matices, conceptos y expresiones que las hacen universales. Existen infinitas formas de expresar una historia y *La Odisea* cumple con ese precepto desde hace miles de años. La obra tiene esa capacidad de aparecer, mutar y hacer disfrutar a lo largo de las épocas históricas, inspirando a generaciones totalmente diferentes con un mismo mensaje.

Como ya avanzamos en la introducción, *La Odisea* no era un libro, sino un poema recitado en voz alta por los aedos, los antiguos narradores griegos. Esa tradición oral permitió que la obra sobreviviera hasta que fue escrita, utilizando el alfabeto griego de reciente creación en aquel momento, en hexámetros dactílicos, una estructura que ayudaba a la memorización.

Si algo han demostrado los escritores y escritoras a lo largo del tiempo, es que Odiseo sigue viajando en el espacio y en el tiempo, cambiando incluso su nombre y sus aventuras, pero manteniendo un desarrollo característico del viaje y sus consecuencias. Su historia ha sido reescrita, reinterpretada y deconstruida en múltiples formas, desde la alta literatura hasta la literatura juvenil, dejándonos clásicos como *La Eneida* (Aeneis, 19 a.n.e.), de Virgilio, que presenta a este en el papel protagonista con el fin otorgar divinidad al origen de Roma. O como el *Ulises* de James Joyce (1922), que traslada a Odiseo hasta el Dublín del siglo XX. O *The Penelopiad* (2005), de Margaret Atwood, que se centra en la versión de Penélope, aportando una visión feminista a la historia.

No podemos olvidar que una de las grandes misiones de la literatura es hacer que las historias lleguen a nuevas generaciones. Por eso, *La Odisea* ha sido reimaginada en versiones más accesibles para jóvenes y niños en versiones ilustradas como la de Carmen Estrada y Miguel Brieva para Editorial Planeta (2024) o la versión de Marvel de Roy Thomas (2008), que comentaremos más adelante con mayor detalle.



Fig. 1. Sirenas en la película *Oh Brother, Where Art Thou?*

Desde la Antigüedad, el teatro ha sido una de las formas más poderosas de reinterpretar los mitos griegos. Aunque *La Odisea* no fue escrita originalmente como obra teatral, su narrativa y su poesía han inspirado incontables versiones escénicas, como la adaptada por Rafael Álvarez «El Brujo» o la actualísima versión de Kate Hamill para la Universidad de Harvard. Lo mismo sucede en el cine con el *Ulises* de Mario Camerini (*Ulisse*, 1954), protagonizado fielmente por Kirk Douglas, o la más reciente *O Brother, Where Art Thou?* (fig. 1) (Ethan y Joel Coen, 2000), en la que sus directores convirtieron la obra de Homero en una *road movie* sureña llena de referencias míticas. En los albores de este 2025 se conoce la noticia de que Christopher Nolan está dirigiendo una nueva versión del clásico que verá la luz en 2026 y que dará que hablar en el futuro. Al igual que *Troya* (*Troy*, Wolfgang Petersen, 2004) propició muchas de las adaptaciones a cómic que veremos a continuación, con seguridad 2026 marcará un nuevo punto de origen de nuevas ediciones y formatos en cómic.

En la era digital *La Odisea* ha encontrado nuevas formas de llegar al público. El mito sigue inspirando a creadores en todo el mundo. Ejemplo de ello es el *podcast* *The Odyssey* (BBC Radio 4, 2017), dentro del programa *In Our Time*, dirigido por Melvyn Bragg, que trata la obra de Homero desde diferentes puntos de vista. También se hace alusión a la obra de Nagahama Tadao *Ulises 31* (*Yurisiizu 31*, 1981), donde a través de la animación narra el viaje de Ulises, comandante de la nave Odisseus, que se ve envuelto en aventuras espaciales mezclando mitología y ciencia ficción en el siglo xxxi con el fin de volver a su Tierra natal.

LA ODISEA EN EL CÓMIC. REINTERPRETANDO LA ÉPICA A GOLPE DE VIÑETA

Si en el punto anterior analizamos las adaptaciones de *La Odisea* a distintos medios, ahora nos centraremos concretamente en cómo el cómic ha transformado la epopeya de Homero en una experiencia visual única. Los y las autoras de cómic no solo adaptan historias, sino que las reinterpretan, las reestructuran y, en algunos casos, las subvierten por completo. Su capacidad para fusionar narración y arte convierten al cómic en un medio ideal para revivir los mitos clásicos con una nueva perspectiva. Además, el acercamiento del medio a los y las más jóvenes permite que el clásico se distribuya en un espectro más amplio de población, dándolo a conocer a las nuevas generaciones (López-Verdejo y Pérez Rodríguez, 2024).

