

LA BIBLIA EN LA ERA AUDIOVISUAL

Nuevas formas de contar lo sagrado

PABLO LÓPEZ RASO (coord.)

Colección Digital



Serie Experiencias



Universidad
Francisco de Vitoria
UFV Madrid
Editorial

Pablo López Raso

Director de los Grados de Diseño y Bellas Artes de la Universidad Francisco de Vitoria y catedrático de la Facultad de Ciencias de la Comunicación.

Además de libro sagrado que inspira fe, la Biblia es también un escrito que recoge la apasionante historia de las vicisitudes del hombre que busca respuestas al misterio de la existencia más allá de sí mismo. Es el compendio histórico de unos testimonios humanos tocados por lo sobrenatural, un reflejo de la identidad de un hombre que no se resigna a ser accidente, que intuye la cercanía de lo sagrado y persevera en comunicarse con lo trascendente.

Este libro invita a reflexionar sobre las formas y los formatos en los que la civilización audiovisual contemporánea hace visible en la actualidad lo narrado en la Biblia.

LA BIBLIA EN LA ERA AUDIOVISUAL

NUEVAS FORMAS DE CONTAR LO SAGRADO

Pablo López Raso (coord.)



Madrid 2019

Colección Digital • Serie Experiencias

Director:

Francisco J. Bueno Pimenta

Comité científico asesor:

Javier Barraca Mairal
Mauro Jiménez Martínez
M.^a Antonia Labrada Rubio
Belén Mainer Blanco
Wilfredo Rincón García

© 2019 Pablo López Raso de la coordinación
© 2019 Los autores de sus textos
© 2019 Editorial UFV. Universidad Francisco de Vitoria
editorial@ufv.es
www.editorialufv.es

Primera edición: diciembre de 2019

ISBN edición impresa: 978-84-17641-50-4

ISBN edición digital: 978-84-17641-51-1

Depósito legal: M-39909-2019

Preimpresión: MCF Textos, S. A.

Impresión: Calprint, S. L.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con la autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y ss. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.



Esta editorial es miembro de UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

Este libro puede incluir enlaces a sitios web gestionados por terceros y ajenos a EDITORIAL UFV que se incluyen solo con finalidad informativa. Las referencias se proporcionan en el estado en que se encuentran en el momento de la consulta de los autores, sin garantías ni responsabilidad alguna, expresas o implícitas, sobre la información que se proporcione en ellas.

Impreso en España - *Printed in Spain*

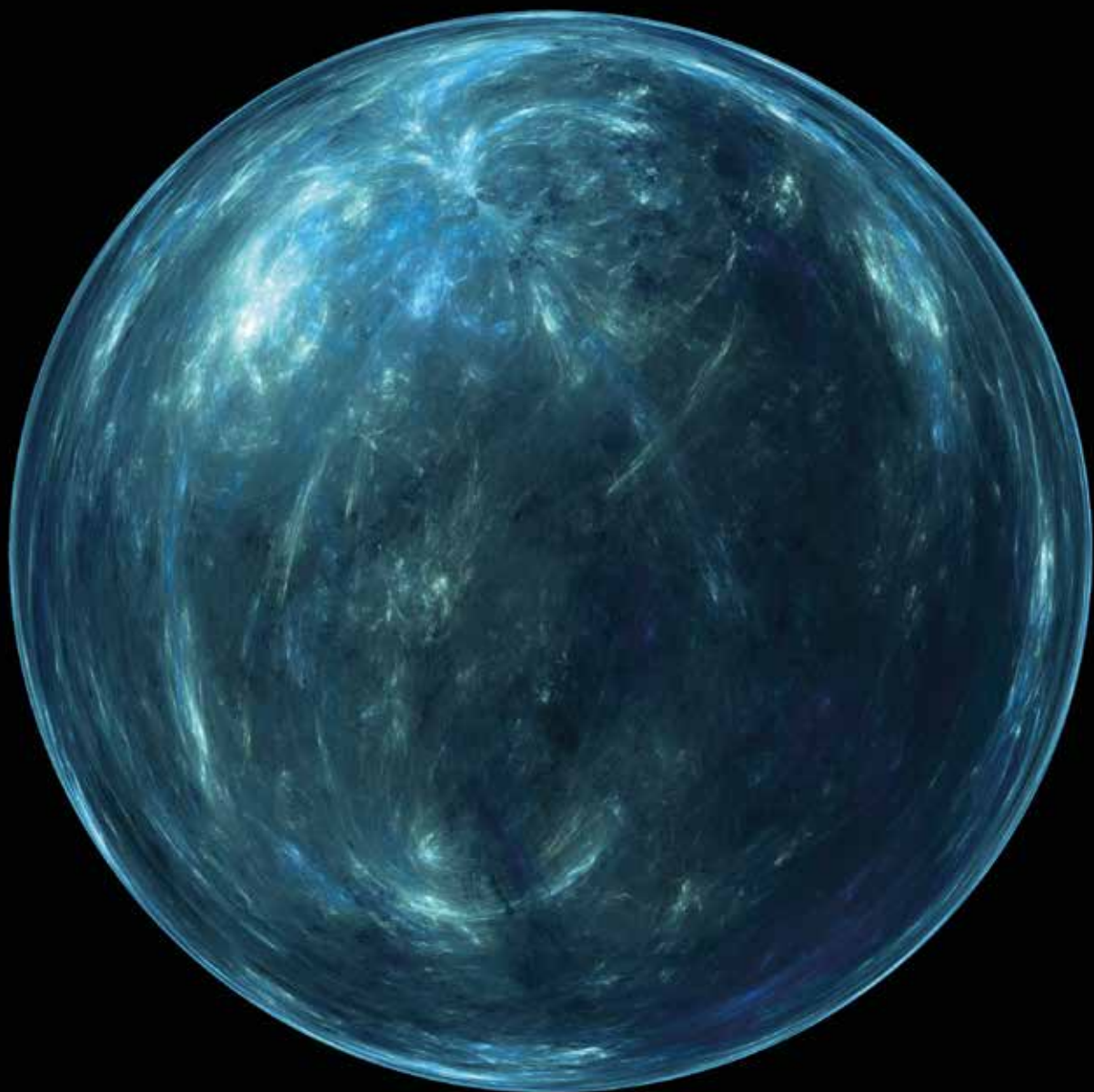
Índice

Introducción	7
<i>Pablo López Raso</i>	
Mitos bíblicos: ¿ <i>contradictio in terminis</i> ?.....	15
<i>José Manuel Losada</i>	
Hermenéutica de las historias bíblicas de hermanos	31
<i>Ángel Barahona Plaza</i>	
Mito, revelación y arte actual.....	45
<i>Luis Melis Reverte</i>	
La influencia de la religión cristiana en el diseño de personajes de videojuegos	57
<i>Eduardo Arroyo Vega</i>	
<i>Stand Inside Your Love</i> : la trascendencia del mito de Salomé en la cultura pop contemporánea	75
<i>Nathalie Ortiz Olivares</i>	
Arquetipos y símbolos en los mitos bíblicos.....	93
<i>José Antonio Castro Couceiro</i>	
La imagen de Dios en <i>La cabaña</i> , de Stuart Hazeldine	105
<i>María González Escribano</i>	
El silencio de Dios en <i>Tierras de penumbra</i> , C. S. Lewis y el Libro de Job	115
<i>María Redondo Gutiérrez</i>	
La representación religiosa naturalista en la pintura de José Garnelo y Alda.....	129
<i>María del Carmen Bellido Márquez</i>	
El apocalipsis por accidente cósmico en Lars von Trier y Éric Pessan	143
<i>Pilar Andrade Boué</i>	

The Bread of Angels (and the Cream Cheese): the Afterlife in Food and Drink Commercials	159
<i>Daniela Cavallaro</i>	
A Century of Golems in Cinema: A Typological Sketch	177
<i>Eva Voldřichová Beránková</i>	
Arte, naturaleza y trascendencia. Reflexiones con Chris Drury	187
<i>Macarena Moreno Moreno</i>	

Introducción

Pablo López Raso
Universidad Francisco de Vitoria



Además de libro sagrado que inspira fe, la Biblia es también un escrito que recoge la apasionante historia de las vicisitudes del hombre que busca respuestas al misterio de la existencia más allá de sí mismo. Es el compendio histórico de unos testimonios humanos tocados por lo sobrenatural, un reflejo de la identidad de un hombre que no se resigna a ser accidente, que intuye la cercanía de lo sagrado y persevera en comunicarse con lo transcendente.

Relacionar la Biblia con el mito no implica calificar lo allí narrado como ficción o fábula. En ella encontramos la sabiduría condensada de los hombres que respondieron de manera coherente y comprometida al origen y sentido de sus vidas. En relación con la naturaleza del mito, Bronislav Malinowski afirma que «el mito es un elemento esencial de la civilización humana; lejos de ser una vana fábula, es, por el contrario, una realidad viviente a la que no se deja de recurrir; no es en modo alguno una teoría abstracta o un desfile de imágenes, sino una verdadera codificación de la religión primitiva y de la sabiduría práctica».¹

En este milenario libro se recogen todas las inquietudes espirituales que aún hoy afectan al hombre, y se hace desde sucesos que acontecieron en un lugar y un tiempo concretos, ante los que los hombres reaccionaron exhibiendo lo mejor y lo peor de su naturaleza. Y, aun siendo pasado, es también presente, pues retrata a aquel que se interna en el relato: el lector se convierte en un pasmado Abraham contemplando las estrellas, pero también en Pedro negando a quien

¹ Malinowski, B. (1926). *Myth in Primitive Psychology* (reproducido en el volumen *Magic, Science and Religion*, Nueva York, 1955, pp. 101-108).

más amaba. Más allá de cuestiones de fe o religión, la Biblia nos sigue enfrentando hoy en día a cuestiones de carácter existencial que a ninguna persona dejan indiferente.

La Biblia es la crónica de un pueblo elegido al que se le revela un Dios único, personal y cercano, que habla mediante profetas. No es indiferente al sufrimiento de sus hijos y baja al polvoriento terreno para cerrar una comprometida Alianza con Moisés. Dios entra así en una historia llena de vicisitudes que pondrá continuamente a prueba la fe de Israel. Los hebreos pasarán por destinos opuestos en su cambiante respuesta, ora amante, ora insumisa: «Mediante su fidelidad a Dios, [...] los hijos de Israel llegaron a concebir este dios que era el suyo [...]. Emmanuel Dios con *nosotros*».²

El pueblo judío encontró a Dios en el sufrimiento y la soledad, un Dios misterioso pero no lejano; un Dios exigente pero paternal. Y, en su cercanía, en su diálogo con la persona, acabó por forjar una conciencia individual de la que somos herederos. En este sentido, la influencia de la Biblia en la cultura occidental es evidente: «Se trata de una formidable impregnación del campo de la cultura por una historia sagrada —por el libro del Génesis especialmente, [...] paradigma y sustrato ideológico del complejo técnico-cultural de occidente—, que suministra a la psique europea arquetipos y mitos dotados de sentido y dadores de lecciones»;³ el mito de la creación, de la caída original, del diluvio...

En el Nuevo Testamento, Dios se hace hombre y, mediante su sacrificio en la cruz, propone una nueva Alianza en la que se revela que el padre de todas las cosas es amor y es perdón. Es el relato cristiano de la llegada de un mesías anunciada por los profetas en el Antiguo Testamento.⁴ En los Evangelios nos encontramos unos hechos que acontecieron hace dos mil años, pero cuyo mensaje de victoria contra el pecado y la muerte quiere ser intemporal. Un mensaje con vocación de ser universal, y no solo para los judíos: habla de salvación a todos los hombres.

La rica experiencia recogida por la tradición oral acabó registrándose por escrito, al ser entendida como patrimonio que debía ser conservado y transmitido para que las generaciones venideras no perdieran esa valiosa información. Pero preservar no significa congelar en su literalidad lo narrado, sino adaptarlo al nuevo momento, respetando su intención, aportando enfoques para una sociedad que precisa comprender un mensaje en relación con su propia realidad.

² Braudel, F. (1997). *El mediterráneo*. Madrid: Austral, p. 170.

³ Carbonell, Ch. (2000). *Una historia europea de Europa. Mitos y fundamentos (De los orígenes al siglo xv)*. Barcelona: Idea Books, p. 57.

⁴ El anuncio de la llegada de un mesías es un mito presente en todas las culturas como expresión del deseo universal de redención.

Tal y como Eliade explica, el tesoro de la tradición cobra vida en manos de la imaginación y creatividad que despliegan los creadores a través de los siglos: «Las experiencias religiosas privilegiadas, cuando se comunican por medio de una escenografía fantástica e impresionante, logran imponer a toda la comunidad modelos o fuentes de inspiración. En las sociedades arcaicas como en cualquier otro lugar, la cultura se constituye y se renueva gracias a las experiencias creadoras de algunos individuos».⁵

Los artistas han tenido la responsabilidad a través del tiempo de dar forma en imagen y música a la historia sagrada que relata la Biblia. Y es precisamente en su recorrido histórico donde nos damos cuenta no solo de la genialidad artística que acerca al espectador al hecho sagrado mediante la belleza, también de que las formas y los canales empleados son radicalmente distintos dependiendo de la época en la que se generaron y del contexto en el que tuvieron que ser transmitidos. Diversos historiadores, como Gombrich, o incluso reconocidos expertos en iconografía cristiana, como Grabar, asumen que la imagen cristiana en sus orígenes necesariamente tuvo que tomar modelos existentes de la cultura del Imperio romano para poder comunicar eficazmente su mensaje.

Para Eliade, la influencia también se ha dado en sentido inverso: las creencias paganas populares en Occidente acabaron siendo impregnadas por el espíritu cristiano, que llega hasta nuestros días con su mensaje de vencer al mal y a la muerte:

Todo gira alrededor de la salvación del hombre por Cristo; de la fe, de la esperanza y de la caridad; de un Mundo que es «bueno» porque ha sido creado por Dios Padre y ha sido redimido por el Hijo; de una existencia humana que no se repetirá y que no está desprovista de significación; el hombre es libre de escoger el bien o el mal, pero no será juzgado únicamente por esta elección. [...] Es una rebelión pasiva contra la tragedia y la injusticia de la Historia; en suma, contra el hecho de que el mal no se revele tan solo como decisión individual, sino sobre todo como una estructura transpersonal del mundo histórico. [...] Este cristianismo popular ha prolongado manifiestamente hasta nuestros días ciertas categorías del pensamiento mítico.⁶

La larga historia del cristianismo exhibe una iconografía común, pero unos estilos y enfoques artísticos que son ejemplo de pluralidad en la interpretación de los hechos acontecidos en el Antiguo y en el Nuevo Testamento. De la emotiva ingenuidad del prerrománico al recargado verismo del Barroco; de la austeridad del canto gregoriano a la espectacularidad de la polifonía. En torno a la fe de los hechos recogidos en la Biblia, la comunidad artística occidental ha demostrado

⁵ Eliade, M. (1991). *Mito y realidad*. Barcelona: Labor, p. 78.

⁶ *Ibid.*, p. 82.

una desbordante inspiración y una inagotable capacidad de regeneración del mensaje a través del tiempo bajo diversos y sugerentes enfoques.

La capacidad que posee el hombre para mantener vivo el mensaje intemporal de un libro sagrado como la Biblia mediante su creatividad protagoniza la propuesta de la Universidad Francisco de Vitoria en el V Congreso Internacional de Mitocrítica «Mito y creación audiovisual» (2018). Invitamos a la comunidad científica universitaria a reflexionar sobre las formas y los formatos en los que la civilización audiovisual contemporánea hace visible en la actualidad lo narrado en la Biblia. Cómo la creatividad artística interpreta, desde 1900 hasta la actualidad, lo relacionado con el Antiguo y el Nuevo Testamento.

**V INTERNATIONAL
CONFERENCE ON
MYTHCRITICISM**
MYTH AND AUDIOVISUAL CREATION

GERMANIC | CLASSICAL | BIBLICAL | MODERN

Madrid
15 | 26
OCTOBER 2018

www.mythcriticism.com

Comunidad de Madrid | ACIS & GALATEA | MYTH CRITICISM | LEONOR EUROPEA Fondo Social Europeo | MADRID!

UA | CSIC | ECAM | INTRA | GIAP | SAI | G eco | CSIC | ECAM

Proponemos no solo profundizar en lo que serían artes tradicionales, sino y sobre todo en el análisis del tratamiento que reciben estas Sagradas Escrituras por parte de las nuevas formas de creación audiovisual que protagonizan la escena de la sociedad digital del ocio-entretenimiento y la información —cine, TV, videojuegos, música— y cómo estas nuevas expresiones artísticas han condicionado lo narrado.

Ejemplos notables que nos invitan a revisar esa interpretación podemos encontrarlos en recientes producciones realizadas en realidad virtual, como *Jesús VR. La historia de Cristo*⁷ (Hansen, 2016). Respecto a los videojuegos, podemos citar la impresionante base de datos de Vincent González sobre videojuegos relacionados con la religión Religious Games;⁸ buen ejemplo de esta temática es el proyecto *The Game Bible*, de los Tornado Twins, en desarrollo actualmente. En el ámbito del arte contemporáneo, encontramos la aspiración de recoger la trascendencia de la iconografía cristiana en Bill Viola y sus retablos en pantalla HD expuestos en la catedral de San Pablo, en Londres. Dentro de la música, el grupo U2 nos brinda ejemplos de éxito mundial.⁹ Y, en el ámbito de las series televisivas, tenemos *AD. Kingdom and Empire* (Netflix, 2015).

⁷ Disponible en: <http://hoycinema.abc.es/noticias/20160902/abci-venecia-cine-viernes-201609022041.html>

⁸ Disponible en: <http://www.religiousgames.org>

⁹ Disponible en: <https://u2fanlife.com/u2-y-la-influencia-de-la-biblia/>



Mitos bíblicos:
¿contradictio in terminis?

José Manuel Losada
Universidad Complutense de Madrid

Mitos bíblicos: *¿contradictio in terminis?*

El mito es uno de los relatos más evocadores de la condición misteriosa del ser humano. La mitocrítica cultural propone una hermenéutica propia —estudio de las relaciones entre el auténtico relato mítico y los factores configuradores de la sociedad contemporánea—, encaminada a ampliar el conocimiento profundo del mundo actual, plural y desconcertante, a través de la recepción de los mitos en la literatura y las artes. Quizá el mito —donde se concentran *in nuce* nuestro pasado y nuestro futuro— contenga la clave interpretativa válida de la nueva conciencia individual y colectiva.

No hay, tal vez no puede haber, una definición universalmente válida del mito. Espectadores, lectores y críticos coinciden, a lo sumo, en la existencia de una mitología antigua, de otra medieval y de otra, en fin, moderna; pero apenas alcanzan un acuerdo unánime sobre lo que sea un mito. El mismo desacuerdo generalizado en torno a los elementos que interactúan con el mito (imagen, símbolo, motivo, tema, mitema, personaje, figura, tipo, forma, estructura) está en la base de las disensiones. A esta disconformidad generalizada se suman la ambigüedad, el impresionismo crítico e incluso los presupuestos ideológicos. En tales circunstancias, alcanzar un consenso sobre la definición del mito forma parte de las quimeras del investigador. El intento es, no obstante, ineludible.

Valga, a modo de hipótesis de trabajo, esta definición:

El mito es un relato de carácter funcional, simbólico y emotivo, compuesto de una serie de elementos —invariantes (reducibles a temas) y variantes (reducibles a motivos)— sometidos a crisis, de uno o varios acontecimientos

extraordinarios con referente trascendente (personal o universal), carentes —en principio— de testimonio histórico, que remite siempre a una cosmogonía o a una escatología individuales o colectivas, pero siempre absolutas.

No es un relato cualquiera, sino un tipo particular de relato: con sus inconfundibles características, su singular estructura, su objeto específico y su referente absoluto. General, fría y programática, esta definición sale al paso de innumerables análisis autocalificados de mitocríticos en los que se echa en falta una fundamentación epistemológica, una coherencia hermenéutica y una voluntad heurística. También aspira a ser pragmática y generalizable. Pretende responder a la pregunta clave que todo investigador debe plantearse ante cualquier producción mitológica: ¿dónde está el mito?

¿Dónde, por ejemplo, en la Biblia?, ¿acaso la expresión *mito bíblico* no es oximorónica?, ¿no es una *contradictio in terminis*, piedra de escándalo para quienes asimilan la Biblia como texto sagrado, transmisor de una verdad intocable?

En primer lugar, se impone una serie de observaciones precisas sobre la relación entre mito y religión.

1.^a Ambos conviven de manera íntima, de modo semejante a como el mito comparte su ámbito con la literatura o las artes. En las disciplinas correspondientes, ni la mitocrítica ni la ciencia de la religión coinciden en el objeto, el método o el contenido. La mitocrítica solo se ocupa de mitos (de su referente cultural a *quo* o *ad quem*), utiliza protocolos identificativos y persigue una comprensión del mundo y del hombre mediante sus propios procedimientos.

2.^a Conviene remachar que sin religión no hay mito; podrá haber proyecciones deformantes, sublimatorias y viscerales (Barthes, Sontag, Haraway), pero no habrá mito. Religión, literatura, bellas artes, psicología, lógica o sociología son cimientos sobre los que se asienta el edificio mítico. Ahora bien, la contribución de cada una es dispar: prioritaria en religión, literatura y bellas artes, y secundaria en psicología, lógica y sociología; indispensables en mitocrítica, estas últimas se tornarían nocivas si sofocaran aquellas.

3.^a Salta a la vista que quizá no haya un ámbito humano tan sensible como el de la religión. Esta hipersensibilidad procede, a menudo, del valor sentimental que fieles y opositores confieren, erróneamente, a la religión. Toda religión deja de serlo apenas se reduce a mero sentimiento; es decir, a sentimentalismo. Y, ahí, la mitocrítica tiene vedada la palabra.

En segundo lugar, compete diferenciar religiones muertas y religiones vivas.

Sobre aquellas, poco hay que decir: los dioses helénicos y sajones hoy carecen de fieles. Maticemos: ciertamente asistimos a un renacer de la creencia en divinidades nórdicas, revitalizadas a partir de retazos medievales transmitidos por sagas y monjes cristianos, sobre todo a nivel de consignación cultural; no hay, sin embargo, constancia histórica alguna de los sucesos narrados en los relatos nórdicos. Se trata del caso específico donde religión y mitología coexisten, de modo semejante a como ocurriera en tiempos de la mitología grecorromana.

Sobre las religiones vivas, se requieren dos observaciones, una epistemológica y otra metodológica.

La primera, suele decirse que cualquier investigador de cualquier ciencia debe andar como sobre ascuas al abordar las relaciones entre su objeto de estudio y la religión. No ha de ser así en nuestra disciplina: si religión y mitocrítica se ciñen a su ámbito y quehacer respectivos, ninguna debería sobrepasar la linde. La contención intelectual forma parte del rigor académico.

La segunda, de orden metodológico, versa sobre la enunciación formal de los mitos. Valga el ejemplo de los diversísimos relatos (egipcios, sumerios, griegos...) sobre los orígenes del mundo; todos ellos, hoy, son considerados míticos. ¿Cabría aplicar idéntica calificación a los judíos, cristianos y musulmanes? Sí y no. Aun siendo científica, la mitocrítica no es matemática. En pureza, sería preciso diferenciar, en cada caso y situación, el tipo de enunciado del contenido, la cualidad del narrador de la del narratorio, las coordenadas espaciotemporales del acontecimiento de su interpretación, etc. La hermenéutica mitológica no es idéntica a la hermenéutica religiosa. Ahora bien, desde un punto de vista exclusivamente formal, todos esos textos son míticos; reflejo particular de las formas de nuestra vida, todo mito es formulado como fuente originaria de nuestra misma vida. Quiere esto decir que el relato considerado como mítico existe, primordialmente, en las formas discursivas dirigidas a circunstancias enunciativas y públicos precisos;¹ premisa formal que en nada invalida —gracias a la hermenéutica de la mitocrítica cultural— la referencial trascendente —el contenido verídico, el mito como *veridicción*—. De lo contrario, caeríamos en el error, habitual pero lamentable, de orillar el mito hacia el terreno de la falsedad, en cuyo caso nos convertiríamos, con razón, en los destinatarios de la *Mitopoética*, de Tolkien.² En el caso que nos concierne, el acto de la creación mitológica

¹ Vid. Calame, C., 2015, p. 123.

² «A quien dijo que los mitos eran mentiras y, por lo tanto, sin valor alguno, aunque sean “susurrados a través de plata”» («To one who said that myths were lies and therefore worthless, even though “breathed through silver”»), 2001, p. 85. El destinatario de Tolkien (Filómito, *Philomythus* ‘el amante de los mitos’) es C. S. Lewis (Misómito, *Misomythus* ‘el que odia los mitos’).

presupone la existencia de un sujeto, un material o una fuente y un objeto; tanto es así que sujeto, fuente y objeto componen el esquema triádico de toda formulación creativa.³

* * *

Estamos así en condiciones de abordar, con mayor solidez, la dimensión mítica de los relatos bíblicos. A continuación, abordaremos una serie de mitos, todos ellos extraídos del Antiguo Testamento y relativos a tres momentos fundamentales: el origen del mundo (en particular, de la especie humana), la caída del ser humano y la regeneración del mundo (y, con ella, la del ser humano).

EL ORIGEN DEL MUNDO

El relato de la creación resulta de la yuxtaposición de otros dos redactados con posterioridad a la ruina de los reinos de Israel y Judá por los asirios, probablemente al regreso de la cautividad en Babilonia (587-538 a. C.).⁴ El primero (Génesis I, 1-II, 4a) es de redacción cronológicamente posterior al segundo. Utiliza la palabra *Elohim* para referirse a Dios y ha sido redactado por escribas pertenecientes a la clase sacerdotal, de ahí que reciba el nombre de *relato elohísta* o *sacerdotal*. Tras la creación del cosmos, la vegetación y los animales, Dios acomete la del hombre:

26 Y dijo Dios: «Hagamos al ser humano a nuestra imagen, como semejanza nuestra, y manden en los peces del mar y en las aves de los cielos, y en las bestias y en todas las alimañas terrestres, y en todas las sierpes que serpean por la tierra». 27 Creó, pues, Dios al ser humano a imagen suya, a imagen de Dios lo creó, macho y hembra los creó (Gen 1:26-27).⁵

Tres notas de este pasaje caracterizan a Dios: 1) un Dios único; 2) un Dios creador; 3) un Dios señor de la naturaleza.

Otras tres caracterizan al hombre: 1) directamente creado por Dios; 2) creado a imagen de Dios; 3) comprensivo de dos sexos, masculino y femenino.

Tras una experiencia política y existencial desgraciada (pérdida de la patria, prisión del rey, muerte de su descendencia, destrucción del templo e incendio de

³ Vid. Meletinski, E. M., 2001, pp. 155 y 186.

⁴ Vid. Reinach, S., 1905-1912, II, p. 388.

⁵ Para una explicación cristiana y contemporánea de este pasaje, vid. Juan Pablo II, 2000.

la ciudad), los hijos de Israel se interrogan sobre el significado de las contradicciones: la victoria de las divinidades y la prosperidad de los ídólatras. Frente a la humillación del pueblo y la tentación del culto pagano, el texto puede leerse como una respuesta plausible por cuanto integra la historia presente de Israel en una visión más amplia de la historia: el poder creador de Dios. Sin duda, el texto hebreo se inspira en los relatos mesopotámicos de creación, como el *Enûma Elish*, escrito para justificar la supremacía de Marduk, dios de Babilonia, sobre los demás dioses del panteón babilónico; todo sea por preservar la creencia identitaria de la religión judía de la contaminación de las religiones vecinas en un momento crítico de su desarrollo.⁶ Frente al politeísmo circundante, el judaísmo propone la existencia de un único Dios, trascendente al mundo, que crea a su criatura y establece con ella estrechos lazos de amistad.

El segundo relato (Génesis II, 4^b - II, 25) es conocido como yavista debido al nombre aplicado a Dios: Yahveh Elohim 'Señor Dios'. Da mayor relieve a la formación del hombre, que precede aquí a la del resto de las criaturas. Dios modela el cuerpo del hombre del polvo del suelo o de la tierra (הָאֲדָמָה, *hā-'ă-d-ā-māh*, 'tierra', de ahí Adán), de modo semejante a como lo haría un artesano con una figurilla de arcilla:

4 El día en que hizo Yahveh Dios la tierra y los cielos, 5 no había aún en la tierra arbusto alguno del campo, y ninguna hierba del campo había germinado todavía, pues Yahveh Dios no había hecho llover sobre la tierra, ni había hombre que labrara el suelo. [...] 7 Entonces Yahveh Dios formó al hombre con polvo del suelo, e insufló en sus narices aliento de vida, y resultó el hombre un ser viviente.

Dios crea de manera directa y trascendente (sin partición ni emanación) a ese hombre, que pasa a ser viviente (לְנֶפֶשׁ, *la-ne-p̄es̄*); es decir, un ser animado por el soplo vital divino. Creación de la materia, pero sobre todo del espíritu, hecho de la nada (significado de la expresión «insufló [...] aliento de vida»), tanto para el hombre como para la mujer (si bien este relato yavista presenta el cuerpo de la mujer como procedente de una costilla —del flanco— del hombre). Esta insuflación, de importancia capital, encuentra correspondencias poéticas en otros relatos.⁷ En todos ellos se diviniza, por metonimia, el hálito: surgido de Dios, posee una virtud capaz de animar formalmente la hechura divina; esto es,

⁶ Vid. Bressolette, M., 2005, p. 21.

⁷ Así, el *R̥gveda* o *Himno del conocimiento* considera el hálito del *Uno* como entidad primordial. Vid. «*R̥gveda Saṃhitā*», 10, 129, 2b, en T. Aufrecht, 1877, II, p. 430. Sintomáticamente, Scriabin hace otro tanto en su «Acto preliminar» cuando atribuye a esta respiración divina la creación universal: «En este hálito, en este estallido, en este resplandor de fulgor, en su soplo ardiente, todo el poema de la génesis del mundo». Skrjabin, A. N., 1919, pp. 120-247. Vid. Molina, F., 2018, pp. 77-79. Es prácticamente seguro que el compositor ruso desconocía el texto hindú.

transmitir al ser humano una semejanza con su creador. La proposición mitológica es evidente.

LA CAÍDA DEL SER HUMANO

Procedamos ahora con otro relato judío: la caída del hombre. Cuentan los textos mesopotámicos, y con ellos el Génesis, que el ser humano tenía la felicidad y la inmortalidad al alcance de la mano, pero perdió ambas:

Plantó Yahveh Dios un jardín en Edén, al oriente, donde colocó al hombre que había formado. Yahveh Dios hizo brotar del suelo toda clase de árboles deleitosos a la vista y buenos para comer, y en medio del jardín, el árbol de la vida y el árbol de la ciencia del bien y del mal. [...] Y Dios impuso al hombre este mandamiento: «De cualquier árbol del jardín puedes comer, mas del árbol de la ciencia del bien y del mal no comerás, porque el día que comieres de él, morirás sin remedio» (Gen 2:8-17).

Sigue la creación de la mujer,⁸ la encomienda de poner nombre a todos los animales (poseerlos y cuidarlos) y la mutua atracción de Adán y Eva, desnudos pero no avergonzados. Al poco, sobreviene la tentación:

La serpiente era el más astuto de todos los animales del campo que Yahveh Dios había hecho. Y dijo a la mujer: «¿Cómo es que Dios os ha dicho: No comáis de ninguno de los árboles del jardín?». Respondió la mujer a la serpiente: «Podemos comer del fruto de los árboles del jardín. Más del fruto del árbol que está en medio del jardín, ha dicho Dios: No comáis de él, ni lo toquéis, so pena de muerte». Replicó la serpiente a la mujer: «De ninguna manera moriréis. Es que Dios sabe muy bien que el día en que comiereis de él, se os abrirán los ojos y seréis como dioses, conocedores del bien y del mal». Y como viese la mujer que el árbol era bueno para comer, apetecible a la vista y excelente para lograr sabiduría, tomó de su fruto y comió, y dio también a su marido, que igualmente comió. Entonces se les abrieron a entrambos los ojos, y se dieron cuenta de que estaban desnudos; y cosiendo hojas de higuera se hicieron unos ceñidores (Gen 3:1-7).

A esta consecuencia inmediata, se añaden las maldiciones divinas:

⁸ Antes de la creación de Eva —clarifica Frye basándose en la antigua tradición textual de Oriente Próximo—, la simbología masculina y femenina correspondía, respectivamente, a Adán y a la Madre Naturaleza, esta última parangonada, a su vez, tanto con el seno originario como con la tumba terminal. La primacía de la diosa tierra prebíblica habría sido transferida, en el relato bíblico, a un simbólico Padre Dios varón asociado con los cielos. *Vid.* Frye, N., 1992, pp. 191 y 206.

Entonces Yahveh Dios dijo a la serpiente: «Por haber hecho esto, maldita seas entre todas las bestias y entre todos los animales del campo». [...] A la mujer le dijo: «Tantas haré tus fatigas cuantos sean tus embarazos: con dolor parirás los hijos». [...] Al hombre le dijo: «[...] Con el sudor de tu rostro comerás el pan, hasta que vuelvas al suelo, pues de él fuiste tomado. Porque eres polvo y al polvo tornarás» (Gen 3:14-19).

A diferencia de otro tipo de relatos (histórico, científico, gnómico, etc.), el Génesis articula el fenómeno en un tiempo y un espacio dispares de los de la historia y la geografía definidas de modo crítico. Así, cuando la Biblia cuenta el exilio de Adán y Eva, en ningún momento precisa el tiempo de la expulsión. ¿Cuándo comen ambos del fruto prohibido? La precisión «día sexto» (Gen 1:31) es retórica; este cómputo remite a un momento impreciso, al menos para la mente humana: en el *principio*, en la creación de los cielos y la tierra. Simple y llanamente, no hay parangón entre el tiempo del relato y el tiempo de la caída. Otro tanto cabe decir de la localización: solo sabemos que Dios colocó al hombre en «un jardín en Edén, al oriente» (Gen 2:8); ausencia absoluta de coordenadas. Esta ausencia de restricción de tiempo y espacio se extiende a la especie: afecta a toda la humanidad globalmente considerada.

Tampoco nos ubican más las coordenadas relativas al pecado de Caín: tras el asesinato de Abel, «se estableció en el país de Nod, al oriente del Edén» (Gen 4:16), lugar altamente simbólico, pues *Nod* (*Nâd*) significa 'errante'. Steinbeck replica esta simbología en *Al este del Edén* (1952): Salinas Walley y las primeras décadas del siglo xx designan, en última instancia, la facultad humana de elegir el bien sobre el mal, como resume la palabra hebrea *timshel*, que concluye la novela.⁹

La razón de esta ausencia de referentes mínimos, según nuestra historia y geografía críticas, radica en la dimensión mítica del relato. Aquí, más que en otro lugar, se observa la diferencia con la dimensión estrictamente religiosa. Según la tradición judeocristiana, el hombre histórico está arraigado en su prehistoria teológica, y esta prehistoria se da como revelada; es decir, imposible de induc-

⁹ Cal (Caleb) se creyó, erróneamente, rechazado por Adam, su padre, y su ira acarrió la muerte de su hermano, Aron. Ante el padre moribundo, Lee ruega a Adam que mire y bendiga a su hijo Cal; de lo contrario, este quedará irremisiblemente «marcado por la culpa». Adam entreabre los ojos y llena dolorosamente de aire sus pulmones: «Expelió el aire y sus labios se arquearon para modular aquel suspiro. La palabra que susurró pareció quedar flotando en el aire: —¡Timshel!» («He expelled the air and his lips combed the rushing sigh. His whispered word seemed to hang in the air. "Timshel!"»). Steinbeck, 1952, p. 666; 2002, p. 684. Steinbeck extrae la expresión de la enigmática pregunta de Yavé a Caín: «¿No es cierto que si obras bien podrás alzar tu rostro?» (Gen 2:16). *Timshel* 'podrás', en inglés *thou mayest*, evoca, en esta forma interrogativa, tanto el poder como el no poder; esto es, la libertad de elección.

ción ni deducción, tanto a partir del genio analítico como del genio poético.¹⁰ Sin embargo —y en este punto convergen de nuevo religión, literatura y mito—, existe una singular concordancia entre la revelación y la experiencia individual en orden al fundamento constitutivo de la existencia humana: en circunstancias mentales sanas, cualquier ser humano se percata (por su experiencia existencial, y no por epiqueya) de su condición de criatura caída.

Ricœur ve en el episodio bíblico de la primera caída una ilustración analógica de la alienación humana: sin espacio ni tiempo determinados, «la alienación suscita una historia fantástica, el exilio del Edén, que, como historia ocurrida *in illo tempore*, es un mito» explicativo de una realidad.¹¹ El relato mítico de la caída humana es un símbolo del desencuentro del hombre consigo mismo y con Dios. El relato del primer pecado y de la consiguiente expulsión articula personajes, lugares, tiempos y episodios tan simbólicos como reales, aunque no precisos y constatables, como los anunciados por los meteorólogos de televisión.

Es de sobra conocida la propuesta estructural de Lévi-Strauss a propósito de la distinción saussureana entre lengua (propia del tiempo reversible) y habla (propia del tiempo irreversible). Aplicada a la temporalidad del acontecimiento mítico, sostiene el antropólogo, permite descubrir una estructura permanente referida simultáneamente al pasado, al presente y al futuro; una estructura no solo histórica y ahistórica (relativa al habla y a la lengua), sino perteneciente a un tercer nivel temporal que combina ambos y presenta, de manera simultánea, «el carácter propio de un objeto absoluto» (Lévi-Strauss, 1973, p. 240).

Ciertamente, esta teoría estructuralista y existencialista no puede desentrañar el sentido último de los mentados pasajes bíblicos; su método solo permite la plasmación de combinaciones de elementos míticos fundamentales o, cuando más, el escéptico preludeo de una búsqueda infructuosa: «Si los mitos tienen un sentido...».¹² No obstante esta imposibilidad, la teoría del antropólogo arroja una luz sobre la temporalidad del relato mítico. La narración de ese *objeto absoluto* —tercer nivel del mito respecto a la lengua y al habla, a los respectivos tiempos reversible e irreversible— evoca un tiempo absoluto. La razón científica

¹⁰ Además, en el pensamiento cristiano, hay una continuidad entre los estados originario (o de naturaleza íntegra), histórico (o de naturaleza caída) y definitivo (o de naturaleza gloriosa del que gozarán los justos, y de naturaleza condenada o alejada de Dios que sufrirán los injustos al final de los tiempos); el estado de naturaleza penitente o purgante es solo temporal.

¹¹ «La même aliénation se suscite une histoire fantastique, l'exil de l'Éden, qui en tant qu'histoire arrive «in illo tempore» est mythe». Ricœur, P., 2009, p. 221. A un intelectual de la talla de Ricœur se le puede pasar por alto la desafortunada utilización, en este caso, del atributo *fantastique*.

¹² Para el estructuralista, el texto solo interesa en la medida en que es lenguaje, sistema susceptible de exposición según fórmulas concisas, matemáticas incluso; para el investigador de literatura, en cambio, el texto configura un sentido susceptible de comprensión, contiene un significado: su centro «es de naturaleza contentiva». Friedrich, H., 1973, p. 183.

que abomina del lugar vacío (privado de materia) es la misma que abomina del tiempo incondicionado (privado de movimiento). Tan importante es resaltar que el relato mítico incluye un lugar y un tiempo imposibles de circunscribir (el sexto día, al oriente del Edén) como asentar que el tiempo del acontecimiento mítico es absoluto. No remite a un pasado, a un presente o a un futuro relativos, sino a una cosmogonía o a una escatología absolutas, incondicionadas e independientes de nuestras coordenadas limitadas; es decir, a un *illo tempore* que implica un curioso *nunc*: un *semper* que explica, en sentido mítico, la esencia última del ser humano.

LA REGENERACIÓN DEL MUNDO

El último relato hebraico que veremos aquí versa sobre la regeneración del mundo. Mediante una afirmación categórica («El fin del mundo ya ha tenido lugar»), uno de los grandes historiadores de las religiones refleja con acierto el mundo imaginario de los pueblos primitivos, para quienes el nacimiento y la muerte universales son incesantes (Eliade, 1963, p. 74).¹³ Esas sociedades no conciben el transcurso de la vida y las épocas de manera autónoma, ligado a un tiempo profano, continuo, como el nuestro, sino regulado según un modelo transhistórico por una serie de arquetipos que dan todo su valor metafísico a la existencia humana.¹⁴ Desde esta perspectiva *presocrática*, todo término *ad quem* es solo aparente, como lo es cualquier valor que se quiera dar a los objetos del mundo exterior: todos dependen fundamentalmente de su participación en una realidad trascendente. Una piedra vulgar puede, en virtud de su forma simbólica o de su origen (celestes o marino), adquirir un carácter sagrado (un aerolito, una perla). Otro tanto cabe decir de los actos humanos. La nutrición o el matrimonio no son meras operaciones fisiológicas, sino que reproducen un acto primordial, repiten un ejemplo mítico: la comunión con la naturaleza o con otro ser humano. Hablando en propiedad, «el hombre arcaico no conoce ningún acto que no haya sido previamente hecho y vivido por otro, otro que no era un hombre»;¹⁵ es decir, por alguien con el que establece una comunión transhistórica y, en cierto modo, sagrada.

