



Editorial: “Myth, Fantasy and Magic”

José Manuel Losada

Universidad Complutense (Madrid)

www.josemanuellosada.com/en

The relationship between myth and fantasy is a complex one. Contemporary criticism tends to be quite vague when establishing the boundaries that separate both concepts. This conceptual indeterminacy often comes from a *terminological* indeterminacy and from the rare confrontation of texts. A correct terminological approach and focus on the fundamental texts is crucial for myth-criticism.

This academic problem is nowadays aggravated by contemporary trends in storytelling. In films such as *Sinbad: Legend of the Seven Seas* (Tim Johnson & Patrick Gilmore, 2003) or *Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides* (Rob Marshall, 2011), there are many mythological characters: Proteus, Eris, mermaids, Tartarus... There are also fantasy motifs, such as the implausible jump of the ship or the plasticity of the mermaids. Myth and fantasy are not opposed concepts, but they are diverse. It falls on the hands of the researcher to distinguish between the varied forms of transcendence (sacred or cosmic in myth, plastic or natural in fantasy) and between the different kinds of timeframe (absolute in myth, relative in fantasy).

* * *

Magic exteriorizes mankind's irrepressible desire to transform the world, not through work, but through extraordinary means. By the use of white magic (alchemy), mankind aspires to know the secrets of the world, to find the Philosopher's Stone. By the use of black magic, man makes a pact with the devil to gain power, pleasure or self-affirmation. White magic has been personified in history (Paracelsus) and literature (Claude Frolo in *Notre-Dame of Paris*); and so has black magic: Theophilus of Adana in history, Faust in literature.

Hecate, goddess of the land and of births (Hesiod's *Theogony*, *Homeric Hymns*) is also the goddess of magic. Medea brews a potion (φάρμακον) that she gives to Jason in Hecate's temple so that he can get the Golden Fleece (Apollonius Rhodius's *Argonautica*). Traces of this tale feature in literature (The Grimm Brothers' *Snow White*) and in the film *Snow White & The Huntsman* (Rupert Sanders, 2012).

Magic is always carried out by means of an *object*: an ointment (prepared by Medea for Jason), a peplum and a diadem (a gift from Medea to Creusa), a philtre (made by Nessus for Heracles)... This is particularly evident in fairy tales, the quintessential magical world: the fairy godmother taps with her wand an object that is immediately transformed. In magic, a supernatural force is present in the world and that is how magic enters the realm of myth. Such is not the case in fantasy, where

elements are merely ‘fantastical’; their transcendence is fantastical or plastic, not mythical. *Tom Thumb* (from Perrault’s tale), *One Piece* (from Eiichiro Oda’s 1997 videogame), or the cars (in Johan Lasseter 2006 animated film *Cars*) belong to a fantasy world, but not to a supernatural or sacred world.

* * *

This tenth volume of *Amaltea, Journal of Mythcriticism* includes eight articles thoroughly selected among those received; six of them fit conveniently to the theme of the volume, two more address other themes related to mythcriticism. As usual, several reviews on books are offered to our readers.

Good reading!
The Editorial Board
The Advisory Board

P.S. If you hold a PhD and wish to be a part of the Amaltea Reviewers Team, please notify amaltea@filol.ucm.es (certificate included).

[es] Editorial: “Mito, fantasía y magia”

José Manuel Losada
 Universidad Complutense (Madrid)
 www.josemanuellosada.com

La relación entre mito y fantasía es compleja. En la crítica contemporánea reina la vaguedad sobre las lindes que separan ambos conceptos. Esta indeterminación conceptual procede, habitualmente, de una indeterminación terminológica y de una escasa confrontación con los textos. Enfocar convenientemente la terminología y los textos fundamentales es indispensable para la mitocrítica.

A este problema académico se une el modo contemporáneo de proponer los relatos. En las películas *Simbad: la leyenda de los siete mares* (Tim Johnson & Patrick Gilmore, 2003) o *Piratas del Caribe: en mareas misteriosas* (Rob Marshall, 2011), los personajes míticos son numerosos: Proteo, Eris, las Sirenas, el Tártaro... También aparecen motivos fantásticos, como el salto inverosímil del barco o la plasticidad de las sirenas. Mito y fantasía no son conceptos opuestos, pero sí diversos. Compete al investigador distinguir entre los diversos tipos de trascendencia (sagrada o cósmica en el mito, plástica o natural en la fantasía) y los diversos caracteres de las coordenadas temporales (absoluta en el mito, relativa en la fantasía).

* * *

La magia exterioriza el irreprimible deseo del hombre por transformar el mundo, pero no con su trabajo, sino con medios extraordinarios. Mediante la magia blanca (la alquimia), pretende conocer los secretos del mundo, hasta dar con la Piedra filosofal; mediante la magia negra, pacta con el diablo a cambio de poder, placer y afirmación personal. La magia blanca ha quedado personificada en la historia (Paracelso) y en la literatura (Claude Frollo en *Nuestra Señora de París*); la magia negra, en la historia (Teófilo de Adana) y en la literatura (Fausto).

Hécate, benefactora de las tierras y los alumbramientos (*Teogonía* de Hesíodo, *Himnos homéricos*), es la divinidad de la magia. Medea confecciona una droga (φάρμακον) que entrega a Jasón en el templo de Hécate para que pueda apoderarse del Vello de oro (*Argonáuticas* de Apolonio de Rodas). Rasgos de esta historia aparecen en la literatura (*Blancanieves*, de los hermanos Grimm) y la película *Blancanieves y la leyenda del cazador* (Rupert Sanders, 2012).