Mientras que las adaptaciones literarias suelen mantenerse dentro de los límites del lenguaje escrito, el cómic introduce dimensiones adicionales: la imagen, la composición y fundamentalmente la secuencialidad. Esto permite que la iconografía, el color, la composición de página y el ritmo visual participen en la construcción del relato, dotando a *La Odisea* de nuevas formas de significado. Además, las adaptaciones actuales de *La Odisea*, fundamentalmente destinadas a público joven, son consideradas como una de las fuentes principales de recreación de la epopeya homérica en nuestros días. Las editoriales siguen publicando la obra adaptándola a los tiempos y formas que marcan fundamentalmente la juventud, intentando así reciclar una y otra vez esta historia clásica. En esas adaptaciones se introducen cambios significativos con respecto a la obra original y por ello las hemos compartimentado en varias categorías, como se verá a continuación. Se podrían tener en cuenta diversos puntos de vista a la hora de tratar estas obras, como la semántica de su protagonista y cómo esta cambia según la adaptación (Ortiz García, 2019), pero nos centraremos en la fidelidad o integración de la idea principal del texto homérico, así como en su originalidad a la hora de proponer cambios significativos en la misma. Este texto partía de una idea más amplia que en un futuro podrá desarrollarse y que ahora ha tenido que ser circunscrita al siglo XXI: recopilar todas las versiones de las obras del gran aedo en un texto y catalogarlas atendiendo a diversos criterios que pudieran interesar a los investigadores/as que busquen información sobre ellas relacionada con el cómic y el videojuego. Tras un primer sesgo se ha cerrado el círculo en torno a *La Odisea*, puesto que en estos veinticinco años de vida del nuevo siglo han aparecido decenas de nuevas versiones del gran viaje de Ulises sin contar todas las adaptaciones ilustradas para jóvenes y niños, de las cuales solo se realizará una breve reseña en este trabajo. Se dejará fuera de la clasificación, pero no queríamos dejar de nombrarlo puesto que ha sido reeditado con motivo de su veinticinco aniversario, el cómic homónimo creado por Pérez Navarro y Martín Saurí (Álvarez, 2014), que, aunque reeditado en varias ocasiones en los últimos años, está escrito y dibujado en los años ochenta del siglo pasado, siendo esta una obra referente por su calidad gráfica y su propuesta artística (Moula y Malafantis, 2019).

CATEGORÍAS DE LAS ADAPTACIONES

Para llevar a cabo el estudio de las diferentes obras se plantean tres categorías que ayuden a entender a los y las autoras actuales en cuanto a intención y relación con la propia obra. Mientras que algunas buscan mantenerse fieles al relato original, otras lo reinterpretan con una estética o narrativa más libre, y algunas simplemente utilizan su estructura o sus temas para construir nuevos mundos en los que desarrollar el viaje de vuelta a casa. De esta manera, y al igual que se hará con el videojuego los tres apartados serán los siguientes:

- Obras cercanas a la narración original.
- Obras que traducen *La Odisea* a un lenguaje más libre.
- Obras inspiradas en *La Odisea*.

En cada uno de estos apartados se aportarán obras originales editadas entre el año 2000 y 2024 traducidas en su mayoría al español y publicadas en España. La colección podría crecer más aún y de seguro hay obras que por su dificultad a la hora de buscarlas se han escapado del radar de esta investigación.

OBRAS CERCANAS A LA NARRACIÓN ORIGINAL

Estas obras son fieles adaptaciones que intentan reproducir el poema homérico en formato gráfico, manteniendo su estructura, eventos y personajes sin alteraciones significativas. Son versiones que buscan acercar el relato clásico a nuevas generaciones a través de un lenguaje visual atractivo. En esta categoría entrarían todas aquellas obras ilustradas que sin ser cómic incluyen imágenes abundantes que pueblan las páginas del libro. Por su extensión y por no ser cómic en sí mismas no serán nombradas todas, como *La Odisea Ilustrada* de Carmen Estrada y Miguel Brieva, un ejemplo de buenas prácticas en la puesta en escena de una obra clásica en el siglo XXI.