¹³ Eliade, M. «*La Fin du Monde a déjà eu lieu*», 1963, p. 74. Este pensamiento mítico también se da, según los casos, en el registro estrictamente religioso. Tras la ascensión de Cristo, dos ángeles preguntan a sus discípulos, boquiabiertos: «Galileos, ¿qué hacéis ahí mirando al cielo? Este que os ha sido llevado, ese mismo Jesús, vendrá así tal como le habéis visto subir al cielo» (Hch 1:11). No en vano leemos en el Apocalipsis (1:8) que ese mismo personaje es «el que era y el que va a venir», origen y término absoluto, «el Alfa y la Omega». El Cristo de la parusía o segunda venida es el mismo que el de la primera, aunque vendrá de otra manera. No así las religiones judía y musulmana, aún expectantes de modo absoluto.

¹⁴ Vid. Eliade, M., 1969, pp. 9-10.

¹⁵ «L'homme archaïque ne connaît pas d'acte qui n'ait été pas posé et vécu antérieurement par un autre, un autre qui n'était pas un homme». *Ibid.*, p. 15.

Tomemos el caso del diluvio. Todos los cataclismos cósmicos cuentan la destrucción del mundo y la aniquilación de la especie humana, salvo unos pocos supervivientes: fin de una humanidad y aparición de otra. Tras esta escatología, una tierra virgen surge, símbolo de una cosmogonía, que conduce a otra escatología, y así sucesivamente. Este conocimiento del transcurrir universal se perdería sin una representación: los rituales del nuevo año en la civilización semita establecen libaciones que simbolizan la venida de la lluvia vivificadora y, sobre todo, la recreación del mundo. Pero cuidemos de no limitarnos a una interpretación material. Estas ceremonias sobrepasan con creces un sentido meramente físico; simbolizan otro metafísico y cósmico: el diluvio significa el fin de un mundo marcado por el mal, la victoria sobre el enemigo marino —encarnación del caos— y el surgimiento de un nuevo mundo.¹⁶ La lección es patente: el diluvio realza la omnipotencia divina y la debilidad humana.

Qué duda cabe, el relato bíblico del diluvio contiene aspectos desemejantes respecto a otros relatos orientales y precolombinos. No solamente en las derivadas morales (en el relato del Génesis, el hombre acepta la prohibición divina del asesinato),¹⁷ sino también en las representaciones imaginarias del tiempo. La versión judía solo es cíclica en apariencia; en realidad, propone un desarrollo diacrónico. Al salir del arca, Noé construye un altar y ofrece un sacrificio a Yavé. Apenas Dios aspira el *aroma* de los holocaustos, dice en su corazón: «Nunca más volveré a maldecir el suelo por causa del hombre» (Gen 8:21). A la bendición de Noé y sus hijos, a la prohibición de alimentarse con sangre de animales y derramar sangre humana, sucede la Alianza entre Dios y Noé, sellada mediante el arcoíris, símbolo y señal de que «no habrá más aguas diluviales para exterminar toda carne» (Gen 9:15). El nuevo mundo, ahora reorganizado, parece destinado a perdurar.

La razón de estas diferencias con otras versiones diluvianas estriba en el carácter monoteísta de la religión judía y, consiguientemente, en una de sus *invenciones* estelares, la creación, expuesta sin género de dudas desde el primer versículo: «En el principio creó Dios los cielos y la tierra» (Gen 1:1). Aquí la cosmogonía surge de la nada, concepto incomprensible para la mayoría de las religiones del entorno judío. De manera consecuente, esta cosmogonía determinada por un principio absoluto exige una escatología también determinada por un término absoluto, tras la cual no haya más que lo que hubo en el *principio*: Dios (de lo contrario, este dios no sería Dios).

Parece oportuno esbozar unas indicaciones breves sobre este mito bíblico y una película de reciente éxito: *Noé* (*Noah*, D. Aronofsky, 2014; escribiremos Noah para el personaje). La cinta recrea uno de los mitos principales de muchas religiones: el

¹⁶ Vid. Eliade, M., 1963, pp. 74-81.

¹⁷ Vid. Antolini-Dumas, T., 2016, p. 669.

diluvio; esto es, una inmensa descarga de agua enviada por los dioses (1.^{er} mitema) en respuesta a un desorden moral humano (2.^o mitema), con fines punitivos (3.^{er} mitema). La mayoría de los diluvios incluyen el anuncio o amenaza divina (4.^o mitema) y la respuesta humana, consistente en la fabricación de una nave que asegure la vida de un héroe, sus familiares y una parte de la vida sobre la tierra para escapar a la destrucción divina (5.^o mitema). Encontramos relatos míticos en la babilónica *Epopéya de Gilgamesh* (relato de Uta-napišti o Ziusudra para los sumerios y Atrahasis para los acadios), en el hindú *Śatapatha brāhmaṇa* (relato de Manu), en el libro del Génesis de la Torá escrita (relato de Noé) y en el *Timeo* de Platón.¹⁸

La cinta de Aronofsky conjuga con tiento y talento efectos especiales, mensajes ecologistas y escenas emotivas que aplica, según las necesidades fílmicas, a personajes de procedencias hebraicas heteróclitas (libros canónicos, apócrifos, tradiciones...). Dios, ángeles caídos, semitas y cainitas se ayudan o se confrontan mientras asisten a las tres fases principales del mundo: la antigua, la catastrófica y la actual. Es llamativo cómo los mitemas del diluvio aparecen duplicados: diferentes escenas los representan, por un lado, mediante relatos, recuerdos, sueños; por otro, mediante el desarrollo argumental de la película. Así, junto con el fuego, dentro del arca, asistimos al relato de los relatos, en el que Noah cuenta a su mujer, Naamá,¹⁹ sus tres hijos e Ilia el origen del mundo (cosmogonía, aquí tomada del Génesis I), que enlaza directamente con el pecado original y la pérdida de la inocencia humana.²⁰ El consiguiente desorden que esta infracción acarrea sobre la tierra permite presagiar el diluvio inminente: «Va a destruir el mundo»,²¹ desvela Noah a su mujer. Una entrañable escena, en la que Noah enseña a su hijo Ham —que acaba de arrancar una flor por mero placer de tenerla en sus manos— el uso sostenido y el respeto de la tierra, pone de relieve la misión de esta familia antes y después de diluvio.²² En fin,

¹⁸ La arqueología y la paleografía han demostrado ampliamente que, al menos, un diluvio ocurrió realmente en el Próximo Oriente en torno al tercer milenio a. C. No hay duda, tampoco, de que el texto acadio precedió e inspiró el babilónico. Aún no se ha concluido científicamente la identidad entre el diluvio relatado por los textos acadio, sumerio y babilónico y el diluvio relatado por el texto hebreo, ciertamente posterior. Vid. Young, D. A., 1995, pp. 226-243.

¹⁹ Se trata de la hermana de Tubalcaín, procedente de Gen 4:22, que la compilación midrásica Génesis Rabba 23:3 identifica como la mujer de Noé.

²⁰ «Dejadme contaros una historia. [...] Al principio, no había nada, nada, excepto el silencio de una oscuridad infinita, pero el Creador sopló sobre la faz del vacío, susurrando "Hágase la luz", y la luz se hizo, y eso era bueno. El primer día...» («Let me tell you a story. [...] In the beginning, there was nothing, nothing but the silence of an infinite darkness, but the breath of the Creator fluttered against the face of the void, whispering, "Let there be light", and light was, and it was good. The first day...».)

²¹ «He's going to destroy the world».

²² «¿Ves esas flores, cómo están enraizadas en la tierra? Así deben estar. Tienen un sentido, germinan y florecen. El viento toma sus semillas y crecen más flores. Solo recogemos lo que podemos utilizar y necesitamos. ¿Me entiendes?» («You see those other flowers? How they're attached to the ground? That's where they should be. They have a purpose, they sprout, and they bloom. The wind takes their seeds and more flowers grow. We only collect what we can use and what we need. Do you understand?».)

una prolepsis (el sueño premonitorio de Noah) anuncia la amenaza imparable del diluvio universal. De este modo, los cinco mitemas diluvianos aparecen, de modo discursivo verbal, en diversos momentos de la película con la función de anunciar o explicar el diluvio en sí, fuste del mito de Noé, que el espectador ve en discurso narrativo no verbal. Un discurso es reduplicación del otro.

El mito principal de este personaje bíblico convive con otros mitos en una película preñada de símbolos diabólicos, cósmicos y edénicos. Así, el relato de la tentación del diablo a Adán y Eva, previo a la caída original, está focalizado sobre la serpiente, símbolo de Satanás, gráficamente repetido en los sueños de Noah. Pero la serpiente, enrollada sobre sí misma, también simboliza el uróboros; esto es, el eterno retorno, o el final de un ciclo y el origen de otro. En dos escenas, Lamec y su hijo, Noah, se enrollan una camisa de serpiente en torno al brazo: símbolo del relato general, centrado en el final de un mundo y el comienzo de otro. Este mito encuentra su eco perfecto en la conversación entre Noah e Illa, cuando el ataque de Tubalcaín y sus hombres parece ya inevitable.²³ Otro tanto cabe decir del paraíso terrenal, representado en el sueño de Noah por dos luces antropomórficas (Adán y Eva), en medio de un valle verde y hermoso, junto a un árbol (el árbol prohibido). En la cinta, también el Edén converge hacia esta simbología: apenas planta Noah la semilla que su abuelo Matusalén le entregara —procedente de aquel mítico jardín—, cuando, al día siguiente, surge y crece el bosque; esto es, la madera necesaria para construir el arca y salvar el mundo: el paraíso terrenal, antaño desaparecido, puede resurgir de nuevo. Y, junto con la caída de los *primeros padres*, la de los ángeles —confusamente evocada en el Antiguo y el Nuevo Testamento, y ampliamente desarrollada en el apócrifo *Los secretos de Enoc*, donde aparecen identificados con los *vigilantes*—.²⁴ Su redención, también objeto de

²³ «[Illa:] ¿Crees que esos hombres van a atacarnos? / [Noé:] Cuando llegue la lluvia. / [Illa:] ¿Cómo crees que será? / [Noé:] Me lo he imaginado, he visto mucha muerte; no creo que haya palabras. / [Illa:] El fin de todo. / [Noé:] El comienzo. El comienzo de todo» («[Illa:] Do you think those men are going to attack us? / [Noah:] When the rain comes. / [Illa:] What do you think it'll be like? / [Noah:] I've imagined it. Seeing that much death, I'm not sure there are words. / [Illa:] The end of everything. / [Noah:] The beginning. The beginning of everything»).

²⁴ «Entonces [...] vi una cantidad innumerable de guerreros llamados *grigori*. Su aspecto era como de hombres, si bien su estatura era mayor que la de los grandes gigantes; su faz era triste y el silencio de sus labios era perpetuo. [...] Entonces dije a los varones que me acompañaban: —¿Por qué están tan tristes y [tienen] sus rostros compungidos y su boca taciturna [...]? [A lo que] me respondieron los dos varones: —Estos son los *grigori* que apostataron del Señor —doscientas miríadas en total— juntamente con su caudillo Satanael, y los que siguieron sus huellas y se encuentran ahora aherrojados y sumergidos en una espesa niebla en el segundo cielo». *Libro de los secretos de Enoch*, VII, 1-8, 2009, IV, pp. 168-169. Este libro también es conocido como *II Enoch*. *Grigori* es un grecismo (*εγρηγοροι*) que significa 'los vigilantes'. Acertadamente, aparecen con semblante triste en la cinta: «Vigilábamos a Adán y Eva, vimos su fragilidad y su amor, y cuando vimos su caída, los compadecimos. Entonces no éramos de piedra, sino de luz. No debíamos haber intervenido, pero decidimos intentarlo y ayudar a la humanidad, y cuando desobedecimos, el Creador nos castigó» («We watched over Adam and Eve, saw their frailty and their love, and then we saw their fall, and we pitied them. We were not stone then, but light. It was not our place to interfere. Yet we chose to try, and help mankind, and when we disobeyed, the Creator he punished us»).

desarrollos apócrifos, aparece gráficamente representada en el modo como, tras morir en combate defendiendo el arca y a la familia de Noé, suben catapultados hacia el cielo. Los símbolos refieren, sin palabras, una realidad mucho mayor, un relato mítico sobre los dos mundos: el de acá y el de allá.

* * *

¿Qué puede concluir la mitocrítica de estos tres relatos?

En primer lugar, la manifestación de un ansia irreprimible. El ser humano quiere saber cuál es la relación entre el orden cósmico y su propia vida. En este retorno imaginario a sus inicios, el hombre accede —siempre entre velos— al limen de su plenitud originaria. Aspirado por una fuerza vertiginosa, sale del tiempo perecedero y entra en un tiempo estanco, absoluto. No es empresa fácil, ni siquiera dable para todos: la indagación sobre este tiempo primordial —cósmico, teogónico, antropogónico— exige romper previamente con las frustraciones del tiempo relativo y las coerciones del espacio físico, entrar en un tiempo y un lugar nuevos, clausurados para quien permanece alienado en las coordenadas espaciotemporales de la cotidianeidad.

En segundo lugar, la exposición no histórica de los comienzos, una especie de registro en negativo de unos acontecimientos primordiales; grabación que, a simple vista, parece ilegible y difícilmente asimilable (ocurre como con el *making of* de las películas, siempre desconcertante pero revelador de los entresijos y vericuetos conducentes a la obra de arte). Los relatos míticos traducen, según modos particulares de comprensión, los arcanos del universo y de nosotros mismos. Pero no confundamos misterio con falacia. Que este tipo de relatos no siga pautas ni criterios empíricos no lo priva de verdad, de una parte de la verdad, en nada inferior a la experimental. Estamos en otro orden de cosas, en un desvelamiento enigmático del cosmos y de nosotros mismos: tal es el auténtico oxímoron de los mitos bíblicos.

BIBLIOGRAFÍA

- Antolini-Dumas, T. (2016). «Déluge». En S. Parizet (dir.), *La Bible dans les littératures du monde*. París: Les Éditions du Cerf, t. i, pp. 669-678.
- Aronofsky, D. (dir.) y Aronofsky, D. y Handel, A. (guion) (2014). *Noah*. Regency Enterprises (EE.UU.).
- Artadi, V. (ed.) (2002). *Al este del Edén*. Barcelona: Tusquets.
- Aufrecht, T. (ed.) (1877). *Rgveda Samhitā. Die Hymnen des Rgveda*. Bonn: Adolph Marcus [reimpr. Wiesbaden, Harrassowitz, 1968]. Disponible en: <http://titus.uni-frankfurt.de/texte/etcs/ind/aind/ved/rv/mt/rv.htm>

- Bressolette, Michel, «Genèse I, 1 – II, 4: texte polémique, texte poétique», *La Genèse dans la littérature. Exégèses et réécritures*, Martien Bercot y Catherine Mayaux (dir.), Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, 2005, p. 21-27.
- Calame, C. (2015). *Qu'est-ce que la mythologie grecque?* París: Gallimard.
- Díez, A. y Piñero, A. (eds.) (2009). *Apócrifos del Antiguo Testamento*. Madrid: Ediciones Cristiandad, 7 vols.
- Eliade, M. (1963). *Aspects du mythe*. París: Gallimard, Folio/Essais.
- (1969). *Le Mythe de l'éternel retour. Archétypes et répétition*. París: Gallimard, Idées.
- Friedrich, H. (1973). *Humanismo occidental*. Rafael Gutiérrez Girardot (trad.). Buenos Aires: Editorial Sur.
- Frye, N. (1992) [1990]. *Words With Power. Being a Second Study of «The Bible and Literature»*. New York: Harvest/HBJ.
- Juan Pablo II (2000). *Hombre y mujer lo creó: el amor humano en el plano divino*. Alejandro Burgos Velasco (trad.). Madrid: Ediciones Cristiandad.
- Lévi-Strauss, C. (1973). *Anthropologie structurale deux*. París: Librairie Plon.
- Libro de los secretos de Enoch* (2009), en A. Díez Macho (ed.), *Apócrifos del Antiguo Testamento*, A. Díez Macho y A. Piñero (eds.). Madrid: Cristiandad, 7 vol.
- Meletinski, E. M. (2001) [1993]. *El mito. Literatura y folclore*. Pedro López Barja de Quiroga (trad.). Madrid: Akal.
- Molina, F. (2018). «Piu indu degli indu? Skrjabin, le cosmogonie orfiche e la mitologia vedica». En Luisa Curinga y Marco Rapetti (dir.), *Skrjabin e il Suono-Luce*. Florencia: Firenze University Press, pp. 75-89.
- Reinach, S. (1905-1912). *Cultes, mythes et religions*. París: Ernest Leroux, 4 vols.
- Ricoeur, P. (2009) [1950]. *Philosophie de la volonté. I. Le Volontaire et l'Involontaire*. Jean Greisch (pref.). París: Éditions Points.
- (2009) [1960]. *II. Finitude et culpabilité*. Jean Greisch (pref.). París: Éditions Points.
- Skrjabin, A. N., «Zápisi», *Rússkie propilei*, 6 (1919), pp. 120-247.
- Steinbeck, J. (1952). *East of Eden*. Londres: Mandarin Paperbacks.
- (2002). *Al este del Edén*, Vicente de Artadi (trad.), Barcelona: Tusquets Editores.
- Tolkien, J. R. R. (2001). *On Fairy-Stories*, en *Tree and Leaf*. Londres: HarperCollins.
- Ubieta, J. A. (dir.) (1975). *Biblia de Jerusalén*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Young, D. A. (1995). *The Biblical Flood. A Case Study of the Church's Response to Extrabiblical Evidence*. Grand Rapids: M. I., William B. Eerdmans Publishing Company & Carlisle (R. U.), The Paternoster Press.

Hermenéutica de las historias bíblicas de hermanos

Ángel Barahona Plaza
Universidad Francisco de Vitoria

LOS GEMELOS TIENEN MUCHO QUE DECIR

En todas las culturas encontramos relatos de relaciones fraternales conflictivas a la hora de la interpretación que hacen las diferentes sociedades de su propio origen y del establecimiento del orden cósmico y social. El tema de los gemelos o de los hermanos enemigos es el más frecuente en la mitología, repetitivo en su presentación y en su significado. Este siempre aparece en relación con la violencia fratricida; una violencia que siempre es fundacional de un nuevo orden. Así nos lo recuerda Clyde Kluckhohn en su libro a propósito de los hermanos *Born in immediate sequence*.¹

La muerte de uno trae consigo la paz momentánea, la fundación de un nuevo orden social. No es, pues, la gemelitud o la fraternidad antagonista el punto de inflexión de los relatos, sino el intento de entender la violencia en las relaciones humanas y su papel en la creación del orden cósmico y social.

Los gemelos son impuros por la misma razón que el guerrero ebrio de sangre, el culpable de incesto o la mujer que menstrúa. Y es a la violencia a la que hay que referir todas las formas de impureza. Este hecho se nos escapa, pues no percibimos la asimilación primitiva entre la desaparición de las diferencias (con la muerte de uno) y la violencia, pero basta con examinar qué tipos de

¹ Cástor y Pólux, Helena y Clitemnestra (griegos); Hunahpú e Ixbalqué o Hunab (mayas); Iyaticú y Nautsiti y Quetzalcoatl y Xolot (aztecas); Ioskena y Tawiskarón (navajos); Ares y Eris; Asvins o Mellizos Divinos en los vedas; Purusha y Prajapati; Balder y Hodur (escandinavos); León 'Ngo y Kalumba (africanos), etc. La lista es interminable.

calamidades asocia el pensamiento primitivo a la presencia de los gemelos para convencerse de que esta asimilación es lógica. Los gemelos amenazan con provocar unas epidemias terribles, unas enfermedades misteriosas que provocan la esterilidad de las mujeres y de los animales... la discordia entre los prójimos, la fatal decadencia del ritual, la trasgresión de las prohibiciones sin que se pueda identificar al verdadero culpable, en otras palabras, la crisis sacrificial. Lo que se perfila detrás de los gemelos es el conjunto de lo sagrado maléfico, percibido como una fuerza a un tiempo multiforme y formidablemente desnuda (Girard, 1983, pp. 65-66).

Los ejemplos mitológicos, literarios e históricos son en su totalidad casos de conflictos sangrientos: Eteocles y Polinice, Rómulo y Remo, Caín y Abel, Ricardo Corazón de León y su hermano Juan Sin Tierra, etc. Y el desarrollo de su historia, aun en tan diferentes contextos y lugares, es tan semejante que demanda una reflexión más profunda, pero que quedaría más allá de nuestro objetivo en este trabajo.

Cuando Polinice se aleja de Tebas para dejar allí a su hermano, esperando reinar algún día a su vez, se lleva consigo el conflicto fraterno, como si se tratara de un atributo de su ser. Por donde vaya, su hermano se le aparecerá, se le opondrá, surgirá de cualquier modo, como Cadmos hace salir de la tierra guerreros armados de pies a cabeza sembrando dientes de dragón, dispuestos a pelearse entre sí hasta la muerte.

Cuando un oráculo había anunciado a Adrastó que sus dos hijas contraerían matrimonio con un león y un jabalí, dos animales diferentes por su apariencia exterior pero idénticos por su violencia, estaba presagiando el conflicto fraterno.

En *Las suplicantes*, de Eurípides, el rey cuenta cómo ha descubierto a sus dos yernos a su puerta, cierta noche, Polinice y Tideo, reducidos a la miseria. Ambos se disputaban ferozmente la posesión de un camastro. Al estar casados con dos hermanas ambos entran dentro de esa categoría fratricida, como Edipo y Creonte, o Dionisio y Penteo, primos rivales.

Una tierra o un reino, una mujer o un objeto, una primogenitura o una herencia injustamente repartida son las disculpas del conflicto.

Dos deseos que convergen sobre el mismo objeto se obstaculizan mutuamente. Cualquier *mimesis* referida al deseo desemboca automáticamente en el conflicto. Los hombres son siempre parcialmente ciegos a esta causa de la rivalidad. Lo mismo, lo semejante, evoca una idea de armonía en las relaciones humanas: tenemos los mismos gustos, nos gustan las mismas cosas, estamos hechos para entendernos. ¿Qué ocurrirá si tenemos realmente los mismos deseos? (Girard, 1983, p. 153).

No puede dejar de suscitarse el conflicto. Es difícil apreciar, para los hermanos, su simetría, su reciprocidad, la violencia intensa que se esconde tras la fraternidad, que podría evitarles el enfrentamiento, porque nunca ocupan la misma posición en el mismo momento. La reciprocidad es real, pero es la suma de momentos no recíprocos. Los antagonistas ocupan posiciones sucesivas en el tiempo, pero no simultáneamente. Van apareciendo las mismas cosas, los mismos sentimientos, en una ciclotimia alternante, pero la reciprocidad, la identidad de los hermanos, no puede observarse directamente, porque se ven separados por el papel que representan.

CAÍN Y ABEL

La historia de enfrentamientos entre hermanos tiene muchos paralelos en la Biblia (Pérez, 2014), en relación con la primogenitura o en relación con la estructuración del orden social. Ya desde Génesis 4:5 vemos como esas relaciones fraternales son una fuente interminable de conflictos violentos que reclaman una solución, pero tal vez haya una clara diferencia entre las parejas de gemelos mitológicos y Caín y Abel.

El primer ejemplo, Caín y Abel, es la historia mítica de un desencuentro primordial entre hermanos o tribus o clanes familiares: «Yahvéh *miró propicio* a Abel y su oblación, mas no *miró propicio* a Caín y su oblación, por lo cual se irritó Caín en gran manera y se abatió su *rostro*» (Gn 4:4b-5); se anticipa el tema de la bendición y el de la mirada-rostro. Y, si observamos atentamente el juego de simetrías con el lenguaje: «Miró propicio a Abel y su oblación, mas no miró propicio a Caín y su oblación» (Gn 4:4-5), veremos que se extiende hasta Oseas (2:2): «Ella no es mi mujer ni yo soy su marido». Este juego lingüístico de simetrías nos está introduciendo en la reciprocidad mimética de toda relación fraternal. Con una mirada atenta descubriremos que en la Biblia hay giros y oposiciones de este tipo por doquier.

A Caín y Abel se los presenta como agricultor y pastor respectivamente, dos formas de vida social. En esta pugna, rivalidad simétrica hasta en el seno materno, que nos relata la tradición popular yavista, el término *oblación* se repite salvaguardando la especularidad hasta con el lenguaje, y es porque parece asumir como una cuestión de hecho probado que todo orden humano exige un sacrificio sangriento. La muerte de Abel inaugura un nuevo orden social; de hecho, se dice que Caín funda una ciudad en la tierra de Nod y es el antepasado epónimo de los quenitas. Sus descendientes dicen de él ser el fundador de la vida urbana: ganaderos, músicos, herreros, mujeres de vida alegre. La vida sedentaria que caracteriza a la descendencia de Caín fomenta el progreso material, el vicio y el alejamiento de Dios. Ser fundador de una ciudad no es

un dato baladí del relato. Como en todos los grandes mitos fundacionales (Rómulo y Remo es el ejemplo más conocido, pero los hay por doquier), la ciudad aparece como resultado de un crimen entre gemelos, que, a la luz del pensamiento girardiano, resulta ser introductor de la diferenciación y, por tanto, de una jerarquía ordenada que facilita la convivencia pacífica momentánea y que da origen a los ritos y las fiestas conmemorativas. A la ciudad, Caín no la llama Roma, sino Enoc, como su hijo, que en hebreo significa *dedicación*, sin duda para relacionarlo con el ceremonial religioso —fiesta de la dedicación o patronal— que servía para fundar una ciudad. Pero es significativo que su condenación resida en vivir errante huyendo de su *go'el* 'vengador de la sangre'. La sangre de la víctima inocente clama al cielo venganza; por eso se solía cubrir con tierra, como esperando ahogar su grito mudo ante el Dios que todo lo ve.² La misma tierra que recibe esa sangre lo perseguirá y será su maldición. El homicida reconoce su crimen: «Mi culpa es demasiado grande para soportarla» (el TM dice «mi culpa» —*awon*— y también los LXX, pero la palabra hebrea puede tener también el sentido de *castigo por la culpa*, lo cual encaja mejor con el pavor que siente). El castigo divino es el eco de la reciprocidad en el hombre. Este mide a Dios con criterios antropomórficos, pensando que su justicia consiste en tomar represalias, vengarse, castigar a los culpables. Por eso, llega a desear la muerte por el primero que llegue y quiere huir hacia la estepa, donde no hay protección familiar alguna (porque es costumbre del clan vengar la sangre derramada de sus víctimas). Pero Dios no quiere que la venganza se ejerza ciegamente, por eso lo estigmatiza con la señal de tau (T),³ que, según san Jerónimo, es «el temblor de su cuerpo y la agitación de su mente», pero lo que verdaderamente importa es que Dios no quiere que esa venganza se desate, se exaspere y se haga exponencial, sin control, y desaparezca el género humano. Esa cadena interminable de crímenes que corre el riesgo de desatarse viene anunciada por la fiereza del descendiente de Caín, Lámek, que amenaza con multiplicar los crímenes por siete, de manera perfecta —es decir, definitiva—, por una causa trivial: se confiesa capaz de matar a un joven por un cardenal o un simple rasguño (Biblia de Jerusalén y BAC, respectivamente), paradigma de la inocencia y del mimetismo más puro, por un quítame allá esas pajas, una mala mirada, un insulto, un gesto insignificante para un tercero espectador, tal vez arbitrario, pero no para los que se encuentran inmersos en el contagio mimético lleno de contenido. Lámek y su tribu, además, son tenidos por los cultivadores de la industria y de la producción material, inventores, forjadores del hierro y creadores de instrumentos de guerra. Su hijo, Tubalcaín (tal

² Job 16, 18; Is 26, 21; Ex 24, 7-8.

³ Emiliano Jiménez (2010) comenta que este pasaje es citado positivamente en el Corán 5:32. Como una prescripción divina revelada a los hijos de Israel, la imposición de la tau (Gn 4:15) es un intento de «frenar el ciclo infernal de la venganza», como nos dice Girard.

vez se trate del mismo Caín), en una especie de anacronismo, se muestra feroz y pronuncia la primera loa a la espada que se conoce en la escritura, restos de algún canto ritual:

Por una herida mataré a un hombre
y a un joven por un rasguño.
Si Caín sería vengado siete veces,
Lámek lo será setenta y siete (Gn 4:17-24).⁴

Dios se encargará de hacer justicia. Parte de ella es que el hombre no pueda andar a gusto y satisfecho después de cometer un crimen. Por eso, esa historia es la antesala de lo que anuncia la necesidad de reconciliación que ilustra Jacob. Tal vez incluso sea este pasaje el que inspire a Jesús a proponer una mimesis contraria a la que desencadena la violencia vengativa cuando propone la perfección eminente de la venganza siete veces, significada en el perdón ya neotestamentario (setenta veces siete), que anuncia una reconciliación infinita: 777777... hasta setenta.

Es también de destacar que el sustituto de Abel se llame Set, de Sath 'ha puesto', 'ha dado'. Y de Set nace Enós, que significa 'el hombre, varón', nombre que va ligado a la erección de un altar solemne para realizar sacrificios rituales.⁵ Un signo de que el efecto de la muerte de Abel quiere ser ritualizado por la repetición del sacrificio en un altar para obtener los mismos efectos que el crimen fratricida: fundar el orden social nuevo, la ciudad, aunque sea de un modo espurio y efímero.

Los dos órdenes alimentarios neolíticos, las dos ciudades eternas rivales, los dos hermanos gemelos no son un dato simplemente literario; el hagiógrafo yavista quiere decir algo con su insistencia.

Isaac también es preferido a Ismael (Gn 21:9); Raquel a Lía (Gn 29:16-30). Raquel-Lía: la primera significa en hebreo 'oveja', que se calla; Lía la de ojos llorosos, la cansada, la agobiada, la triste. A Raquel le toca *morir* antológicamente (sacrificarse) para que su hermana sea la primera en casarse (tal vez porque, como primogénita de la familia de Labán, le tocaría casarse con Esaú, Jacob paga su *pecado* teniendo que arrostrar el destino). También en los hijos de estas y en toda la Escritura⁶ se aprecia el mismo esquema.

⁴ Citamos la traducción de la BAC porque respeta mejor la rima y la estructura de estribillo que la de la Biblia de Jerusalén. Es sin duda un trozo lírico, compuesto según la métrica hebraica: un tríptico en el que los miembros de cada verso están en paralelismo sinónimo. Es un canto a la guerra, a la fuerza bruta que expresa el conocimiento humano sobre la virtud de crecimiento exponencial de la violencia una vez desatada.

⁵ Gn 12:9, 13:4, 26, 25, 33:20.

⁶ 1 Sm 16:12; 1 R 2:15.

El problema, desde Caín, no es la envidia, o la propia primogenitura, ni siquiera la irreflexión. Si lo que Dios quiere son corderos, podía haber cambiado cientos de lechugas por uno de ellos y haber hecho así un sacrificio agradable. El texto encierra un tema algo menos simple de lo que a primera vista la mente cómoda o mítica quisiera ver, o lo que a los antropólogos materialistas les gusta ver: está anticipando el sacrificio *manso* de Isaac y todos los sacrificios y su sentido hasta que sean *revelados* de la *méconnaissance*⁷ de una vez por todas en el único cordero manso definitivo, el Abel definitivo, el Isaac ejemplar, el Enos —el hombre—, en el último sacrificio que todavía podía estar regido por esa ignorancia nada inocente. Caín, como Barrabás, está ejemplificando el amor a la violencia, al egoísmo, al amor a sí mismo, a la necesidad de conservar su patrimonio conseguido con el duro esfuerzo de labrar la tierra; se deja llevar por el contagio mimético, por la exigente justicia humana retributiva. No ha entrado en la dinámica del don gratuito. Como Barrabás, cree en el poder equilibrador de la violencia.

Jacob se disfraza con una piel de cordero para engañar a Isaac y aparecer como el velloso de su hermano. Pero no es un simple gesto lírico: Jacob será ese cordero manso cuando vuelva de Jarán y se prosterne ante su hermano, lo mismo que había experimentado su padre en el monte Moria, con las manos atadas —como dice el Talmud—, entonando un *aquedah* 'átame' (*Tárgum Neofiti* de Gn 22) que le impidiera resistirse al sacrificio.

Desde los hijos de las mujeres que se disputan al niño vivo ante Salomón (Girard, 1978), que tienen todas las características de la gemelitud sin ser gemelos, hasta la rivalidad de los hijos de Zebedeo con los demás discípulos, pasando por los hermanos que reclaman a Jesús la herencia, convirtiéndolo en juez de una justicia distributiva, o la parábola del hijo pródigo, nos encontramos con una idea de lo paradigmático que quiere ser este pasaje escriturario, en el que se busca un final distinto del común en la mitología: frente al asesinato fraticida, la reconciliación; frente al sacrificio violento como única salida, vengativo, reivindicador, justiciero, la mansedumbre, el sacrificio que inaugura Isaac alegóricamente y que realiza el Mesías voluntariamente. Como dice el cardenal Scola en su análisis de la era poscristiana que estamos inaugurando, solo el «evento pascual puede detener el ciclo interminable de la violencia». Solo seguir las huellas, el testimonio supremo de un martirio aceptado que, aunque no esté en nuestra voluntad, sino en la gracia, la posibilidad de hacerlo es la única posibilidad de escapar de este *ciclo infernal*. «El abandono definitivo de la lógica de la violencia que el evento pascual trae consigo también es la principal contribución que podemos ofrecer hoy, como cristianos» (Scola, 2018, p. 83).

⁷ Girard entiende por *méconnaissance* esa forma del pensamiento humano que tiende a ocultarse a sí mismo lo que le escandaliza reconocer: el origen criminal de toda cultura humana. Sé, pero no quiero hacerme el entendido.

No existe reconciliación en Caín. Abel no puede perdonar desde la muerte. Es YHWH el que lo representa y ejerce el perdón en nombre de la sangre de Abel concediéndole la protección, en lugar de la venganza, pero el género humano queda marcado para siempre por la violencia fratricida: «La sangre de tu hermano me está gritando desde el suelo» (Gn 4:10). Hay una esperanza, señala el cardenal Angelo Scola (2018, p. 82): «En este pasaje la palabra “sangre” está en plural (literalmente habría que traducir “la voz de las sangres de tu hermano grita a mi desde el suelo”), este detalle ofrecerá a la tradición exegética judía el punto de partida para afirmar que “cualquiera que destruye una vida humana es como si destruyes el mundo y, viceversa, quien salva una vida es como si salvase un mundo entero”». En este sentido, la tradición rabínica comenta que el final de la historia de los hijos de Adán es algo que compete a Dios, que parece reservarse la solución del drama humano iniciado en el pecado original y continuado en la interminable rivalidad entre hermanos de la que Caín y Abel son el paradigma.

JACOB Y ESAÚ

La historia de estos dos hermanos es calcada a la de Eteocles y Polinice y a la de tantos otros, pero, por encima de los matices diferenciadores dentro de la semejanza, la narración va pasando a primer plano una serie de diferencias fundamentales que convierten al relato en algo único y singular en la historia de las relaciones entre hermanos. En este relato veremos que la reconciliación es fundamental.

En Génesis 32:23-ss., nos hallamos ante un texto intrigante, cuando no misterioso, en el que un hombre tiene un encuentro místico con lo absolutamente Otro.

Jacob se llamaba el personaje que da protagonismo a esta historia. Hijo de Isaac y padre de José, patriarca de cuyo nombre procede Israel, nos habla de la importancia de este personaje enigmático.

Desde el primer momento, la historia se centra en la rivalidad entre dos hermanos, que además son gemelos. Tal como se relata en el pasaje de Génesis 25:19-27, la vida de Jacob cuelga inseparable de la de su hermano Esaú:

Isaac suplicó a Yahveh a favor de su mujer, pues era estéril, y Yahveh le fue propicio, y concibió su mujer Rebeca. Pero los hijos se entrenchocaban en su seno. Ella se dijo: «Siendo así, ¿para qué vivir?» y se fue a consultar a Yahveh. Yahveh le dijo:

«Dos pueblos hay en tu vientre, dos naciones que, al salir de tus entrañas, se dividirán. La una oprimirá a la otra; el hermano mayor servirá al pequeño».

Cumplieronse los días de dar a luz, y resultó que había dos mellizos en su vientre. Salió el primero rubicundo todo él, como una pelizza de zalea, y le llamaron Esaú. Después salió su hermano, cuya mano agarraba el talón de Esaú, y se le llamó Jacob» (Gn 25:21-26a).

El primer dato que llama la atención es que los dos son fruto de una matriz estéril —punto de partida que está datado abundantemente en las mujeres importantes en la Biblia—⁸ que experimenta una acción sobrenatural: de ella brotan dos gemelos-mellizos que, desde ese seno, están abocados al conflicto. Lo que en un principio se presenta como un regalo, don divino, cuyo énfasis remarca que la vida es un regalo gratuito, inapropiable por parte del hombre, es inmediatamente fuente de un conflicto mimético: la envidia, la búsqueda de la propia identidad, irreconciliable con la presencia del otro. Ya en el vientre de su madre entran en competencia, pelean y se incordian mutuamente, recíprocamente, y la madre, previendo que va a ser una eterna fuente de rivalidad conflictiva, percibe el futuro como una maldición, por lo que confiesa que no merece la pena vivir y consulta a YHWH. La simetría es total, con la *pequeña* diferencia de que uno es el segundo en nacer, es el *hermano del otro*. Como cuando a un niño lo definen al presentarlo como «el hermano de otro», Jacob ya sabe que su identidad dependerá siempre de la de su hermano, el primero en ver la luz. Es por esto por lo que ya antes de salir del útero se agarra al primogénito por el talón y no lo quiere dejar salir para adelantarse a él: pertenece al ser del Otro tenerlo como doble de uno mismo.

Ya desde el primer capítulo del Génesis, Adán⁹ y Eva nos son presentados realmente como dos adanes o dos seres iguales: el uno sale del otro. Dios los crea uno detrás de otro, y los crea vis a vis, cara a cara, uno frente al otro, uno como reflejo de la imagen del otro, y ambos entonces reflejo de la imagen del que los ha creado. Hasta las palabras hebreas unidas forman la palabra YHWH.

En propia etimología de Jacob se encuentra velado este secreto con un juego de fonemas, como *aqev* 'talón, calcañar', que deriva del verbo *aqav* 'talonear, suplantar', y *Ya-aqov* 'suplantador, zancadilleador, prevaricador, mentiroso': «¿Quizá porque se llama Jacob me ha suplantado dos veces?», dice Esaú en Génesis 27:36. Algo que para nosotros puede no significar nada, para un semita tiene mucha importancia, porque el nombre representa una sustancia, una

⁸ La tradición judía recalca que los tres patriarcas (Abraham, Isaac y Jacob) y las cuatro madres de Israel (Sara, Rebeca, Raquel y Lía) eran estériles. *Talmud, b. Yev 64a*; En el mismo sentido *Targum Neofiti* de Gn 30,22: «Entonces se acordó Dios de Raquel, la oyó y abrió su seno».

⁹ «Mientras estuvo solo se llamó Adán, por la tierra (*adamat*) de donde fue tomado. Pero desde que le formó la ayuda de la mujer se le llamó varón (*y[^]s*) y ella varona (*'[^]sh*). Al llevar dos letras del nombre divino (YH) envolviendo sus nombres, son nombres que expresan la fuerza de Dios en la pareja» Pérez, M. (1984). *Los capítulos de Rabbi Eliezer*. Valencia: Biblioteca Midhrásica, pp. 116-117.

realidad esencial unida a ese nombre de forma inextricable como a la propia naturaleza de la persona que lo sustenta. Además, este calificativo perdura en la traducción profética que lleva a Jeremías a expresar la corrupción moral de Israel con la expresión «kal-ach.aqov ya.qov», que podría traducirse con una perífrasis verbal como «es esencial a la naturaleza del hermano engañar, *jacobear*» y que perdurará como imagen de lo negativo en Isaías 43:27. Como signo de lo importante que fue para la autopercepción de Israel, se puede ver Sal 41:10, 49:6; Os 12, 3-4, y Jn 1:47, donde hasta Jesús recurre a este significado refiriéndose a Natanael: «*Ahí tenéis a un israelita de verdad, en quien no hay engaño*»; frase en la que *israelita* nos recuerda enfáticamente el nuevo nombre que recibirá Jacob después de la lucha que sostiene con ese ser misterioso en el vado de Yaboc.