La magia se ejecuta siempre mediante algún objeto: un ungüento (preparado por Medea para Jasón), un peplo y una diadema (regalados por Medea a Creúsa), un filtro (destinado a Heracles por Neso)... Donde mejor se observa esto es en los cuentos de hadas, lugar mágico por antonomasia: el hada madrina toca con su varita mágica un objeto que, de inmediato, experimenta una modificación. En la magia, una fuerza sobrenatural interviene en este mundo; la magia se incorpora así al relato mítico. No ocurre lo mismo con la fantasía, donde los elementos son únicamente “fantásticos”, es decir, solo tienen una trascendencia fantástica o plástica, no mítica. *Pulgarcito* (cuento de Perrault), *One Piece* (videojuego de Eiichiro Oda, 1997-) o los coches (película *Cars*, de John Lasseter, 2006) pertenecen al mundo fantástico, no al sobrenatural o sagrado.

* * *

Este décimo volumen de *Amaltea, Revista de Mitocrítica* reúne ocho artículos cuidadosamente seleccionados entre los muchos recibidos; seis de ellos abordan el tema monográfico del volumen y otros dos se incluyen en la sección de Miscelánea. Como de costumbre, el número incorpora un elenco de reseñas.

¡Buena lectura!
El comité de redacción
El comité científico

P.S. Si usted es doctor(a) y desea formar parte de nuestro “Equipo de Revisores”, no dude en ponerse en contacto con nosotros: amaltea@filol.ucm.es (incluye certificado)

[fr] Éditorial : « Mythe, fantaisie et magie »

José Manuel Losada
 Universidad Complutense (Madrid)
 www.josemanuellosada.com

La relation entre mythe et fantaisie est complexe. Dans la critique contemporaine, la frontière qui sépare les deux concepts reste floue. Cette indétermination conceptuelle a souvent pour origine une mauvaise définition des termes et une trop rare confrontation aux textes. Définir précisément les termes et revenir aux textes fondamentaux est indispensable pour la mythocritique.

À ce problème universitaire, s'ajoute celui des récits contemporains. Dans les films, *Sinbad, La Légende des sept mers* (Tim Johnson & Patrick Gilmore, 2003) ou *Pirates des Caraïbes, La Fontaine de Jouvence* (Rob Marshall, 2011), les personnages mythiques sont pléthore : Protée, Éris, les Sirènes, le Tartare... Des motifs fantastiques apparaissent également, comme le saut invraisemblable du bateau ou la plasticité des sirènes. Mythe et fantaisie ne sont pas des concepts antinomiques, mais ils ont leur définition propre. Il revient au chercheur de distinguer les différents types de transcendance (sacrée ou cosmique dans le mythe, plastique ou naturelle dans la fantaisie) et les différents caractères des coordonnées temporelles (absolue dans le mythe, relative dans la fantaisie).

* * *

La magie exprime l'irrépressible désir qu'a l'homme de transformer le monde, non par son travail, mais à l'aide de moyens extraordinaires. Grâce à la magie blanche (l'alchimie), il prétend connaître les secrets du monde, jusqu'à la découverte de la Pierre philosophale ; grâce à la magie noire, il pactise avec le diable pour recevoir en retour du pouvoir, du plaisir et de l'assurance. La magie blanche a laissé sa trace dans l'histoire (Paracelse) et dans la littérature (Claude Frollo, dans *Notre-Dame de Paris*) ; et la magie noire, dans l'histoire (Théophile d'Adana) et dans la littérature (Faust) également.

Hécate, protectrice de la nature et de la fertilité (*La Théogonie* d'Hésiode, les *Hymnes* homériques), est la divinité de la magie. Médée a inventé une drogue (φάρμακον) qu'elle donne à Jason dans le temple d'Hécate, afin qu'il puisse s'emparer de la Toison d'or (*Les Argonautes* d'Apollonios de Rhodes). Des fragments de cette histoire apparaissent dans la littérature (*Blanche-Neige* des Frères Grimm) et dans le film *Blanche-Neige et le chasseur* (Rupert Sanders, 2012).

La magie intervient toujours à travers un objet : un onguent (préparé par Médée pour Jason), un péplum et un diadème (offerts par Médée à Créuse), un philtre (envoyé par Nessus à Héraclès)... Les contes de fées, lieu magique par antonomase, en sont les meilleurs exemples : la fée marraine touche de sa baguette magique un objet et il se transforme immédiatement. Par la magie, une force surnaturelle intervient dans le monde ; la magie s'intègre ainsi au récit mythique. Il n'en est pas de même avec la fantaisie, où les éléments sont uniquement « fantastiques » ; ils agissent seulement comme une transcendance fantastique ou plastique, non mythique. *Le Petit Poucet* (conte de Perrault), *One Piece* (jeu vidéo d'Eiichiro Oda, 1997) ou les péripéties des voitures (dans le film *Cars* de John

Lasseter, 2006) se déroulent dans un monde fantastique, non dans un monde surnaturel ou sacré.

* * *

Ce dixième volume d'*Amaltea, Journal de Mythocritique* réunit huit articles soigneusement choisis parmi tous ceux que nous avons reçus ; six répondent à la problématique du thème du volume, deux autres sont inclus dans la section de Miscellanées. Comme d'habitude, le volume contient plusieurs comptes rendus.

Bonne lecture !
Le Comité de Rédaction
Le Comité Scientifique

P.S. Si vous êtes docteur(e) et voulez faire partie de notre Équipe de Réviseurs, n'hésitez pas à nous le signaler : amaltea@filol.ucm.es (ceci donne droit à un certificat)