Hablando directamente de cómics de esta categoría comenzaremos con *La Odisea (Marvel Illustrated: The Odyssey, 2007-2008)* de Roy Thomas y Greg Tocchini (fig. 2). Este cómic sigue la senda que la Marvel comenzó en los años setenta del siglo pasado aprovechando que Classics Illustrated había dejado de publicar sus cómics en 1971. Entre 1976 y 1978 se adaptaron 36 obras clásicas, entre las que se incluyen dos obras de Homero: *La Ilíada* y *La Odisea*. Aquel breve intento tuvo un renacer en 2007 con la creación del sello Marvel Illustrated, en el cual la figura de Roy Thomas es fundamental, puesto que se encarga de adaptar la mayor parte de cómics, incluyendo *La Ilíada*, *La Odisea* y un cómic específico sobre la guerra de Troya. En España han sido editados por Panini Cómics en diferentes formatos, fundamentalmente en tomos recopilatorios que incluso unen las dos obras en el mismo ejemplar. Como adaptación, Roy Thomas, experto en estas lides y que ya ha desarrollado cómics basados en la obra de otros clásicos de la literatura como Conan el Bárbaro de Robert E. Howard se propone ser lo más fiel posible a la obra. Y si bien descarta algunos de los libros que conforman la obra original, como por



Fig. 2. Escena de *La Odisea* de Roy Thomas y Greg Tocchini.

ejemplo, el momento de alianza entre Odiseo y su padre Laertes para luchar contra los familiares de los pretendientes asesinados, no deja de mostrar un texto de apoyo final dejando patente la existencia de ese pasaje. Este cómic recoge también las acciones vitales tanto de Penélope, mujer de Ulises, como de Telémaco, hijo de ambos, hechos que suelen ser olvidados en este tipo de adaptaciones. Por otro lado los textos auxiliares están extraídos directamente de la obra original, dándole más profundidad si cabe al guion.

Otra de las obras destacadas en esta sección es *La Odisea* de Luc Ferry, que se enmarca dentro de una colección de cómics titulada «La sabiduría de los mitos», en la que también podemos encontrar *La Ilíada* y otras obras clásicas como Jasón y el vellocino de oro, entre otras. Esta adaptación omite el papel de Penélope y de su hijo, siendo una revisión del clásico en ocasiones machista; Penélope se limita aquí a esperar al ganador de la gesta al final del libro y a recibir con los brazos abiertos a su amado Odiseo; Telémaco por su parte tampoco tiene un papel importante y se limita a esperar a que vuelva su padre. Esta edición, publicada en España por Yermo Ediciones (y anteriormente por Glénat), contiene además treinta páginas finales con contenido filosófico escrito por el mismo autor, Luc Ferry, filósofo y político francés. A nivel visual la obra es excelente y su formato grande permite disfrutar de las viñetas y la acción, pero su guion es pobre y se centra en los episodios más típicos de la obra de Homero, acercándose a ellos de una manera somera, en ocasiones sen-



Fig. 3. Circe transforma a los navegantes.

sacionalista y efectista. Este tópico de obviar episodios de la obra se va a repetir en otras versiones con mejor o peor suerte. Hay que mencionar *La Odisea. Las aventuras de Ulises* (*Les aventures d'Ulysse*, 2022), de las francesas Beatrice Bottet y Émilie Harel, que, si bien mantiene una distancia mucho más corta con respecto a la obra original, infantiliza el relato y obvia pasajes, cerrando la narración de manera distinta. Las ilustraciones son más simples que en las obras mencionadas anteriormente, puesto que es una versión destinada a niños y niñas más pequeños. Mencionamos en este mismo apartado la versión de la editorial Austral escrita por Christophe Lemoine y dibujada por Miguel Lalor Imbiriba (2022) y la somera versión de Federico Villalobos y Jorge González para la editorial SM (2008), donde los capítulos se acortan y resumen en treinta y dos páginas. Ambas ediciones de *La Odisea* incurren en la misma forma de proceder que sus antecesoras y eliminan capítulos enteros de la obra original y modifican resumiendo la mayoría de los mismos.

También cabe destacar de manera notoria la obra de Gareth Hinds (2010), una versión fiel con impacto visual; a diferencia de otras reinterpretaciones, esta obra se mantiene muy cercana al texto original y utiliza la ilustración para potenciar la narrativa épica de Homero; por otro lado, adapta los diálogos para que sean comprensibles para un público contemporáneo, juvenil, sin perder la profundidad



Fig. 4. Versión manga de *La Odisea*.

del original. Finalmente en esta sección destacamos *Manga de dokuba, the Iliad and the Odyssey* (fig. 4), cómic de la editorial La otra h, que nos cuenta las dos obras más famosas de Homero con una estética manga; esta edición es curiosa porque se centra mucho más en el viaje de Telémaco que en el propio viaje de Odiseo, eliminando pasajes como el de los cíclopes, habitual escena de todas las anteriores versiones comentadas.