EL CHIVO EXPIATORIO COMO CLAVE HERMENÉUTICA DE LAS RELACIONES FRATERNALES

El principio de esta teoría reside en la constatación de la triangularidad del deseo humano. Nuestro deseo no es espontáneo, ni directo, ni guiado por el objeto, sino de carácter triangular, sugerido por el modelo, con el cual no se puede dejar de entrar en conflicto. Después se descubre que, si el deseo siempre nos aboca al conflicto, a la rivalidad con aquellos que nos enseñan qué desear, la manera como conseguimos la paz o la reconciliación con nuestros deseos enfrentados es la expulsión, la búsqueda de una unanimidad colectiva contra una víctima. Podemos ver asesinatos fundacionales del orden social en todas las mitologías del planeta y observar el proceso con pelos y señales, porque todas dejan rastros de sangre inconfundibles. Un grupo humano entra en conflicto y hay una amenaza de caos total.

Misteriosamente, ocurre un movimiento espontáneo que une a todos contra alguna persona fácil de convertir en víctima, que no puede tomar venganza. A aquella persona se la sacrifica, e inmediata y milagrosamente se restaura la paz, por el momento. El grupo no puede darse cuenta de que es su propia violencia unánime la que le ha traído la paz, porque esto sería reconocer intuitivamente la inocencia de la víctima y que la forma de elegirla ha sido absolutamente arbitraria, además de reconocer que son todos unos asesinos. De modo que se atribuye la paz mágica a la víctima, a la que previamente se culpó del caos y de todos los problemas que su presencia causaba. Una vez expulsada, se le otorga el mérito de haber traído la paz.

La conclusión que saca esa comunidad es que esa víctima tiene algo de divina y se la sacraliza en su ambigüedad: primero, genera el desorden, transgrede todos los tabúes y normas culturales, y luego los restaura con su muerte. Esta es

la explicación de la ambivalencia de lo sagrado que traía a mal traer a los antropólogos culturales de todos los tiempos.

Hay que dar tres pasos para establecer la paz: en primer lugar, prohibir todos los comportamientos que llevaron al conflicto grupal (prohibición de todas las conductas imitativas que puedan llevar al enfrentamiento); después, repetir la expulsión original que trajo la reconciliación momentánea mediante un rito —imitación controlada de la violencia histórica original—, que termina con el sacrificio de alguna víctima, en un principio humana, luego animal, luego con cualquier representación festiva o deportiva, y, por último, el relato mediante mitos y leyendas que cuentan la historia de cómo el pueblo fue visitado por los dioses, fundados como grupo, contado desde la perspectiva de los perseguidores.

Todo este sistema de producir y sostener los significados de las cosas mediante ritos y mitos por todo el planeta depende de un solo elemento indispensable: la ceguera de parte de los participantes con respecto a lo que verdaderamente están haciendo al matar a la víctima; es decir, creer en la culpa de la víctima. Este elemento sostiene toda la cultura humana. Si no fuera así, no habría forma de resolver el conflicto humano y las sociedades se destruirían.

¿Cómo desvelar la mentira en la que se basa toda cultura humana? Solamente alguien con una perspectiva diferente, que venga al grupo y le señale su ceguera, puede hacerlo. En nuestra historia humana solo una visión contracorriente se empeña en mantener, genuinamente, la inocencia de la víctima: la Revelación judeocristiana.

Comparemos la historia de Rómulo y Remo (fundación de Roma) con la de Caín y Abel (fundación bíblica de la humanidad). Aquellos dos hermanos gemelos luchan por quién será el fundador de Roma en una competición que determine quién será el primero en ver una señal del cielo. Vio Remo unos pájaros, y Rómulo muchos más; continuó la pelea y uno murió a manos a del otro. A Remo se le atribuyó la culpa de impiedad hacia los dioses, y por eso Rómulo quedó justificado.

En el Génesis, vemos que también existe ese tipo de hermanos y que la historia se repite. La cultura surge del asesinato. Pero luego, aun teniendo la misma estructura, hay una diferencia trascendental en la interpretación. Dios le dice a Caín: «¿Dónde está tu hermano? Su sangre me clama desde el suelo» (Gn 4:9-10). Es decir, el asesinato no es más que un sórdido crimen, injustificable, y Dios se pone del lado de la víctima, y no ayuda a mitificar el autoengaño de Caín.

La Biblia no se diferencia de otros relatos mitológicos *más que* en lo esencial: el proceso de descubrimiento de la víctima y la subversión de la historia, que hasta

ahora siempre había sido contada por los perseguidores. Esta es la esencia de la *Revelación*.

Es verdad que el judaísmo nunca termina de desvelar la inocencia de la víctima —aunque haya grandes y maravillosas anticipaciones— y comulga, por momentos, con un Dios guerrero; es decir, sometido a la percepción ciega de la violencia como solución del conflicto humano.

El Nuevo Testamento presenta exactamente el mismo esquema: tiempo de crisis, intento de salvar la situación por la expulsión unánime de la víctima y linchamiento legitimado de la víctima, pero todo ello narrado desde la óptica inversa. Se dice explícitamente que la víctima es inocente, que fue la envidia mimética la que desencadenó el mecanismo, que se cumplió la profecía de que sería odiada sin causa y que sería contada entre los transgresores sin razón. Pero, a diferencia de otras víctimas, su linchamiento no consigue producir los antiguos efectos, como esperaban sus verdugos, con su magnífico lema: «Conviene que un solo hombre muera por todos y no que toda la nación perezca» (Jn 11:50). Es más, ni siquiera la víctima fue sacralizada por los perseguidores, como sucede universalmente. En este caso la víctima defiende su inocencia y, sin ambigüedades, predice el mecanismo social por el que sería llevada al matadero, desvelando la mentira primordial en la que creen todas las comunidades homicidas de que sus chivos expiatorios son culpables y que, por tanto, merecen la muerte.

Las historias de Isaac, Jacob, José, Job o la del Siervo de YHWH (Is 53) son anticipaciones fidelísimas de este corolario evangélico.

En todas ellas descubrimos cómo la Biblia descubre el velo de ignorancia que oculta la violencia que funda todos los órdenes sociales humanos y cómo ese proceso tiene que ver con la conversión de las víctimas potenciales en personas. Las sociedades primitivas no les dan rostro a las víctimas que sacrifican para poder perpetuarlas en los ritos, que se repiten periódicamente con distintas figuras buscando conseguir los efectos catárticos que produjeron la primera vez. Los mitos relatan lo que los ritos celebran y reproducen, aquello que en la historia debió de suceder *desde la fundación del mundo*. Esas víctimas de recambio que trajeron la paz por la sangre de los sacrificios son desposeídas por la Biblia de sus virtudes catárticas, catalizadoras de la violencia originaria: tienen rostro, son personas, inocentes. Son víctimas elegidas arbitrariamente por la loca propensión de los seres humanos a creer que su violencia es legítima y que es ella la que trae la paz, la partera de una sociedad sin violencia. No pueden tener rostro porque, en el rostro, el sacrificador reconoce los rasgos de la fraternidad, y eso le denuncia que lo que está haciendo es un crimen, la inauguración de una violencia sin fin que no le respetará ni a él mismo si lo sacrificado es de su misma condición.

BIBLIOGRAFÍA

- Alison, J. (1999). *El retorno de Abel*. Barcelona: Herder.
- Girard, R. (1983). *La violencia y lo sagrado*. Barcelona: Anagrama.
- (1987). *Los misterios de nuestro mundo*. Salamanca: Sígueme.
- Jiménez, E. (2010). «Abot de Rabi Natan», XXXI, 1. En *Le ali della Torah. Commenti rabbinici al Decalogo*. Nápoles: Chirico.
- Kluckhohn, C. (1960). «Recurrent Themes in Myth and Mythmaking». En *Myth and Mythmaking*. Nueva York: Henry A. Murray.
- Marion, J-L. (1986). *Prolegómenos a la caridad*. Madrid: Caparrós.
- Pérez, D. (2014). *Caín, Abel y la sangre de los justos; Gn 4,1-16 y su recepción en la iglesia primitiva*. Pamplona: Eunsa.
- Scola, A. (2018). *¿Postcristianismo?* Madrid: Encuentro.

Luis Melis Reverte
Archidiócesis de Valencia

Mito, revelación y arte actual

EN TORNO AL MITO

En los mitos se genera un conocimiento de alcance colectivo de extraordinaria importancia en la historia de la humanidad (Casás, 2003). El mito es una formalización de las intuiciones básicas del hombre que busca vehicular lo trascendente a la anécdota cotidiana. En esta tarea, el primer paso es crear las formas que expliquen los hechos y las realidades más importantes de la vida y de su relación con los dioses.

El mito pretende expresar con la fuerza de la razón y del arte el deseo religioso (Chenis, 1996), y en ese proceso no logra la forma que pueda remitir a la plenitud del ser: se queda en lo ambiguo. En el desarrollo de un razonamiento mucho más extenso, el cardenal Kasper (2006, p. 82) dice que «la mitología es el modo de pensar y concebir las cosas que entiende lo divino a modo humano y lo humano a modo divino. Dios se convierte en tapagujeros, en *Deus ex machina*, que sustituye las causas naturales mediante intervenciones milagrosas y sobrenaturales».

Decía Adorno (2004) que el arte es lo inevitable del mito. Con el arte, el hombre expresa libremente su pensamiento, narra lo que ve, intuye o fantasea. Lo más difícil de pensar es lo escondido, lo invisible, lo que le desborda, lo trascendente, lo divino: Dios. Pero «en el ánimo, cerca de él, siente fuertemente su atractivo... y nace el deseo de representarlo, y comienza eso que los artistas reducen a mito: la escalada del Olimpo» (Fallani, 1963, p. 316). «El hombre en el anhelo de superar su contingencia inventa los mitos y, convertido en

artista, los expresa, para escrutar y comunicar el misterio de la existencia» (Chenis, 1996, p. 100). Es que *decir Dios* supone el empeño más significativo de la existencia humana, pues es incluso *decir el propio yo* encontrando el fin de la vida. Pero discursos e imágenes son totalmente inadecuados. «Para dar dignidad al *decir Dios* deben usarse al máximo las facultades del hombre» (Chenis, 1996, p. 47).

Y he aquí que la experiencia de lo que está más allá de la potestad del ser humano y que, sin embargo, condiciona su vida ha sido recabada en la historia —con mucha frecuencia con el apoyo del mito— a través de las generaciones y su compendio se ha transmitido. No estamos, pues, abandonados a nuestra inexperta limitación y contingencia. En tal sentido, se puede creer que Dios ha revelado al hombre lo que a este conviene conocer en su transitar por la historia, y tal fe, al intuir y percibir la forma de esa revelación, su compendio, adopta una actitud de entrega, a la vez que el creyente es elevado hacia el mundo de Dios por su Gracia. Todo ocurre gracias a la forma, que vehicula el proceso (Casás, 2000). También, en este sentido, el esplendor de contenido, la plenitud del ser, Dios lo manifiesta desde lo alto al hombre, que puede asociarse a él gracias al esplendor de la forma (Chenis, 1996).

La belleza de la realidad profunda de las cosas, su esplendor, la muestra la forma, y se nos aparece como algo irresistiblemente atractivo. Como mediación, la forma es bella por cuanto nos permite alcanzar esa presencia del esplendor, pero no como algo que tengamos que abandonar para sumergirnos en las profundidades del contenido. Y así, cuanto más fiel sea la forma al esplendor, más presente se nos manifiesta la belleza de una cosa. Por eso el mito aparece como un presentimiento, aunque vago.

Al hilo de esta aproximación a la operación que la belleza despliega en la percepción de quien la acoge, vemos como la intuición del orden de las cosas queda nítida precisamente por la presencia de la belleza; su percepción hace más nítido y consciente el velo de las cosas, a las que, no obstante, pone de manifiesto como si conociera sus dimensiones, como cuando un paño mojado nos oculta un objeto a la vez que nos muestra su volumen, su dimensión real. Pero la percepción, aunque sea fugaz, de la belleza que habita en el auténtico orden de las cosas, y de la que la obra de arte levanta acta encriptada, basta para impresionar al entendimiento ávido de fuentes nutrientes y hacer virar la voluntad hacia el logro de una mejor distinción de este camino apenas iniciado. Es que la belleza cautiva al alma, que ansía abundar en ella, cosa que no hacen otras manifestaciones de la realidad de las cosas. El mito permanece impreciso ante esa nítida fidelidad de la belleza que sí logra la Revelación, cuya forma plena aún se nos escapa (Melis, 2013).

Pues bien, por la vía del lenguaje y del arte, el hombre ha dicho *Dios* repasando —a través de la vía de la belleza y la personal experiencia de lo divino (Chenis, 1996)— aquello que él ha dicho y hecho por la humanidad.

En el mito, el único interlocutor es humano; pero el creyente no tiene por realidad histórica ni el relato bíblico de la creación ni el del paraíso, y sin embargo intuye que en tales narraciones se dice algo intangiblemente verdadero (Pieper, 1984), y no solo algo vagamente afinado.

Pues bien, los cristianos fueron pasando poco a poco de las representaciones mitológicas a las escenas bíblicas por su sentido y valor didáctico, haciendo suyas las costumbres romanas. Por eso, las primeras expresiones plásticas del arte cristiano aparecieron como herederas del arte romano, pero cargadas de un notable simbolismo, influidas por el arte no naturalista oriental y con un predominio del interés del motivo sobre el esplendor de la apariencia. Estoy hablando, como reza el título de esta comunicación, del mito, de la Revelación bíblica y del arte actual.

VOCACIÓN A LA BELLEZA

Para el entonces cardenal Ratzinger, la belleza griega, que intuyendo el misterio no logra explicarlo, ha sido superada por la belleza de Cristo, que no ignora el dolor y la muerte.

¿Qué sería del arte, se preguntaba Adorno, si se olvidara del dolor sufrido por la humanidad? Él mismo dice que la grandeza de las obras de arte consiste en que dicen lo que la ideología oculta (Spinsanti, 1991). Y el artista que no cierra los ojos a las carencias del ser, al dolor, el sufrimiento, la culpa, etc., establece el supuesto hermenéutico para comprender a Jesús de Nazaret; y comprender a Jesús de Nazaret es comprender el mundo como Dios lo ve (Spinsanti, 1991).

Nos situamos así ante la paradoja por la cual se puede decir de Cristo: «Eres el más bello de los hombres» (Sal 45:1) y «Su rostro está desfigurado por el dolor [...], sin figura, sin belleza» (Is 53:2b). «En la pasión de Cristo —un hecho histórico (Kasper, 2006)— la estética griega, tan digna de admiración por su presentimiento del contacto con lo divino que, sin embargo, permanece inefable para ella, no se ve abolida sino superada, pues recibe una nueva profundidad y realismo» (Ratzinger, 2002, p. 10). Incluye la ofensa, el dolor y «el oscuro misterio de la muerte» (Ratzinger, 2002, p. 10).

Desde la equivalencia singular entre el Cristo abandonado y la belleza, cabe considerar la actualidad de lo bello como vía para la recuperación de lo verdadero y

del bien en una época tentada por la renuncia a la fundamentación del sentido de las cosas (Forte, 2004).

El que cree en Dios, el Dios que en las apariencias alteradas de Cristo crucificado se manifestó, sabe que la belleza existe, pero que, en el Cristo sufriente, la belleza de la verdad incluye estas dimensiones y que solo se puede encontrar la belleza —su verdad— aceptando el dolor, y no ignorándolo. Precisamente, en el «rostro-varón de dolores» se manifiesta la belleza del amor sin límites, que llega «hasta el extremo», más fuerte que la violencia y la mentira (Ratzinger, 2002). Paradigma de tal contraste, que se presenta al entendimiento como paradoja, puede ser la perfecta belleza de la *Piedad*, de Miguel Ángel, en la que no aparece el dolor como condición de la belleza, sino como su consecuencia (Forte, 2004). Aquel que es la belleza misma se ha dejado desfigurar el rostro, escupir encima y coronar de espinas.

De aquel depósito de experiencias —más allá del mito—, resueltas gracias a lo que al hombre trasciende, de los hechos que llamamos *salvíficos*, se deriva la imagen sagrada, o imagen de culto, cargada de presencia. La imagen sagrada, gracias a su garante, eleva al hombre de su ámbito propio a otro por encima de él, que lo purifica, lo renueva y lo transforma, porque es susceptible de presencia de poder, de majestad y de lo gloriosamente tremendo y fascinante, y esa presencialidad crea en el hombre la conciencia de su contingencia y su ser criatura; es decir, de su verdadera dimensión como ser humano (Casás, 2003), en la que, no obstante, no permanece abandonado.

Así, el arte sacro no se reduce a un nostálgico sentido de lo arcano ni se expresa en mitología indiferenciada, sino que evoca el Absoluto y, en tal evocación, descubre la iniciativa divina, porque Dios puede encontrar al hombre en un acto de amor (Chenis, 2000), y Cristo lo muestra. Y entre el Absoluto y lo que no lo es —lo relativo del mundo—, el arte sacro nos lleva en la lógica del signo, de la belleza de Cristo a su representación.

EL ARTISTA

El artista se maravilla de la belleza infusa en la naturaleza y contempla con humildad el esplendor de su forma. Con su arte, acrecienta voluntaria e intencionadamente la percepción de su belleza (Hegel, 2008, p. 120).¹ Por el empeño artístico como testimonio de vida y de su misión, cada generación se ha afanado por dejar un signo de su propio recorrido de fe. Pero el artista,

¹ «La belleza natural es todavía enteramente exterior, no tiene conciencia de sí; no es bella sino para la inteligencia que la ve y la contempla».

su carisma, no es un simple portavoz de la institución; es una instancia creadora que combate la esclerosis institucional sin salirse de la fidelidad, por su vínculo vital con el pasado, porque también tiene el arte una función purificadora de la vivencia de la comunidad y puede hacerle recordar lo olvidado y anticipar desarrollos sucesivos. Y el artista cristiano es tal por referencia a Cristo, pero ese Cristo que muestra la fe, único acceso fiel a Dios. Por eso, el buen arte en el templo está enteramente justificado; un arte que sirve al culto acercando a los misterios de la fe, prolongando el depósito de esta (Plazaola, 2006), volviendo a ser necesaria la labor de quienes se dedican profesionalmente al arte para lograr el debido realce y evitar a la vez, añadiría yo citando al actual presidente del Consejo Pontificio para la Cultura (Ravasi, 2018, p. 5), «el exceso religioso devocional que enflaquece antes que alimentar la fe auténtica».

Es frecuente comprobar, al entrar en cualquiera de nuestros templos, el halo de comunicación que lo vincula con quienes lo transitan. Es que la fe viva, encarnada, genera cultura; el arte sacro continúa estando llamado a manifestar, en la cultura, la vivencia de la fe de un pueblo en unas coordenadas espaciotemporales concretas. Por ello, la fe en el siglo XXI deberá generar arte y cultura propios del s. XXI; de lo contrario, podremos pensar que esa fe, la misma que la de ayer —aun contando con todos los avances tecnológicos—, genera una cultura anacrónica, actualiza mal esa cultura o simplemente (pues no la genera) no llega a ser encarnada; por eso la restauración de las obras de arte del pasado no es suficiente. Vivir y encarnar una fe necesariamente explícita, capaz de dar razón de su consistencia a quien entre en contacto con ella, reclama su actualización mediante planteamientos sugerentes y manifestaciones audaces y vitales y, en definitiva, el entronque con el mundo simbólico² heredado y propio.

Ello requiere, ante todo, un esfuerzo por aceptar las ambigüedades y la novedad del lenguaje artístico actual. Si se quiere de verdad —como han dicho también los dos últimos papas— apreciar y servirse del *arte de hoy*, hay que asumir plenamente las limitaciones propias de esta época, como se hizo con las limitaciones del arte de otros tiempos, teniendo paciencia ante un arte cuyo lenguaje, por el individualismo del hombre de hoy, requiere un molesto

² El símbolo desdice a quien lo exalta a despecho de toda razón y desconcierta a la razón instrumental dominante que lo reduce al nivel de signo. Se sitúa entre los dos extremos del lenguaje, el imaginario y el logos, que sufren, ambos, el espejismo del mito de la identidad. Los dos saben demasiado, pero son incapaces de re-conocer al otro, de respetar la distancia, de escuchar y dejar latir lo gratuito, lo inmanipulable. Razón por la cual son dominantes, invasores. Frente a ellos, el símbolo sabe mucho menos, pero nos revela lo fundamental: nuestra distancia frente a los otros y al mismo tiempo nuestra fundamental comunidad con ellos. El símbolo es el lenguaje del reconocimiento, de la escucha y el respeto, del diálogo en libertad y solidaridad de los hombres a la búsqueda de su identidad. (Sánchez, 1993, pp. 1296-1307).

aprendizaje (Plazaola, 2006), pero puede contribuir como testigo locuaz de la verdad que permanece aún en la diversidad de sus manifestaciones.

SOBRE EL ARTE ACTUAL

Continuando con el argumento, la negación y ausencia de imágenes solo conocería lo *completamente* otro de Dios:

Está más allá de cualquier pensamiento y, por consiguiente, todo lo que podemos decir de Él, y todas las formas de las imágenes de Dios son igualmente válidas o indiferentes. Esta humildad aparentemente profundísima ante Dios, se convierte, por sí misma, en soberbia que no le deja ni una palabra a Dios, y que no le permite entrar realmente en la historia. Por una parte se absolutiza la materia y, al mismo tiempo, se la declara impermeable para Dios, materia pura que queda así privada de su dignidad (Ratzinger, 2001, p. 146).

En la lógica del signo, si Cristo es imagen perfecta de Dios, también la imagen de Cristo nos remite a Él.

Hoy se puede no solo ser sincero, sino hasta descarado y procaz en otros terrenos, más concretamente, en la confesión de ciertas debilidades morales. En cambio, en cuestiones de fe [...] Esta necesidad psicológico-social de discreción y recato ha llevado a muchos artistas cristianos a ahuyentar de sus talleres las preocupaciones del más allá o, mejor dicho, a enmascarar su sentido de la trascendencia [...] porque si se observan en profundidad sus obras, no es difícil sorprender reflejos de preocupaciones más profundas de lo que parece captarse a simple vista. Y, por ello, hoy deberíamos abrir nuestra sensibilidad a cualquier signo que pudiera interpretarse como inconsciente empeño, por parte de algunos artistas, de borrar pistas que pudieran reconducirnos a sus más hondas y secretas fuentes de inspiración. Esta sensibilidad está especialmente justificada cuando se oye a muchos artistas agnósticos hablar de la dimensión religiosa de su quehacer artístico (Plazaola, 2000, pp. 75-82).

El mito de lo revelador del arte moderno y contemporáneo puede ser sofocante.

EL MITO DEL ARTE ACTUAL

«La creciente conciencia de que el arte ofrece una llave para la mente tanto como para el mundo exterior ha llevado a un cambio radical de interés por

parte de los artistas» (Gombrich, 2002, pp. 305s.). Esta afirmación, aparentemente tan aguda, no tiene, en realidad, una argumentación consistente. Que la conciencia crezca de esta forma no tiene, en la realidad, un significado netamente positivo, pues una llave para la mente no significa un acceso a un *lugar mejor*, y, si se trata del mundo exterior, cabría preguntarse: ¿exterior a qué? Puede tratarse, una vez más, del mercantil mito del relieve del arte moderno y contemporáneo, que comenzó con Giotto y continuó con el Renacimiento y la Ilustración (que quiso sustituir la función de la religión con el arte), con Picasso, Duchamp y Warhol, etc.; una mitificación que ha causado víctimas (los suicidios de los artistas Rothko, Gorky y posiblemente el de Pollock, etc.), cosas que los grandes defensores del arte actual, como Greenberg, Danto y muchos otros, parecen no haberse detenido a considerar en su verdadera dimensión.

Ya hay una sabiduría espiritual recogida por una tradición, y los maestros de la vida espiritual la conocen. Creo, modestamente, que lo propio del artista es manejar bien su arte, su destreza, sus medios, que son los que pueden poner en valor el tema, más si este vela en su interés por la auténtica promoción del ser humano, más allá del mito en cuanto tal.

Muchos artistas creen que han descubierto el mundo del espíritu cuando en realidad están hurgando en él. En el artista de hoy hay algo de Sísifo, abandonado a sí mismo, privado de un horizonte de sentido más grande que el de las propias rutas de fuga personal hacia un hermético sueño que corre el riesgo de resolverse en un soliloquio (Chenis *et al.*, 1996, p. 239).

El arte es afín a lo verdadero, lo permanente y universal, que materializa mediante su propio lenguaje: los colores, la piedra, etc.; su impacto es sensible, emocional, cognitivo y espiritual, y su significación pasa a ser bagaje universal; pero importa solo si hace intuir algo mejor de lo que permanecía aún velado. «Nada nuevo bajo el sol», dice lapidariamente el Libro del Eclesiastés (Ecl 1:9), pero sí puede ser nueva la forma de decir las cosas que permanecen en verdad.

Aún un paso más: no tiene el arte la clave de la verdad de las cosas; ninguna contingencia —y el arte y las obras de arte lo son— la tiene, por más que se la ronde. Eso es lo que venden sus vendedores, que los hay, como también hay vendedores del fin del cristianismo o de la institución de la familia. El arte, como una más de las facetas del quehacer humano —privilegiado en su expresar el espíritu, eso sí—, no pasa de ser un auxiliar en la gran tarea de construir al ser humano en su mejor dimensión, esa que, aunque intuida, a nosotros solos se nos escapa y que el ministerio del artista al servicio de la verdad contribuye a aproximarnos. La verdad de una experiencia compartida y transmitida a la que el mito está limitado a rondar y a nosotros nos trasciende.


CONCLUSIÓN

Cristo, manifestación definitiva de Dios, no nos libra de la mitología y de los ídolos negativamente suprimiendo la imagen, sino positivamente, revelando el verdadero rostro humano de Dios (Evdokimov, 1991), que nos incluye en su ser personal.

BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, T. W. (1992). *Dialéctica negativa*. Madrid: Taurus.
- (2004). *Teoría estética: Obra completa 7*. Madrid: Akal.
- Biblia de Jerusalén (1975). Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Casás, J. (1999). *Salvación y belleza. Fundamento teológico de la estética de la revelación y del culto iconográfico*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/393910085/Salvacion-y-Belleza>
- (2003). *Estética y culto iconográfico*. Madrid: BAC.
- Chenis, C. (1996). «Il linguaggio concettuale ed iconografico cristiano nella sua complessità e organicità». En C. Chenis et al., *L'arte per il culto nel contesto postconciliare. Il L'iconografia* [El arte para el culto en el contexto postconciliar. II La iconografía], pp. 45-118. San Gabriele: Staurós.
- (2000). *L'arte per aiutare l'uomo a varcare la soglia della speranza* [El arte para ayudar al hombre a cruzar el umbral de la esperanza]. Recuperado de http://www.vatican.va/jubilee_2000/magazine/documents/ju_mag_01091997_p_67_it.html
- Evdokimov, P. (1991). *El arte del icono: teología de la belleza*. Madrid: Publicaciones Claretianas.
- Fallani, G. (1963). «Il magistero dell'arte cristiana». *Fede e Arte* [s. f.], p. 316.
- Fiores, S. de; Gofi, T. y Guerra, A. (1999). *Nuevo diccionario de espiritualidad*. Madrid: S. Pablo.
- Forte, B. (2004). *En el umbral de la belleza. Por una estética teológica*. Valencia: Edicep.
- Gilmartín, M. A. (2008). «Ambientes escolares». En J. A. Aragonés y M. Amérigo (eds.), *Psicología ambiental*. Madrid: Pirámide, pp. 221-237.
- Gombrich, Ernest H. (2002). *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Madrid: Debate.
- Hegel, G. W. F. (2008). *Estética I*. Buenos Aires: Losada.
- Jiménez, M. (1977). *Theodor Adorno. Arte, ideología y teoría del arte*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Kasper, W. (2006). *Jesús, el Cristo*. Salamanca: Sígueme.
- Labrada, M. A. (2006). *La belleza que salva. Comentarios a la carta a los artistas de Juan Pablo II*. Alcalá: Rialp.
- Melis, L. (2013). *La Iglesia y el arte contemporáneo desde el Vaticano II. Reflexiones para una renovación de la alianza entre la Iglesia y el arte*. Valencia: Edicep.
- Pieper, J. (1984). *Sobre los mitos platónicos*. Barcelona: Herder.
- Plazaola, J. (1996). *Historia y sentido del arte cristiano*. Madrid: BAC Maior.

- Plazaola, J. (2000). «La nueva sensibilidad y el arte sacro». En Fundación Félix Granda (ed.), *Arte sacro: un proyecto actual*. Actas del curso celebrado en Madrid. Madrid: Fundación Félix Granda.
- (2006). *El arte sacro actual*. Madrid: BAC.
- Ratzinger, J. (2001). *El espíritu de la liturgia. Una introducción*. Madrid: Ediciones Cristiandad.
- (8 de noviembre de 2002). «Mensaje del cardenal a los participantes en el Meeting de Rímini: La contemplación de la belleza». *L'Osservatore Romano* (edición española), p. 10.
- Ravasi, G. (9 de julio de 2018). *Los nuevos paradigmas socio-culturales y el rol de la universidad jesuita*. Recuperado de <http://www.cultura.va/content/cultura/en/organico/cardinale-presidente/texts/deusto1.html>
- Sánchez, J. J. (1993). «Símbolo». En Floristan, C. y Tamayo, J. J., *Conceptos fundamentales del cristianismo*. Madrid: Trotta.
- Spinsanti, S. (1999). «El artista, ¿un carismático eclesial?». En Fiores, S. de; Gofi, T. y Guerra, A., *Nuevo diccionario de espiritualidad*. Madrid: S. Pablo.

The background of the cover is a dark blue gradient. Overlaid on this is a complex, glowing blue light trail that forms a human silhouette, specifically focusing on the head and upper torso. The light trails are composed of many thin, overlapping lines that create a sense of motion and energy. A bright, multi-colored starburst of light is at the center of the head area, from which several lines extend downwards, suggesting a connection to the text below.

La influencia de la religión cristiana en el diseño de personajes de videojuegos

Eduardo Arroyo Vega
Universidad Francisco de Vitoria

ANTECEDENTES

Es innegable que la religión cristiana ejerce una influencia directa en nuestra sociedad, y por ende, en los productos audiovisuales que se desarrollan en ella. El mundo de los videojuegos no es una excepción, ya que toma múltiples referencias culturales y religiosas para desarrollar las tramas que tanto disfrutan los jugadores.

Los videojuegos narran historias, y estas historias se construyen siguiendo el mismo patrón que las narrativas. Los personajes de los videojuegos, a menudo, siguen los arquetipos descritos por Campbell en su libro *El héroe de las mil caras*, un completo estudio sobre las diferentes mitologías del mundo y sus puntos en común, o bien adquieren un carácter definido por los estudios de Carl Jung, que a su vez se basan en los temperamentos descritos por Hipócrates en la antigüedad (Galán, 2007).

Las tramas de los videojuegos también se ajustan al esquema de *El viaje del héroe* propuesto por Campbell y más tarde revisado por Vogler. Esta estructura plantea una evolución del personaje principal, que debe superar una serie de pruebas con las que finalmente trasciende a un nuevo plano. En su periplo encontrará diferentes personajes que cumplen funciones diversas, desde ayudarlo a conseguir sus fines inmediatos hasta tratar de apartarlo de su misión.

Este viaje del héroe se divide en tres actos. En el primero, se nos presenta al héroe y su entorno, se nos da una idea de su carácter alineado con el bien.

Al héroe se le presenta una prueba vital, que supone abandonar el mundo conocido para adentrarse en otro, donde comprobar sus habilidades. El segundo acto nos muestra al héroe y sus relaciones con otros personajes, la búsqueda de aliados y el cruce del umbral hacia lo desconocido. Vemos entonces su dimensión humana, sus dudas y miedos; es decir, se tiende un puente empático entre el héroe y el espectador. En el tercer y último acto, el héroe debe enfrentarse a un gran peligro, a su némesis. Todo el bagaje recogido en su periplo es necesario para enfrentarse a esta prueba y trascender. El premio es el elixir, que trae la prosperidad al mundo del héroe (Vogler, 2002).

La estructura del viaje del héroe tiene ciertos paralelismos con la religión cristiana. En primer lugar, el héroe ha nacido en unas circunstancias especiales, como, por ejemplo, ser hijo de una virgen. El héroe debe sufrir una serie de penalidades para trascender a un estado superior, algo similar al martirio de Cristo. Campbell define al héroe como «alguien que ha subordinado su vida a un propósito superior que está más allá de los ámbitos de la personalidad» (Campbell, 1991). En su resurrección, tenemos a un Jesús purificado, que trae la palabra de Dios a los hombres y un mensaje de esperanza y redención. Esa esperanza es el elixir sagrado que el héroe trae a su pueblo y que conseguirá la salvación.

VIDEOJUEGOS Y RELIGIÓN EN LA ACTUALIDAD

Carlos Santos (2012) hace una interesante reflexión acerca de la visión occidental y oriental de la interacción entre religión y videojuegos. Según comenta Santos, tenemos que fijarnos en que estamos en una nueva generación de videojuegos, donde el jugador demanda una historia compleja, rica en matices y capaz de mantenerlo en vilo.

Los primeros videojuegos no necesitaban un argumento especialmente complejo; nadie se plantea por qué el fontanero Mario debe salvar a la princesa Peach. Con la inclusión de videojuegos de rol, las historias se hicieron más complicadas por pura lógica. Es necesario establecer vínculos correctos entre los personajes para atrapar al jugador y conseguir una experiencia de inmersión en el videojuego que sea única.

La visión occidental sobre la interacción de la religión y los videojuegos termina por equiparar la religión a la violencia, hecho que se puede constatar en muchos videojuegos de reciente lanzamiento, como *Assassin's Creed* o *Castlevania: Lords of Shadow*. La respuesta por parte de los medios más afines a la religión ha sido muy dura: alegan un profundo desconocimiento del cristianismo. El problema es que los videojuegos nombrados se apoyan en el pasado, cuando la religión

se convirtió en un método de control autoritario. Las cruzadas en Tierra Santa son el escenario ideal para generar una batalla entre un clan de asesinos y la Orden de los Templarios (*Assassin's Creed*). O bien presentar a Gabriel Belmont, un guerrero de la Orden de la Luz (*Castlevania: Lords of Shadow*) enviado por la Santa Sede a terminar con el mal que asola la tierra y recuperar una reliquia perdida. El viaje de Gabriel Belmont le revelará la terrible verdad de cómo su esposa muere por su propia mano en una trama orquestada por un compañero de la orden y el mismo Satán. El periplo de Gabriel es un viaje desde la luz hasta las tinieblas, y logra que el jugador se involucre emocionalmente en el juego (Alcázar, 2014).

Un estudio desarrollado por Greg Perreault (estudiante de doctorado de la Universidad de Misuri) analizó qué videojuegos actuales equiparan la religión con la violencia. Las conclusiones de dicho estudio fueron presentadas en la Conferencia sobre la Religión Digital:

En la mayoría de estos juegos, hubo un fuerte énfasis en los caballeros Templarios y los motivos de los cruzados [...]. Se hizo hincapié en solo el lado violento de la religión, pero en cada uno de estos juegos de la religión, creó un problema que el personaje principal tiene que superar. Obtener una confrontación directa con los fanáticos religiosos o ser perseguido por la culpa religiosa. [...] Parece que los desarrolladores están tratando de atacar deliberadamente la religión organizada en estos juegos. Creo que todos están utilizando la religión para crear estimulantes puntos de inflexión en sus guiones. Si nos fijamos en los juegos, la mayoría de ellos requiere alguna forma de violencia, porque la violencia es el conflicto y el conflicto trae emoción al juego. La religión parece estar asociada con la violencia, ya que contribuye a un relato más convincente (Ruiz, 2012).

Según otros estudios, los videojuegos no van en contra de la religión, sino que se aprovechan de ella con el objetivo de crear historias más creíbles o escenarios susceptibles de asombrar al jugador. La capacidad de integrar dos mundos tan dispares queda resuelta en juegos como *Black & White*, donde el jugador puede encarnar al mismo Dios. Según Santos, solo aquellos que viven con un fervor irracional su fe ven en estos videojuegos una blasfemia y un ataque directo a sus creencias, cuando lo que realmente ocurre es que se produce una simbiosis que busca más el entretenimiento del jugador que una crítica encarnizada a un sistema de creencias.

Sin embargo, la versión oriental en cuanto a videojuegos y religión cambia radicalmente. Hay que poner el foco en el mayor productor de videojuegos del mundo: Japón. Se trata de un país sin religión oficial; es decir, sincretista. Todas las religiones son admitidas y adaptadas a la cultura ancestral japonesa. Esta

mezcolanza cultural tiene su reflejo en muchos de sus productos de ocio, como el cómic (manga), las series de dibujos animados (anime) o los propios videojuegos. Santos menciona la saga *Dragon Quest*, donde se narra la manida historia del caballero andante que rescata a la princesa. En el videojuego, existen numerosas referencias iconográficas al cristianismo; por poner un ejemplo, el protagonista debe acudir a una iglesia para confesarse y ser purificado, de esa manera guarda el avance de la partida y recupera salud.

RELIGIÓN Y VIDEOJUEGOS: VERTIENTE IDEOLÓGICA

Con toda esta información acerca de los diferentes arquetipos y sus encarnaciones, parece que la religión no tiene un espacio claro; sin embargo, un personaje religioso o creyente es un personaje de una gran riqueza, principalmente porque se encuentra en medio de una inmensa cruzada emocional y en una búsqueda del propio sentido de su existencia. Este rasgo antropológico tan inherente en el ser humano nos coloca en una senda de autorreconocimiento y al mismo tiempo nos propone un camino lleno de descubrimientos y asombro.

Normalmente, los videojuegos que tratan o implementan la religión lo suelen hacer por dos vertientes. Por un lado, la vertiente iconográfica, profundamente enraizada en el imaginario colectivo de los jugadores europeos (y cada vez más en los asiáticos) y, por otro lado, está la vertiente ideológica. Esta vertiente ideológica, desgraciadamente, no muestra la religión cristiana como un modo de abordar la existencia basado en el bien hacia los demás. Este hecho, tan notable en el cristianismo, pasa desapercibido totalmente, y se enfoca esta religión como una creencia cruel y fanática que trata de constreñir al hombre por el camino de una virtud cuasidivina, prácticamente inalcanzable.

Se suele representar la religión cristiana como un arma de control que se apoya en el miedo atávico del ser humano a la propia muerte, a la vida finita y al desconocimiento de lo que hay más allá, ignorando que el propio cristianismo propone una revisión y reflexión a sus seguidores para que analicen su comportamiento y puedan alcanzar el perdón por sus pecados.

Este tipo de humanismo, tan cercano a la propia naturaleza cambiante del hombre, apenas es representado, salvo cuando el héroe de turno realiza un inmenso sacrificio final para solventar la situación, y nunca queda claro si lo hace por propio egoísmo o realmente se sacrifica por el bienestar de los demás en un acto de extraordinaria nobleza. El enfoque de la religión cristiana como un sistema opresor garantiza una atmósfera ideal para desarrollar historias y personajes.

Normalmente, la iglesia, que siempre encarna la luz y el bien, se torna el enemigo, la sinrazón, el sistema que oprime y determina quién merece la vida eterna y quién arderá en las llamas del infierno. Cuando esto ocurre en la trama del videojuego, nos topamos con escenarios ficticios donde la sociedad no tiene acceso a la información o esta se encuentra claramente sesgada y controlada por el clero.

Este tipo de escenario aparece en videojuegos como *Bioshock Infinite* o *FarCry 5*. Incluso, en *Resident Evil 4*, la acción se desarrolla principalmente en un pueblo montañoso y aislado de España (supuestamente en Galicia). Aquí, las hordas de zombis infectados por el virus T son reemplazadas por aldeanos fanáticos que siguen una especie de culto apocalíptico inspirado en el Antiguo Testamento. De hecho, la nueva cepa del virus se llama *las plagas*, en una clara alusión a las plagas que asolaron Egipto.

