



## Editorial

**Paula Paredero del Bosque Fajardo**  
Universidad Complutense de Madrid 

**José Manuel Losada**  
Universidad Complutense de Madrid  

<https://dx.doi.org/10.5209/amal.99461>

Recibido: 06/02/2024 • Revisado: 19/03/2024 • Aceptado: 16/10/2024

Estimados lectores:

*Amaltea, Revista de Mitocrítica* publica su volumen n.º 16, correspondiente al año 2024.

Los artículos de la revista abordan diversas reinterpretaciones y análisis del mito en la cultura contemporánea. Exploran paralelismos entre *Crossed: Wish You Were Here* y *Edipo Rey*, y muestran cómo el mitema del pecado ancestral refleja la ansiedad actual de la sociedad. Emily Hauser, en *For the Winner*, reconstruye la figura de Atalanta desde una perspectiva feminista al desafiar la clásica narrativa patriarcal. Medea, en el cine, es estudiada como un arquetipo simbólico que trasciende las interpretaciones literarias tradicionales y conecta con el misterio artístico e inefable.

En el ámbito interactivo se propone una clasificación de mitos en videojuegos de fantasía épica, al igual que un análisis de *World of Warcraft* y *Dark Souls III* como ejemplos de mitos textuales, ambientales y performativos.

Finalmente, obras como *Bride of the Forest* de Madhavi S. Mahadevan y el poemario de Chantal Maillard reinterpretan figuras míticas desde la maternidad y el posfeminismo hasta la ética de la compasión en el mundo actual.

Los artículos de este volumen son los siguientes:

1. «Hubris and Nemesis: the Myth of Oedipus and Identity in *Crossed: Wish You Were Here*» (Jaime Segura San Miguel).
2. «Rewriting the Myth of Atalanta: Cross-Dressing and Gender Equality in Emily Hauser's *For the Winner*» (Daniel Nisa Cáceres).

Dear readers,

*Amaltea, Journal of Myth Criticism* publishes its 16th volume, corresponding to the year 2024.

The magazine's articles delve into various reinterpretations and analyses of myth in contemporary culture. Parallels between *Crossed: Wish You Were Here* and *Oedipus Rex* are explored, demonstrating

3. «El misterio de Medea: el sentido primigenio del personaje en la literatura y en el cine» (Encarnación Fernández Gómez).
4. «Narratividad y mito en el videojuego de mundo abierto de fantasía épica. Mitos textuales, ambientales y performativo» (Antonio Castro Balbuena).
5. «“I was not a nobody, but no one knew what I was”: A Mother's Reclamation of her Story in Madhavi S. Mahadevan's *Bride of the Forest*» (Mruthula J.).
6. «Mal día aquel en el que os vieron abandonar el reino de las bestias. Proyecciones del mal sobre la figura trágica en la *Medea* de Chantal Maillard» (Hugo Martín Isabel).

También aparecen las siguientes reseñas:

1. Ortiz-de-Urbina, Paloma, y Macsotay, Tomas (eds.). *Recepción de Richard Wagner y vanguardia en las artes españolas. Mitos y Materialidades*. Dykinson, 2024, 389 pp. ISBN: 978-84-1070-337-7. (Adrián Valenciano Cerezo).
2. Vaz da Silva, Francisco. *The Meanings of Enchantment. Wondertale Symbolism Revisited*. The Kalevala Society, 2023, 218 pp. ISBN: 978-952-9534-05-0. (Patricia Rojo Lemos).
3. Mills, Kevin. *Myths and Ancient Stories. Narrative, Meaning and Influence in the West*. London. Bloomsbury Academic, 2024, 199 pp. ISBN: 978-1-350-34685-7. (Pere Bescós).
4. Norman, Mark, *The Folklore of Devon*, University of Exeter Press, 2013. ISBN: 978-1-80413-036-0. (Mercedes Aguirre Castro).

how the myhteme of ancestral sin reflects society's current anxiety. Emily Hauser's *For the Winner* reconstructs the figure of Atalanta from a feminist perspective, challenging the classical patriarchal narrative. Medea, in cinema, connects with the ineffable and artistic mystery. In the interactive realm, a classification of myths in epic fantasy video games is proposed, alongside analyses of *World of Warcraft* and

*Dark Souls III* as examples of textual, environmental, and performative myths. Finally, works such as *Bride of the Forest* by Madhavi S. Mahadevan and Chantal Maillard's book of poems reinterpret mythical figures through themes ranging from motherhood and post-feminism to the ethics of compassion, broadening the possibilities for understanding and re-signifying these narratives in today's world.

These are the articles:

1. «Hubris and Nemesis: the Myth of Oedipus and Identity in *Crossed: Wish You Were Here*» (Jaime Segura San Miguel).
2. «Rewriting the Myth of Atalanta: Cross-Dressing and Gender Equality in Emily Hauser's *For the Winner*» (Daniel Nisa Cáceres).
3. «The mystery of Medea: the original meaning of the character in literature and cinema» (Encarnación Fernández Gómez)
4. «Narrativity and myth in epic fantasy open-world videogames. Textual, environmental and performative myths» (Antonio Castro Balbuena).
5. «“I was not a nobody, but no one knew what I was”: A Mother's Reclamation of her Story in Madhavi S. Mahadevan's *Bride of the Forest*» (Mruthula J.). In addition, this volume includes the following book reviews:
  1. Ortiz-de-Urbina, Paloma, and Macsotay, Tomas (eds.). *Recepción de Richard Wagner y Vanguardia en las Artes Españolas. Mitos y Materialidades*. Dykinson, 2024, 389 pp. ISBN: 978-84-1070-337-7. (Adrián Valenciano Cerezo).
  2. Vaz da Silva, Francisco. *The Meanings of Enchantment. Wondertale Symbolism Revisited*. The Kalevala Society, 2023, 218 pp. ISBN: 978-952-9534-05-0. (Patricia Rojo Lemos).
  3. Mills, Kevin. *Myths and Ancient Stories. Narrative, Meaning and Influence in the West*. London. Bloomsbury Academic, 2024, 199 pp. ISBN: 978-1-350-34685-7. (Pere Bescós).
  4. Norman, Mark, *The Folklore of Devon*, University of Exeter Press, 2013. ISBN: 978-1-80413-036-0. (Mercedes Aguirre Castro).