OBRAS QUE TRADUCEN *LA ODISEA* A UN LENGUAJE MÁS LIBRE

Aquí vamos a compilar cómics que reinterpretan *La Odisea* con cambios narrativos, estéticos o de género, adaptándola a nuevas sensibilidades o a contextos históricos diferentes al original. Estas obras mantienen el esqueleto del relato pero lo transforman significativamente. En este apartado comenzaremos con *Telémaco* del belga Kid Toussaint y el español Kenny Ruiz. Esta obra, editada en España por Dolmen (2018) en cuatro tomos («En busca de Ulises», «En las puertas del infierno», «La ciudad de los hombres» y «El imposible retorno»), narra las aventuras de Telémaco,



Fig. 5. Nadie en Telémaco.

hijo de Odiseo, que parte de Ítaca en busca de su padre, desaparecido tras la guerra de Troya. Si bien el argumento coincide con una parte importante de *La Odisea*, este cómic cambia por completo la historia, llevándola a la actualidad en cuanto a lenguaje, formas y episodios. Además, el protagonista está acompañado por varios personajes inexistentes en *La Odisea* original y que aquí agrandan ese mundo creado por Homero, dándole vida propia. Así, nos encontramos con Nadie, un cíclope infante vegetariano (fig. 5) que adora a Ulises a pesar de haber sido quien dejó ciego a su padre, y a Céfiro, un viento rebelde que tiene como misión destruir Ítaca en cuanto descubra dónde está Odiseo. En esta obra Policasta abandona su papel residual y se convierte en la coprotagonista de la historia acompañando a Telémaco hasta el final; no quiere casarse con el hijo de Aquiles y huye con Telémaco, uniéndose a la búsqueda de Ulises y planteando nuevos argumentos dentro de la obra. Por otro lado este cómic incluye fragmentos de la guerra de Troya que van explicando los encuentros posteriores de los y las protagonistas. Estos pequeños extractos dan comienzo a cada uno de los tomos y están dibujados y escritos de manera más seria. El tono de la obra es de comedia y cada pasaje tiene pinceladas de humor y acción. Al final del último tomo se sucede un final diferente pero que a su vez invita a quien lo lee a revisar la obra original de Homero: Penélope encontró el amor en Méntor y Ulises con la cabeza perdida utiliza uno de los vientos para huir, pero Eolo lo intercepta y lo manda lejos, muy lejos de allí, justo hasta la costa de los feacios, donde Nausícaa lo sacará del agua y lo llevará hasta su padre, donde el héroe griego relatará su viaje.

Aunque no publicada en España por el momento, *Ody-C* (fig. 6), de Matt Fraction y editada por Image Comic en 2014, es un perfecto ejemplo de uso de la obra de Homero para contar una historia propia. En este caso vemos cómo la protagonista es Odisia (Odiseo), acompañada de otras dos reinas, Gamen (Agamenón en su forma masculina) y Ene (Menelao), que retornan juntas tras el asedio a Troia-VII. Este cómic, aún inconcluso, está planteado en 24 números, uno por cada capítulo de la Odisea, y está escrito en hexámetros dactílicos, tal y como fuera escrita la obra original.



Fig. 6. Odyssia enfrentándose a la Ciclope de Kylos.

Una de las versiones de *La Odisea* que se incluyen en este apartado es *Odissea narrada para la mirada* (*Odisea narrada allo sguardo*, 2018), del italiano Fabio Visintin, una autoedición de este autor total que narra de manera silente la obra de Homero; una obra que proviene de la tradición oral encuentra en esta versión un nuevo camino en el arte secuencial con viñetas mudas que permitiría contar la historia al estilo de un aedo.

La artista francesa Soledad Bravi propone un ejercicio de síntesis y desmenuza la obra de Homero en su *La Ilíada y la Odisea según Homero* (*L'Iliade et L'Odyssée d'après Homère*, 2018), editada en España por Océano, formada por pequeñas viñetas que hacen referencia a puntos clave de la obra; cada viñeta es una escena en sí misma y va acompañada de un pequeño texto y también bocadillos con un lenguaje coloquial, cercano y juvenil.

OBRAS INSPIRADAS EN LA ODISEA

Estas obras no adaptan directamente el poema homérico, pero toman elementos esenciales como la estructura del viaje, la búsqueda del hogar o la lucha contra lo desconocido, y los reinterpretan en contextos completamente distintos.