Es sencillo ver cómo la religión cristiana se torna oscura y fanática en diferentes juegos en lugar de mostrar su vertiente más humanista. Obviamente, un escenario *medieval* desde el punto de vista cronológico e intelectual ofrece unos retos más inmediatos para un jugador que un escenario de concordia, reflexión y búsqueda de la verdad.

En un artículo para Gamasutra, George Campbell (2018) hace hincapié en cómo se fomenta solo una parte negativa de la religión en los videojuegos:

Additionally, as a plot device or a framing device, 'religion is bad' is a simple way to get audience attention and sometimes touch on points otherwise difficult to convey. In terms of video games, battling an enemy cult is an easy way for designers to show what that cult and its clerics can do and sometimes how supernatural that belief system truly is.

Campbell opina que se puede utilizar la religión como un ingrediente de una trama sin necesidad de que sea negativo. Pone como ejemplo la saga *Star Wars*, donde la religión en torno a *la Fuerza* hace que existan personajes alineados con el bien, como son los *jedi* y personajes alineados con el mal, como son los *sith*. Es decir, las decisiones humanas tienen un peso claro y relevante.

RELIGIÓN Y VIDEOJUEGOS: VERTIENTE ICONOGRÁFICA

La vertiente iconográfica de la religión cristiana es ampliamente utilizada en prácticamente todos los tipos de videojuegos, desde un juego de rol masivo de múltiples jugadores en red hasta un videojuego de lucha. La iconografía cristiana,

especialmente aquella reflejada en el Antiguo Testamento, está plagada de criaturas y escenarios susceptibles de convertirse en terrenos donde desarrollar una historia. Pero no solo se emplean estos elementos; los símbolos asociados al cristianismo, como la cruz, la escritura enoquiana, o incluso elementos de la liturgia, como el agua bendita, han sido ampliamente utilizados en el diseño de personajes de videojuegos.

Es curioso ver como los japoneses son precisamente los que más lo utilizan dada su gran riqueza y variedad. No hay que olvidar que Japón es el principal fabricante de videojuegos del mundo; su producción anual supuso casi dos billones de dólares en 2016; creció más en 2016 que en los once años posteriores (González, 2018). Japón es un país sincretista; es decir, no tiene una religión oficial a día de hoy, y en el archipiélago conviven budismo, taoísmo, sintoísmo y cristianismo. Normalmente, en los videojuegos de aventuras, se suelen combinar religiones y mitologías de Europa y Asia, con toda su iconografía asociada. A menudo, el héroe de la historia es un personaje sencillo, humilde, de gran valor y generosidad: un arquetipo del bien. Este personaje se suele relacionar con la figura del *santo* cristiano, un personaje que aúna todas las cualidades que promulga esta religión. La eterna lucha del bien contra el mal también aparece continuamente.

Los villanos suelen encarnar todos los valores asociados a las figuras del mal, especialmente a la figura del mal absoluto, como es Lucifer; eso, en el caso de la influencia cristiana y del Antiguo Testamento. Otros personajes de corte *malvado* nos recuerdan directamente al Loki nórdico, dios del engaño, o a dioses destructores, como Ashura, diosa de la destrucción hindú. Es muy común mezclar diversas religiones y mitologías para ofrecer una aventura plena de matices.

Juegos como *Final Fantasy* utilizan a menudo criaturas de diferentes mitologías, héroes y guerreros. Entre las criaturas que podemos invocar se encuentran las siguientes (Redondo, 2014):

- Mitología griega: Hades, Ixión, Cancerbero, nereidas, hecatonquiros y centauros.
- Mitología hebrea, islámica y babilónica: ifrit, Bahamut, Gilgamesh y Tiamat.
- Mitología nórdica: Odín, Sleipnir, Fenrir y valquirias.
- Cristianismo: leviatán y diablo.
- Otras: Quetzal, Sheeva, Indra.

VIDEOJUEGOS REPRESENTATIVOS QUE IMPLEMENTAN EL CRISTIANISMO DESDE UN PUNTO DE VISTA IDEOLÓGICO

EL SHADDAI: ASCENSION OF THE METATRON

El Shaddai: Ascension of Metatron es un videojuego para las plataformas PlayStation 3 y Xbox One, desarrollado por UTV Ignition Games y lanzado al mercado en Europa el 9 de septiembre de 2011. Se trata de un juego en tercera persona, donde el jugador controla a Enoch; este va equipado con tres armas diferentes: el arco, la tempestad y el velo. Cada arma le permite combatir enemigos a corta, media y larga distancia. Pero estas armas se debilitan al infligir dolor al enemigo, por lo que deben ser purificadas para recuperar todo su poder. Asimismo, el personaje va cubierto de una armadura que lo protege y que también va deteriorándose. Este videojuego se basa en el Libro de Enoc, y el personaje principal debe encontrar a varios ángeles caídos que pretenden convocar una enorme inundación que terminaría con la raza humana. Para evitarlo, nuestro personaje es ayudado por los cuatro arcángeles (Uriel, Gabriel, Miguel y Rafael), incluso por Lucifer, que se halla a las órdenes directas de Dios. El juego es toda una experiencia visual y se muestra todo tipo de obras de arte de corte religioso. Su apartado musical es excelente, con una banda sonora centrada en temas interpretados por un coro y claramente influenciada por la música eclesiástica. El portal de videojuegos IGN realizó una reseña a través de su colaborador, que solo destaca la poderosa estética y banda sonora del juego. El resto de los elementos evaluables del videojuego no son satisfactorios y concluye que es una auténtica lástima no haberle dedicado más tiempo, porque podría haber representado un videojuego único, y termina por convertirse en un *hack and slash* aburrido y con demasiadas pretensiones (Moriarty, 2011).

La devastadora crítica del portal IGN contrasta bastante con la revisión que ofrece otro famoso portal de videojuegos, como es Gamespot. Aquí, Mc Shea realiza una profunda revisión del sistema de juego de *El Shaddai* y concluye que, a pesar de lo repetitivo, el juego ofrece un sistema único que obliga al jugador a tomar diferentes decisiones. No se trata solamente de machacar un botón; existirán ocasiones en las que habrá que elaborar estrategias para prevalecer, al mismo tiempo que vigilamos que nuestro personaje no pierda su armadura celestial o que sus armas no se han tornado impuras en el fragor de la batalla (Mc Shea, 2011).

Shin Megami Tensei

En esta saga de juegos de rol creados por la desarrolladora Altus, nos encontramos el siguiente escenario. En un Japón de finales de los años noventa, se ha

abierto una brecha que permite a los demonios entrar en nuestro mundo. Tal y como se describe en la *Divina comedia*, de Dante, existe una lucha ancestral entre Dios y Lucifer por la humanidad. Afortunadamente, los seres humanos son capaces de controlar a los demonios que surgen de la brecha o convocarlos mediante un programa informático. Cuando se convoca a un demonio, el personaje puede tratar de convencerlo y llevarlo al lado bueno, de manera que se convierte en su camarada, o, por el contrario, el personaje puede dejar seducirse por él y terminar por ayudar a las huestes infernales a dominar el planeta.

Como se puede deducir del título original, los ángeles y los demonios son personajes recurrentes en la saga, pero no representan precisamente al bien y al mal. Los ángeles aparecen como figuras rectas, autoritarias y arrogantes lideradas por YHVH (nombre hebreo del dios judeocristiano), que se enfrentan a cualquiera que contradiga sus dogmas de fe. Su objetivo es meter en vereda a los humanos, eliminando el libre albedrío, forzándoles a adorarles y a actuar de manera correcta según su visión del mundo. Por su parte, los demonios abogan por el caos y la destrucción. Su líder suele ser Lucifer, ángel caído que trata de eliminar el férreo control de YHVH, pero que tampoco asegura el bien de los humanos. Su alineamiento asegura la libertad, pero condena a los humanos a un estado más primitivo en el que prima la supervivencia del más fuerte (San Simón, 2017).

El videojuego de rol toma su inspiración de múltiples mitologías, pero presenta una característica que lo hace diferente a otros videojuegos similares: al tratar con demonios, muchos de ellos inspirados en el cristianismo, el jugador debe superar dilemas morales y éticos que ponen a prueba sus valores, creencias e incluso religiosidad. La saga tuvo un gran éxito en Japón y alcanzó hasta veinticuatro títulos diferentes entre 1992 y 2017.

THE BINDING OF ISAAC

Es un juego bastante controvertido, sobre todo porque presenta un lado negativo de la religión: el uso extremista y violento de las Sagradas Escrituras. La trama del juego nos habla de Isaac, un niño cuya madre oye la voz de Dios en algunas ocasiones hasta que, en un determinado momento, le pide que sacrifique a su hijo. El niño, aterrorizado, huye de su madre y se esconde en el sótano. Lo que no sabe es que ha pasado a una nueva dimensión, donde aparecerán algunos personajes basados en sus homónimos del Antiguo Testamento, como Lucifer, los arcángeles, los jinetes del apocalipsis etc. Además, podrá hacer uso de diferentes elementos relacionados con la liturgia, como agua bendita, escapularios, rosarios, obleas sagradas, etc.

Isaac librará su propia batalla entre el bien y el mal, y los ángeles y demonios tratarán de influir en él para acercarlo hacia la luz o la oscuridad, respectivamente. A pesar de haber levantado muchas ampollas, hay opiniones que niegan dicha controversia y tildan al juego de experiencia amena donde se plantea la religión como una conversación y una reflexión. Davis (2015) opina, en un artículo para el portal de videojuegos Destructoid, que este videojuego realmente no es anticristiano, que es necesario adentrarse en él para descubrir que la religión cristiana ofrece muchos espacios de confort y reflexión; aunque, al mismo tiempo, señala lo terrible de utilizar la religión a favor de unos pocos instaurando el miedo y malogrando el mensaje de esperanza que subyace.

Limbo

Limbo es un juego de lógica y plataformas desarrollado en 2010 por la compañía danesa Playdead. Se trata de un juego en 2D con una marcada estética en blanco y negro, heredera de cineastas como Fritz Lang o Tim Burton. Es un juego que también tiene reminiscencias del cine mudo por lo particular de su desarrollo. Su personaje principal es un niño que despierta en un bosque y trata de encontrar a su hermana. El juego es bastante duro, puesto que este niño tiene que sortear diferentes desafíos y puede perder la vida en cualquier momento. Además, el juego termina de un modo abrupto. El mensaje que la compañía quería dar es la aceptación de la muerte como parte de la vida, ya sea la de un ser querido o bien la propia.

Esta aceptación tiene que ver con el ascenso a un plano superior, como en el viaje del héroe, o bien con la experiencia religiosa cristiana de soportar un purgatorio para ser purificado de los pecados cometidos. Más allá de una estética interesante, *Limbo* cosechó todo tipo de críticas. Unos decían que el juego muestra este tipo de gráficos porque la propia desarrolladora no sabía hacia dónde llevar el videojuego, y otros lo ven como un tributo al cine *noire* y al expresionismo alemán de principios del siglo xx. De cualquier modo, *Limbo* tiene una clara influencia cristiana y de ese lugar llamado *purgatorio* donde las almas penan y se liberan de sus pecados. La controversia viene cuando hay que plantearse si quien debe vivir esa aventura en un mundo tan hostil debe ser un niño.

El portal IGN describe *Limbo* como un gran logro, diferente a cualquier otro juego. Si bien es un juego corto, se disfruta cada minuto (Hatfield, 2011).

Black & White

Black & White es un videojuego para PC y Mac estrenado el 30 de marzo de 2001. Se trata de un juego de simulación de dios que nos pone en la piel de

una deidad. Desarrollado por Lionhead Studios, es uno de los juegos de mayor prestigio y más populares de Peter Molyneux como diseñador y Steve Jackson como director. El juego va más allá de la serie *Populous*, también de Molyneux, para ponernos bajo la piel de un dios que seleccionaremos de una lista limitada. Conforme vayamos tomando decisiones morales, nos iremos acercando hacia el bien o el mal, o bien permaneceremos en un bando neutral, pero siempre con el mismo objetivo: acabar con Némesis, un dios que desea dominar todo el planeta. Durante la partida, interactuaremos con la deidad elegida, que aceptará de buen grado nuestras órdenes e irá adaptando su personalidad y comportamiento en función del trato que reciba. En el juego no se incluye a la deidad cristiana, pero es oportuno nombrarlo por ser único en su género.

Estos son algunos ejemplos de videojuegos donde se adaptan tramas o sucesos recogidos en las Sagradas Escrituras o bien se plantea una reflexión sobre la ideología religiosa cristiana. La conclusión a la que llegamos es que la mayor parte de estos juegos no respetan la religión cristiana y la enfocan como un sistema de creencias radicalizado.

VIDEOJUEGOS REPRESENTATIVOS QUE IMPLEMENTAN EL CRISTIANISMO DESDE UN PUNTO DE VISTA ICONOGRÁFICO

DEVIL MAY CRY

La saga *Devil May Cry* cuenta con cinco títulos dentro de la franquicia. Fue desarrollada por la empresa japonesa Capcom para el sistema PlayStation 2 en el año 2001. Se trata de un juego del género *hack and slash* donde podemos manejar un solo personaje principal. Este personaje se llama Dante y es un híbrido demonio-ángel. Su padre, un famoso demonio llamado Sparda, se rebeló contra su propia naturaleza cuando tomó por esposa a un ángel llamada Eva, con la que engendró dos hijos: Dante y Vergil.

A lo largo de las sagas, vamos conociendo más sobre la familia de Dante; además, los juegos no siguen un orden cronológico, sino que muestran el presente y pasado del protagonista. Dante hace frente a multitud de enemigos a lo largo de su periplo en los videojuegos; muchos de estos enemigos se basan en demonios del Antiguo Testamento, aunque, como es habitual, la mezcla de mitologías, religiones y creencias también se hace presente en el juego. Los objetos de combate que obtiene Dante se relacionan con otras creencias; por ejemplo, las botas Beowulf o las espadas Agni y Ruda aluden directamente a otras religiones o mitologías. Lo más original de este juego fue desarrollar un híbrido demonio-ángel, consiguiendo un protagonista que tiene lo mejor de ambos mundos. Se puede concluir, por tanto, que nos encontramos ante un

personaje cuya naturaleza es única y que además tiene dilemas morales por las propias experiencias que ha vivido.

Tras lo visto hasta este momento, comprobamos que *Devil May Cry* está profundamente relacionado con la religión cristiana. El protagonista lleva el nombre de Dante Alighieri, escritor de la *Divina comedia*. En esta epopeya escrita hacia el año 1300 se narra la bajada a los infiernos del propio Dante, junto con Beatriz y Virgilio, y cómo a través de los diferentes círculos del infierno se encuentra con personajes de la historia.

La saga *Devil May Cry* ha sido un éxito rotundo desde su lanzamiento, y se ha implementado a sus personajes en otros videojuegos de la casa. Dante, Trish y Vergil hacen su aparición en *Marvel VS Capcom 3* y *Ultimate Marvel VS Capcom 3*. El portal Gamestop ha valorado la saga en un 7,9 con una muestra de más de dos mil usuarios (Gamestop, 2015).

DANTE'S INFERNO

Este videojuego fue desarrollado por Visceral Games junto con EA para los sistemas domésticos PlayStation3 y Xbox. Es una interpretación libre de la primera parte de la *Divina comedia*, de Alighieri. Se trata de un videojuego del género *hack and slash* donde controlamos a Dante, un caballero de la Orden de los Templarios que combate y resulta muerto en la tercera cruzada. Al llegar al infierno se topa con que su amada Beatrice ha muerto y el propio diablo ha secuestrado su alma con un propósito maléfico. Por ello, se embarca en un viaje para liberar el alma de su amada de las garras de Lucifer. El diablo necesita un alma destinada al cielo para contraer nupcias con ella y así liberarse de su estancia en el infierno. Dante va pertrechado con la guadaña de la muerte, que se alimenta de las decisiones violentas y se potencia cada vez que se utiliza.

Su otra arma principal es la cruz, que, por el contrario, se nutre de las decisiones justas, de la clemencia y de la liberación. De nuevo, se muestra una dualidad bien/mal en forma de decisiones que el jugador debe tomar en nombre del personaje. El viaje de Dante por los nueve círculos del infierno también nos muestra enemigos relacionados con cada infierno; así, en el círculo de la gula, combate enemigos obesos que tratan de devorarlo.

El juego sigue claramente la estructura del viaje del héroe, aunque esta vez el elixir sagrado que salva al héroe no es otra cosa que el propio perdón por sus pecados. En cada círculo, el propio Dante debe expiar sus propios pecados y redimirse a sí mismo de toda la violencia de su pasado. El portal IGN define al juego como un gran logro a nivel estético y representativo de los escenarios

descritos en el poema, pero repetitivo a la hora de jugarlo por la escasez de combinaciones (Haynes, 2010).

BAYONETTA

Bayonetta es un videojuego desarrollado por Platinum Games y publicado por Sega en 2009 para los dispositivos PlayStation3 y Xbox One. Su creador es Hideki Kamiya, el mismo que ideó *Devil May Cry* y *Okami*. El videojuego se engloba dentro del género *hack and slash* y tiene como protagonista principal a una poderosa bruja. La trama del juego sitúa a la bruja Bayonetta en la Orden de la Sombra; dicha orden mantiene un enfrentamiento con los señores de la luz. Tras la ruptura entre ambos bandos, se produjo una cacería masiva de brujas. Pero estas lanzaron su ofensiva preparando a las nuevas adeptas para combatir a las huestes del cielo. Dentro de esta nueva generación se encuentra Bayonetta, capaz de manejar un poder oculto y devastador llamado *left eye*. La relación directa a nivel iconográfico de la religión cristiana en este videojuego está en los enemigos de Bayonetta. Muchos de ellos son criaturas del coro celestial. Este coro celestial se compone de tres jerarquías, según estudia la angelología y la teología sistemática:

1.^a jerarquía:

- Serafines.
- Querubines.
- Tronos.

2.^a jerarquía:

- Dominaciones.
- Virtudes.
- Potestades.

3.^a jerarquía:

- Principados.
- Arcángeles.
- Ángeles.

Asistimos a una inversión de alineaciones, donde las brujas, que tradicionalmente se asocian al mal, representan esta vez a las heroínas del juego. Y, por el contrario, los seres celestiales, tradicionalmente alineados con el bien, son los enemigos por batir.

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOWS

Si existe un juego con referencias claras al cristianismo, es necesario hablar de *Castlevania: Lords of Shadow* y *Lords of Shadow 2*. Este videojuego es la última entrega de la exitosa saga iniciada por Konami en 1986. La saga de *Castlevania* se centra en la familia Belmont, un clan de cazadores de vampiros pertenecientes a la Orden de la Luz. Esta orden religiosa, inspirada en los templarios, es consagrada por el Vaticano y el papa vigente. La saga comienza con las aventuras de Simon Belmont, un poderoso cazador de vampiros que se enfrenta al más icónico y poderoso de ellos, el conde Drácula.

Existen cuarenta videojuegos diferentes de *Castlevania* creados entre 1986 y 2018. Unos se engloban dentro del género plataformas, otros dentro de los videojuegos de lucha y otros dentro del género *hack and slash*. Este estudio se centra especialmente en los títulos *Lords of Shadow* y *Lords of Shadow 2*, porque reinician completamente la franquicia y, además, se puede observar la clara influencia del cristianismo en muchos aspectos, desde el diseño de personajes hasta las localizaciones, la arquitectura del castillo de Drácula o el uso de objetos dentro del juego.

La saga *Lords of Shadow* comienza con Gabriel Belmont, un huérfano europeo adoptado por la Orden de la Luz para combatir la creciente oscuridad que asola Europa. La historia se ubica en el año 1047 de nuestra era, en lo más profundo de la Europa del Este. En este escenario desolador y oscuro, aparece un guerrero de la luz, con su atuendo inspirado en los templarios, que luchan en las cruzadas por Tierra Santa. Gabriel porta su cruz de combate, un poderoso látigo de plata letal para los enemigos. También se ayuda de dagas sagradas convertidas en relicarios con huesos de santos en su interior o bien de agua bendita, que resulta letal para determinados enemigos. El cristianismo está presente en *Castlevania* en múltiples aspectos.

Un gran número de enemigos en este videojuego son demonios de la religión cristiana o bien criaturas basadas en otros seres celestiales, como ángeles. El enemigo que batir es Satán. Cabe destacar que el diseño de Gabriel Belmont se basa en los guerreros sagrados cristianos de la época medieval; se utiliza el color rojo y negro como símbolo de su furia, que contrasta con el blanco prístino de su esposa Marie como símbolo de inocencia, que Gabriel va perdiendo a lo largo de la historia (Alcázar, 2014).

CONCLUSIONES

Videojuegos y religión mantienen una relación estrecha pero complicada. Realmente, no existe un diálogo entre ambos mundos, y los videojuegos emplean mayoritariamente la religión por su riqueza de personajes, escenarios e iconografía asociada.

La religión aparece como parte de la trama de muchos videojuegos; es un campo idóneo para desarrollar mundos de ficción y crear una atmósfera determinada. La iconografía asociada facilita mucho esta labor.

La religión aparece deformada o tratada como un sistema opresor y cruel que roza el fanatismo. Este tratamiento no funciona en la mayor parte de los casos como una crítica a la propia religión, sino que sirve como contexto para desarrollar una historia.

El personaje de Lucifer se convierte en el antagonista en varios videojuegos, y su representación no difiere mucho de las descripciones dadas en los textos sagrados: siempre representado como el ángel caído, lleno de orgullo y rabia hacia su padre, celoso de la humanidad y tratando de destruir la obra de dios.

El aspecto más tratado a nivel ideológico en los videojuegos influenciados por la religión cristiana es el acercamiento hacia el bien o el mal mediante las decisiones que se toman a lo largo del juego.

Los personajes descritos en las Sagradas Escrituras resultan tremendamente atractivos y complejos como para ser conceptualizados por parte del departamento artístico. Es innegable el atractivo que suscitan estos seres cuando se les otorgan poderes que apenas pueden ser expresados o cuantificados de manera finita.


Las criaturas celestes o infernales descritas en los textos sagrados encajan perfectamente con la escalada de poder y las habilidades que normalmente sufren los protagonistas de los videojuegos. Un esquema muy relacionado con la estructura de evolución que siguen los protagonistas de los videojuegos y cómics asiáticos.

Cuando la desarrolladora del videojuego es occidental, el tratamiento que se suele dar a la religión es negativo. Se muestra la parte más violenta y fanática, sin ahondar en el mensaje, o aquellos pasajes más inhumanos.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcázar, J. (2014). *El Arte de Castlevania: Lords of Shadow*. Barcelona: Norma.
Campbell, J. (1991). *El poder del mito*. Barcelona: Salamandra.

- Campbell, G. (2012). *How to handle Christianity in Videogames*. Gamasutra. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/blogs/GregoryCampbell/20180426/317059/How_to_Handle_Christianity_in_Video_Games.php (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Davis, B. (2015). *Faith in gaming: The influence of Christianity in videogames*. Destructoid. Recuperado de: <https://www.destructoid.com/faith-in-gaming-the-influence-of-christianity-in-videogames-289614.phtml> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Galán, E. (2007). «Fundamentos básicos en la construcción de personajes para medios audiovisuales». *Revista del CES Felipe II*, 7. Universidad Carlos III de Madrid.
- Gamestop (2015). *DmC: Devil May Cry*. Gamestop. Recuperado de: <https://www.gamespot.com/dmc-devil-may-cry/reviews/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- González, A. (2018). *El mercado del videojuego japonés crece por primera vez en 11 años*. Vandal. Recuperado de: <https://vandal.elespanol.com/noticia/1350702239/el-mercado-japones-del-videojuego-crece-por-primera-vez-en-11-anos/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Hatfield, D. (2011). *Limbo review*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2011/08/02/limbo-review-2> (Fecha de consulta: 29/01/2019).
- Haynes, J. (2010). *Dante's Inferno Review*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2010/02/03/dantes-inferno-review-2> (Fecha de consulta: 29/01/2019).
- Mc Shea, T. (2011). *El Shaddai: Ascension of the Metatron combines gorgeous artistic design with enticing combat to create a memorable adventure*. Recuperado de: <https://www.gamespot.com/reviews/el-shaddai-ascension-of-the-metatron-review/1900-6329692/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Moriarty, C. (2011). *El Shaddai: Ascension of the Metatron Review*. IGN. Recuperado de: <https://www.ign.com/articles/2011/08/16/el-shaddai-ascension-of-the-metatron-review> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Redondo, A. (2014). *Final Fantasy: Invocaciones, Bestias y Mitología*. El Economista. Recuperado de: <https://juegosadn.eleconomista.es/final-fantasy-invocaciones-bestias-y-mitologia-ar-1716/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Ruiz, P (2012). *Los videojuegos están enseñando que la religión es violenta, dice un estudio*. Noticia Cristiana. Recuperado de: <http://http://www.noticiacristiana.com/entretenimiento/2012/02/los-videojuegos-estan-ensenando-que-la-religion-es-violenta-dice-un-estudio.html> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- San Simón, J. (2017). *Introducción a Shin Megami Tensei. Ángeles y Demonios*. Eurogamer. Recuperado de: <https://www.eurogamer.es/articulos/introduccion-a-shin-megami-tensei-articulo> (Fecha de consulta: 29/01/2019).
- Santos, C. (2012, 26 de octubre). «La apocalíptica judía desde la óptica japonesa: El Shaddai: Ascension of the Metatron». *Revista Caracteres. Estudios Culturales y Críticos de la Esfera Digital*, 1(2). Recuperado de: <http://revistacaracteres.net/revista/vol1n2noviembre2012/la-apocaliptica-judia-desde-la-optica-japonesa-el-shaddai-ascension-of-the-metatron/> (Fecha de consulta: 23/01/2019).
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Col. Creación. Ma Non Troppo.

The background of the cover is a dark, deep red or black color. It is filled with intricate, glowing patterns of light trails in shades of red and orange. These trails are most concentrated on the left side, where they form a dense, vertical column of light that branches out and swirls across the page. The overall effect is one of dynamic energy and movement, reminiscent of a long-exposure photograph of light or a digital art piece.

Stand Inside Your Love:
la trascendencia del mito
de Salomé en la cultura
pop contemporánea

Nathalie Ortiz Olivares
Universidad Nacional Autónoma de México

La narración de la muerte de Juan *el Bautista*, recuperada a partir de los Evangelios de Mateo, Marcos y Lucas, ha tenido durante siglos copiosas reelaboraciones. Su presencia se encuentra documentada desde el medievo, pero no es hasta el siglo XIX cuando los personajes Herodías y Salomé, madre e hija, logran desplazar la benigna imagen del santo para asumir el papel central de la historia. Las circunstancias que rodean la decapitación del Bautista son ya conocidas por todos: Juan se encuentra encarcelado por órdenes de Herodes y profiere terribles injurias contra Herodías, esposa y cuñada de este. Durante el transcurso de la fiesta de cumpleaños del tetrarca, la hija de Herodías baila para los invitados y su danza gusta tanto a su tío que le ofrece todo lo que ella desee. La joven, aconsejada por su madre, pide la cabeza del Bautista. Herodes, a pesar de sus objeciones y reticencias, cumple su promesa y se la entrega en un plato.

Varias son las circunstancias que tuvieron que confluir para que la bailarina alcanzara la proyección que tuvo. El siglo XIX, siglo del apogeo industrial y el poder colonial, es testigo de la consolidación dentro de la sociedad de una nueva clase, la burguesía. Esta trataba de asegurar que su poder se transmitiera de generación en generación y, para este fin, era necesario garantizar herederos avalados por la institución matrimonial, por lo que no es de extrañar que se impusieran severos códigos de comportamiento sexual. Bajo estas circunstancias, por un lado, el artista finisecular se ve relegado a una condición marginal dentro de esta nueva sociedad burguesa, lo que lo lleva a crear en el ámbito literario personajes que, a través del sexo, logran transgredir los estrictos parámetros a los que fueron sometidos (Chaves, 2007); por otro lado, en respuesta a este

nuevo orden establecido, los movimientos feministas organizados no se hicieron esperar. Esto, más la presencia pública de las mujeres, particularmente de la clase obrera, contribuyó a la formación de un miedo y ansiedad en torno a la figura femenina. Las nuevas transformaciones sociales fueron el principal motivo, según Erika Bornay (2010) y Bram Dijkstra (1994), de que el arte y el pensamiento de la segunda mitad del siglo XIX se llenara de imágenes femeninas perversas. Dentro de este grupo de mujeres, una de las más apreciadas y temidas fue Salomé, cuya figura se volvió una imagen obsesiva y un tema académico inevitable a partir de 1841, fecha de la aparición de la obra *Atta Troll*, de Heinrich Heine; años después, en 1877, Gustave Flaubert incluye en su libro *Trois Contes* un relato titulado «Hérodias»; una década más tarde, en 1887, Joris Karl Huysmans publica su novela *À Rebours*, en la que su protagonista hace una interpretación de los cuadros en los que Moreau retrata a Salomé: *Salomé danzante* (1874-1876) y *La aparición* (1876), y hacia finales de siglo, específicamente en 1891, encontramos la que se convertirá en la realización más representativa del tema hasta el momento: el drama *Salomé*, de Oscar Wilde, originalmente escrito en francés durante el período que abarca noviembre-diciembre de 1891 y publicado en París en 1893. Ese mismo año, Aubrey Beardsley, después de leer la obra, realizó una ilustración, que posteriormente fue publicada en el periódico *The Studio*, en la que podemos ver a Salomé sosteniendo la cabeza cercenada de Juan al lado de una cita textual de la obra. El dibujo logró atraer la atención de Oscar Wilde y del editor John Lane, quien aceptó publicar la edición inglesa de la obra traducida por lord Alfred Douglas, el amante del autor, con las ilustraciones de Beardsley. La versión inglesa de *Salomé* fue publicada en 1894 con los grabados de Beardsley por *The Bodley Head*. Sin embargo, la versión final de estos no contó con la aprobación de Wilde, quien consideró que la atmósfera bizantina tipo Gustave Moreau de su obra no se correspondía de ninguna manera con el estilo erótico japonés (shunga) con un toque de *western pornography* de Beardsley. No obstante, al final, tanto el drama como sus ilustraciones se volvieron indisolubles, formando una unidad hipotextual que sirve de punto de referencia obligado para las adaptaciones posteriores del tema.

Dentro de este grupo de ilustraciones, la primera en la que debemos centrar nuestra atención es la que representa el diálogo que sostiene la princesa Salomé con el joven sirio Narraboth para convencerlo de que deje salir al profeta y así poder conocerlo:

SALOME, going up to the young Syrian. Thou wilt do this thing for me, wilt thou not, Narraboth? Thou wilt do this thing for me. I have ever been kind towards thee. Thou wilt do it for me. I would but look at him, this strange prophet. Men have talked so much of him. Often I have heard the Tetrarch talk of him. I think he is afraid of him, the Tetrarch. Art thou, even thou, also afraid of him, Narraboth? (Wilde, 2006, p. 70).



Beardsley, 1920

En el grabado titulado *The Peacock Skirt* podemos observar como elemento central al pavo real, asociado con la princesa Salomé. Simbólicamente, dicha ave está relacionada con la vanidad, pero también es el animal consagrado a la diosa griega Hera, en cuyas plumas, como recompensa, se encuentran colocados los cien ojos del guardián Argos. La relación específica con esta deidad no es fortuita, ya que, en su condición de diosa madre, Hera participa de la bisexualidad al engendrar por sí sola a Hefesto y Tifón; por esa razón, en principio, es considerada como andrógina. El segundo elemento que destacar son las lunas que adornan el vestuario de la princesa, ya que en sus diferentes avatares la diosa lunar es un desdoblamiento de Salomé. Ambas comparten una virginidad salvaje (porque recordemos que la virgen se encuentra en un estado limítrofe en el que es poseedora de una sexualidad aún no dominada por el hombre) y la marca de las relaciones trágicas con el sexo opuesto (Cansinos, 1919).

La siguiente ilustración representa el momento en el que Salomé cumple su capricho y habla con el profeta.

SALOME. Iokanaan!

IOKANAAN. *Who speaketh?*

SALOME. *I am amorous of thy body, Iokanaan! Thy body is white, like the lilies of a field that the mower hath never mowed. Thy body is white like the snows that lie on the mountains of Judaea, and come down into the valleys. The roses in the garden of the Queen of Arabia are not so white as thy body. Neither the roses of the garden of the Queen of Arabia, the garden of spices of the Queen of Arabia, nor the feet of the dawn when they light on the leaves, nor the breast of the moon when she lies on the breast of the sea.... There is nothing in the world so white as thy body. Suffer me to touch thy body. [...]*

IOKANAAN. *Back, daughter of Sodom! Touch me not. Profane not the temple of the Lord God.*

SALOME. *Thy hair is horrible. It is covered with mire and dust. It is like a crown of thorns placed on thy head. It is like a knot of serpents coiled round thy neck. I love not thy hair.... It is thy mouth that I desire, Iokanaan. Thy mouth is like a band of scarlet on a tower of ivory. It is like a pomegranate cut in twain with a knife of ivory (Wilde, 2006, pp. 82-84).*



Beardsley, 1920

En esta representación, titulada *John and Salome*, encontramos los símbolos característicos de Salomé vistos anteriormente: la luna y el pavo real; mas en este caso hay que agregar la mariposa y la rosa. La rosa es uno de los elementos que Beardsley retoma del texto verbal y que se encuentra emparentada con otras clases de flor, como el lirio y el loto. El mito cuenta que el lirio surge al mismo tiempo que la Vía Láctea a partir de la leche materna que Hera derrama sobre la tierra después de que el bebé Heracles la lastimara mientras lo amamantaba, lo que nos remite de nuevo a dicha deidad andrógina. Por otra parte, la presencia de la mariposa es muy significativa, ya que esta es símbolo de transformación, y justamente es una metamorfosis la que se da en los protagonistas. Cabe señalar dos aspectos importantes; el primero es la semejanza física entre san Juan en esta representación y Salomé en la ilustración titulada *The Climax*, que en su momento analizaremos con detenimiento; el segundo es la inversión realizada por Beardsley al asociar a la princesa con elementos propios de lokanaan; con esto nos referimos a la corona de espinas que en el texto de Wilde aparece asociada al santo, mientras que en el grabado la porta Salomé.

Las ilustraciones siguientes, *Enter Herodias* y *The Eyes of Herod*, deben ser vistas como complementarias, debido a que a través de ambas se representa la escena completa en la que el tetrarca y la reina Herodías hacen su aparición en la terraza:



Beardsley, 1920

Enter Herod, Herodias, and all the Court.

HEROD. Where is Salome? Where is the Princess? Why did she not return to the banquet as I commanded her? Ah! there she is!

HERODIAS. You must not look at her! You are always looking at her! (Wilde, 2006, p. 90).

El primer grabado tiene como figura central, como el título dice, a la reina Herodías, en quien podemos encontrar los mismos elementos con los que la princesa ya había sido representada. En su cabello, oscuro como la noche, se alzan algunas lunas, que iconográficamente son un indicador de que la divinidad representada es la diosa lunar en sus diferentes avatares. Y en su cintura están las ya familiares plumas de pavo real, el ave de la gran diosa griega. Si bien madre e hija tienen similitudes en su representación, se pueden distinguir por su silueta. Herodías claramente nos recuerda a las formas de la femineidad adulta, mientras que Salomé posee aún un cuerpo joven y esbelto, semejante al del efebo. Como parte de la comitiva real del lado izquierdo, encontramos a un pelele, el cual simboliza el poder de la mujer sobre el hombre, en este caso la exaltación de la influencia dominante de la reina. A la derecha, podemos ver a un joven desnudo con una peluca, el cual porta en la mano derecha un antifaz y en la otra una polvera, elementos que hacen evidente el afeminamiento. Aquí es claro que Beardsley recurre a la figura del adolescente, como forma neutra, para representar iconográficamente la androginia que acompaña a Herodías como avatar de la Gran Madre. A continuación, el personaje que llama nuestra atención es la figura ubicada en la parte inferior del grabado; iconográficamente, sus características corresponden a las del bufón: «*He is seen standing with a club or stick in one hand and [...] an objet rather like a white disk [...] with ass-eared head-dress bells, bi-coloured or multi-coloured tunic [...]. He is often seen disputing with a king*» (Gifford, 1974, p. 336). El personaje parece tener todas las características tradicionales del bufón medieval; no obstante, la verdadera importancia de este se nos revela al percatarnos de que en realidad es un retrato caricaturesco de Oscar Wilde, cuya primera imagen pública fue la de un bufón intelectual. Sin embargo, lo relevante de este retrato son los símbolos que rodean al escritor y las implicaciones que estos tienen. En primer lugar, tenemos el significado de la figura del bufón, el cual no es un personaje cómico: «*His function in anarchic society [...] is to add disorder to order and so make a whole, to render possible, within the fixed bounds of what is permitted, an experience of what is not permitted*» (Gifford, 1974, p. 339). Bajo esta luz, las adaptaciones iconográficas de los elementos que acompañan al bufón, hechas por Beardsley, adquieren un mayor sentido. La vara, característica de este personaje, es sustituida en el grabado por el caduceo, que tradicionalmente se encuentra asociado a la deidad griega Hermes, quien lo utilizó para provocar el sueño de Argos y así poder

asesinarlo. Como símbolo, el caduceo participa de la dualidad al conjuntar dos fuerzas adversas que se contrarrestan y dan lugar a una forma superior. En la cabeza encontramos una versión modificada del típico sombrero de bufón, en este caso con una lechuga, ave nocturna relacionada con la luna, emblema de la diosa Atenea, deidad andrógina por excelencia (una virgen masculinizada de formas efébicas) que nace de la cabeza de su padre, al igual que Salomé nace del genio creador de nuestro autor. En lugar del disco, sostiene en la otra mano una edición de su *Salomé*, a través de la cual podemos deducir que el bufón Oscar Wilde entabla su discusión no con el rey, sino con la autoridad moral de su época, cuyos mandatos eran incuestionables. Mas él, como escritor, cuenta con la libertad artística para desajustar y cuestionar los límites de lo permitido por medio de aquello que no lo está.

En el segundo grabado, podemos ver al tetrarca mirando a la princesa, rodeado de los símbolos ya recurrentes (el pavo real, las rosas y la mariposa), pero en este caso observamos como parte de su comitiva a unos pequeños gemelos, cuya presencia señala las transgresiones monstruosas ocurridas dentro de la corte de Herodes.

Los grabados siguientes (*The toilette I*, *The toilette II*) son aquellos que refieren el momento previo al baile de la princesa.

SALOME. I am waiting until my slaves bring perfumes to me and the seven veils, and take from off my feet my sandals.

Slaves bring perfumes and the seven veils, and take off the sandals of Salome (Wilde, 2006, p. 138).



Beardsley, 1920

En este ejemplo se hace explícita la discrepancia en la relación dialógica entre el texto verbal y el texto visual, ello debido a que Beardsley, si bien parte del escrito, traslada la escena a un nuevo espacio no mencionado en el texto (el tocador de Salomé) e incluso la amplía al dibujar todo el proceso de aseo de la princesa.

La ilustración titulada *The Stomach Dance* es la que representa el momento preñado del mito literario, la danza de Salomé.

HEROD. Do not rise, my wife, my queen, it will avail thee nothing. I will not go within till she hath danced. Dance, Salome, dance for me.

HERODIAS. Do not dance, my daughter.

SALOME. I am ready, Tetrarch.

[Salome dances the dance of the seven veils.] (Wilde, 2006, p. 140).



Beardsley, 1920

Aquí, de nuevo encontramos a la princesa caracterizada simbólicamente a través de las lunas y las plumas de pavo real. Sin embargo, lo que hay que destacar de este grabado es la presencia monstruosa en la esquina inferior izquierda. Igual que con sus apariciones anteriores, este ser intenta mostrarnos algo. En este caso, anuncia la transgresión que se llevará a cabo después del

baile; por eso es el músico que interpreta la canción que condenará a muerte a Iokanaan.

Después de su actuación, Salomé exige como premio la cabeza de san Juan. Este momento lo tenemos representado en la ilustración que lleva como título *The Dancer's Reward*.

SALOME. She sees the Page of Herodias and addresses him. Come hither. Thou wert the friend of him who is dead, wert thou not? Well, I tell thee, there are not dead men enough. Go to the soldiers and bid them go down and bring me the thing I ask, the thing the Tetrarch has promised me, the thing that is mine.

The Page recoils. She turns to the soldiers. Hither, ye soldiers. Get ye down into this cistern and bring me the head of this man. Tetrarch, Tetrarch, command your soldiers that they bring me the head of Iokanaan.

A huge black arm, the arm of the Executioner, comes forth from the cistern bearing on a silver shield the head of Iokanaan. Salome seizes it. Herod hides his face with his cloak. Herodias smiles and fans herself. The Nazarenes fall on their knees and begin to pray (Wilde, 2006, p. 160).