Fig. 7. La cirujana Penélope.

LA ODISEA EN EL VIDEOJUEGO Y EN EL SIGLO XXI. EL MITO CONVERTIDO EN EXPERIENCIA INTERACTIVA

Si algo define a los videojuegos es su capacidad de transformar las historias en experiencias. Mientras que en la literatura o el cine el espectador es un observador pasivo, en los videojuegos la narrativa se construye con la participación del jugador. En este sentido, *La Odisea*, con su estructura episódica y su relato de superación de pruebas, encaja perfectamente en este medio. El héroe errante, el viaje lleno de peligros, la dicotomía héroe-monstruo (Macías, 2021), la lucha contra lo desconocido y el anhelo por el regreso a casa son elementos que los videojuegos han sabido aprovechar en múltiples ocasiones. En el siglo XXI, con los avances en la narrativa interactiva y la evolución de la tecnología, las adaptaciones y reinterpretaciones del poema homérico han alcanzado un nivel de inmersión sin precedentes. No existe una adaptación total de la obra de Homero al videojuego, y tiene su razón de ser en la propia dinámica de interactividad que implica sorpresa, habilidad y destrezas para superar los niveles o pruebas. Si se conociera el contenido al completo del juego y además no se presentara ninguna capacidad de cambio en la propia historia, se estarían negando los elementos más básicos de la narrativa de los videojuegos. Los videojuegos permiten que el jugador no solo experimente la historia, sino que la viva. Esto es especialmente relevante en los juegos basados en mitos, donde la estructura de la narrativa interactiva se alinea con la tradición de los relatos orales antiguos.

LA MITOLOGÍA, FUENTE DE HISTORIAS

Los mitos han sido utilizados en los videojuegos desde sus inicios, ya que ofrecen personajes arquetípicos, narrativas de superación y mundos ricos en simbolismo. Dentro de este panorama, *La Odisea* ha sido una de las historias más exploradas, tanto en adaptaciones directas como en inspiraciones temáticas. El largo viaje de vuelta es un recurso muy utilizado en algunos videojuegos que no plantean la creación de un héroe, sino su regreso a un lugar concreto. Este hecho es recurrente en segundas o terceras partes, donde el personaje ha de retornar al lugar desde donde partió en la primera entrega.

Los videojuegos recurren a la mitología griega por su universalidad, presentan conflictos humanos fundamentales (supervivencia, ambición, destino), lo que los hace accesibles a cualquier jugador. Además, su estructura episódica y desafíos progresivos como los que se pueden leer en *La Odisea* se adaptan perfectamente a la mecánica de misiones de los videojuegos.



CATEGORÍAS DE ADAPTACIÓN DE *LA ODISEA* EN EL VIDEOJUEGO

Los videojuegos han adaptado *La Odisea* de maneras muy diversas. De manera consciente o inconsciente, algunos han intentado trasladar el mito con fidelidad, otros lo han transformado en algo completamente nuevo, y finalmente existe un grupo de juegos que han tomado su estructura como base para contar historias originales con personajes y épocas totalmente diferentes a los de Homero.

Así, se encuentran obras cercanas a la narración original en las que los videojuegos buscan recrear *La Odisea* de manera directa, manteniendo su estructura y sus personajes. No solo incluyen los eventos más icónicos del poema, sino que también intentan capturar su tono y su esencia narrativa. En el año 2000 tenemos el primer y único exponente de ello, titulado *Odisea, la búsqueda de Ulises* (*Odyssey: the search for Ulysses*), desarrollado por Cryo Interactive e In Utero. El juego está inspirado en la obra de Homero, pero te coloca en el lugar de un sirviente de Ulises. El personaje que manejará el jugador/a, Heriseo, ha sido exiliado de la región de Ítaca por haber cometido un asesinato y por ello se compromete a acometer la búsqueda de su rey con la esperanza de limpiar su nombre. La premisa del juego es buscar por el Mediterráneo para traer a Ulises de vuelta o traer una prueba de que está muerto. El juego se desarrolla en los mismos escenarios que la obra original, dando a conocer las aventuras de Ulises después de que estas ya hayan sucedido. Presenta una amplia gama de rompecabezas y desafíos que confrontarán al jugador colocándolo a la altura del héroe de Ítaca y superando, al igual que ya hizo él, los retos que surjan. Dentro del juego se puede encontrar una reunión con personajes que no están en el poema, como Medusa, y algunos que sí, como el cíclope. Como observador y juez del juego se encuentra Poseidón, que será el que permita que la partida llegue a buen puerto. El sistema de juego es el denominado Point and clic, donde con ayuda del ratón se moverá al personaje de un lado a otro buscando interactuar con otros personajes en lugares que incluyen desde las ruinas de la misma Troya hasta la isla de Circe (fig. 8) o la de los cíclopes.

Otras obras reinterpretan *La Odisea* tomando elementos del poema, pero transformándolos de manera libre para adaptarlos a nuevos contextos o estructuras narrativas. Un ejemplo original de ello es *The next Penelope: Race to Odysseus*; es un juego de Aurelien Regard y su estudio Arkedo 7 para PC, creado en 2014 y que más adelante sería distribuido para Nintendo Switch. El cambio fundamental con respecto a la obra de Homero es que en este videojuego tomas el papel de Penélope en lugar del de Ulises. Este hecho da protagonismo a un personaje que, como vimos anteriormente, no ha sido muy favorecido en las revisiones posteriores y casi siempre ha quedado en un lugar secundario de las obras. Por otro lado el juego se desarrolla en un futuro distópico y relacionado con el espacio exterior más que con la región mediterránea, ampliando así la oferta de lugares. El argumento del juego coloca a Penélope en la tesitura de buscar ella misma a su marido ante la presión de los pretendientes que la atosigan en palacio durante la ausencia de Ulises. Para ello utiliza una nave espacial con la que recorrerá diferentes escenarios relacionados con la propia Odisea. En ellos tendrá que enfrentarse a todo tipo de rivales y monstruos

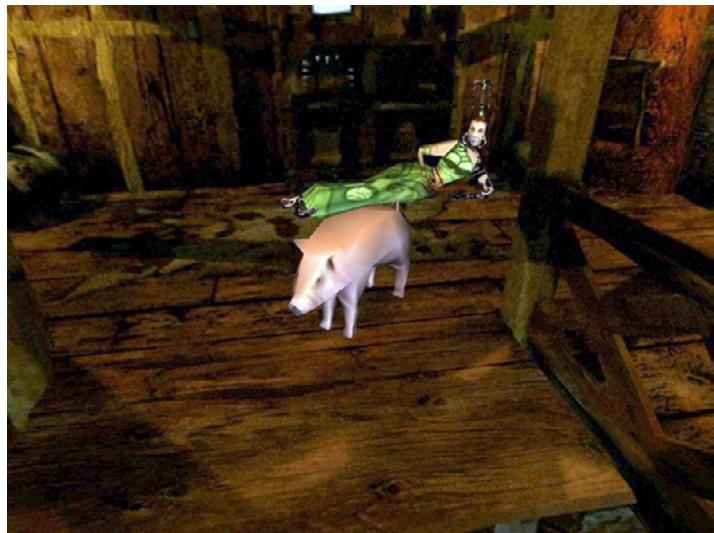


Fig. 8. Circe en el videojuego *Odisea, la búsqueda de Ulises*.

mitológicos con el fin de llegar al final y poder comprobar si Ulises está allí. Sobre la secuencialidad, este videojuego no sigue un orden concreto en cuanto a la visita de los lugares de la obra, no hay un orden cronológico y se pueden jugar los distintos recorridos de manera aleatoria.

Otra obra que reinterpreta *La Odisea* es *Assassin's Creed: Odyssey*. (Ubisoft Quebec, 2018) que, si bien no mantiene el guion ni los personajes, sí que nos habla de una época clásica situada en Grecia (aunque mucho tiempo después, en el 413 a.n.e.) y de personajes que aparecen en la obra original como el cíclope. Es un viaje largo en el que suceden hechos irremediables que el protagonista ha de superar; su principal objetivo es reunirse con su familia, pero entremedias llevará a cabo toda una serie de misiones relacionadas con seres mitológicos.

También podemos encontrar otras obras inspiradas libremente en *La Odisea*, juegos que no la adaptan literalmente pero toman elementos de su estructura y su simbolismo para construir historias nuevas como ya vimos con *Assassin's Creed: Odyssey*. Un ejemplo a destacar es *Journey* (2012), desarrollado por Thatgamecompany, un juego basado en la exploración y la narrativa ambiental, donde el jugador recorre vastos paisajes en un viaje sin diálogos. En cierta manera evoca la esencia del viaje de Odiseo sin necesidad de mencionar directamente el mito y se desarrolla en un viaje, en el que el personaje ha de descubrir ciertos elementos de la trama conforme avanza el juego. Un ejemplo más: *Final Fantasy X*, de Square-Enix (2001) ejemplifica a la perfección la idea de videojuego que reinterpreta *La Odisea* tomando como referencia el camino de vuelta del personaje y sus vicisitudes. En este caso, Tidus ha de encontrar la manera de volver a casa tras sufrir un ataque por parte de

un enemigo desconocido; será auxiliado por una chica que lo ayudará a emprender su camino de vuelta.