Beardsley, 1920

Aquí identificamos a la princesa por la luna colocada en la parte de atrás de su cabeza y por las plumas de pavo real que pueblan su cabello. La vemos recogiendo la cabeza del Bautista para dar paso a la escena de mayor intensidad dramática de la obra, el monólogo de Salomé, al cual le corresponde el grabado titulado *The Climax*.

Ah! thou wouldst not suffer me to kiss thy mouth, lokanaan. Well! I will kiss it now. I will bite it with my teeth as one bites a ripe fruit. Yes, I will kiss thy mouth, lokanaan. I said it; did I not say it? I said it. Ah! I will kiss it now [...]. And thy tongue, that was like a red snake darting poison, it moves no more, it speaks no words, lokanaan, that scarlet viper that spat its venom upon me. It is strange, is it not? How is it that the red viper stirs no longer? [...]. Well, I still live, but thou art dead, and thy head belongs to me. I can do with it what I will. I can throw it to the dogs and to the birds of the air. That which the dogs leave, the birds of the air shall devour [...]. Thy body was a column of ivory set upon feet of silver. It was a garden full of doves and lilies of silver (Wilde, 2006, p.160).



Beardsley, 1920

Esta ilustración es tal vez la más importante de la serie, porque en ella se sintetizan todos los elementos transgresores de la obra, tanto de la versión plástica de Beardsley como de la verbal de Wilde. Como hemos constatado, el pavo real y la

luna son símbolos constantes que nos recuerdan todo el tiempo que ahí está la presencia de una deidad lunar; ya sea en su forma de esposa (Hera) o como virgen, ambas al final no son más que una manifestación de la polivalencia sexual de la divinidad femenina asociada con la maternidad, en este caso con Herodías, quien funge como madre, pero también se desdobra en su hija. En ella confluyen, por una parte, el motivo del incesto (manifestación contraria al orden social), al estar casada con su cuñado, y, por otra, el motivo de los gemelos, que en el fondo encierra, al menos en la pareja gemelar de sexos opuestos, un hermafroditismo latente. Dicho motivo lo podemos encontrar en los protagonistas Salomé y Iokannan, ya que basta con observar la imagen para notar el parecido físico entre ambos o la semejanza que tiene la bailarina con la representación de san Juan en *John and Salome*.

Si tenemos en cuenta el hecho de que la princesa está asociada a la virginidad y esta se representa a través de Ártemis, podríamos ver en Iokannan a Apolo, el hermano gemelo de dicha deidad y su contraparte.

En el grabado, Salomé sostiene la cabeza como si se tratase de un espejo mientras las gotas de sangre crean un pequeño charco en el suelo, del que surge un lirio, el cual representa el cuerpo de Iokannan. Estos elementos (el reflejo, el agua y la flor) nos remiten al mito de Narciso, el que, de acuerdo con la versión de Pausanias (Grimal, 2006), nos dice que este alguna vez tuvo una hermana gemela, extraordinariamente parecida a él, que murió. Pero un día, al ver su reflejo en el agua, creyó verla y desde entonces se aficionó a esta contemplación, que mitigaba el dolor por su pérdida.

También cabe resaltar la constante alusión a las serpientes en relación con el santo, a quien vemos en la imagen imitando la cabeza cercenada de la Gorgona, una deidad terrestre que fue sometida a una metamorfosis por parte de la diosa Atenea, quien, escandalizada ante la profanación de su templo con el acto sexual (no consentido) entre Poseidón y Medusa, decide castigarla transformando su cabello en un nido de serpientes.

En general, podemos afirmar que el carácter transgresor de estas representaciones nos muestra, a través de elementos como la androginia, el incesto y los gemelos, la existencia de nuevas identidades sexuales dentro de la sociedad ultraconservadora de finales de siglo. Pero ¿qué va a suceder con las adaptaciones posteriores cuyo modelo hipotextual parte de esta representación específica del tema? El caso en concreto que vamos a analizar es el de la canción *Stand Inside Your Love*, de la agrupación musical The Smashing Pumpkins, en la que se puede apreciar la construcción de una relación simbiótica entre el texto verbal y el visual, similar al caso del drama wildeano y las ilustraciones de Beardsley.

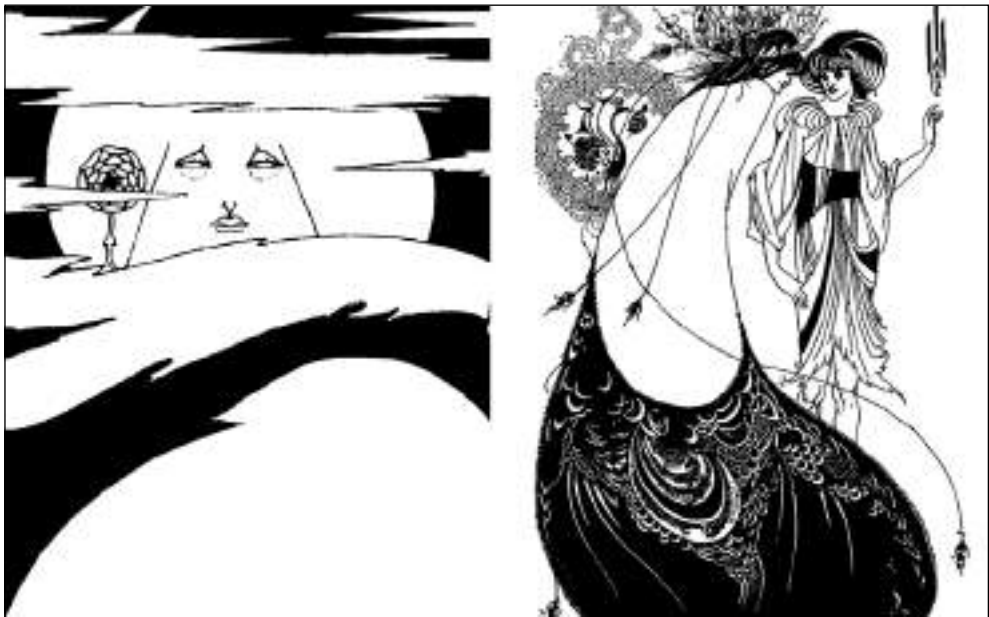
Comenzamos nuestro análisis a partir del título, el cual literalmente anuncia una canción de amor; al respecto, el autor y vocalista Billy Corgan afirma que esta es la única canción verdadera de amor que ha escrito. Esto podemos constatarlo claramente en un primer acercamiento al texto:

<p><i>You and me Meant to be Immutable Impossible It's destiny Pure lunacy Incalculable Inseparable And for the last time You're everything that I want and asked for You're all that I dream Who wouldn't be the one you love Who wouldn't stand inside your love Protected and the lover of A pure soul And beautiful You Don't understand Don't fear me now I will breath For the both of us Travel the world Traverse the skies Your home is here Within my heart</i></p>	<p><i>And for the first time I feel as though I am reborn in my mind Recast as child and mystic sage Who wouldn't be the one you love Who wouldn't stand inside your love For the first time I'm telling how much I need and bleed for Your every move and waking sound in my time I'll wrap my wire around your heart And your mind You're mine forever now Who wouldn't be the one you love and live for Who wouldn't stand inside your love and die for Who wouldn't be the one you love (Corgan, 1999).</i></p>
---	---

Sin embargo, el texto verbal solo podrá ser entendido a un nivel más profundo al complementarlo con el texto visual; en este caso, el vídeo musical hecho a través de la colaboración directa de Corgan y el director inglés Andrew Wis Whiston, cuyos vídeos suelen tener un grado conceptual complejo; en ellos se sigue una narrativa llena de mensajes políticos y sociales, o, como en este caso, la construcción de un diálogo intertextual con el drama de Salomé. Esta relación nos queda clara desde el principio, ya que el vídeo abre con una cita textual de la obra wildeana («*The mystery of love is greater than the mystery of death*») acompañada de un pequeño cupido que porta una horca, en lugar de su tradicional arco y flechas, la cual se convertirá en un motivo recurrente presente a lo largo del vídeo.

Inmediatamente después, las cabezas de los personajes principales, interpretados por Corgan y su entonces novia, Yelena Yemchuk, son presentadas vistas desde arriba y enmarcadas de tal forma que parecen estar encima de un plato. Y es aquí donde encontramos una primera alusión a los grabados de Beardsley, ya que las dos cabezas establecen una correspondencia especular similar a la que el ilustrador presenta en *John and Salome*, donde, como ya hemos mencionado anteriormente, se da una inversión de papeles: ella asume rasgos de él y viceversa. Una inversión también presente en la adaptación musical del tema, ya que en este caso la voz narrativa, desde la perspectiva de Iokannan, invierte la situación del drama wildeano y nos muestra una nueva relectura del mito literario, en la que es el Bautista quien le canta una canción de amor a la princesa bailarina.

A partir de este punto, las imágenes de Beardsley serán reinterpretadas dentro del proceso de resignificación del mito. Como ejemplos, encontramos la asociación simbólica analizada ya anteriormente entre Salomé, la luna y las plumas del pavo real.



Beardsley, 1920

Posteriormente, encontramos esta resignificación en la representación de la corte de Herodes, en la que el elemento monstruoso, que en las representaciones plásticas de Beardsley tiene la función de mostrarnos el carácter transgresor de los actos de los personajes, en la adaptación musical se homogeneiza con la finalidad de retratar un ambiente decadente y viciado en el que los protagonistas y su amor representan la contraparte de este.



Beardsley, 1920

¡En este caso en particular, resalta la presencia de ciertos elementos que en la nueva adaptación pierden su valor simbólico; tal es el caso de la figura del pelele, quien, al no estar en compañía de Herodías, deja de representar la sumisión ante la mujer fatal, o el de los gemelos, sustituidos por simples representaciones carnavalescas. Sin embargo, cabe destacar el tributo directo que hace el director al trabajo del ilustrador, como podemos apreciar en las referencias directas a los grabados de este, donde, si bien la simbología subyacente en la obra de Beardsley se pierde, se conservan los valores estéticos de la composición.



Beardsley, 1920

Finalmente, la representación del momento de *clímax* del mito (la danza de Salomé) nos muestra una resignificación completa de este al presentarnos a la joven como una prisionera que es obligada a bailar para satisfacer los deseos del tetrarca y a un lokannan dispuesto a sacrificarse por la liberación de su amada sin importar que esto los lleve directamente a su muerte, donde por fin podrán consumir su amor más allá de las fronteras físicas.



Beardsley, 1920

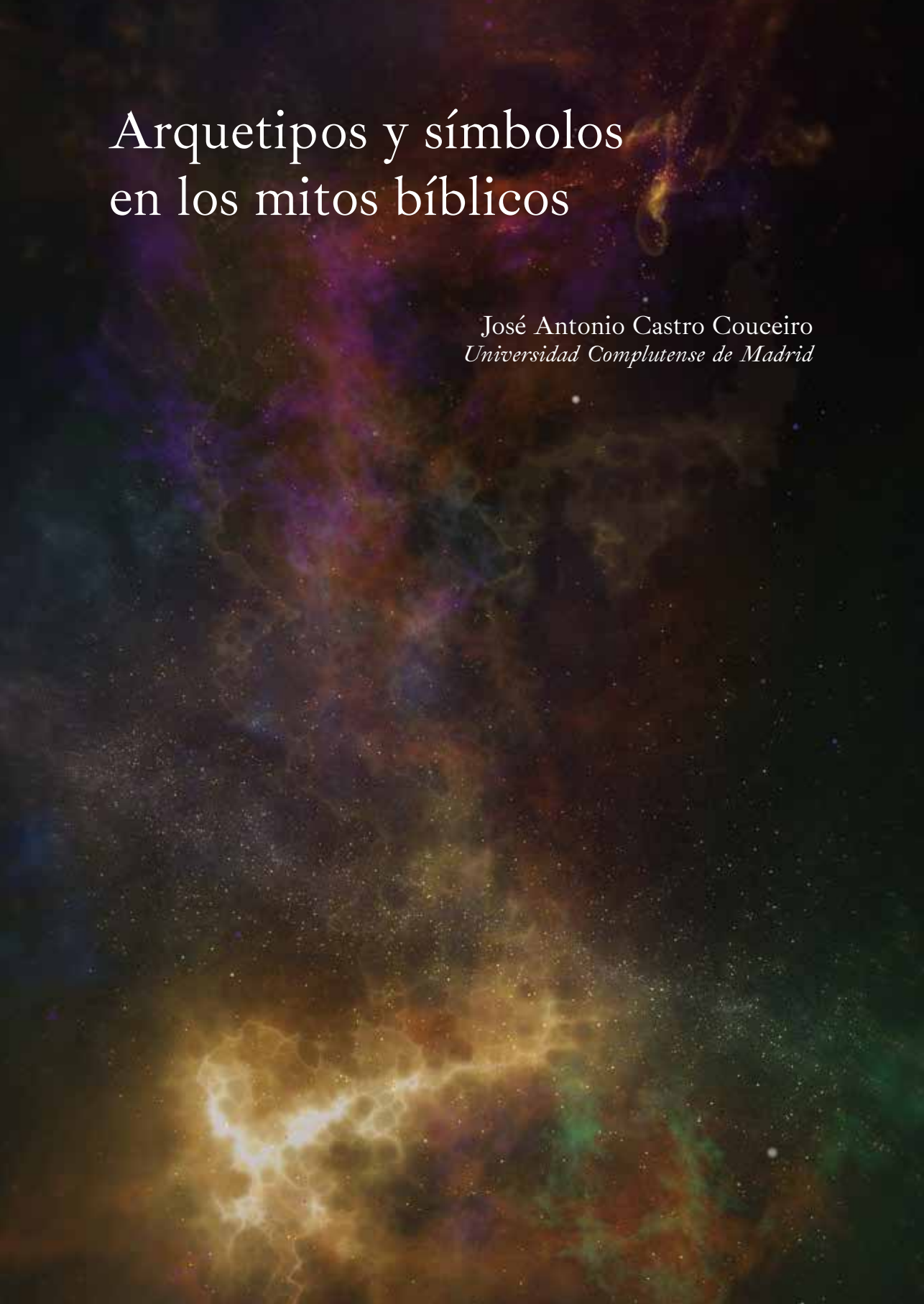
En resumen, como hemos podido observar a través de este breve análisis, la pervivencia del mito salomeico trasciende las barreras del tiempo gracias a la maleabilidad de sus motivos, que, sin perder la huella de las realizaciones anteriores, se adaptan dando espacio a problemas contemporáneos, como el de la trata de personas con fines sexuales, en el caso de Salomé, que es obligada a bailar para satisfacer los deseos voyeristas de un grotesco Herodes, o se resignifican, como el problema de los presos políticos, ejemplificado con la presencia de Corgan en su personaje del Bautista dentro de la corte del tetrarca, en conjunto estos elementos contribuyen al enriquecimiento y evolución del mito.



Beardsley, 1920

BIBLIOGRAFÍA

- Beardsley, A. (Londres. 1920). *A portfolio of Aubrey Beardsley's drawings illustrating «Salome» by Oscar Wilde*. Discovering Literature: Romantics and Victorians (online). General Reference Collection K.T.C.
- Bornay, E. (2010). *Las hijas de Lilith* (7.ª ed.). Madrid, Cátedra.
- Cansinos, R. (1919). *Salomé en la literatura*. Madrid: América.
- Chaves, J. R. (2007). *Los hijos de Cibeles. Cultura y sexualidad en la literatura de fin del siglo XIX*. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Corgan, B. (1999). Stand Inside Your Love. En *Machina/The Machines of God* [CD]. EE. UU.: Virgin Records.
- Dijkstra, B. (1994), *Ídolos de la perversidad: la imagen de la mujer en la cultura de fin de siglo*. Madrid: Debate.
- Gifford, D. J. (1974). Notes Towards a Definition of the Medieval Fool. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes*, 37, 336-342.
- Grimal, P. (2006). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Paidós.
- Wilde, O. (2006). *Salomé*, edición bilingüe, prefacio, notas, cronología y bibliografía de Pascal Aquien. París: GF Flammarion.



Arquetipos y símbolos en los mitos bíblicos

José Antonio Castro Couceiro
Universidad Complutense de Madrid

Arquetipos y símbolos en los mitos bíblicos

Ea abrió su boca para hablar, y le dice a Enlil, el Valiente: —Tú, el más sabio de los dioses, Valiente: ¿Cómo pudiste ser tan insensato y mandar el Diluvio? Al responsable de un pecado, impútale su pecado; al responsable de un delito, impútale [su] delito.

Epopéya de Gilgamesh (11:181-186).

EL MITO EN INTERPRETACIÓN PSICOLÓGICA

Al analizar los mitos desde una perspectiva psicológica, destacan sobre todo las interpretaciones de Sigmund Freud y de Carl Gustav Jung. Otras propuestas importantes, por el papel determinante que concedieron a la perspectiva psicológica en la comprensión de los mitos, son las aportadas por Mircea Eliade, Joseph Campbell y Paul Diehl.

Eliade sitúa los acontecimientos míticos *in illo tempore*, el de los orígenes primordiales, un tiempo ideal, radicalmente separado y diferente del tiempo profano. La función del mito, según Eliade, es la de volver a conectar con aquel tiempo primordial, lo que, además de establecerlo como un anclaje a un centro psicológico, vincula el mito con el ámbito de lo sagrado. Por ello, los mitos son ejemplares, en el sentido de que ofrecen modelos y pautas de conducta, y son significativos, porque destacan semejanzas con situaciones existenciales que confieren sentido tanto a la experiencia individual como a la experiencia colectiva (Eliade, 2010, pp. 9-27).

Campbell señala cuatro funciones del mito: mística, por evocar el mito emociones intensas, cargadas de significado; cosmológica, al establecer modelos vinculados con lo numinoso; sociológica, por reforzar y legitimar el orden social, y psicológica, al potenciar las capacidades y actitudes del individuo al situarlo en un marco existencial de orden superior. Es decir, lejos de suponer una tendencia regresiva al pasado, el mito implica sobre todo una transformación psíquica que tiene lugar en el presente. Campbell aportó, además, el concepto de *monomito*, asociado a

la imagen del héroe primordial, del que hay constancia en prácticamente todos los grandes sistemas mitológicos y religiosos, y cuya estructura y dinámica presentan rasgos comunes, universales, tales como la llamada a la acción, la iniciación, el cruce del umbral, la prueba laberíntica, el descenso al inframundo, etcétera (Campbell, 2013, pp. 13-31; 2014, pp. 39-69).¹

Diel interpretó que las figuras más representativas de la mitología, especialmente en el caso de la griega, representaban funciones de la psique, y que las relaciones entre estas figuras expresaban la dinámica de la vida intrapsíquica de los individuos. Así, por ejemplo, el deseo o impulso evolutivo, Eros, se encontraría simbolizado por el héroe; las situaciones conflictivas, por la lucha contra seres monstruosos, etcétera. Es decir, para Diel los mitos representan una especie de dramaturgia de la vida interior (Diel, 1976, pp. 21-41).²

Freud sitúa el mito en los estratos más profundos de la formación de la psique, relacionándolo con la recapitulación de aquellas impresiones primordialmente conflictivas que hicieron que la sexualidad tuviera un papel tan predominante en su teoría; es el caso, por ejemplo, del conocido complejo de Edipo. Pero, sobre todo, Freud relacionó la función del mito con la dinámica del sueño (Freud, 2008, pp. 613-688):³ en ambos casos se constatan procesos comunes, como el desplazamiento de asociaciones y relaciones, la mezcla fantástica de argumentos, lugares, períodos, secuencias, etcétera.

Jung también considera el mito como una constante cultural, omnipresente, innata, aunque abierta a interpretaciones diferentes según cada individuo, puesto que lo considera dependiente de la consciencia individual que experimenta e integra cada uno de sus contenidos simbólicos. Según Jung, estas formas elementales pueden intuirse en la persistencia de símbolos que se repiten, con independencia del tiempo y del lugar, sin transmisión directa. Consideró que, en última instancia, los mitos surgen desde lo inconsciente colectivo, que cada individuo hereda biológicamente y cuyas formas esenciales son los arquetipos, núcleos de significado dinámicos mediante los cuales se manifiestan contenidos y pautas atemporales de la existencia humana en la esfera de la experiencia individual (Jung, 2013, pp. 429-508; 2012, pp. 13-16). Según la psicología analítica, el concepto de arquetipo alude a que en la psique existen determinadas formas —formas *sin contenido*— que están presentes siempre y en todo lugar, y que representan la mera posibilidad de un cierto tipo de percepción y de acción (Jung, 2010, pp. 41-47). Es decir, esta herencia

¹ Vid. Bowker, 2006, p. 442.

² Vid. Chevalier, 1986, p. 714.

³ Para una interpretación complementaria de los mitos desde una perspectiva psicoanalítica, vid. Rank, 1991, pp. 79-144.

común, colectiva, no consiste en ideas heredadas, sino en posibilidades heredadas de representación: constituyen categorías *a priori* del funcionamiento psíquico (Jung, 2006, p. 38).⁴

Desde esta perspectiva, una hipótesis para la interpretación psicológica del mito es la siguiente: en un primer momento, la percepción inicial que la consciencia experimenta respecto al *arquetipo* —que en sí mismo no es perceptible— queda plasmada en una *imagen arquetípica*, una imagen sometida a la mínima elaboración requerida para poder entrar en contacto con la consciencia. La integración en la consciencia de esa imagen, su elaboración, en algunos casos puede dar como resultado un *símbolo*. La elaboración colectiva de ese símbolo, por combinación con símbolos afines en un determinado tiempo y espacio, puede dar como resultado un *mito*.

DEL ARQUETIPO AL SÍMBOLO

Veamos a continuación un ejemplo de este proceso analizando el simbolismo del agua en los textos sagrados judíos y cristianos, teniendo en cuenta que, en las primeras fases —el paso del arquetipo al símbolo—, la transmisión de esas experiencias originales se produjo mediante la palabra; al principio, por transmisión oral, hasta mucho más tarde no se recurrió a la escritura, siendo incluso más tardía su transformación en imagen.

Las aguas constituyen una de las principales manifestaciones del ámbito de lo sagrado en el tiempo y el espacio concreto; es decir, en la esfera de lo real y de lo profano. De forma general, simbolizan la totalidad de las virtualidades, el origen y la matriz de todas las formas; constituyen la sustancia primordial de la que todas las formas nacen y a la que todas las formas vuelven, ya sea por regresión o por cataclismo, y son el principio de lo indiferenciado y de lo que existe en potencia. En la mayoría de las cosmogonías están presentes antes del comienzo, y reaparecen también al final de un ciclo cósmico o histórico. Tanto en la cosmogonía como en el mito, el ritual o la iconografía, las aguas desempeñan siempre esta función simbólica: preceden a todas las formas y son el soporte de todo lo creado (Eliade, 2009, pp. 296-297).

Y, al igual que todos los símbolos relacionados con arquetipos que remiten a una noción de totalidad, el simbolismo del agua se organiza, además, en torno a una clara ambivalencia: por un lado, como origen y fuente de la vida, pero, por otro, también como fuerza destructiva y portadora de muerte. Esta

⁴ Para una discusión crítica de la interpretación de los mitos desde el psicoanálisis de Freud, la psicología analítica de Jung así como también según la interpretación de Eliade, *vid.* Kirk, 2006, pp. 307-347.

dualidad,⁵ esta ambivalencia, se manifiesta, en el caso del agua, en la distinción, constatada incluso durante las fases más arcaicas del desarrollo de su simbolismo, entre *aguas superiores* y *aguas inferiores*.

En el ámbito de la interpretación psicológica, las características anteriores —la totalidad de las virtualidades, el origen y la matriz de todas las formas, lo indiferenciado y lo que existe en potencia, etcétera— remiten a la que probablemente sea la instancia más importante del funcionamiento psíquico: lo inconsciente. Es decir, la hipótesis de este trabajo es que, mediante el recurso al simbolismo del agua, se alude, de forma general, a aspectos relacionados con la psique y con sus contenidos. Incluso la dualidad entre aguas superiores y aguas inferiores encuentra su paralelismo en la distinción entre contenidos vinculados con la consciencia y contenidos vinculados con lo inconsciente.

DE LOS SÍMBOLOS AL MITO

La importancia del simbolismo del agua en la Torah es enorme.⁶ Muy conocidos son los versículos que abren el primer libro del Pentateuco,⁷ en el que se lee que el espíritu de 'Elohim se cernía sobre las aguas; es decir, que las aguas primordiales son preexistentes a la Creación: «Al principio creó 'Elohim los cielos y la tierra. Ahora bien, la tierra era yermo y vacío, y las tinieblas cubrían la superficie del Océano, mientras el espíritu de 'Elohim se cernía sobre la haz de las aguas»,⁸ lo que ocurre también en el caso de lo inconsciente, que es evolutivamente anterior a la consciencia. Y, de modo análogo, se lleva a cabo la distinción entre aguas superiores e inferiores; es decir, entre lo que podría simbolizar la consciencia y lo inconsciente, la primera dualidad: «Dijo después 'Elohim: “Haya un firmamento en medio de las aguas y separe unas aguas de otras”. Hizo, pues, 'Elohim el firmamento, puso separación entre las aguas que había debajo del firmamento y las aguas que había por encima de éste. Y así fue. Llamó 'Elohim al firmamento cielos. Y atardeció y luego amaneció: día segundo» (Gen 1:6-8).

⁵ Puede rastrearse este carácter binario básico, conformado por opuestos, en múltiples expresiones simbólicas ya desde tiempos inmemoriales: Cielo y Tierra, Sol y Luna, alma y cuerpo, masculino y femenino, *yang* y *yin*, aguas superiores e inferiores, etcétera. En estadios más desarrollados, los opuestos pueden aparecer organizados en dos pares de opuestos entrelazados; es decir, en una cuaternidad: los cuatro elementos, los cuatro puntos cardinales, las cuatro estaciones del año, las cuatro edades del hombre, etcétera. Para lo referente al aspecto dual, *vid.* Jung, 2011, pp. 7-42 y, para lo referente al aspecto cuaternario, Jung, 2002, pp. 15-48.

⁶ La interpretación cabalística incluso asocia la Torah al agua. *Vid.* Szalay, 2007, p. 75.

⁷ La Torah comprende el Pentateuco, los cinco primeros libros, atribuidos a Moisés: *Bereshit* (*Génesis*), *Shemót* (*Éxodo*), *Vaikrá* (*Levítico*), *Bemidbár* (*Números*) y *Devarím* (*Deuteronomio*). El Tanaj, o Biblia Hebrea, comprende veinticuatro libros, divididos en tres bloques: Torah (Pentateuco), Neviim (Profetas) y Jetuim (Escritos). La base de todo el Tanaj la conforman los cinco libros de la Torah.

⁸ Gn 1:1-2. Todas las citas bíblicas son tomadas de la versión crítica de los textos hebreo, arameo y griego, de F. Cantera y M. Iglesias.

Respecto a su simbolismo como principio de lo indiferenciado y de lo que existe en potencia —es decir, por su relación con lo caótico—⁹ con las aguas inferiores y, en interpretación psicológica, con lo inconsciente, en las Escrituras el mar se convierte en el lugar del que surgen o en el que se ocultan diversos seres infernales, potencias hostiles a Yaveh y a la humanidad.¹⁰ Así, encontramos una muestra de ello, por ejemplo, en el sueño del profeta Daniel, en el que, de las profundidades del mar, surgen cuatro figuras demoníacas (nótese, además, el recurso a términos como *sueño*, *visiones* o *cerebro*, relacionados con el funcionamiento psíquico): «En el año primero de Baltasar, rey de Babilonia, Daniel tuvo un sueño y visiones de su cerebro mientras se hallaba en el lecho. Inmediatamente escribió el sueño, consignando la sustancia de los hechos. Tomó Daniel la palabra y dijo: “Miraba yo en mi visión nocturna, y he aquí que los cuatro vientos del cielo agitaban el mar Grande. Y cuatro bestias enormes, diversas una de otra, salían del mar”» (Dn 7:1-3). Es solo un ejemplo de cómo en el mar es donde Yaveh a menudo combate y vence a las potencias del caos, es decir, al leviatán y a los dragones,¹¹ o, dicho en términos psicológicos, a contenidos perturbadores, instintivos o fuera del control racional; en suma, inconscientes. Quizá por ello no resulte extraña en la Torah la frecuente designación de Yaveh como *Señor del Mar*.¹²

En el Nuevo Testamento, el papel cosmológico del mar es el mismo que en el Antiguo Testamento (Coenen, Beyreuther y Bietenhard, 1990, p. 68). En *Apocalipsis* encontramos también un paralelismo con el anterior ejemplo de Daniel como el lugar del que surgen monstruos diabólicos: «Y vi una bestia que emergía del mar, que tenía diez cuernos y siete cabezas, en sus cuernos diez diademas, y en sus cabezas un nombre blasfemo» (Ap 13:1).¹³ Especialmente significativa es también la alusión al *mar cristalino* o *transparente*, en el que se entremezclan el agua y el fuego, dos símbolos que remiten a arquetipos de la totalidad, aunque opuestos en apariencia: «Y vi como un mar transparente, mezclado con fuego, y a los vencedores de la bestia, de su estatua y del número de su nombre, en pie sobre el mar transparente, llevando cítaras [para cantar a] Dios» (Ap 15:2). Este mar transparente remitiría a la noción de que los contenidos de lo inconsciente pueden ser ya percibidos. Es decir, que ya no resultan tan amenazantes, como podría confirmar

⁹ En *Enuma elish*, poema babilónico de la creación, encontramos un antecedente que parece confirmar la tesis de la repetición e influencia de imágenes arquetípicas en la redacción de algunos de los más antiguos mitos. En este caso, se alude al combate entre Marduk (divinidad civilizadora) y el monstruo marino Tiamat. Pero lo mismo encontramos, por ejemplo, también en la cosmogonía de los hititas, entre Teshup y la serpiente marina Illuyankash. *Vid.* Eliade, 2011, pp. 70-71.

¹⁰ Más ejemplos en Jr 51:42; Sal 46:2-13, 65:7-8; Job 38:8-9, etcétera.

¹¹ Is 27:1, 51:9; Sal 74:13-14, 89:11; Job 9:13, 26:12, etcétera.

¹² Is 50:2, Sal 65:8, 146:6; Prov 8:29; Job 9:8, 38:8-11; Neh 9:6, etcétera.

¹³ *Cfr.* Ap 12:13-16.

que quienes se disponen sobre el mar sean los vencedores; podría decirse: aquellos que han logrado integrar en la consciencia esos contenidos antes amenazantes.

En los escritos neotestamentarios son también numerosos y significativos los pasajes relacionados con el mar, y destacan quizá dos en el imaginario colectivo. Uno de ellos es el de la tempestad calmada, en el que Jesús —el Logos, la Palabra, según la creencia cristiana— ordena callar y enmudecer al mar, en un pasaje cargado de símbolos:

Y aquel mismo día, llegado el atardecer, les dice: «Pasemos a la otra orilla». Y después de dejar a la gente, se lo llevaron tal como estaba en la barca; y había con él otras barcas. Y se levantó un vendaval, y las olas se echaban sobre la barca, hasta el punto de que ya la barca se inundaba. Él estaba en la popa, durmiendo sobre el cabezal; y lo despiertan, y le dicen: «¡Maestro! ¿No te importa que nos hundamos?». Y, ya despierto, reprendió al viento, y dijo a la mar: «¡Calla! ¡Enmudece!». Paró el viento, y hubo gran calma. Y les dijo: «¿Por qué sois cobardes? ¿Todavía no tenéis fe?». Se asustaron [con] un susto enorme, y se decían unos a otros: «Entonces, ¿quién es éste? ¡Porque aun el viento y la mar le obedecen!» (Mc 4:35-41).¹⁴

Otro pasaje similar es el de Jesús caminando sobre el mar:

Cuando llegó el atardecer, bajaron los discípulos al mar, y después de subir a la barca marchaban hacia la otra orilla del mar, hacia Cafarnaúm. Ya había oscurecido, y Jesús todavía no había ido hacia ellos, y la mar se iba encrespando por el viento fuerte que soplaba. Conque, cuando habían avanzado unos veinticinco o treinta estadios, ven a Jesús caminando sobre el mar y acercándose a la barca, y se asustaron. Pero él les dijo: «Yo soy, no temáis» (Jn 6:16-20).¹⁵

Junto al mar se produce también el llamamiento de los primeros discípulos,¹⁶ la pesca milagrosa,¹⁷ los milagros de la multiplicación de los panes y los peces,¹⁸ la aparición de Jesús tras la resurrección junto al mar de Tiberíades,¹⁹ etcétera.

¹⁴ Cfr. Mt 8:23-27, Lc 8:22-25.

¹⁵ Cfr. Mc 6:45-52, Mt 14:22-33.

¹⁶ Mc 1:16-20, Mt 4:18-22, Lc 5:1-11.

¹⁷ Lc 5:1-11.

¹⁸ Mc 6:30-44; Mt 14:13-21; Lc 9:10-17; Jn 6:1-4.

¹⁹ Jn 21:1-23.

Y si las aguas inferiores reciben una consideración preferentemente negativa y amenazante tanto en el corpus judío como en el cristiano, lo contrario ocurre con las superiores. En este caso, el agua viva, fresca y fluida, se relaciona con aquello que hace posible la vida: calma la sed, riega la tierra suministrando alimento, determina la fertilidad y prosperidad de una región, etcétera. Al incorporar en sí todas las virtualidades, el agua se convierte en el símbolo de la vida. El agua viva, las fuentes que dan la juventud, el agua de la vida son distintas fórmulas míticas de una misma realidad metafísica y religiosa: en el agua reside la vida, el vigor y la eternidad (Eliade, 2009, pp. 297-302).

En el Antiguo Testamento, junto a manantiales, ríos y pozos se toman decisiones y suceden hechos determinantes, como los relacionados con los patriarcas Isaac y Jacob.²⁰ Asimismo, a estas aguas se les atribuyen poderes curativos, gracias a los milagros de Eliseo,²¹ o son el lugar en el que algunos profetas, como Ezequiel, reciben su vocación y la Palabra divina.²² Está presente incluso en la imaginería del paraíso, como es el caso de los cuatro brazos en que se divide el río que brotaba del Edén,²³ y también en el milagro de las aguas manando de las rocas en el desierto durante el éxodo.²⁴ Otro acontecimiento importante junto a las aguas vivas de un río es el paso del Jordán, tras la muerte de Moisés, en el que el pueblo, liderado ya por Josué, consuma la promesa de Yaveh a Abraham, Isaac y Jacob respecto a la Tierra Prometida.²⁵

Y, también en este caso, se refleja en el Nuevo Testamento un estado similar: en las aguas del estanque de Betesda, en Jerusalén, Jesús lleva a cabo el milagro de la curación de un paralítico;²⁶ junto al pozo de Jacob se revela Jesús a la samaritana, en un pasaje cuyo simbolismo encontramos formulado de forma muy explícita en el *Evangelio según Juan*: «El último día, el principal de la fiesta, Jesús, en pie, gritó: "Si alguno tiene sed, venga a mí y beba. El que cree en mí, como dijo la Escritura, de su seno brotarán torrentes de agua viva"» (Jn 7:37-38).²⁷ Asimismo, el río Jordán, cuyas aguas se consideraban curativas desde Eliseo, se convierte ahora en sede de la actividad profética de Juan el Bautista y en el lugar de la Revelación de Dios en espíritu y palabra,²⁸ etcétera.

²⁰ Gen 24:11-48, 29:1-14; Ex 2:15-21, etcétera.

²¹ 2 R 5:1-19.

²² Ez 1:1-28.

²³ Gen 2:10-14.

²⁴ Ex 17:5-16.

²⁵ Jos 3:14-17. El importante relato completo del paso del Jordán, en Jos 3:1-17 y 4:1-24. *Cfr.* Sal 65:6.

²⁶ Jn 5:1-9a. Las consecuencias de este milagro, en Jn 5:9b-18.

²⁷ *Cfr.* Jn 4:13.

²⁸ Mc 1:9-10. *Cfr.* Mt 3:13-17.

DE LA PALABRA A LA IMAGEN (CONCLUSIONES PRELIMINARES)

La interpretación psicológica del simbolismo del agua no debe pasar por alto su ambivalencia, propia de todo símbolo relacionado con un arquetipo que alude a una noción de totalidad. Así, respecto a lo que podríamos denominar de forma genérica como aspecto *inferior*, el mar muestra un considerable paralelismo con lo inconsciente, en tanto en cuanto aquello que permanece en las aguas, o bajo su superficie, se percibe como inquietante, contrario, hostil, amenazante, tanto para la humanidad como, incluso, para la propia divinidad en algunos pasajes. En cambio, respecto al agua viva, la que cae desde lo alto, o el agua que fluye desde las profundidades —es decir, lo que de forma genérica se podría denominar como el aspecto *superior*—, se simboliza aquello relacionado con la consciencia, o con lo que deviene consciente, y se asocia a la presencia, la intercesión o la manifestación de lo trascendente en la esfera de los acontecimientos humanos.

En su vertiente principalmente amenazante, destaca en la Torah uno de los relatos mitológicos más antiguos conservados por la humanidad:²⁹ se trata de una prueba iniciática que el héroe debe afrontar y que supone el tránsito a la vida después de la muerte. Prácticamente, todas las tradiciones antiguas de catástrofes relacionadas con las aguas se refieren a la idea de la reabsorción de la humanidad en el agua previa a la instauración de una nueva era, seguida por la aparición de una nueva creación, renovada y purificada, enriquecida con nuevas latencias (Eliade, 2009, pp. 323-324). En este sentido, encontramos en las Escrituras un mito de enorme importancia: se trata del conocido mito del Diluvio,³⁰ que, como los restantes relatos, con claros componentes míticos, se compone de una refundición de numerosos símbolos: las aguas —en este caso fusionadas las superiores con las inferiores—, el arca, el pacto, el héroe, los ayudantes del héroe, la travesía peligrosa, lo relacionado con la numerología,³¹ etcétera.

Y, en estrecha relación con el Diluvio, destaca en el Nuevo Testamento el ritual por excelencia durante los primeros tiempos del cristianismo: el bautismo. En

²⁹ Hay al menos dos mitos antiguos que son claramente análogos al Diluvio de Génesis, uno anterior, acadio, y otro posterior, griego. El mito acadio se encuentra en la decimoprimera tablilla del denominado *Poema de Gilgamesh*, también muy parecido —aunque con ligeras variaciones, como es propio en relación con un mismo arquetipo—, a relatos similares entre los sumerios, los hurritas y los hititas. *Vid.* Graves y Patai, 2015, p. 164. Pero no solo en el ámbito cultural de Mesopotamia encontramos narraciones con numerosos elementos y símbolos comunes, sino en culturas de todo tiempo y lugar del planeta. Según A. Sáenz-Badillos hay al menos doscientas cincuenta narraciones similares.

³⁰ Gen 6:1-9:28. Para una variación en cierto grado análogo de este simbolismo, *vid.* Éx 14:1-31.

³¹ Los seiscientos años de Noé en el momento del diluvio, las siete parejas de animales, los siete días desde el anuncio de Yahveh advirtiendo a Noé hasta el inicio del diluvio, el inicio del diluvio el día 17 del segundo mes, los cuarenta días y cuarenta noches que dura la descarga de lluvia, los ciento cincuenta días que permanece anegada la tierra, el final del diluvio el día 17 del séptimo mes...

el plano humano, la inmersión equivale a la muerte simbólica, por lo que el bautismo se convierte en el principal instrumento de regeneración espiritual, porque la inmersión en el agua bautismal equivaldría, según Pablo, a la muerte y enterramiento de Cristo (Eliade 2009, p. 306). Estrechamente vinculado con el simbolismo del Diluvio, el ritual de sumergirse completamente en el agua —las Escrituras asocian en ocasiones también el bautismo al fuego—³² simboliza un acto de renovación,³³ el paso desde el caótico estado de lo material hasta su transformación en lo espiritual. Mediante el bautismo, el hombre muere simbólicamente y renace purificado y renovado: «¿O no sabéis que los que nos bautizamos [para unirnos] a Cristo Jesús nos bautizamos [para unirnos] a su muerte? Así que por el bautismo fuimos sepultados con él [para unirnos] a su muerte, a fin de que, como Cristo resucitó de entre los muertos con el poder esplendoroso del Padre, así también nosotros caminemos con un estilo nuevo de vida» (Rom 6:3-4).