El concepto propio del videojuego habitual utiliza la obra de Homero de manera constante. *La Odisea* permite a quien juega juegos electrónicos experimentar ese viaje, a veces de retorno, a veces de crecimiento personal y de descubrimiento.

CONSIDERACIONES FINALES. EL CAMINO NO ES EL FINAL

El viaje de Odiseo no termina en los versos de Homero, sino que continúa su travesía a través del tiempo y de los diversos medios culturales. La capacidad de *La Odisea* para adaptarse a nuevas formas narrativas ha demostrado que los mitos antiguos siguen actuando como espejos en los que las sociedades modernas se reflejan y reinterpretan, adaptándolos a las necesidades y sensibilidades de cada época.

A lo largo de este cuarto de siglo xxi, *La Odisea* ha encontrado la manera de seguir apareciendo en medios como el cómic y el videojuego, que han servido como vehículos para mostrar este poema y conectar con nuevas generaciones. Estos formatos no han mantenido la integridad del relato original, sino que lo han adaptado a los gustos contemporáneos, incluso a los discursos predominantes, permitiendo así una transmisión cultural dinámica y objetivada. En el caso del cómic, y ya fuera del área de influencia de películas de época como *Troya* o *Gladiator*, la mismísima Marvel se decide por recuperar este y otros clásicos ofreciendo una adaptación fiel a la narrativa original, conservando su estructura y personajes fundamentales. Este trabajo demuestra cómo las adaptaciones visuales pueden acercar los grandes clásicos a públicos más jóvenes, facilitando su comprensión sin perder la esencia épica del poema homérico. En contraste, obras como *Telémaco*, de Toussaint y Ruiz, reimaginan la historia con elementos humorísticos y de aventura, donde el viaje del hijo de Ulises se convierte en el núcleo de la narrativa, con personajes y giros argumentales que enriquecen y transforman el mito desde una perspectiva más actual. Es la versión de Telémaco la más completa y adaptada de todas por atender a criterios que van más allá de la obra y que propician una relectura del clásico adaptando de verdad el poema homérico a la realidad en la que vivimos.

En el medio del videojuego, títulos como *Odyssey: The Search for Ulysses* representan intentos por trasladar de forma interactiva la estructura de la epopeya, permitiendo a los jugadores vivir la historia desde una perspectiva inmersiva aunque sin llegar a conseguirlo. Sin embargo, propuestas más libres como *The Next Penelope*, que transforma el relato en una aventura espacial protagonizada por Penélope, dejan a la curiosidad de quien juega la posibilidad de descubrir la obra original sin perder los nuevos lenguajes y contextos narrativos que amplían sus significados y resonancias.

La exploración de las distintas adaptaciones y versiones revela la riqueza y diversidad de enfoques: desde obras fieles a la narrativa clásica hasta reinterpretaciones más libres y creaciones inspiradas en los temas esenciales del poema. En todas ellas hay elementos comunes y grandes diferencias: el viaje del héroe/heroina, la búsqueda y anhelo del hogar y el enfrentamiento a lo desconocido sirven de hilos con-

ductores universales, capaces de conectar con públicos de todas las edades. Además, es relevante señalar cómo la diversidad de formatos, desde las versiones ilustradas destinadas al público infantil hasta las reinterpretaciones feministas como *The Penelopiad*, de Margaret Atwood, contribuyen a la vigencia y riqueza interpretativa de la obra homérica. Cada uno de estos enfoques aporta una visión única que amplía las posibilidades de diálogo cultural y añaden profundidad y actualidad. La recuperación en algunas obras de Penélope como personaje central no hace sino agrandar la riqueza del texto en tanto en cuanto sigue siendo útil para hablar de cosas que ni siquiera se pensaron en el momento de su creación.

En definitiva, el periplo de Odiseo continúa muy vivo, demostrando la perdurabilidad de los grandes relatos y sus posibilidades de renovación constante en el imaginario cultural contemporáneo. Lejos de quedar anclada en el pasado, *La Odisea* se proyecta hacia el futuro, invitando a nuevas generaciones de creadores y creadoras, así como de lectores, a descubrir y reinterpretar sus historias y símbolos fundamentales. Ya sea en un cómic ilustrado con acuarelas, en un juego ambientado en la Grecia clásica o en un cómic futurista, el mito sigue resonando. Y mientras existan nuevas formas de contar historias, Odiseo (y Penélope) seguirán navegando, enfrentándose a algo más que monstruos y deidades, y luchando por regresar a Ítaca.

REFERENCIAS

- ÁLVAREZ, Andrés. 2014. «ODISEA, LA (2014, NORMA)» en *Tebeosfera*. Disponible en línea el en https://www.tebeosfera.com/numeros/odisea_la_2014_norma.html.
- GARCÍA, Argelio. «La decisión de Penélope». *Diario de Avisos*, 13 de diciembre de 2020. Consultado en febrero de 2025. <https://www.fundacioncinemascomics.com/la-decision-de-penelope/>.
- GONZÁLEZ Vaquerizo, Helena y FREDERICKSEN NEIRA, Alfredo. 2023. «La Odisea de Kazantzakis como obra cretense y modernista». Acceso el 20 de agosto de 2024. DOI: 10.5281/zenodo.10210556.
- LANE FOX, Robin. 2007. *El mundo clásico: La epopeya de Grecia y Roma*. Editorial Crítica. Barcelona.
- MACÍAS, Cristóbal. 2021. «Seres híbridos del mito clásico y videojuegos Hybrid beings of classic myth and video games». Agora - Estudos Classicos em Debate. 10.34624/agora.v0i23.2445.
- MUÑOZ PUELLES, Vicente. 2015. «Adaptaciones de clásicos y lectura: el caso de Ilíada. Odisea. Eneida». Acceso en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9782938>.
- MONTANELLI, Indro. 1999. *Historia de los griegos*. Barcelona: Plaza & Janés Editores, 1999.
- MOULA, Eleni, y MALAFANTIS, Kostantinos. 2019. «Homer's Odyssey: From Classical Poetry to Threshold Graphic Narratives for Dual Readership». *Journal of Literary Education*, n.º 2: 52-70. <https://doi.org/10.7203/JLE.2.13779>.
- ORTIZ GARCÍA, Daniel. 2018. «La Odisea en la Literatura Juvenil en español del s. xxi. Enfoque desde la Narratología y desde la Didáctica de la Lengua y la Literatura». Tesis doctoral. Alicante.
- ORTIZ GARCÍA, Daniel. 2019. «La medida y desmesura de Odiseo en las adaptaciones juveniles del s. xxi de la Odisea», en Cutillas Orgilés, Ernesto (ed.). *La multiplicidad de enfoques en humanidades*. Actas de las VIII Jornadas de Investigación de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Alicante (Alicante, 3 y 4 de mayo de 2018). Alicante: Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Alicante. ISBN 978-84-949173-2-5, pp. 107-113.
- PÉREZ NAVARRO, Francisco y MARTÍN SAURÍ, J.M. 2014. *La Odisea*. Consultado en Tebeosfera. Acceso el 10 de julio de 2024. https://www.tebeosfera.com/numeros/odisea_la_2014_norma.html.

CÓMICS CONSULTADOS

- BOTTET, Beatrice y HAREL, Émilie. 2022. *La Odisea. Las aventuras de Ulises (Les aventures d'Ulysse)*. Editorial Harperkids.
- BRAVI, Soledad. 2018. *La Ilíada y la Odisea según Homero (L'Iliade et L'Odyssée d'après Homère)*. Editorial Océano.
- ESTRADA, Carmen y BRIEVA, Miguel. 2024. *La Odisea Ilustrada*. Planeta Cómic.
- FERRY, Luc y BRUNEAU, Clotilde. 2024. *La Odisea*. Yermo ediciones.
- FRACTION, Matt. 2014. *Ody-C*. Image Comic.
- HINDS, Gareth. 2010. *La Odisea*. Editorial Wordunited.
- THOMAS, Roy y TOCCHINI, Greg. 2007-2008. *La Odisea (Marvel Illustrated: The Odissey)*.
- TOUSSAINT, Kid y RUIZ, Kenny. 2018. *Telémaco*. Editorial Dolmen.
- VANISTENDAEL, Judith. 2020. *Las dos vidas de Penélope (Les deux vives de Penélope)*. Astiberri.

- VILLALOBOS, Federico y GONZÁLEZ, Jorge. 2008. *La Odisea*. Editorial SM.
- VISINTIN Fabio. 2018. *Odisea narrada para la mirada*. Spaceman Project.
- VV. AA. 2017. *Manga de dokuba, the Iliad and the Odyssey*. Editorial Herder.