Por lo tanto, a pesar de que todos estos textos corresponden a múltiples redactores, que trataron de fijar estas palabras en épocas, lugares y condiciones muy diversas, se aprecia una cierta unidad, constancia y fluidez en lo referente al simbolismo del agua, incluso teniendo en cuenta las correcciones, glosas e interpolaciones que modificaron o corrigieron las palabras originales para interponer las suyas propias. Es una muestra de que se trata de un arquetipo constelado (Jung, 2009, pp. 239-245); es decir, un arquetipo todavía vivo que durante miles de años ha mantenido su fuerza y numinosidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Bowker, J. (comp.) (2006). *Diccionario abreviado Oxford de las religiones del mundo*. Barcelona: Paidós.
- Campbell, J. (2013). *Las extensiones interiores del espacio exterior*. Girona: Atalanta.
- (2014). *En busca de la felicidad. Mitología y transformación personal*. Barcelona: Kairós.
- Chevalier, J. (1986). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- Coenen, L., Beyreuther, E. y Bietenhard, H. (1990). *Diccionario teológico del Nuevo Testamento 1*. Salamanca: Sígueme.
- Diel, P. (1976). *El simbolismo en la mitología griega*. Barcelona: Labor.
- Eliade, M. (2009). *Tratado de historia de las religiones. Morfología y dialéctica de lo sagrado*. Madrid: Cristiandad.
- (2010). *Mito y realidad*. Barcelona: Kairós.
- (2011). *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. Madrid: Alianza.

³² Cfr. Lc 3:3.

³³ Ez 36:25-26; Zc 13:1, etcétera.

- Freud, S. (2008). *Obra completa, volumen 5: La interpretación de los sueños (Segunda parte), y Sobre el sueño (1900-1901)*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Graves, R. y Patai, R. (2015). *Los mitos hebreos*. Madrid: Alianza.
- Jung, C.G. (2002). *Obra completa, volumen 14: Mysterium coniunctionis. Investigaciones sobre la separación y la unión de los opuestos anímicos en la alquimia*. Madrid: Trotta.
- (2006). *Obra completa, volumen 16: La práctica de la psicoterapia*. Madrid: Trotta.
- (2009). *Obra completa, volumen 18/2: La vida simbólica*. Madrid: Trotta.
- (2010). *Obra completa, volumen 9/1: Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Madrid: Trotta.
- (2011). *Obra completa, volumen 9/2: Aión. Contribución a los simbolismos del sí-mismo*, Madrid: Trotta.
- (2012). *Obra completa, volumen 5: Símbolos de transformación*. Madrid: Trotta.
- (2013). *Obra completa, volumen 6: Tipos psicológicos*. Madrid: Trotta.
- Kirk, G.S. (2006). *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Barcelona: Paidós.
- Rank, O. (1991). *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona: Paidós.
- Sagrada Biblia* [versión crítica de los textos hebreo, arameo y griego, de Cantera, F. e Iglesias, M.] (2000). Madrid: Biblioteca de Autores Cristianos.
- Santamaría, J. (ed. y trad.) (2005). *Epopeya de Gilgamesh, rey de Uruk*. Madrid: Trotta.
- Szalay, I. (2007). *Biblia revelada. Los significados ocultos de las Sagradas Escrituras*. Buenos Aires: Kier.



La imagen de Dios en *La cabaña*,
de Stuart Hazeldine

María González Escribano
Universidad de Alcalá

PLANTEAMIENTO

La cuestión de la representación de lo divino es algo que viene de lejos. Ya los santos padres discutían sobre ello: ¿es legítima la representación divina?, ¿por qué ese empeño del hombre en representar artísticamente a la divinidad?, ¿cómo podemos representar a Dios como un padre, un anciano con barba, y al Espíritu Santo como una paloma?, ¿se puede representar antropomórficamente a las otras dos personas de la Trinidad?, ¿cuál es su alcance y legitimidad?

Podemos decir que el ser humano tiene la necesidad de representar a la divinidad para hacerla más asequible, puesto que, cuando uno conoce de alguna manera algo, puede entrar en el trato con él; en ese caso, la representación de Dios, de la Trinidad, es una ayuda, nos acerca a Dios. Este tema podremos desarrollarlo con más detenimiento un poco más adelante. Por ahora, nos centraremos en cómo esta representación antropomórfica de la Trinidad que nos ofrece la película de *La cabaña* se adapta a las descripciones que encontramos en la Sagrada Escritura. Aunque también señalaré algunos errores que se ponen de manifiesto.

Para situarnos, nuestro protagonista, Mack, sufrió durante su infancia los malos tratos de su padre, además de ver cómo hacía lo mismo con su madre. Pero lo que lo lleva a la situación en la que se produce el encuentro con la Trinidad es el secuestro y asesinato de su hija pequeña, Missy. Mack se hunde en la tristeza y se convierte en un *muerto en vida*, entra en una profunda crisis de fe. En este momento, nuestro protagonista recibe una invitación, firmada por

«papá» —así se dirige a Dios su esposa, Nan—, a encontrarse en una cabaña, lugar donde hallaron los restos del asesinato de su hija.

Mack se encuentra con la Trinidad representada antropomórficamente por una mujer de raza negra, que es Dios Padre; un joven de apariencia palestina, que es el Hijo, y una mujer joven de rasgos asiáticos, Ruah, que es el Espíritu Santo. Si hace algo bien la escena de la película en la que se presenta a cada persona de la Trinidad es que deja bien claro el misterio de que la Trinidad son tres personas y un solo Dios cuando todos responden a la vez «Yo soy» a la pregunta de Mack sobre quién de todos es Dios. En el punto 253 del Catecismo de la Iglesia se explica el dogma de la Santísima Trinidad:

La Trinidad es una. No confesamos tres dioses sino un solo Dios en tres personas: «La Trinidad consubstancial». Las personas divinas no se reparten la única divinidad, sino que cada una de ellas es enteramente Dios: «El Padre es lo mismo que es el Hijo, el Hijo es lo mismo que es el Padre, el Padre y el Hijo lo mismo que el Espíritu Santo, es decir, un solo Dios por naturaleza». «Cada una de las tres personas es esta realidad, es decir, la substancia, la esencia o la naturaleza divina» (CIC, 253).

ANÁLISIS

A continuación, realizaré un análisis de cada persona intentando recoger un buen número de ejemplos para los casos más polémicos, como son los del Padre y el Espíritu Santo, ya que la representación humana de Jesucristo es razonable y legítima, puesto que se encarnó y tomó nuestra naturaleza. Observando a cada persona en concreto, podemos ver:

DIOS PADRE

Aparece representado con características antropomórficas en la Biblia con mucha frecuencia. En el Antiguo Testamento, encontramos gran variedad de rasgos con los que se describe a Dios con atributos humanos. En los Salmos se utiliza este recurso abundantemente; así, se habla del rostro de Dios, de sus manos, sus dedos, ojos, oídos... «Tu rostro, Señor, buscaré. No me escondas tu rostro» (Sal 27:8, Biblia de Jerusalén), «Los ojos del Señor están pendientes de los justos, sus oídos atentos a su clamor» (Sal 34:16, Biblia de Jerusalén) o «Cuando contemplo el cielo, obra de tus dedos» (Sal 8:4, Biblia de Jerusalén).

En otros libros encontramos más referencias, como en Isaías: «Mirad que no se ha acortado la mano del Señor para salvar, ni se ha endurecido su oído

para oír» (Is 59:1, Biblia de Jerusalén); en Job: «¿Tienes tú un brazo como el de Dios?» (Jb 40:9, Biblia de Jerusalén), y, una especial mención al corazón como sede del amor y de los sentimientos, en el Génesis, donde vemos como, al contemplar el pecado del hombre, Dios «se entristeció en el corazón» (Gen 6:6, Biblia de Jerusalén).

El uso de este lenguaje no nos sorprende, pero lo que sí nos choca en la película es que Dios Padre aparezca como una mujer. Esto tiene una explicación; no es una simple transgresión modernista y sin sentido. Mack sufrió abusos y malos tratos por parte de su padre y esto le imposibilita tener una relación con Dios como Padre hasta que esa herida no sea sanada. El mismo Mack se sorprende al encontrarse con Dios Padre en un cuerpo de mujer, ya que esperaba que fuera un viejo con barba, acostumbrado a las representaciones artísticas que nos acompañan históricamente.

Aparte de esta explicación para representar a Dios como madre, en la Sagrada Escritura encontramos, no pocas veces, referencias a Dios con rasgos y características de una madre. En el diario *Avvenire*, en el 2005, Gianfranco Ravasi, cardenal y exégeta, nos dice que en la Biblia hay, aproximadamente, sesenta adjetivos de Dios en femenino, en referencia a la maternidad de Dios, y en más de doscientas sesenta veces se habla de las *entrañas maternales* de Dios. Respecto a esto, Benedicto XVI, en el libro *Dios y el mundo* (2005), dialoga ampliamente sobre la cuestión de Dios: «¿Dios es hombre o mujer?», se titula el apartado. A lo que Benedicto XVI responde: «Dios es Dios. No es ni hombre ni mujer, sino que es Dios por encima de todo. Es la Alteridad Absoluta. [...] las potencialidades de ambos están contenidas en Él» (Ratzinger, 2005). Y continúa:

La Biblia utiliza en la oración la imagen del padre y no de la madre, pero en las imágenes *sobre* Dios siempre le ha añadido atributos femeninos. Por ejemplo: cuando se habla de la «compasión» de Dios en el Antiguo Testamento, no se menciona el vocablo abstracto «compasión», sino un término corporal, *Rachamin*, el «seno materno» de Dios, que representa la compasión. El significado espiritual de esta palabra simboliza también la maternidad divina. [...] Hombre y mujer proceden de Él, que los creó a ambos. En consecuencia, ambos están en Él, y sin embargo Él está al mismo tiempo por encima de ambos (Ratzinger, 2005).

Así, en la Palabra de Dios nos encontramos con muestras de ese *rachamin* 'amor maternal de Dios', que se traduce por *misericordia*: «Pero Tú, Señor; Dios clemente y misericordioso, tardo a la cólera, lleno de amor y fidelidad» (Sal 86:15, Biblia de Jerusalén); otras veces se traduce por *entrañas*, como vemos en Jeremías: «Por eso se conmueven mis entrañas. Siempre me apiadaré de él» (Jr 31:20, Biblia de Jerusalén).

No solo aparece como *rachamin* el amor maternal de Dios en la Biblia, sino más directamente hablando de él como madre. Aquí unos ejemplos, del profeta Isaías: «¿Acaso olvida una mujer a su niño, sin dolerse del hijo de sus entrañas? Pues, aunque esas personas se olvidasen, Yo jamás te olvidaría» (Is 49:15, Biblia de Jerusalén); «Como uno a quien su madre consuela, así Yo os consolaré» (Is 66:13, Biblia de Jerusalén). Sin olvidarnos del famoso salmo 131 sobre la confianza en Dios: «Mi corazón, Yahvé, no es engreído, ni son mis ojos altaneros. No doy vía libre a la grandeza, ni a prodigios que me superan. No, me mantengo en paz y silencio, como niño en el regazo materno. ¡Mi deseo no supera al de un niño!» (Sal 131, Biblia de Jerusalén).

Más adelante, Dios aparecerá como padre, y no como madre, una vez que Mack haya sanado su herida. Este cambio se debe a que Mack se tiene que enfrentar al entierro simbólico de su hija, y Dios le explica ese cambio diciéndole: «Para lo que tenemos que hacer hoy vas a necesitar un padre», refiriéndose tanto al entierro como la liberación del odio que guarda al asesino de su hija, Missy.

Ravasi (2010), de nuevo, en su libro *Cuestiones de fe*, explica: «Por tanto, es legítimo hablar de una dimensión 'materna' de Dios, pero recordando que se trata siempre de un antropomorfismo, de un símbolo, como el paterno, para expresar el inefable misterio divino y para representar la realidad del Desconocido».

Dios HIJO

Jesucristo, segunda persona de la Trinidad, aparece como un hombre joven, podríamos suponer que, de unos treinta y tres años, carpintero, con su personalidad atrayente, ayudando a superar las dificultades de la vida e invitando a la confianza. Pocas pegadas se pueden poner a la representación antropomórfica de Jesús, puesto que se encarnó y tomó nuestra naturaleza humana. Siendo estrictos, esta sería la única representación antropomórfica legítima de las personas de la Trinidad, pues, como dice san Pablo, «Él es Imagen de Dios invisible, Primogénito de toda la creación» (Col 1:15, Biblia de Jerusalén). Pero sí podemos hacer una crítica negativa al discurso que hace sobre las religiones, en la cual las equipara a todas y, además, desaprueba las mediaciones entre Dios y los hombres y, por ende, a la Iglesia misma. Con las representaciones de Jesús siempre se corren riesgos y es fácil caer en interpretaciones personalistas que olvidan los evangelios, como dice Benedicto XVI en su libro *Jesús de Nazaret*:

Desde el revolucionario antirromano que luchaba por derrocar a los poderes establecidos y, naturalmente, fracasa, hasta el moralista benigno que todo lo aprueba y que, incomprensiblemente, termina por causar su propia ruina. Quien lee una tras otra algunas de estas reconstrucciones puede comprobar ensegui-

da que son más una fotografía de sus autores y de sus propios ideales que un poner al descubierto un icono que se había desdibujado. Por eso ha aumentado entretanto la desconfianza ante estas imágenes de Jesús (Ratzinger, 2007).

DIOS ESPÍRITU SANTO

Al igual que con Dios Padre, nos volvemos a encontrar con la representación antropomórfica femenina, en este caso de la tercera persona de la Trinidad, una mujer de rasgos orientales. En la película recibe el nombre de Ruah, que significa 'espíritu' en hebreo. Las actitudes que vemos en este personaje son las propias del Espíritu Santo. Jesús, en el discurso de despedida en la última cena, se refiere al Espíritu Santo de la siguiente forma: «El Paráclito, el Espíritu Santo, que el Padre enviará en mi nombre, os lo enseñará todo» (Jn 14:26, Biblia de Jerusalén); Paráclito, que viene a significar 'el consolador'. En la película, vemos cómo el personaje aparece recogiendo las lágrimas de Mack y guardándolas en un pequeño frasco como si fueran un auténtico tesoro. Más tarde, regará con ellas un jardín, lo que nos recuerda a la secuencia de Pentecostés, que, aunque no está en las Escrituras, es el himno más antiguo que se conoce al Espíritu Santo y describe las actitudes que se ven en el personaje que lo simboliza: «Fuente del mayor consuelo; dulce huésped del alma; descanso de nuestro esfuerzo; gozo que enjuga las lágrimas y reconforta en los duelos» o «Riega la tierra en sequía», como encargada del jardín.

Al ser lo más llamativo visualmente que, en la Trinidad, el Padre y el Espíritu Santo estén representados por dos mujeres, lo que puede generar un cierto rechazo en el espectador, podemos entender de alguna manera que no está hecho con la intención de polemizar; además, uno puede pensar que tanto el Padre como el Espíritu son libres de manifestarse en la forma que quieran, como es el caso de la teofanía de la zarza ardiente o el Espíritu Santo en forma de paloma en el bautismo de Jesús en el Jordán.

LEGITIMIDAD EN LA REPRESENTACIÓN

Entrando en el tema de la legitimidad de la representación antropomórfica de la Trinidad, podemos decir que, si nos paramos a pensar, cuando nos disponemos a hablar de Dios, los conceptos que le aplicamos son siempre antropomorfos, ya que nos movemos en categorías humanas. Incluso los conceptos metafísicos están limitados por nuestro lenguaje. Es por esto por lo que santo Tomás de Aquino nos propone el recurso de la analogía. La mejor forma de conocer y asimilar lo espiritual al conocimiento es por analogía. Entendiendo por analogía la relación de semejanza entre cosas distintas o, según el *Diccionario de la lengua española*, de la Real Academia Española, «el razonamiento basado en la exis-

tencia de atributos semejantes en seres o cosas diferentes». Por lo tanto, nos encontramos ante un conocimiento indirecto y trascendente. Cuando aplicamos a Dios formas y sentimientos humanos, lo hacemos cercano; así podemos dirigirnos a Él para suplicarle, pedirle perdón, agradecerle y alabarlo. El santo observa esto y afirma lo siguiente:

Las palabras se pronuncian para dar significado a las cosas a través de la concepción del entendimiento. Así, pues, lo que puede ser conocido por nosotros con el entendimiento, puede recibir nombre por nuestra parte. Ha quedado demostrado que en esta vida Dios no puede ser visto en su esencia; pero puede ser conocido a partir de las criaturas como principio suyo, por vía de excelencia y remoción (Aquino, 2012, cap. 13, art. 1).

El hombre tiene la necesidad de asimilar lo conocido a lo desconocido, por eso el conocimiento por analogía parte de un conocimiento interno del ser humano, de sus comportamientos, que, al compararlos con Dios, se entiende lo que Dios no es. Se trata de un conocimiento indirecto y trascendente, pues Dios «lo trasciende todo, y lo penetra todo, y lo invade todo» (Ef 4:6, Biblia de Jerusalén), como dice san Pablo.

Por lo tanto, podemos considerar que los antropomorfismos, en toda su representación, no ejercen como obstáculo para la trascendencia divina, sino que nos hacen más conscientes de la distancia que existe entre Dios y el hombre, ya que comprendemos que Dios escapa de todas nuestras categorías, pero, a la vez, sabemos que Dios es cercano al hombre. No deja de encontrarse en esto una cierta paradoja: un Dios que lo trasciende todo, del que digamos lo que digamos nunca podremos hacerle justicia, pero a la vez cercano, pues se ha autorrevelado a la humanidad.

Se puede decir que la película, al hacer uso de esta representación, puede tener un efecto positivo en el espectador, en especial en el no creyente o en el que se encuentra alejado o dubitativo, ya que rompe los esquemas de la representación habitual y nos muestra la cercanía y el amor de Dios, un Dios que te conoce personalmente y te ama. El problema que encuentro es que necesitaría de una buena explicación teológica y crítica, debido a su simbolismo y a algunos discursos un tanto confusos como hemos podido observar.

CONCLUSIÓN

Podemos concluir que la representación artística de la Trinidad de manera antropomórfica es legítima en cuanto a que facilita la comprensión y la relación del hombre con Dios, uno y trino.

Santo Tomás de Aquino apoya su discurso sobre la analogía con relación al conocimiento de Dios como un recurso y también como una ayuda que posibilita la comprensión de las verdades de la fe. Es una manera de elaborar un discurso teológico consciente de sus limitaciones, pues «es imposible que un entendimiento creado por su capacidad natural vea la esencia de Dios, pues el conocimiento se realiza según el modo como lo conocido está en el que conoce. Y lo conocido está en el que conoce según su modo de conocer» (Aquino, 2012, cap. 12, art. 4). Además, santo Tomás hace una mención especial al conocimiento de Dios que se da por gracia de Dios frente al que se consigue por la razón natural, de los cuales es más profundo y perfecto el primero:

Por gracia tenemos un conocimiento de Dios más perfecto que el tenido por razón natural. Se demuestra por lo siguiente: El conocimiento que tenemos por razón natural requiere dos elementos: las imágenes que se toman de lo sensible, y la luz natural inteligible con cuyo poder abstraemos de aquello los conceptos. En ambos elementos el conocimiento humano es ayudado por la revelación de la gracia. Por una parte, la luz natural del entendimiento es fortalecida con la infusión de la luz de la gracia (Aquino, 2012, cap. 12, art. 13).

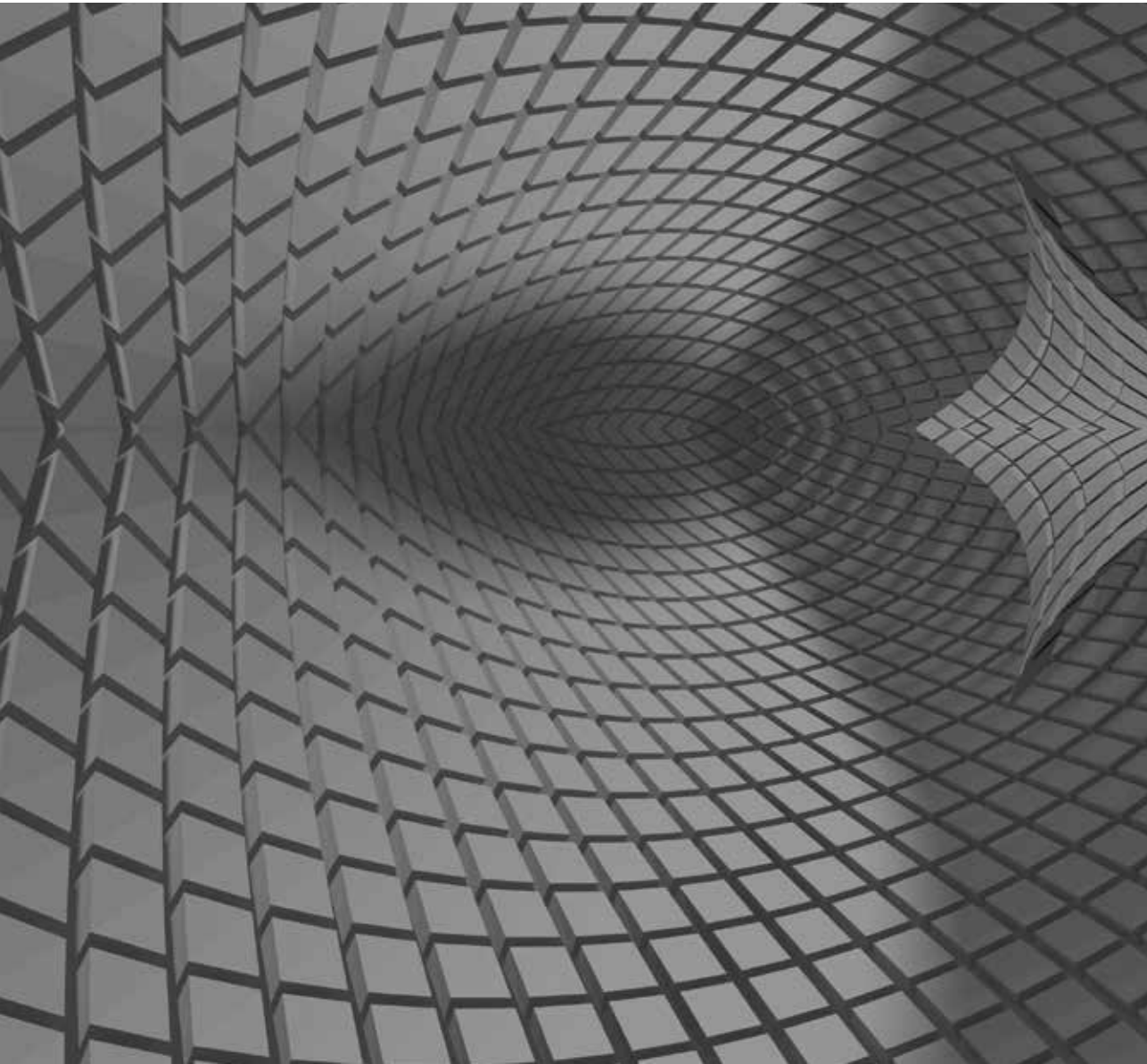
Luego, las faltas y distancias en las que se incurre al realizar esta representación de la divinidad tal y como se hace en la película se superan mediante la reflexión y el conocimiento de la doctrina y la tradición de la Iglesia católica. Una vez se haya producido ese encuentro personal con Dios, nos moverá al deseo del conocimiento de la verdad; esto es, a profundizar en la doctrina de la fe y en la amistad con Dios para que, además, nos ilumine con su gracia y alcancemos un conocimiento más perfecto, como advierte santo Tomás. Lo que queda claro es que esta representación es solo un medio, y no un fin, pues, como afirma Benedicto XVI, «Dios desea siempre lo trascendente» (Ratzinger, 2005).

BIBLIOGRAFÍA

- Aquino, T. (2012). *Suma Teológica I*. Recuperado de <http://hcg.com.ar/sumat/>
- Iglesia católica (1992). *Catecismo de la Iglesia católica*. Madrid: Asociación de Editores del Catecismo.
- Ratzinger, J. (2005). *Dios y el mundo*. Barcelona: Random House Mondadori.
- (2007). *Jesús de Nazaret*. Madrid: La esfera de los libros.
- Ravasi, G. (2011). *Cuestiones de fe*. Navarra: Verbo Divino.
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.a ed.). Recuperado de <http://www.rae.es/rae.html>

El silencio de Dios en
Tierras de penumbra,
C. S. Lewis y el Libro de Job

María Redondo Gutiérrez
Universidad Francisco de Vitoria



INTRODUCCIÓN

Tierras de penumbra (1993) es una película de carácter biográfico que cuenta la relación entre el autor británico y profesor de Literatura en Oxford, C. S. Lewis (1898-1963), y la escritora americana Joy Davidman (1915-1960), quienes se convertirían en marido y mujer en 1956.¹ La trama central del filme gira en torno a la enfermedad de Joy, un cáncer de huesos que acabará con su vida en 1960. Durante su padecimiento, Lewis experimenta la pena y el sufrimiento de saber que va a perder a su mujer y se pregunta dónde está Dios en medio de esos momentos de angustia y aflicción, de la misma forma que en la Biblia se narra cómo a Job le asalta la duda en su tribulación.² A pesar de ello, tanto C. S. Lewis como Job luchan por encontrarle un sentido al dolor y se mantienen fieles a Dios.

¹ Aunque el título original de la película es *Shadowlands*, a lo largo del presente estudio nos referiremos a ella con la traducción en castellano, *Tierras de penumbra*, ya que los fragmentos de la película transcritos en este artículo se muestran en castellano.

² *Tierras de penumbra* está inspirada también en el libro que C. S. Lewis publicó tras la muerte de Joy, *Una pena en observación* (1961), una recopilación de reflexiones que Lewis escribe en un intento de comprender el duelo y el dolor por el que estaba pasando. Previamente, Lewis había escrito también otra obra en la que aborda la cuestión del sufrimiento, *El problema del dolor* (1940). Sin embargo, apreciamos una diferencia fundamental en esta última obra con respecto a la primera, y es que, en *El problema del dolor*, Lewis habla del dolor desde un punto de vista teórico, desde el lado de aquel que no está viviendo el duelo en primera persona. Sin embargo, su concepción del dolor en *Una pena en observación* cambia, porque la experiencia del sufrimiento lo transforma.

ARGUMENTO

La película está dirigida por el director británico Richard Attenborough (1923-2014). La trama central se sitúa en los años cincuenta del siglo xx y cuenta la historia de amor que surge entre C. S. Lewis (1898-1963), interpretado por el actor Anthony Hopkins, y Helen Joy Davidman (1915-1960), poeta americana, comunista y divorciada judía, que es interpretada por la actriz Debra Winger. El abatimiento y la aflicción que padece Lewis tras perder a su mujer de un cáncer de huesos hace que nos topemos con un tema universal, el sufrimiento del justo, un tópico que encontramos en varios lugares del Antiguo Testamento,³ como es el Libro de Job y, por supuesto, en el Nuevo Testamento en la figura de Cristo en la cruz.

La película comienza justo en 1952, año en que Joy y Lewis se conocen.⁴ Ambos habían mantenido correspondencia años antes.⁵ Sin embargo, la crisis matrimonial por la que Joy estaba pasando, así como su deseo de conocer a Lewis, la llevaron a visitar Inglaterra en 1952 acompañada de su hijo Douglas.⁶

La señora Davidman aparece en un principio como una escritora espontánea, que no teme presentarse ante el círculo de amigos académicos de Lewis, quienes, de primeras, no miran con buenos ojos el hecho de que una mujer casada viaje sola.

Tras un breve encuentro entre Joy, Lewis y su hermano, Warren, con quien vive en Oxford, el escritor de *Narnia* decide invitar a la americana y a su hijo a pasar las Navidades en su casa. Finalmente, Joy decide quedarse a vivir en Inglaterra; sin embargo, al tener la nacionalidad americana, no puede quedarse a residir en

³ Gómez Marín afirma que «la figura de Job como “justo sufriente” —además de anticipar la figura de Cristo— lo cierto es que cuenta con no pocos antecedentes (y subsiguientes, por supuesto), si consideramos, por ejemplo, las quejas de Rebeca (Gn 25, 22, 27 y 46), el desaliento de Elías huyendo de Jezabel (I Reyes 19, 4), el eco que resuena en Jonás (Jon 4, 3) o en Tobías (Tob 3, 6), o el lamento en el primer libro de los Macabeos (I Mac 2, 13)» (Gómez Marín, 2016, p. 212).

⁴ La señora Davidman nació en Nueva York en 1915. Hija de padres judíos, se declara atea siendo joven y se afilia al Partido Comunista. En 1942, contrae matrimonio con Bill Greshman, y su relación queda marcada por la infidelidad y los problemas con el alcohol por parte de su marido. Fue precisamente su crisis matrimonial uno de los motivos que llevó a Joy a acercarse de nuevo a Dios.

⁵ Joy, fiel lectora de Lewis, había seguido con especial interés las charlas que el escritor oxoniense había impartido en la BBC durante la Segunda Guerra Mundial para mantener vivo el cristianismo en tiempos de guerra. Su interés hacia los trabajos apologeticos de Lewis hizo que se iniciara una correspondencia en 1950 entre lectora y autor.

⁶ Aunque son dos los hijos que Joy Davidman tuvo con Bill Gresham, David y Douglas, en la película únicamente aparece Douglas. A día de hoy, Douglas Gresham, actor y productor de cine, vela para que el legado de C. S. Lewis no sea tergiversado en películas como *Shadowlands* o *The Chronicles of Narnia*. Sobre la aparición de un único hijo en la película objeto de estudio, el propio Douglas explica que, el haber añadido la presencia de un segundo hijo a la película, hubiera supuesto añadir otra reacción más a la película, y esta no versaba sobre eso (Dux, 2013).

el país a menos que contraiga matrimonio con un inglés. Lewis se ofrece a ayudarla casándose con ella por lo civil. Nadie se entera de eso, salvo su hermano Warren y un par de amigos. Sin embargo, lo que en un principio se convierte en un matrimonio de conveniencia se torna un profundo amor cuando Joy enferma de un cáncer de huesos. Es durante ese tiempo de padecimiento cuando Lewis se da cuenta de que está enamorado de ella y desearía ser él mismo el que padeciera el dolor en lugar de Joy. Así, estando ella en el hospital muy enferma, contraen matrimonio cristiano y, tras disfrutar muy brevemente de una vida conyugal, Joy muere en 1960 y deja a Lewis sumido en un profundo dolor.

*TIERRAS DE PENUMBRA, PARADIGMA DEL CINE BRITÁNICO CLÁSICO*⁷

La película fue precedida de una producción televisiva, propiedad de Thames Television, y de la obra teatral de William Nicholson, quien más tarde escribiría el guion de la película.⁸ El filme estuvo supervisado por el hijo de Joy, Douglas Gresham, quien señaló que el contenido emocional de la película es absolutamente correcto (Dux, 2013, p. 171). Richard Attenborough no quiso ver dicha producción televisiva para no ser influido por las interpretaciones hechas anteriormente sobre *Una pena en observación*.⁹

Aunque se considera una película de carácter biográfico, Richard Attenborough no la estima así por los elementos de ficción que en ella aparecen (Dux, 2013, p. 171). Sin embargo, el director es consciente de que son estos elementos los que hacen posible explorar las condiciones de otros personajes y reflejar algunos de los temas humanos universales: el dolor y el sufrimiento.

El contexto del cine británico clásico en el que se enmarca la película permite a Attenborough abordar la cuestión del sufrimiento del justo, encarnado en la figura de C. S. Lewis. Mostrar las emociones de un hombre es algo relativamente nuevo en el cine británico de los años noventa, y Attenborough rompe con este cliché. El propio Anthony Hopkins admira y aprecia estas cualidades de Attenborough, ya que, tal y como el propio actor dice, en los años noventa

⁷ Es interesante la lectura de lo estudiado por Francisco Cabezuelo y Juan Enrique González sobre la figura del trabajo costumbrista de Attenborough como director de relatos clásicos y productor de películas al más puro estilo inglés (Cabezuelo y González, 2014, pp. 245-257).

⁸ Como hemos mencionado anteriormente, el rodaje de la película estuvo supervisado por uno de los hijos de Joy Davidman, Douglas.

⁹ En varios puntos, Attenborough no siguió el guion de Nicholson. Ejemplo de ello es la escena en la que aparecen Lewis y Douglas después de la muerte de su madre. Dicha escena no tiene lugar en Golden Valley, pues es un lugar cargado de sobresentimentalismo, sino que sucede en una carretera fuera de The Kilns, nombre que recibe la casa donde Lewis residió en Oxford (Dux, 2013, p. 175).

del siglo xx no estaba de moda ser positivo en Inglaterra.¹⁰ Frente a esta postura, surge la figura de Richard Attenborough, que envuelve a las personas con entusiasmo y afecto.

La película tuvo muy buena acogida y animó a Hopkins a continuar por esa línea con películas como *In Love and War*, sobre el periodista Hemingway.

EL SUFRIMIENTO COMO UN MISTERIO

El dolor se nos presenta como un misterio porque, en nuestros esquemas humanos, Dios no cabe en el sufrimiento. Un Dios que es bueno y justo no puede permitir el mal, y, cuando esto ocurre al hombre, inmediatamente se le presenta la pregunta de dónde está Dios y por qué no hace nada para impedir que suframos. El propio papa Benedicto XVI, en el discurso durante su visita a Auschwitz en 2006, lanzó la pregunta que a todos nos surge cuando experimentamos alguna situación de dolor extremo o presenciamos un lugar de horror y crimen contra la humanidad como es Auschwitz:

En un lugar como este se queda uno sin palabras; en el fondo sólo se puede guardar un silencio de estupor, un silencio que es un grito interior dirigido a Dios: ¿Por qué, Señor, callaste? ¿Por qué toleraste todo esto? [...] ¡Cuántas preguntas se nos imponen en este lugar! Siempre surge de nuevo la pregunta: ¿Dónde estaba Dios en esos días? ¿Por qué permaneció callado? ¿Cómo pudo tolerar este exceso de destrucción, este triunfo del mal? (Benedicto XVI, 2006).

La explicación del sufrimiento que encontramos en el Antiguo Testamento se corresponde en buena parte con la doctrina de la retribución, defendida en el Libro de Job por los tres amigos (Elifaz, Bildad y Sofar) que acuden a consolar al protagonista en su desgracia. Según esta doctrina, el sufrimiento es el fruto de tus malas acciones.

Al haber asumido estos preceptos, los amigos de Job no entienden que, siendo él un hombre bueno y justo, pueda recibir semejantes desgracias y consideran que debe haber cometido algún mal que no ha confesado. Sin embargo, Job rompe con este cliché sobre la doctrina de la retribución. El mayor ejemplo de justo sufriente lo tenemos en Cristo en la cruz, que, en su condición de hombre, prefigurado en la persona de Job, preguntaba al Padre por qué lo había abandonado: «Elí, Elí, lama sabactani» (Mt 27:46).

¹⁰ Durante la producción de *Tierras de penumbra*, Anthony Hopkins añadió: «It is unfashionable in this England to be positive. Richard Attenborough is the epitome of positive thinking, he has massive enthusiasm and genuine love for people. I like Attenborough because he overwhelms people with enthusiasm and affection» (Production Notes, *Shadowlands*, microfiche, BFI, Londres. Cit. Dux, 2003, p. 171).

ANÁLISIS DE *SHADOWLANDS*

Volviendo al análisis de Tierras de penumbra, a los pocos minutos del inicio de la película nos encontramos con un Lewis que está dando una conferencia a la Asociación de Maestros Cristianos en la que precisamente está abordando el tema de la incomprensión del sufrimiento. Durante su intervención, Lewis habla de un trágico hecho que ocurrió hace poco en aquel momento: la muerte de veinticuatro cadetes de la Marina Real en 1951. Ante esa desgracia, Lewis plantea las preguntas que inmediatamente le surgen al ser humano en una situación así:

Lewis: ¿Dónde estaba Dios aquella negra noche? ¿Por qué no lo impidió? ¿No se supone que Dios es bueno y nos ama? ¿Quiere Dios que suframos? ¿Y si la respuesta a esa pregunta fuera sí? No creo que Dios quiera exactamente que seamos felices, quiere que seamos capaces de amar y ser amados, quiere que maduremos. Y, yo sugiero que, precisamente porque Dios nos ama nos concede el don de sufrir o, por decirlo de otro modo, el dolor es el megáfono que Dios utiliza para despertar a un mundo de sordos. Porque somos como bloques de piedra que el escultor poco a poco va formando hasta llegar a la figura de un hombre. Los golpes de su cincel, que tanto daño nos hacen, también nos hacen perfectos.¹¹

En apenas un minuto de diálogo, Anthony Hopkins da voz a un Lewis que expone los principales interrogantes del drama humano. Lewis habla sobre «el dolor como megáfono de Dios» en su obra *El problema del dolor*, escrita en 1940, y señala que, «sin la menor duda, [el dolor] es un instrumento terrible. Puede conducir a una definitiva y contumaz rebelión. Pero también puede ser la única oportunidad del malvado para enmendarse. El dolor quita el velo y coloca la bandera de la verdad en la fortaleza del alma rebelde» (Lewis, 1940, pp. 110-111).

En esta conferencia pronunciada a la Asociación de Maestros Cristianos, Lewis hace un avance de lo que será una pregunta universal que luego vivirá en primera persona al enterarse de la enfermedad de Joy. Tal y como escribe en *Una pena en observación*, Lewis refleja el duelo que experimenta él mismo al no entender por qué Dios no responde a sus preguntas y a sus necesidades: «Pero vete a Él cuando tú necesidad es desesperada, cuando cualquier otra ayuda te ha resultado vana, ¿y con qué te encuentras? Con una puerta que te cierra en las narices, con un ruido de cerrojos, un cerrojazo de doble vuelta en el interior. Y después de esto, el silencio. Más vale no insistir, dejarlo. Cuanto más esperes, mayor énfasis adquirirá el silencio» (Lewis, 1961, pp. 12-13).

¹¹ Attenborough, R., 1993, *Tierras de penumbra*, [película], EE.UU.: Prince Entertainment.

En *Tierras de penumbra* vemos este momento trasladado a una de sus conferencias, donde se cuestiona por qué Dios permite la enfermedad de Joy:

Lewis: Ayer, una amiga mía, una mujer muy buena estaba perfectamente y un minuto después sufría una autentica agonía. Ahora está en el hospital y esta mañana le han dicho que está enferma de cáncer. ¿Por qué? Cuando quieres a alguien no deseas verle sufrir, no puedes soportarlo, quieres sentir tú sus dolores y si hasta yo pienso así, ¿por qué no piensa así Dios?

INCOMPRENSIÓN DEL LENGUAJE DE DIOS POR PARTE DEL HOMBRE

En el camino de la comprensión del dolor, tanto Lewis como Job entienden que el lenguaje de Dios algunas veces puede suponer un obstáculo para nuestra concepción del sufrimiento, que, en ocasiones, tiende a estar más vinculada a la doctrina de la retribución que a la de la confianza en el amor de Dios y en que Él se hace presente en el sufrimiento. Juan Pablo II (1984), en su carta apostólica *Salvifici doloris*, dice que «Cristo nos hace entrar en el misterio y nos hace descubrir el por qué del sufrimiento, en cuanto somos capaces de comprender la sublimidad del amor divino». En esta línea se encuentran también Teresa Vallès-Botey y Ana María Rodríguez-Prat, quienes apuntan lo siguiente:

El otro obstáculo importante en la búsqueda de sentido tiene que ver con el lenguaje humano, que se demuestra insuficiente como herramienta de comunicación con Yahveh. Job percibe la presencia de Dios en la armonía de la naturaleza, y entiende que su lenguaje es distinto y misterioso. Así es cómo Job admite que el sentido del dolor sobrepasa la capacidad del razonamiento y lenguaje humanos (Vallès-Botey y Rodríguez-Prat, 2018, p. 15).

Y, más adelante, Vallès-Botey y Rodríguez-Prat citan una de las obras del crítico literario Carlos Pujol, *Fragmentos del libro de Job*: «Su mérito [se refiere a Job] es aceptar lo incomprensible de la justicia divina, renunciando a su explicación. Sus amigos querían las cosas claras, donde hay mal ha habido culpa, si no nada se entiende, pero Dios no se deja encerrar en su lógica y les llama insensatos» (Pujol, 1992, citado en Vallès-Botey y Rodríguez-Prat, 2018, p. 15).

En el camino de la comprensión del dolor, cobra especial importancia el papel de las personas que rodean tanto a Job como a Lewis. Así, en el Libro de Job, Elihú se presenta como un hombre amable y comprensivo que hace ver a Job que su justicia no es lo importante, sino la justicia de Dios: «¿Por qué te querellas con Él si no responde a tus razones? Dios habla de muchas formas, pero no nos damos cuenta, «En visiones nocturnas y sueños, cuando cae el sopor sobre el hombre, cuando el sueño lo coge en su lecho» (Job 33:15).

De la misma forma, en *Tierras de penumbra* encontramos varios personajes que, de alguna forma, desempeñan para Lewis el papel que Elihú jugó para Job. Es el caso del sacerdote que oficia la misa del entierro de Joy cuando le dice a Lewis, en medio del dolor, que «sólo la fe adquiere sentido en un momento así». También su hermano, Warren, ve a Lewis sumido en la tristeza y lo alienta a que siga adelante para cuidar a Douglas y ayudarlo a superar también su dolor.

JOB, HOMBRE BUENO Y JUSTO

En algo más de dos horas de filme, Attenborough ha sabido abordar uno de los mitos universales, el sufrimiento del justo. En el Antiguo Testamento, Job se presenta como paradigma del justo sufriente, símbolo de Cristo. Gustavo Gutiérrez (2006, p. 15) señala que «el lenguaje de Jesús está prefigurado ya en Job, para hablar del amor del Padre», de forma que «el autor del libro de Job balbucea lo que en Cristo será un habla firme». Cristo en la cruz preguntó al Padre por qué lo había abandonado.

En el prólogo del Libro de Job se cuenta cómo Dios permite que su protagonista sea tentado por el demonio para poner a prueba su fe. Recibe todo tipo de desgracias, pierde sus bienes materiales, sus hijos mueren, contrae una grave enfermedad y su mujer y sus amigos lo instan a que maldiga a Dios. Sin embargo, a pesar de todas las desgracias que sufre y de las dudas por las que pasa, Job se mantiene firme en su fe, porque al final comprende que el amor de Dios está por encima de todo sufrimiento.

En la Biblia, Job es presentado como «un hombre íntegro y recto, temeroso de Dios y apartado del mal». En este sentido, se puede decir también que Lewis aparece en *Tierras de penumbra* como un hombre honesto y justo, preocupado por transmitir la verdad a los que lo rodean, tanto a través de sus enseñanzas de Literatura Medieval como profesor en Oxford como a través de sus obras más divulgativas y charlas radiofónicas donde anuncia el mensaje cristiano.

Ante esto, a uno le surge la pregunta de por qué después de una vida dedicada a anunciar la verdad, Lewis recibe estos castigos ¿Por qué después de haber abierto la puerta a Cristo se encuentra con el silencio de Dios en sus momentos de angustia y aflicción?

IMPORTANCIA DEL ENCUENTRO Y LA EXPERIENCIA

Ni a Job ni a Lewis les es suficiente la razón para entender el dolor. Más que evitar, lo que ambos desean es comprenderlo y buscarle una explicación racional,

pues ninguno concibe que de un Dios que es bueno pueda proceder el dolor. La experiencia del dolor adquiere tanto en Lewis como en Job un significado esencial a la hora de abordar la cuestión del sufrimiento. El encuentro que se produce entre Dios y Job es lo que hace precisamente que a este le cambie el corazón y le haga decir las palabras que oímos al final del libro: «Sólo de oídas te conocía, pero ahora te han visto mis ojos» (Job 42:5).

Si recordamos lo que dice el Libro de Job, tras haber sufrido todo tipo de catástrofes, Job maldice el día de su nacimiento y se encara contra Dios en un intento de comprender racionalmente por qué él siendo un hombre justo, ha de sufrir. Job rechaza los consejos parciales de sus amigos, que únicamente le hacen dudar. Es él mismo quien desea encararse con Dios (Job 13:3-5), sentarlo en el banquillo. Job le lanza toda una serie de preguntas a Dios y se pregunta el por qué de su silencio: «Siento asco de mi vida, voy a dar curso libre a mis quejas, voy a hablar henchido de amargura. Diré a Dios: No me condenes, explícame por qué me atacas. ¿Te parece bien oprimirme, despreciar la obra de tus manos, y favorecer los planes del malvado?» (Job 10:1-3).

Sin embargo, lo maravilloso de este episodio es que Dios acepta el reto que Job le plantea y se humilla abajándose al diálogo con Job; se produce así un encuentro entre ambos que cambiará la vida al protagonista del libro y le hará ver el sentido de su sufrimiento. En el diálogo con Dios, Job se ha dado cuenta de cuál es su posición en el mundo.

Así, en el libro se dice: «Yahvé se dirigió a Job desde la tormenta» (Job 38:1), que en este caso es el corazón de Job, y le plantea a su siervo toda una serie de preguntas que le hacen darse cuenta de su insensatez, su miseria y su debilidad frente al poder y la majestad de Dios. El Señor, en su infinita humildad, le explica a Job quién es Él y quién es Job. Dios no resuelve sus dudas, sino que las plantea. Así, Yavé le realiza un gran número de preguntas retóricas a Job que le hacen caer en la cuenta de su condición: «¿Dónde estabas tú cuando cimenté la tierra? Dilo, si tanto sabes y entiendes. ¿Sabes quién fijó sus medidas, o quién la midió a cordel? ¿Dónde se asientan sus bases?» (Job 38:4-6). A estos dos versículos los siguen casi otros cuarenta más, en los que Yavé ayuda a Job a caer en la cuenta de su condición.

Tal y como dice Chesterton (2005, p. 16):

El Eterno adopta una humildad enormemente sardónica. Está dispuesto a ser juzgado. Tan sólo reclama el derecho de cualquier persona que va a ser juzgada; pide que le permitan interrogar a su vez a los testigos de la acusación. Y lleva aún más lejos la corrección del paralelismo legal. Pues, en esencia, lo primero que le pregunta a Job es lo mismo que se le permitiría preguntar a

cualquier criminal que hubiese sido acusado por Job: le pregunta a Job quién es él. Y Job, que es un cándido, se toma poco tiempo para pensar la respuesta y llega a la conclusión de que no sabe.

Las preguntas que Dios plantea a Job le abren los ojos y le hacen sentirse amado por Él. Es la presencia, el encuentro personal y la experiencia de un Dios que ama lo que hace a Job encontrar el sentido de su sufrimiento. Chesterton (2000, p. 84) explica muy bien el encuentro que se produce entre ambos en uno de sus ensayos:

Dios llega al final, no para contestar enigmas, sino para plantearlos. Expresados verbalmente, los misterios de Yahvé parecen más insondables y más sombríos que los enigmas de Job. Pero Job, que antes del discurso de Yahvé estaba desconsolado, fue consolado después de él. No se le había dicho nada, pero siente la terrible y estremecedora atmósfera de algo que es demasiado bueno para ser contado. La negativa de Dios a explicar su designio es, en sí misma, un indicio apasionado de su designio. Los enigmas de Dios satisfacen más que las soluciones del hombre.

Lo mismo ocurre con Lewis, pues es la propia experiencia de dolor la que le enseña y le hace encontrarse con Dios y abrazar la cruz igual que Cristo. De hecho, durante la enfermedad de Joy, Lewis afirma que desearía ser él mismo el que experimentase los dolores de su mujer para quitárselos a ella. Al hablar de la importancia de la experiencia en un momento dado de la película, Lewis tiene una conversación con Joy en la que hablan precisamente sobre la importancia de vivir las experiencias, tras haber recitado esta un poema en el que habla de Madrid.

Joy: Escribí *Nieve sobre Madrid* sobre la Guerra Civil española. ¿No va a preguntarme cuando he estado en Madrid?

Lewis: La experiencia personal no lo es todo.

Joy: No estoy de acuerdo. La experiencia significa todo.

[Y, más adelante, dice Lewis]

Lewis: Y, ¿por qué hemos de querer sufrir?

Joy: Porque así aprendemos.

Mientras que Lewis defiende que la experiencia no lo es todo, Joy argumenta lo contrario. Será tras la muerte de su mujer cuando Lewis se de cuenta finalmente de cuánto enseña el haber vivido el dolor en primera persona al decirle a su

hermano Warnie: «Ahora ya lo sé. Ahora tengo un poco de experiencia, Warnie. La experiencia es una maestra brutal, pero aprendes, Dios mío si aprendes...».

Antes de que se produjera la muerte de Joy, Lewis tenía claro que el dolor por sí mismo no significaba nada, y así se lo hace saber a ella cuando le dice que para que el dolor signifique algo tiene que haber algo más, que para él es Dios.

Lo que dice el Libro de Job es una superación radical de la doctrina retributiva que demuestra que Dios no queda encasillado en ningún precepto ni tradición. Job y Lewis se han dado cuenta de esto, aunque para ello ha sido necesario pasar por una situación dolorosa en la que la duda ha estado presente. En este sentido, podemos decir, tal y como expresa Joseph Ratzinger (2005), que existe una nueva clase de sufrimiento, un sufrimiento que no es entendido como maldición, sino como amor que transforma el mundo.

La lección que nos dan Job y Lewis, tal y como se cuenta en el prólogo del Libro de Job, es que el hombre debe persistir en la fe incluso cuando su espíritu no encuentra sosiego, porque al final Dios siempre ha demostrado que nunca abandona a su pueblo. Así, siguiendo a Juan Pablo II (1984) en su carta apostólica *Salvifici doloris*, el amor aparece como «la respuesta más plena a la pregunta sobre el sentido del sufrimiento, que es siempre un misterio; somos conscientes de la insuficiencia e inadecuación de nuestras explicaciones. Cristo nos hace entrar en el misterio y nos hace descubrir el “por qué” del sufrimiento, en cuanto somos capaces de comprender la sublimidad del amor divino».

BIBLIOGRAFÍA

- Attenborough, R. (1993). *Tierras de penumbra* [película]. US: Price Entertainment.
- Cabezuelo, F. y González, J. E. (2014). «Una mirada de cine al pensamiento de C. S. Lewis. Análisis de Tierras de penumbra de Richard Attenborough». En P. Gutiérrez, M. I. Abradelo e I. Armada (coords.), *De Leones y de hombres. Estudios sobre C. S. Lewis*. Madrid: CEU Ediciones, pp. 245-257.
- Chesterton, G. K. (2000). «El libro de Job». En *El hombre que fue jueves*. José Rafael Hernández Arias (trad.). Madrid: Valdemar.
- (2005). «El libro de Job». En M. Alberto (ed.), *Correr tras el propio sombrero y otros ensayos*. Miguel Temprano García (trad.). Barcelona: Acantilado, pp. 212-221.
- Dux, S. (2013). *Richard Attenborough. British Film Makers*. Manchester: Manchester University Press.
- Gómez Marín, J. A. (2016). *La apuesta de Dios: la aporía del mal y el mito de Job* (tesis doctoral). Universidad de Huelva: Huelva. Recuperado de: http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/13220/La_apuesta_de_Dios.pdf?sequence=2 (fecha de consulta: 15/12/2018).

- Gutiérrez, G. (2006). *Hablar de Dios desde el sufrimiento del inocente. Una reflexión sobre el Libro de Job* (6.ª ed.). Salamanca: Ediciones Sígueme, p. 175.
- Lewis, C. S. (2017) [1940]. *El problema del dolor* (11.ª edición). Madrid: Rialp.
- (2018) [1961]. *Una pena en observación*. Barcelona: Anagrama.
- Ratzinger, J. (2005). «El Libro de Job». En *El Dios de los cristianos. Meditaciones*. Salamanca: Ediciones Sígueme.
- (28 de mayo de 2006). *Discurso del Santo Padre. Visita al campo de concentración de Auschwitz*. Auschwitz. Recuperado de http://w2.vatican.va/content/benedict-xvi/es/speeches/2006/may/documents/hf_ben-xvi_spe_20060528_auschwitz-birkenau.pdf (fecha de consulta: 15/12/2018).
- Vallès-Botey, T. y Rodríguez-Prat, A. (2018). «Job y el deseo de comprender el sufrimiento». *Revista de Occidente*, 442, 5-17.
- Wojtyła, K. (29 de marzo de 1984). *Carta apostólica Salvifici Doloris*. Recuperado de: http://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/hlthwork/documents/hf_jp-ii_apl_11021984_salvifici-doloris_sp.html (fecha de consulta: 15/12/2018).

La representación religiosa naturalista en la pintura de José Garnelo y Alda

María del Carmen Bellido Márquez
Universidad de Granada

La representación religiosa naturalista en la pintura...

Desde la Edad Media las «*imagines et picturae*» han formado parte del programa pedagógico de la Iglesia Católica, con conocimiento. Aunque, en muchos casos son obras de arte de altísimo nivel, su cualidad esencial es espiritual y nunca pueden ser consideradas con independencia del potente valor simbólico que poseen en sí mismas (Cerezo, 2013, p. 15).

José Garnelo fue un pintor figurativo de entre siglos de formación académica que representó temas de historia, mitología, costumbres, retrato, paisajes y religión; todos ellos cargados de simbolismo y naturalismo. Concretamente, el tema religioso lo abordó desde su educación católica y su creencia religiosa con gran sensibilidad, lo que le merece el calificativo de excelente pintor de temas religiosos, en los que el mito y los símbolos cristianos afloran como recurrentes reclamos para la visualización apasionada del espectador y el creyente.

Este pintor nació en Enguera (Valencia) el 25 de julio de 1866 y murió en Montilla (Córdoba) el 29 de octubre de 1944. Con dos años se trasladó a vivir con su familia a esta ciudad cordobesa, donde cursó estudios primarios e hizo el bachillerato en el Instituto Aguilar y Eslava de Cabra (Córdoba). Se formó universitariamente en la Facultad de Filosofía y en la Escuela Superior de Bellas Artes Santa Isabel de Hungría, ambas en la ciudad de Sevilla. Continuó sus estudios en la Escuela Superior de Bellas Artes de San Fernando (Madrid), donde tuvo como profesor a Casto Plasencia. También ganó «la segunda medalla de la Exposición Nacional de Bellas Artes de Madrid con la obra *La muerte de Lucano* en 1887, adquirida por el Estado Español. Un año más tarde (1888) *El centauro Neso* le valió el pensionado en la Academia de España en Roma «[...] Allí pudo estudiar pintura histórica y entablar amistad con Joaquín Sorolla entre otros» (Personajes valencianos vinculados con Valencia. Panteón de hombres ilustres, s. f.).

Además, su valía le permitió cosechar muchos más premios y puestos de trabajo relevantes. Obtuvo la segunda medalla en la Exposición Nacional de Madrid

en 1890 con la obra *Duelo interrumpido*. Y recibió la primera medalla de la Exposición Internacional de Bellas Artes de Madrid en 1892 con la obra *Cornelia* (Embajada Española en Oslo). Al año siguiente logró la primera medalla en la Exposición Internacional de Bellas Artes de Chicago con *Los primeros homenajes del nuevo mundo a Colón*, que se encuentra en el Museo Naval de Madrid. En el mismo año fue nombrado profesor de la Escuela de Bellas Artes de Zaragoza y ganó la primera medalla de la Exposición de Bilbao con la obra *Magdalena*; también fue nombrado académico de número de la Escuela Provincial de Bellas Artes de Zaragoza. En 1894, ganó el certamen de la Real Academia de Artes de San Fernando con *Cultura española a través de los tiempos*. Y al siguiente año, fue numerario de la Escuela de Barcelona y, obteniendo en 1896 la mención de honor en el Salón de París con la pintura *Montecarlo* (Museo Garnelo).

En Barcelona tuvo como aprendiz a Picasso y en 1899 fue poseedor de la cátedra de Dibujo Antiguo y Ropajes de la Escuela Especial de Pintura, Escultura y Grabado de Madrid. Fue subdirector del Museo del Prado de Madrid entre 1915 y 1918 y en 1923 recibió el encargo de decorar la cúpula del despacho del presidente del Tribunal Supremo en el Palacio de Las Salesas, obra titulada *El collar de la Justicia*. También obtuvo los títulos de comendador de número de la Orden de Alfonso XII (1902), pintor de Corona y caballero de la Real Orden de Carlos III (1892). Su ingreso como miembro de la Real Academia de San Fernando de Madrid tuvo lugar en abril de 1892. Con posterioridad (1913), fue nombrado director de la Academia Española de Bellas Artes de Roma. Obtuvo la Gran Cruz de la Legión de Honor francesa, fue socio de honor del Círculo de Bellas Artes y oficial de la Orden de Leopoldo II de Bélgica (*Personajes valencianos vinculados con Valencia. Panteón de hombres ilustres*, s. f.). También dirigió la revista *Por el arte* y fue secretario de la Asociación de Pintores y Escultores. Asimismo, visitó París, Austria y Baviera. Ilustró el libro de su padre, el médico José Ramón Garnelo y González, titulado *El hombre ante la estética o tratado de antropología artística*, y publicó *Escala gráfica y el compás de inclinación*, que presentó en el Congreso Internacional de Roma de 1911. También hay obras suyas al fresco en el convento de Salesas de Madrid, el salón del palacio de la Infanta Isabel y el convento del Carmen de Valencia (Museo Garnelo, s. f.).

Por su trayectoria y reconocimiento, José Garnelo es una figura relevante que trasciende a través de los siglos en el campo del arte y de la educación artística, por lo que merece una actualización de su figura y su obra.

El objetivo de este trabajo es presentar las principales obras religiosas de José Garnelo y detectar en ellas su relación con la mitología y el simbolismo, para así poner en valor su obra y su figura desde una visión religiosa y mitológica.

En el campo de la representación religiosa, José Garnelo comenzó con esta actividad en 1901, cuando pintó el cuadro *Manantial de amor* (fig. 1), con el que obtuvo una primera medalla en la Exposición Nacional de Bellas Artes. El hecho de presentar una pintura religiosa en un certamen nacional entre el último tercio del s. XIX y primer cuarto del s. XX no era lo habitual en esa época; sin embargo, él alcanzó un gran reconocimiento, dada la calidad de la obra (Doblado, 2013). En el cuadro se encuentra Jesucristo como figura central ataviado con una túnica blanca, como manantial de agua, de vida y de luz, en un paisaje simbólico cargado de elementos de herencia mitológica, como la luz, representada por Helios en la mitología griega, y el agua de los manantiales, donde habitaban las ninfas (Almagro, 1994; Humbert, 1997; González, 2015). A la derecha de la imagen central de Jesús destaca santa Teresa de Jesús y otros santos franciscanos. En primer plano de la obra se encuentran dos figuras (hombre y mujer) yacentes, que representan los pecados humanos y su vencimiento. También aparece en el ángulo inferior izquierdo un ídolo dorado, como símbolo de la divinización de los bienes terrenales, que ha sido derribado. El paisaje de fondo del cuadro es espectacular y está dominado por una bella luz lateral rasante.

Otras de las representaciones religiosas de Garnelo son las figuras de una monja y una dolorosa, pintadas con gran maestría (figs. 2 y 3). En especial, *Monja leyendo*,



Figura 1. José Garnelo, *Jesús, manantial de amor*. Óleo sobre lienzo. Primera medalla en la Exposición Nacional de Bellas Artes de 1901. Museo del Prado, depositado en la Embajada de España en Lisboa (Portugal).



Figura 2 (izquierda). José Garnelo, *Monja leyendo*.

Figura 3 (derecha). José Garnelo, *Dolorosa*.

que presenta a una joven mujer vestida con los hábitos religiosos, ilustrada y culta, que lee un documento lejos de sus deberes conventuales, dedicados a la labor y a la oración.

En 1910, José Garnelo pintó *Salve en la gruta de Lourdes* (fig. 4) y con ella consiguió medalla de oro en la Exposición Nacional de Valencia. En esta obra se aprecia la vocación religiosa del pueblo, que invoca a la Virgen de Lourdes en la oración de la *salve*, dirigida por un sacerdote mientras una gran muchedumbre participa en el acto. Se observa en ella a numerosas personas enfermas o dependientes que acuden a la oración para pedir su cura. La claridad de la gruta iluminada por velas y el esplendor que desprende la Virgen concentran el punto de atención del cuadro.

Otra de las obras sacras de Garnelo es la representación de san Francisco Solano (fig. 5), que se encuentra en la parte superior del retablo dedicado a él, situado en la iglesia de María Auxiliadora de Montilla. En esta pintura, el santo está adoctrinando a los indígenas hispanoamericanos de la época, que se acercan a él buscando el goce del amor divino, atraídos por la religiosidad del apóstol de Cristo, quien santificó su espíritu en tierras americanas, donde llevó la fe y la cristiandad a numerosas personas que le confiaron su espíritu.



Figura 4. José Garnelo, *Lourdes*, 1897. Óleo sobre lienzo, 300 × 500 cm.
Museo del Prado, depositado en la Diputación Provincial de Zamora.



Figura 5. José Garnelo, *San Francisco Solano*, 1935. Óleo sobre tabla, 70 × 95 cm.
Iglesia de María Auxiliadora, Montilla.

Otra de sus obras religiosas destacadas es *Milagro de san Francisco Solano* (fig. 6), que se encuentra en la parroquia de Santiago, de Montilla. En ella, se relata la entrada de este santo en la ciudad por el barrio de Tenerías, donde curó a un joven enfermo de una pierna, milagro que fue reconocido por la Iglesia católica.

San Francisco Solano fue conocido como el «Taumaturgo del Nuevo Mundo» por la cantidad de milagros y prodigios que se asocian a su figura. Fue una de las primeras personas que habían estado en el nuevo continente santificadas por el Vaticano, debido a la evangelización que allí realizó y a su reconocida santidad entre los originarios de estos países, que le tienen una gran devoción, unida a la que se siente hacia él en su ciudad natal (Montilla) y en el resto de España.

En esta pintura, se observa un amplio gentío y un majestuoso paisaje andaluz, con viñedos, olivares y cactus, así como algunos animales. Los colores de esta tela son ricos en matices cromáticos y los detalles que componen la imagen son



Figura 6. José Garnelo, *Milagro de san Francisco Solano en la cuesta de las Tenerías*. Óleo sobre lienzo, 450 × 350 cm. Parroquia de Santiago, Montilla.

abundantes. La escena cuenta con gran profundidad, marcada por una fuerte perspectiva descendente y una enorme luz, por lo que es evidente que Garnelo era un gran paisajista. Además, la obra presenta un rico repertorio de personajes sencillos, cargados de humanidad y devoción al santo. Todo ello transmite un ambiente de fe y de piedad que evoca la perplejidad del momento en que se produjo el milagro narrado en el cuadro.

Una obra más de los temas marianos de Garnelo, de enorme sensibilidad y grandiosidad artística, es la *Inmaculada* (fig. 7), joven Virgen de manto azul que pone de manifiesto su sumisión en sus gestos y aptitud, en la que destaca su pureza, que queda simbolizada por la saya blanca y el manto azul que viste la figura representada. Esta obra se encuentra en el altar del enterramiento de la familia Garnelo, en la parroquia de Santiago (Montilla).

Uno de los trabajos de carácter religioso más emblemáticos de este artista es el manto de la Virgen del Pilar de Zaragoza (fig. 8), en la que remarca el pilar de la Virgen como soporte de la Iglesia católica, sostenido por dos ángeles mientras unos querubines dan forma a las iniciales A y M (Ave María) formando una orla.



Figura 7. José Garnelo, *Inmaculada*. Óleo/yeso, 145 × 85 cm.
Parroquia de Santiago, Montilla.



Figura 8. José Garnelo, *Manto de la Virgen del Pilar*, 1903.

Fuente: José Ignacio Iguarbe.

En ella se puede leer «lleva completa la *'alve Regina'* y el versículo *'Ut digni efficiamur promissionibus Christi'*. En la parte superior dice: "A Nuestra Señora la Santísima Virgen del Pilar". Las doce mujeres, vestidas a usanza romana, de rostros muy bellos, contemplan el descenso del Pilar por los ángeles. La dama del centro porta un rosario y otras llevan papeles de música» (Foro Xerbar, s. f.). Con estos detalles la obra queda marcada de la religiosidad mariana que requiere la pieza, dada su importancia.

Una magnífica obra más de la dedicación a la pintura sacra de este autor es la representación de la *Muerte de san Francisco de Asís* (fig. 9). En ella el santo se encuentra yacente, acompañado por un ángel que le ofrece lirios, mientras su cuerpo está rodeado de rosas y una luz de santidad se instala sobre su cabeza.

Por último, entre las obras de Garnelo, hay que destacar su *Apostolado* (fig. 10), formado por doce cuadros, que se encuentran ubicados en la parroquia de Santiago de Montilla; pinturas de etapa avanzada del artista, que él donó a su ciudad natal de adopción. A ello se unen también los frescos de la iglesia de los Dolores de esta población, que realizó junto con su hermana Eloísa (Doblado, 2013, p. 35).

Los apóstoles conforman una «magnífica muestra de pintura religiosa garneliana» (Cabello de Alba, 2013, p. 11). En esta serie, el autor humaniza a los protagonistas, mostrados como personas que han pasado por una vida de amor y sacrificio, dedicada a la evangelización y al apostolado.



Figura 9. José Garnelo, *Muerte de san Francisco de Asís*. Óleo sobre lienzo, 125 x 182 cm. Museo de Bellas Artes de Valencia.

Con el *Apostolado* de Garnelo se renueva este tema iconográfico en el siglo xx, muy popular en la Edad Media, que se solía ubicar en las pilares de las naves de las iglesias para simbolizar los pilares de la fe cristiana (Doblado, 2013, pp. 35-36), pues «Garnelo ejecuta estas obras magistrales en 1929, aunque ya había sido presentado en 1922 su magnífico *Santiago el Menor* en la Biennale di Venezia» (Cerezo, 2013, p. 15). Puede admirarse en ellas que son «un sincero y apasionado testimonio de su fe, en un momento histórico comprometido y difícil» (Cerezo, 2013, p. 15).

De estos personajes, destaca la mirada mística de san Juan frente a la humana de los demás apóstoles. Así pues, «fiel a su ideario estético y respetuoso con su fe, Garnelo trasciende la figura humana —aunque parte inequívocamente de ella— para conducir nuestra mirada a los secretos territorios del espíritu, más allá del tiempo y del espacio» (Cerezo, 2013, p. 16). También destaca en estas pinturas que, aunque fueron concebidas para un mismo monumento arquitectónico, cada composición, colorido, fondo y personaje son totalmente diferentes. Y esto es un manera de ofrecer el arte religioso al pueblo sin que la grandeza artística de las obras resten valor a su profundo sentido espiritual. Fueron restauradas y expuestas en 2013 en el Museo Garnelo (Montilla).

De la misma fecha que el *Apostolado* es la obra *Sagrado Corazón de Jesús*, que se encuentra ubicada en la parroquia de la Virgen del Carmen (Algeciras),



Figura 10. José Garnelo, *Apostolado*. Óleos sobre lienzos.

que muestra también la técnica hábil y experimentada del artista al tratar temas pictóricos religiosos.

Analizadas las obras religiosas de José Garnelo, se aprecia en ellas su maestría y su amplia dedicación a la pintura sacra. Estas piezas presentan una gran destreza del autor para plasmar la narración de los relatos religiosos. Además, se puede observar en ellas su magistral dedicación al paisaje, los ropajes, los detalles pictóricos que engalanan las composiciones y su concepto creyente sobrio, pero manifestado por tal habilidad pictórica que estas pinturas pueden ser, igualmente, admiradas sin considerar únicamente su valor espiritual, sino valorando su técnica y calidad artística, aunque no cabe duda de que también inspiran devoción y religiosidad.

En las obras religiosas de José Garnelo se percibe con facilidad la bondad que emana de sus personajes, la devoción que estos inspiran y los fuentes históricas,

religiosas y, en especial, bíblicas en las que se inspiran las escenas narradas, lo que les da credibilidad y promueve la vocación cristiana.

Por otro lado, la aplicación de la pincelada, la selección de los colores, el dominio del dibujo y la organización de las composiciones (equilibradas y bien construidas) de estas obras denotan la profesionalidad de la técnica pictórica de su autor (Clémentson, 1985), que aplica una pincelada cargada de naturalismo y simbolismo religiosos, que bebe de las fuentes religiosas y, por herencia, mitológicas en las que se inspiran éstas últimas.

El autor estudiado fue ganador de numerosos premios y condecoraciones que contribuyeron a que en su época fuera un personaje reconocido (Reyero, 2006). Sin embargo, fue bastante olvidado en los años que preceden a la época actual. Pero, hoy en día, gracias a trabajos de investigación recientes y a la labor encomiable de personas que se dedican al estudio del arte y de la obra de José Granelo en particular, en especial el museo que lleva su nombre, se le está volviendo a dar un reconocido valor actual, que indudablemente merece, como creador infatigable, maestro de artistas, autor de su tiempo y puente entre la pintura de los siglos XIX y XX, al cual debe mucho la contemporaneidad (Bellido, 2019).

BIBLIOGRAFÍA

- Almagro, J. M. (1994). *Mitología clásica*. Madrid: Museo Nacional de Reproducciones Artísticas.
- Bellido Márquez, María del Carmen (2019). *La pintura mitológica en José Granelo y Alda*. Montilla: Amigos del Museo Granelo.
- Cabello, M. (coord.) (2013). *El Apostolado de José Granelo. Columnas de la fe cristiana sobre las que se edifica la Iglesia*. Montilla: Amigos del Museo Granelo.
- Cerezo, J. A. (2013). El «Apostolado» de José Granelo en su museo. En M. Cabello (coord.), *El apostolado de José Granelo. Columnas de la fe cristiana sobre las que se edifica la Iglesia*. Montilla: Amigos del Museo Granelo.
- Clémentson, M. C. (1985). *El mundo clásico en José Granelo y Alda*. Córdoba: San Pablo.
- Doblado, J. (2013). El «apostolado» de la Parroquia de Santiago. En M. Cabello (coord.), *El apostolado de José Granelo. Columnas de la fe cristiana sobre las que se edifica la Iglesia*. Montilla: Amigos del Museo Granelo.
- Foro Xerbar (s. f.). *José Granelo y Alda*. Recuperado de: <http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?f=52&t=12651> (fecha de consulta: 10/01/2019).
- González, J. M. (2015). *Mitología e historia del arte*. Madrid: Encuentro.
- Humbert, J. (1997). *Mitología griega y romana*. Abate Enrique Thédénat (pref.). Barcelona: Gustavo Gili.

Museo Garnelo (s. f.). *Biografía*. Recuperado de: <http://www.museogarnelo.org/j-garnelo/biografia/> [consulta el 03-01-2019].

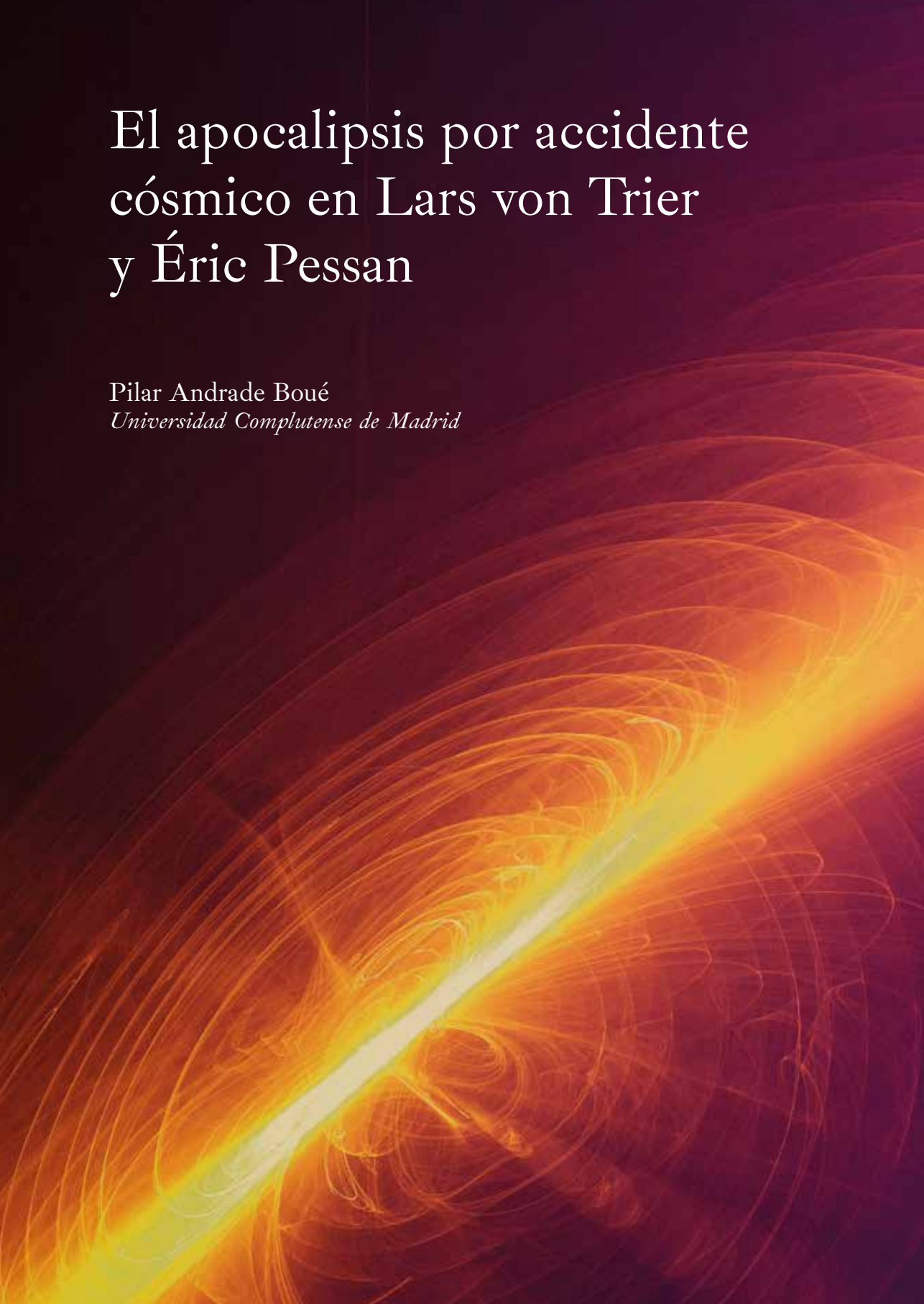
Personajes valencianos vinculados con Valencia, Panteón de hombres ilustres (s. f.). Recuperado de: <http://www.jdiezarnal.com/valenciapersonajesjosegarnelo.html> [consulta el 30 de diciembre de 2018].

Reyero, C. (2006). *Cultura y Nacionalismo: José Garnelo y la Academia en 1894*. Madrid: Realigraf.

El apocalipsis por accidente cósmico en Lars von Trier y Éric Pessan

Pilar Andrade Boué

Universidad Complutense de Madrid



El apocalipsis por accidente cósmico...

On m'a forcé à la comprendre, la catastrophe.

Pessan, 2004, p. 13.

Los mitos antiguos acerca del fin de los tiempos no son tan frecuentes como los cosmogónicos, teogónicos u otros.¹ Pocos pueblos han imaginado el fin de los tiempos; es decir, lo más terrible, lo inimaginable, lo absolutamente irrepresentable e indecible.

Subyacen a las recreaciones simbólicas y ficcionales apocalípticas, en efecto, cuestiones como la muerte individual, la muerte colectiva o la destrucción de nuestro planeta y, por tanto, de cualquier forma de vida en él.

Sin embargo, en nuestra historia reciente, los textos sobre el acabamiento han proliferado. La Segunda Guerra Mundial proveyó razones e imágenes suficientes para pensar y reescribir el apocalipsis en Occidente, y la inmediata posguerra, para concebirlo como enfrentamiento atómico de dos potencias y, por extensión, de la tierra entera. En nuestros días antropocénicos, la amenaza toma sobre todo la forma de una catástrofe nuclear/química global o un cataclismo ecológico. Puede también aparecer bajo la modalidad de una invasión extraterrestre (fiel a una larga tradición de invasiones de aliens), de la propagación de

¹ «En comparación con los mitos que narran el fin del mundo en el pasado, los mitos que se refieren a un fin por venir son paradójicamente poco numerosos entre los primitivos», indica Mircea Eliade (2000, p. 56), aunque añade prudentemente que quizá sea porque los etnólogos no incluyeron preguntas sobre ellos en sus encuestas. Pero en los diccionarios de símbolos (Brunel, Cirlot, Chevalier, Escartín...) no es frecuente que aparezca la voz *apocalipsis*, o, si aparece, es muy brevemente y remitiendo casi únicamente a la Biblia. Por otra parte, en 2012, las profecías mesoamericanas fueron la ocasión de una proliferación de textos sobre el fin del mundo; cf. como ejemplo el *Beau livre* de Jean-Noël Laforgue (2012), que recopila imágenes sobre textos milenaristas.

una enfermedad o de infectados con modales de zombis, o de un accidente cósmico (colisión de un cuerpo celeste contra la tierra y similares); es en esta última variante en la que se centrará este trabajo.

La producción y el consumo crecientes de relatos apocalípticos puede, por tanto, considerarse como una expresión simbólica del miedo colectivo, de un malestar en la cultura que, sin embargo, esta vez, no proviene de la sospecha de que exista un *ello* colectivo por debajo del discurso. A comienzos del siglo XXI, la tematización del miedo en los textos fílmicos y literarios proviene de la verosimilitud o, dicho más correctamente, de la veracidad creciente de la amenaza: afirman implícitamente que el mito se volverá realidad. Puede hacerse una hermenéutica más tranquilizadora de estos textos y decir, por ejemplo, que exteriorizan la ansiedad generada por la complejidad actual de la vida, por la abundancia de información o desinformación, por los desafíos de las nuevas tecnologías, etc. También puede argüirse que su función primera es fustigar la sociedad capitalista o los poderes fácticos, lamentar la pérdida de poder de una u otra nación, denunciar el régimen de dominación biopolítica... Esto último aproximaría los textos contemporáneos al apocalipsis bíblico, libro de resistencia contrario al modelo de economía y unidad social que quería imponer el Imperio romano, y contrario también a los colaboracionistas, que proponían un acercamiento al poder imperial (Pikaza, 1999, pp. 20-21).

En cualquier caso, los textos apocalípticos nos ponen hoy en una situación cuando menos incómoda y nos interpelan tanto como lo han hecho en momentos milenaristas de la historia.

Este trabajo estudiará la funcionalidad del imaginario apocalíptico en las últimas décadas a través esencialmente de dos textos, fílmico y literario: *Melancolía* (2011) de Lars von Trier y *Les géocroiseurs*² (2004) de Éric Pessan. Trataré además de aportar una pieza para un rompecabezas que no denota más pesimismo que, por ejemplo, el estudio de las veleidades narcisistas y el solipsismo del individuo posmoderno. Por el contrario, ese rompecabezas nos ayuda a comprender, cartartizar, prever o preparar un fin posible. Remitiré, además, como pivote central de mi análisis, al hipotexto bíblico fundacional del imaginario occidental, ese extraño último libro incluido en el Nuevo Testamento, cuyo tono profético y oracular y cuyos motivos y situaciones narrativas son retomados por la cinematografía y literatura actuales.

Para situar los textos escogidos entre la abundante profusión contemporánea, conviene subrayar la existencia de dos tipos distintos en el conjunto: los espe-

² Nombre dado a los asteroides que evolucionan cerca de la Tierra. El libro aún no tiene traducción al castellano, de forma que las traducciones de las citas que se incluyen en este trabajo son mías.

ranzados y los que pueden llamarse fatalistas. Los primeros recuperan el tono *revelatorio* del texto bíblico (el sentido inmediato de la palabra *apocalipsis* es el de *revelación*) y culminan con un final feliz en el que cesa la amenaza catastrófica o se le descubre un remedio. La reciente película *Geostorm* (Dean Devlin, 2017) sería una buena muestra de ello, por no mencionar muchas otras semejantes de la cinematografía popular, desde *Armageddon* (Michel Bay, 1998) hasta *El día de mañana* (Roland Emmerich, 2004). Huelga decir que el final epifánico es mucho más común en las producciones para consumo general que en el cine de autor o de alta gama, por evidentes razones de prudencia y conducción del ánimo de las masas, a las que no conviene deprimir gratuita ni repetidamente.

En cuanto a las películas del segundo grupo, las fatalistas, es evidente que se sitúan en el anverso del texto bíblico, puesto que en ellas se produce la evicción del final feliz, el reemplazo de la parusía de Cristo por la victoria de la desesperanza; *Melancolía* de Von Trier constituye el ejemplo prototípico de este grupo. Mi hipótesis es, no obstante, que incluso en esta y otras películas y libros apocalípticos perdura una *remanencia*³ de lo religioso, y también del apocalipsis bíblico como hipotexto en mayor o menor grado, que se manifiesta en forma de cuestionamientos, personajes proféticos o luchas en la interioridad del yo.

A modo de bisagra entre los dos grupos mencionados (esperanzado y fatalista), y dentro del subgénero de textos que narran el acabamiento por accidente cósmico, en el que concretamente nos centraremos en este trabajo, debe citarse *Señales del futuro* (2009), de Alex Proyas. Este filme narra la destrucción completa de la humanidad, causada por una erupción solar de extraordinarias proporciones. Una gigantesca ola de fuego incinera a su paso la tierra, y quienes sobrevivan en refugios también perecerán a causa de las intensísimas radiaciones; no obstante, unos niños se salvarán de la catástrofe en, eso sí, un improbable y lejano planeta. La película combina, pues, la dureza del final absoluto con un resquicio de esperanza. Pero además se construye sobre la conversión religiosa de su protagonista: este expone su agnosticismo al comienzo de la cinta, expresándolo como dilema entre azar y determinismo (léase Providencia), pero manifestará su fe en la última escena, en la que admite ante su padre, un pastor protestante, que ya sabe que el fin de la tierra no es realmente el fin. Proyas atribuye esta conversión, sin embargo, a la exactitud

³ Varios artículos del volumen colectivo dedicado al tema del apocalipsis en el cine y editado por Arnaud Join-Lambert, Serge Goriely y Sébastien Fevry (2012) giran en torno a esta cuestión o la mencionan. Cf. también como ejemplo la siguiente frase de Maurice Blanchot en su *L'Écriture du désastre*: «Les deux formulations "Dieu est mort", "l'homme est mort", destinées à sonner à la volée pour les oreilles crédules et qui se sont renversées aisément au bénéfice de toute croyance, [...] montrent peut-être que la transcendance [...] l'emporte toujours, fût-ce sous une forme négative» (1980, p. 143).

de los números⁴ —el protagonista es un astrofísico y obtiene la revelación de la catástrofe al descifrar un código numérico— y... a la visión de unos extraterrestres que salvan a su hijo del desastre. En todo caso, John (Juan) acepta el mensaje de la cristofanía bíblica (avisos del Hijo del Hombre en la primera parte del Apocalipsis). Otros intertextos bíblicos o elementos religiosos siembran el texto fílmico, como la visión de Ezequiel, los dones del Espíritu Santo, los encuadres con fondo de vidrieras, el aspecto angélico de los marcianos, la ascensión de los niños a la nave espacial, la idea de que solo los escogidos (los sellados del Apocalipsis) sobrevivirán, la alusión al libre albedrío, etc. Se trata por tanto de una curiosa mezcla de kitsch popular y semifinal omnidestructivo anticomercial, que nos interesa sobre todo por esa remanencia a la que hemos aludido.

Más difícil es, sin embargo, encontrarla en *Melancolía*, que explora los sentimientos y acciones que surgirían a partir de la toma de conciencia del fin de los tiempos. Esta cinta está marcada por el acabamiento, subrayado desde el principio (imágenes del impacto de la estrella), y el sinsentido de ese acabamiento, a menos que queramos encontrar una alusión a la venganza de la naturaleza sobre la humanidad, explicación que no parece convenir a la propuesta de Von Trier, o a menos que lo situemos en la línea de Henoc. De hecho, la necesidad del fin se integra perfectamente en la lógica narrativa, dado que el final de la cinta coincide con el final temático; Peter Szendy (2012, pp. 9-10) considera este aspecto crucial para la ejemplaridad apocalíptica del metraje.

Sin embargo, si tenemos en cuenta la idiosincrasia del cine de Von Trier y el hecho de que aborde con crudeza temas fundamentales éticos (véase *Dogville*, por ejemplo), religiosos (baste remitir a *Rompiendo las olas*) o políticos (recordemos *Euro-pa*), podemos considerar que la remanencia consiste precisamente en enfrentarse al problema; es decir, a la profunda angustia que supone el fin de todo. Esta confrontación resulta bastante extraordinaria en el cine europeo, que ha evacuado de su temática tanto la catástrofe como el acabamiento absoluto. Comparativamente con el cine norteamericano,⁵ no es fácil encontrar largometrajes que encaren con tanto coraje (en el doble sentido de este vocablo: rabia y fuerza) la conciencia del final, ni siquiera desde el punto de vista ecológico. De hecho, tampoco la literatura europea se ha hecho excesivo eco de lo apocalíptico, y los textos en torno

⁴ La numerología mágica tiene una crucial importancia en el filme, y no se emplea, como opina Chelebourg (2012, pp. 66-67), para desdibujar la fe, sino para reforzarla. Por otra parte, Chelebourg opina que los intertextos bíblicos generan en esta y otras películas una sacralidad ecuménica vacía que se sitúa realmente al margen de lo religioso, al contrario de lo que sostengo aquí. Cf. para ratificar mi posición crítica las afirmaciones del propio Proyas, que se toma en serio los dilemas planteados, aun en modo mediático: <https://www.youtube.com/watch?v=UGJE8xOP-n4>

⁵ La superioridad cuantitativa del cine americano en este género es evidente, tanto más cuanto que este se suele incluir en la ciencia-ficción. También cuando la crítica académica en lengua francesa trata el tema escoge películas americanas muy mayoritariamente; cf., por ejemplo, el corpus elegido por Join-Lambert, Goriely y Fevry (2012).

a esta temática no son muy numerosos.⁶ Las razones de esta escasez pueden ser varias. En primer lugar, la proximidad en el tiempo de un acontecimiento catastrófico global, que despierta recuerdos traumáticos y postraumáticos. El célebre cuarteto de Olivier Messaien para el fin del tiempo, muy presente en las conciencias actuales, todavía ejemplifica la identificación en nuestro continente de la última guerra mundial con el tema (y el texto bíblico). En segundo lugar, puede pensarse que Europa tiene más superyó que el resto de los continentes, se reprime más por su sentimiento de madurez histórica y cultural. En tercer lugar, y desde la perspectiva de René Girard (2010), eminente pensador del acabamiento, esta especialidad europea se explica por la particularidad del pensamiento y espíritu del continente desde el arranque de la modernidad en la Ilustración. Porque, según Girard, los pensadores ilustrados del siglo XVIII fundaron un humanismo optimista ocultando la realidad antropológica fundamental de la violencia constitutiva del ser humano, y sobre todo la posibilidad de que esa violencia aumente y se vuelva letal para todos en un proceso de escalada a los extremos. Por hacer brillar la cara luminosa del ser humano, el humanismo enmascaró (y sigue enmascarando hoy) no solo el predominio de la pulsión de destrucción, sino la absolutización devastadora de esa pulsión si no se frena.

Si interpretamos *Melancolía* desde la hipótesis girardiana, vemos que el cineasta ha adoptado una postura antihumanista, próxima a cierto romanticismo (piénsese como referencia en *Cumbres borrascosas*, de Brontë), y se ha atrevido a desvelar el horror y la angustia que produce la contemplación del mal extremo posible o la destrucción total de la humanidad. El objetivo de su imaginario del desastre sería, por tanto, expresar un pesimismo o nihilismo fundamentalista. Una perfecta cristalización cinematográfica de ello la ofrece la escena en la que Julie advierte a su hermana, que, trastornada, quiere marcharse a pedir ayuda, de que el final no se evitará yéndose al pueblo. La expresión facial de lucidez terrible e irreversible con que Julie pronuncia estas palabras anula la proactividad de su hermana y apaga toda esperanza.

La interpretación de la película de Von Trier desde la óptica de Girard cobra aún más sentido si consideramos la importancia del tema del sacrificio tanto

⁶ Comparativamente con otros géneros; piénsese, por ejemplo, en la autoficción intimista o el relato de viajes. El canon del apocalipsis por colisión planetaria incluye *La estrella*, de H. G. Wells (1897), *Cuando los mundos chocan* (1933) de Philip Wylie y Edwin Balmer, *El martillo de Lucifer* (1977) de Larry Niven y Jerry Pournelle, *El martillo de Dios* (1993) de Arthur C. Clarke y algunos más. La *Enciclopedia de literatura apocalíptica* está publicada en USA (Zimbaro, 1996), y ninguno de los libros anteriores está escrito en lengua francesa. Pero se observa una progresión creciente en el interés por el subgénero en ámbito francés; cf., por ejemplo, el número 557-558 del *Magazine littéraire* (2015), que agrupa artículos de reflexión general y transversal y de cine y literatura. No obstante, la crítica académica francesa emplea el término *apocalíptico* con bastante laxitud y muchas veces no se ciñe a la problemática del fin de los tiempos en sí misma, sino en relación con los atentados terroristas, los universos totalitarios, el patriarcado, las tiranías de países pobres, la subjetividad en crisis y hasta el fin de la literatura (cf., por ejemplo, los artículos publicados en el volumen 5 de *Interférences littéraires*, 2010).

en el cineasta como en el filósofo. Recordemos que Girard hace del sacrificio la piedra clave de su edificio antropológico-histórico: los pueblos primitivos lo habrían instituido como acto para frenar la escalada de violencia mimética inherente a cualquier agrupación colectiva humana y para evitar la aniquilación total de los miembros de la agrupación. El sacrificado sería considerado culpable de la escalada de las tensiones y crímenes y, al mismo tiempo, divinizado porque aporta la pacificación y, por tanto, salvación del colectivo. Recordemos además que, siempre según Girard, Cristo, mediante su pasión y muerte, traería la verdadera Revelación, desmintiendo la utilidad del crimen sacrificial al mostrar que la víctima es siempre inocente; de ahí se extraerían varias consecuencias: además de que el rito sacrificial es siempre injusto, la violencia no sirve para evitar el derramamiento de sangre (ni siquiera la violencia defensiva) y su uso debe proscribirse.

Por su parte, Von Trier ha desarrollado abundante y desgarradoramente el problema del sacrificio, inscrito sin duda, en su producción, en el marco del cristianismo (del mismo modo que su reflexión sobre la víctima se inscribe implícitamente en el marco de la *shoah*). Así, *Rompiendo las olas* (1996) enfoca de modo intertextual la utilidad/inutilidad del sacrificio (aunque el factor sexual ya aparezca en este filme desdibujando la nitidez de la temática sacrificial primigenia); sabemos que la conclusión puede leerse en clave irónica (¿la curación del esposo es realmente el *fruto* del martirio de Bess?) y que, por tanto, Von Trier puede estar indicando amargamente la inanidad de la muerte de la protagonista, y de Cristo, por extensión. Posteriormente, *Dogville* (2003) aborda de forma más dostoyevskiana⁷ el tema sacrificial: la protagonista quiere darlo todo por quienes la han acogido, pero su comportamiento oblacional desata el *ello* de los pueblerinos, que fagocita a un ser autoinmolado; Von Trier desactiva aquí ya claramente la utilidad y necesidad del sacrificio. Pero, además, la última escena del filme, en que el padre de Grace ejerce su venganza sobre el pueblo, aporta una diferencia respecto de la hipótesis de Girard. En el clímax del rito sacrificial o vejación casi absoluta de la víctima, el padre gánster afirma sin ambages la necesidad de la violencia. La víctima debe vengarse, y lo debe hacer con los mismos medios que los verdugos. Es decir, que, en términos girardianos, se da vía libre a la escalada a los extremos.

Melancolía significaría la apoteosis de esa escalada, rematando con coherencia la trayectoria cinematográfica de Von Trier. Con esta película culmina la dialéctica del cineasta mediante la última manifestación o *Revelación negativa*: la humanidad ha desoído la enseñanza de Cristo y, por tanto, solo puede esperar su perdición ineludible: tras la apertura del séptimo sello, el sonido de la trompeta del tercer ángel anuncia la caída de la estrella (Ap 8:10).

⁷ Me refiero a la relación del metraje con la novela *El idiota*, de Dostoyevski, que he estudiado en Andrade, 2014.

Desde esta óptica, puede explicarse asimismo la presencia del niño en la cinta. Al margen de que la infancia mueva a compasión, puede justificarse la figura del niño por la propia lógica argumentativa del sacrificio y la violencia: además de Julie y Claire, víctimas adultas, se necesitaba al inocente, la víctima absoluta, para cuadrar el razonamiento. El magnífico plano final de los tres inmolados sentados en la *caverna mágica* es una excelente traducción cinematográfica de ello.⁸

De este modo, el largometraje que ahora comentamos se delinea como tercera referencia cinematográfica apocalíptica asociada a las teorías de Girard. Las dos primeras son, en mi opinión, *Apocalipsis now* (1979), de Coppola, por poner en escena simultáneamente el espectáculo del fin y el tema del sacrificio, y *Juegos de guerra* (1983), de John Badham, por discurrir sobre la sumatoria nula (juego de suma cero) en una confrontación mundial; es decir, la derrota de todos los contrincantes en caso de un conflicto globalizado. Lo que añadiría además Von Trier a estas dos tablas del tríptico es la muy nietzscheana conversión del final en espectáculo estético. Al no poder soslayar la ineludibilidad del fin y la victoria de la desesperanza, parece querernos decir el director danés, hagámoslo bello al menos (Kollig, 2013).

Otro es el camino escogido por un texto, esta vez literario, que aborda la temática de la colisión planetaria. Ya hemos mencionado el título de ese texto, *Les géocroiseurs*, novela escrita por Éric Pessan en 2004. La trama pivota sobre sí misma: en un pueblo de Francia que próximamente será impactado por unos asteroides, dos gendarmes van a buscar a un anciano obsesionado por los relatos apocalípticos para alejarlo del epicentro de la colisión. El anciano les relatará fragmentos de su biografía intentando evitar su desplazamiento forzoso, pero después decidirá marcharse a la lejana casa de su hijo, mientras este, sin saberlo, acude a salvarlo y se encuentra con uno de los gendarmes, que finalmente ha querido permanecer en el pueblo para ver llegar el fin.

La novela presenta con *Melancolía* similitudes tanto temáticas, puesto que gira en torno a una extinción por impacto cósmico, como estructurales, y esto último por dos razones. La primera es que, aquí también, el final de la historia coincide con el final del mundo. La segunda es que ambos textos se construyen mediante una polifonía textual que focaliza a través de dos miradas y voces distintas. Y cada una de esas voces encarna una actitud distinta frente a la inminencia de la catástrofe: la resignación o la acción. La primera actitud, más pasiva en principio, es la de Julie en la película y el gendarme en la novela. La segunda actitud, más

⁸ La caverna mágica es la negación misma del simbolismo de la cueva, protectora y cobijadora por autonomasia: sin paredes y en una colina prominente, quienes la ocupan esperan el fin uniendo sus manos en un extraño ritual. Compárese con el abrazo de los familiares antes de que el sol quemara la tierra en *Señales del futuro*, y cf. asimismo la nota 11 de este trabajo.

proactiva, viene representada por Claire y por el padre, en cada uno de los textos. En el literario, sin duda la tercera instancia narrativa, el hijo, es empleada como contrapunto para problematizar la figura paterna y crear tensión dramática.

Otro aspecto que acerca la novela a la cinta del director danés consiste en su posicionamiento contra el filme de gran público y correlativamente su autodesignación como libro de autor para lectores escogidos. El modo de tomar partido en este sentido es mediante la descripción de un posible final feliz, a imagen de lo que ocurriría en una película de Hollywood: el hijo encuentra al padre, lo mete en el coche, «tendríamos un plano general del coche que arranca, con el asteroide colocado en el cielo, la montaña estallando, piezas de metal y de piedras fundidas que ya empiezan a destruir los coches, el asteroide golpeará dentro de diez minutos, Bruce [Willis] suda» (Pessan 2004, p. 92), etc., padre e hijo al final salen casi ilesos y se reconcilian. El segmento narrativo dobla aquí el filmico, con esa ambición eterna del escritor de traducir a palabras cualquier realidad.

Pero el texto literario del que nos ocupamos contraría al filmico en un aspecto fundamental: es, a diferencia de *Melancolía* y a pesar de su final aniquilador, un relato que, partiendo de un prisma laico, recupera elementos religiosos cristianos no para afirmar el nihilismo, sino para situarse fuera del paroxismo destructivo absoluto. En otras palabras, reincorpora la economía del apocalipsis bíblico, o la eucatástrofe, si usamos el término de Tolkien. El asteroide golpea la tierra porque hay cosas que deben salvarse.

El proceso por el cual se produce este cambio de posicionamiento y matiz ideológico es complejo.⁹ La novela parte de un planteamiento laico del final de los tiempos: se trata de indagar acerca de cómo afrontarlo, de cómo soportar la imaginación del fin desde fuera de un marco religioso. Este enfoque impregna el sustrato temático, e incluso lo puntúa en breves capítulos dialogados que condensan la preocupación del autor, o la de sus personajes, en los que una niña plantea a diversos interlocutores la pregunta nada inocente de «¿qué harías si venía [viniese] el fin del mundo?». ¹⁰ A la cual, por cierto, los adultos responden mediante la evitación, el cinismo, la negación, etc.

⁹ El autor es consciente de las múltiples interpretaciones del acabamiento, y por tanto de la dificultad del tema apocalíptico, como también de su hermenéutica en el cine comercial: «Los asteroides eran un signo de dios, extraterrestres, la manifestación de una fuerza trascendente, la llamada del destino, ovis camuflados, la parusía, la venida del Anticristo, la redención, la salvación, la condenación, una maniobra política destinada a ocultar la existencia de *aliens*, como en la película de Spielberg cuando el ejército hace creer que se trata de un envenenamiento del aire para enmascarar la llegada de hombrucillos fluorescentes» (2004, p. 18).

¹⁰ «Si ça serait la fin du monde, tu ferais quoi?». En francés, los niños reemplazan a menudo erróneamente el imperfecto de indicativo por el condicional.

Sin embargo, y para empezar, el narrador principal consigna en su cuaderno, donde anota meditaciones sobre el final de los tiempos, que la discusión y el intercambio acerca de la llegada de los asteroides pone en movimiento no solo a la esfera profana —pues los habitantes del pueblo son convocados por alcalde—, sino también a la sagrada —el sacerdote los convoca igualmente— (Pessan 2004, p. 66).

Esta introducción de lo religioso por contraste con lo laico se produce también a través de las voces narrativas. El hijo admite que no sabe nada de lo trascendente y que sus vivencias religiosas se limitan a pequeños juegos macabros de su infancia, centrados en atraer o repeler el castigo divino a partir de una actitud farisaica. Por eso, para él la religión es «un juego ambivalente» (Pessan 2004, p. 98): puede uno ser castigado o absuelto de forma azarosa. «Percibo la religión como un telón de fondo más bien inquietante» (Pessan 2004, p. 97), explica a dos estudiantes autoestopistas que ha recogido en su viaje hacia el pueblo. Como contrapunto, el padre sí se interesaba por el tema, puesto que se decía ateo, pero leía constantemente obras religiosas. El gendarme, por su parte, manifiesta igualmente cierta preocupación por cuestiones ultramundanas al evocar la cuestión de la culpa y del perdón: «Todo nos será perdonado en menos de una hora» (momento en que chocará el asteroide) (Pessan 2004, p. 163).

La colisión planetaria suscita, asimismo, una explicación paterna que enfrenta el providencialismo con el castigo divino. Se argumenta que el trayecto del asteroide hacia la tierra comenzó hace miles de años, de modo que su colisión con nuestro planeta y el fin de la humanidad estaban previstos antes siquiera de nuestro nacimiento. Por consiguiente, Dios sabía que seríamos culpables y que tendría que aniquilarnos. Pero la razón humana no puede concebir un Dios creador y homicida, un Saturno que engendra sabiendo que devorará. Por eso: «Llegan los meteoros, y son la prueba de que el cielo está vacío» (Pessan 2004, p. 54). Lo interesante de este argumentario es su interpretación del apocalipsis bíblico, que por supuesto está explícitamente mencionado en las primeras páginas de la novela. Recordemos que en este texto se profetiza no solo el castigo de unos, sino también la salvación de otros, los 144 000 sellados. Al resto se les castigará por su complicidad con el mal. El narrador no hace diferencia entre unos y otros; es decir, evita mencionar el peso de la responsabilidad humana en la catástrofe. Subrayo este punto porque remite a la difuminación en los relatos apocalípticos por impacto cósmico (o invasiones extraterrestres y, a veces, proliferación de zombis) de la cuestión crucial de nuestra responsabilidad en la destrucción; esta modalidad textual deja fluir la angustia colectiva sin recordar nuestra implicación en la depredación o el daño.

Por otra parte, el interés de Pessan por plantear el fin de los tiempos a través del prisma religioso es palmario al final de la novela. Transcribimos directamente

las últimas palabras porque son suficientemente elocuentes por sí mismas: «Necesitamos una conclusión, los asteroides van a hacer que nos callemos, caen, llegan como puntos de exclamación, qué bonito ese fulgor, esa luz, [...] ¿es usted creyente?, ¿es usted creyente?» (Pessan 2004, p. 167) y «Una niña habló del fin del mundo, preguntó ¿Es usted creyente? con una voz impecable, una voz sin titubeos que quemó el silencio y eso fue todo» (Pessan 2004, p. 169). Estas palabras, además, obligan a replantear aquellos capítulos de diálogo en que la niña formulaba la pregunta de qué hacer si se sabe que el fin del mundo está próximo. Desde la perspectiva de las líneas finales, lo que la niña está poniendo sobre el tapete no es en sustancia qué *haría* usted, como entendió la mayoría de sus interlocutores, sino en qué *creería* usted. Compárese con la propuesta de Von Trier: para el cineasta, cuando el fin del mundo se acerca, el pensamiento y la creencia se anulan, bien por resignación, o bien por desesperación; los gestos de las hermanas en la *caverna mágica*, impávida una, trágicamente gesticulante la otra, así lo dan a ver.¹¹

Tampoco es neutra, en este mismo sentido, la expresión que emplea el gendarme de la novela en el pueblo, justo antes del impacto: «Venga conmigo, estoy seguro de que encontraremos a su padre fuera, habrá vuelto, no puede faltar en la llegada del punto final» (Pessan 2004, p. 167). Mejor que interpretar esta *vuelta* del padre (Padre) en el momento apocalíptico como coincidencia o azar (lo cual encajaría en la sintonía laica que recorre el texto), preferimos engazarla con la presencia de otros intertextos y elementos teológicos. Presencia quizá esta vez encriptada, pero ¿no es la encriptación lo propio de todo relato apocalíptico?

En Pessan, el objetivo del imaginario del desastre, desde una perspectiva de partida laica, no es pues la apoteosis del sinsentido, sino la posibilidad de plantear interrogantes, de abrir a realidades no inmanentes. Correlativamente, si la presencia en la Biblia del extraño apocalipsis se explicaba, según Girard, como advertencia sobre el uso de la violencia, en la novela se explica como medio de abrir la mente, en el tiempo del fin, a cuestiones trascendentes.

Cuestiones como la vida después de la muerte, o también la salvación o condena del alma. De ahí que el tema que articule toda la trama sea precisamente el de la redención, aunque se plantee de forma ambigua. Esta ambigüedad viene favorecida por la existencia de las tres focalizaciones que hemos señalado, a lo cual se añade el hecho de que el padre, al comienzo del texto, miente a los gendarmes para evitar ser trasladado. De modo que sus motivaciones y actos serán presentados en la primera parte de la novela desde distintos puntos de

¹¹ Compárese igualmente este círculo de personajes con el del final del texto de Pessan, que quiere transmitir cierta idea de armonía: «Formamos un círculo, sonreíamos a medida que le cielo se volvía brasa» (Pessan, 2004, p. 168).

vista, creando un equívoco, y solo gradualmente serán desambiguados. Así, el padre, en su relato anamnésico, narra una fuga de su esposa enferma de alzhéimer; dicho suceso es recogido por el hijo, quien duda de las buenas intenciones del padre y de su deseo de proteger a la esposa y recuerda la muerte de esta en el río, por accidente aparentemente. Finalmente, el padre volverá a relatar ante la nuera y la nieta la verdad sobre ese acontecimiento: la mujer deseaba morir, él la dejó partir y, por primera y última vez en su vida, acudió a la iglesia y rezó (2004, p. 131); la resolución del dilema ético puede recordarnos a *Million dollar baby*, de Eastwood, o *Amor*, de Haneke. Como pieza del entramado temático, esta última explicación encaja en la hipótesis de la importancia de la redención. Desde el registro laico, porque el comportamiento de él queda aclarado y justificado, no asesinó a la enferma, sino que la dejó partir y hacer lo que deseaba. Desde el registro religioso, no tanto porque la oración del anciano *salvara* a la esposa, sino porque quizá lo salvó a él mismo.

Vemos, por tanto, como la proyección hacia lo trascendente se presenta en forma de analogía o de progresión desde lo anecdótico hasta lo general. Otra frase paradigmática ilustra esta particularidad de la novela: «Los asteroides incitan a transgredir las costumbres» (Pessan 2004, p. 103). En principio, las costumbres del anciano consisten en llevar una vida consagrada, básicamente, desde su jubilación, al cuidado de la esposa y a anotar cuidadosamente *pequeños hechos verdaderos* o *cosas vistas*, como lo habrían etiquetado Stendhal y Hugo respectivamente. La esposa lo incita particularmente a esta actividad, que implica aislarse en su despachito; sabremos más tarde que ella se desinteresaba por completo de la conversación, y que él se habituó dócilmente, como constatará el hijo con acritud, a la soledad y al silencio. En este contexto, cambiar las costumbres no podía ser otra cosa que romper con la incomunicación. Lo cual solo puede ocurrir con la llegada de los meteoritos; es decir, al pensar el fin, al hacerse presente el apocalipsis. Este acontecimiento es lo que motiva la apertura y el relato, esencial para disipar malentendidos y hacer aflorar la verdad, al menos sobre la biografía anímica de una persona. Observemos la relevancia fundamental entonces del interlocutor, quien recibe con su presencia, aunque sea callada, la Revelación progresiva (el apocalipsis en su primer sentido).

Porque, aunque se trate de monólogos con restricción de campo, y el lector únicamente conozca los pensamientos del monologante, siempre hay un *vous* 'ustedes' con referente no precisado hasta al cabo de un tiempo, un *ustedes* plural, para marcar la importancia de la recepción, ya sean los gendarmes o la nuera y la nieta, en el caso del monólogo paterno, ya sean los estudiantes de arte, en el monólogo del hijo, ya sean quienes se han quedado en el pueblo para asistir al impacto, en el caso del más breve monólogo del gendarme. Se trata, en definitiva, de abandonar el soliloquio, de contar a otro lo velado, los secretos de heroísmo o las iniquidades ocultas, de forma que la palabra se transforme en

instrumento terapéutico y consolador, palabra-espíritu. «Yo que era silencio, me he vuelto palabra» (Pessan 2004, p. 126), declara el padre aludiendo intertextualmente al Evangelio de Juan.¹²

Pero la emisión de un discurso no es solo terapia, ni siquiera una terapia espiritual a modo de confesión. El libro incluye también una reflexión metafictiva sobre el lenguaje literario. Consiste en la diferencia que se establece entre la función de archivo y la fabulación pura, y se tematiza especialmente a través de la actitud del hijo hacia el padre. Este afirma, y así lo entiende aquel, lo siguiente: «Tomo notas, observo, consigno, es para mí una especie de manía, una actividad mecánica. [...] He archivado todo» (Pessan 2004, p. 13). Afirma con ello una pasión de coleccionista, aunque también la función memorialística del lenguaje, aspecto que no será percibido por el hijo. Para este, la valencia fundamental del discurso, su primera función, es la literaria; es decir, de invención pura, de ahí que insista en que podría haber entendido (admitido, justificado) una vida dedicada a la escritura de ficción, guiada por una ambición de novelista, e incluso un padre que se ajustara al estereotipo del autor misántropo. «Si mi padre hubiera escrito novelas, se lo habría perdonado [...], pero no soporto sus anécdotas sobre el tiempo que hace» (2004, p. 91). Más que registrar una ira contenida del hijo por el fracaso de su progenitor, que no ha conseguido la fama, preferimos ver en estas líneas una alabanza de la imaginación literaria y de su potencialidad creadora de mundos. Una apología del mito.

Por eso, la respuesta más adecuada a la pregunta de qué hacer si se avecina el final de los tiempos es, para la lógica metafictiva, la que ofrece el narrador principal: «Escribiría, te inventaría, me inventaría un hijo, le inventaría una mujer y una hija [...], escribiría sin tregua, sin levantar la cabeza» (Pessan 2004, p. 119). Haría leyenda. U obedecería al mandato del libro bíblico: «Y me dijo: Escribe, porque todas estas palabras son fieles y verdaderas» (Ap 21:5).

Terminemos con un sumario contrastivo. A la pregunta de por qué decir el fin de los tiempos, reescribir el mito apocalíptico, imaginar la catástrofe, Von Trier contesta: para mostrar la nada, el vacío absoluto y la inanidad de todo esfuerzo por dar un sentido al mundo. Y, siguiendo con la lógica nietzscheana (o su primera fase), lo único valioso del relato apocalíptico es su estética. La respuesta de Pessan es distinta: la reescritura del mito sirve para hacer aflorar cuestiones fundamentales de nuestra existencia. También puede hacerse esto a través de un objeto estético, como plantean en la novela dos estudiantes de Bellas Artes que acompañan al hijo en su viaje: ellos filmarán el impacto y confeccionarán un *dispositivo de intranquilidad*, en el cual el espectador se verá confrontado una y otra vez con el momento preciso anterior a la catástrofe. Pero ese objeto de arte

¹² Confróntese con la circunscripción de las protagonistas de *Melancolía*.

o «espacio de drama permanente» (Pessan 2004, p. 78) no se agota en su mera reiteración, sino que sirve para catapultar hacia los interrogantes existenciales del ser humano. Lo cual, en el momento histórico actual, no es poco.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Andrade, P. (2014). «La figura del idiota de Dostoievski y sus reescrituras literarias y cinematográficas». *1616: Anuario de Literatura Comparada*, 4, 129-151. Recuperado de: http://revistas.usal.es/index.php/1616_Anuario_Literatura_Comp/article/view/13003/13368
- Blanchot, M. (1980). *L'écriture du désastre*. París: Gallimard.
- Eliade, M. (2000). *Mito y realidad. Aspects du mythe*. Barcelona: Paidós.
- Girard, R. (2007). *Achever Clausewitz*. Carnets Nord.
- Interférences littéraires* (2010), 5, Le sujet apocalyptique, nouvelle série, noviembre.
- Join-Lambert, A., Goriely, S. y Fevry, S. (2012). *L'imaginaire de l'apocalypse au cinéma*. París: L'Harmattan.
- Kollig, D. V. (2013). «Filming the World's End. Images of the Apocalypse in Lars von Trier's *Epidemic and Melancholia*». *Amaltea. Revista de Mitocrítica*, 5, 85-102.
- Laforge, J.-N. (2012). *Les fins du monde: de l'antiquité à nos jours*. París: François Bourin.
- Le Magazine littéraire* (2015), 557-58, L'apocalypse selon les romanciers et les philosophes, julio-agosto.
- Pessan, É. (2004). *Les géocroiseurs*. París: La Différence.
- Pikaza, X. (1999). *Apocalipsis*. Col. Guías de lectura del Nuevo Testamento. Navarra: Verbo Divino.
- Proyas, A. (s. f.). *Alex Proyas talks Knowing* [entrevista en línea]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=UGJE8xOP-n4>
- Szendy, P. (2012). *L'apocalypse cinéma. 2012 et autres fins du monde*. París: Caprici.
- Von Trier, L. (2012) [2011]. *Melancolía*. Barcelona: Cameo.
- Zimaro, V. (1996). *Encyclopedia of Apocalyptic Literature*. Santa Barbara: ABC-CLIO.



The Bread of Angels (and the Cream Cheese): the Afterlife in Food and Drink Commercials

Daniela Cavallaro
University of Auckland

The Bread of Angels (and the Cream Cheese)...

Representations of the afterlife in TV programs have often included the presence—or absence—of food and drink as part of a comforting—or discomfiting—image of what sort of existence we might lead after death. Thus, for example, in the 2005 Simpsons' episode «The Father, the Son, and the Holy Guest Star», Marge imagines a Catholic heaven where the Irish drink stout, the Mexicans tequila, and Italian families share pasta and wine around a red-checked table-clothed table; on the other hand, food is conspicuously absent from the snobbish, aseptic Protestant heaven of her destiny. In the 1999 «Bible Stories» episode, on the other hand, the wonderful smell of barbecue covers for the lack of hotdogs in hell and the presence instead of pineapple in the coleslaw.¹ The unlimited number of flavours of frozen yogurt and the unavailability of real ice cream are part of a running joke in the Netflix's series *The Good Place* (2016-).

This very human hope of maintaining the comfort of food and the conviviality of family in the afterlife has been exploited in the last several decades in many TV food and drink commercials as well. In heaven, the best of food and drink will be easy to obtain, wonderful to taste, and will add no fat to our newly resurrected bodies. But the central message of all these afterlife TV commercials is that such heavenly food and drink are already available here and now; they are non-fattening, excellent tasting, and for sale in all good supermarkets. Why wait for paradise when we can have heavenly cream cheese and celestial coffee every day, today, now?

¹ See Pinsky 2007 on religion in *The Simpsons*.

In this article I will look at how the traditional realms and inhabitants of the Christian afterlife—heaven, purgatory and hell—have been depicted in selected international TV commercials for food and drink. I will discuss in particular several advertising campaigns set in heaven: «Paradiso» of Lavazza coffee, broadcast in Italy in several formats since 1995; international ads for Philadelphia Cream Cheese; US commercials for Halo Top ice-cream and Snickers chocolate bars; and international commercials for the Nespresso coffee machine. I will make a further brief reference to purgatory and hell (or their inhabitants) which appear in commercials again for Lavazza coffee, Halo Top ice cream and Philadelphia Cream Cheese, but also for milk, Segafredo coffee, and McDonald's hamburgers. After analysing the ways in which these commercials represent the afterlife and their residents, and identifying the biblical roots of their representations, I will then discuss in what form the advertisements take advantage of national or cultural stereotypes to create a version of the afterlife which may attract the specific consumers they are targeting. My contention is that the varied representations of the afterlife in all these commercials are of interest not as much for the way they commercialise biblical sources, but rather or what they reveal about ourselves, our traditions, wishes and aspirations.

IMAGES OF HEAVEN IN CHRISTIANITY AND IN TV COMMERCIALS

What happens when we die? Do heaven and hell exist? Does purgatory? And if they do, where are they? What do they look like? Who gets there? What will happen to our bodies? What will we do for eternity? These are questions for which many religions have attempted to provide answers. They are «human questions, time-old questions», which Jesus' disciples also asked him, said Pope Francis in his general audience of 26 November 2014. In that same audience, Pope Francis declared that heaven, more than an actual place, is «a 'state' of soul in which our deepest hopes are fulfilled in superabundance and our beings [...] reach their full maturity» and where, as stated in Paul's first letter to the Corinthians, «we will come face to face with [God]» (Francis, 2014). More recently, on 27 October 2017, the pope described paradise as «the embrace of God, infinite love [...] the most beautiful place in existence», but not, as some may believe, «a fairy tale or an enchanted garden» (Catholic News Service, 2017).

These words by Pope Francis contrast with many of the West's shared traditions regarding the afterlife which TV commercials tend to exploit. Journalist Lisa Miller in her book *Heaven: our enduring fascination with the afterlife* reveals that 71% of the Americans who believe in heaven imagine it as an actual place, eternal and infinite, set above, a perfect place where the blessed live with God after death (2010). 13% of Americans imagine heaven as a city, and 19% as a garden (Miller, 2010). Such images, which are also found in TV commercials set in

the afterlife, of course have biblical roots: in his second letter to the Corinthians (12:1-4), Paul sets paradise somewhere in the sky: he writes that a believer—possibly himself— was «caught up to the third heaven. [...] he was caught up into paradise, and heard unspeakable words, which it is not lawful for a man to utter». Sky and clouds appear prominently in all TV commercials set in heaven, from Philadelphia Cream Cheese and Halo Top ice cream to Lavazza and Nespresso coffee.

The image of heaven as a city comes from the book of Revelation, chapter 21: the narrator recounts his vision of the new Jerusalem, «God's dwelling place [...] among the people, a city laid out like a square, as long as it was wide", which had "a great, high wall with twelve gates [...] The twelve gates were twelve pearls, each gate made of a single pearl. The great street of the city was of gold, as pure as transparent glass». From this Bible passage also comes the iconic image of the gates of heaven, which appear in a number of the aforementioned commercials, including Lavazza and Nespresso.² Another biblical source which suggests a city with homes is the gospel according to John (14:2) when Jesus tells his disciples: «My Father's house has many rooms». In the Lavazza commercials there are several homes, often with no walls.³ (St Peter's house in particular has the same characteristics of gold and light as the new Jerusalem from Revelation).⁴ The Philadelphia Cream Cheese commercials from different parts of the world do not show actual homes but furniture, beds, kitchens and, of course, refrigerators containing the advertised cream cheese.⁵

The second most popular image of paradise—that of the garden— finds its origin in the root of the word itself, which comes from the ancient Persian *pairidaēza*, meaning enclosure, park («paradise», 1996). Revelation (2:7) adds that the tree of life is there, thus connecting the image of a future heaven with the ancient garden of Eden. In the German Philadelphia Cream Cheese heaven, a female angel wearing green gardener gloves and gumboots grows the herbs that will be used to season the spread.⁶ In the Lavazza heaven, St Peter is often shown in gardener overalls, cutting tree branches.⁷ The famous tree of the knowledge of good and evil, the snake and the apple (Gen 2-3) also make their appearance.⁸

² The image of the gate of heaven also appears in Gen 28: 17, at the end of Jacob's dream.

³ <https://www.youtube.com/watch?v=r3GILLzs3LA&index=11&list=PLDGzUwGPx0070JzsJ2OohV4y0I7mFSvni>

⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=omKgW3XAoBY>

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=lm2AnBI7AUk> and <https://www.youtube.com/watch?v=BB8dQfmj7Ws>

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=GfmQJEIRWIY>

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=rNV-8u5njK8>

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=n9t-qKkb84>

In TV commercials, heaven and earth —and all space in between— are not completely separated; stairs often join them. Such an image probably refers to the ladder of Jacob's dream in Gen 28:12, where Isaac's son saw «a stairway resting on the earth, with its top reaching to heaven, and the angels of God were ascending and descending on it». In the Nespresso commercials, George Clooney climbs a flight of steps made of clouds.⁹ In the Halo Top commercials, it is not the angels or blessed souls who ascend and descend on the stairs to heaven, but the devil himself who wishes to complain about the heavenly Halo Top ice-cream, which, thanks to its low calorie count, can be eaten without feelings of guilt or shame.¹⁰ At the end of the commercial, the devil descends the cloud stairway happily carrying with him several tubs of the product.

In all reality, it may be that stairs are not the quickest means to move from heaven to other realms. The protagonist of a 1998 Lavazza commercial uses an old-fashioned elevator to smuggle Lavazza coffee down to purgatory, where celestial coffee is unavailable.¹¹ In a more recent 2018 Lavazza commercial, it is the devil himself who ascends to heaven in an elevator to drink Lavazza coffee, creating dismay among the cherubs.¹² Again, in a 1995 Lavazza commercial, St Peter proudly shows off a remote control very similar to the buttons of an elevator which allows him to move between the different circles of the heavens and earth. The fact that in Italian the ground floor of an apartment building is indicated in the elevator with the letter T as in «terra» —also the word for Earth— makes the scene even more comic.¹³

FOOD AND DRINK IN HEAVEN

Some commercials make explicit the connection between the advertised product and heaven: the name itself of Halo Top ice cream suggests the sanctity of the product which, according to the commercial, has been «just creationated» in heaven.¹⁴ Philadelphia Cream Cheese offers us a little taste of heaven,¹⁵ and only a coffee as good as Lavazza deserves to enter Paradise. In fact, Lavazza has not always been heaven's chosen coffee. In one of the earliest commercials of the Lavazza «Paradiso» campaign, the protagonist (comic actor Tullio Solenghi), recently arrived in heaven, is unable to find the same Lavazza coffee that made

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=UjtwCf5WWUU>

¹⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=3fm3BGLQRCg>

¹¹ <https://www.youtube.com/watch?v=B5TO3MbNANA>

¹² https://www.youtube.com/watch?v=2Z_9dIB3OIo

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=6EJvhPQm1ic>

¹⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=3fm3BGLQRCg>

¹⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=vISV7c6hEzE>

him feel in heaven during his lifetime. He thus asks St Peter to «be a saint» and go down to a supermarket to buy his favourite coffee. After trying it, St Peter decides that Lavazza deserves to be heaven's coffee of choice.¹⁶

This frequent association between food and heaven, of course, has very deep biblical roots. Psalm 78:25, for example, refers to the «bread of angels», and Luke's gospel reports Jesus saying: «Blessed is the one who will eat at the feast in the kingdom of God» (14:15). The kingdom of heaven is further compared to a king who prepares a wedding banquet (Mt 22:2), perhaps influenced by the image of God and the banquet depicted in Isaiah 25:6: «the Lord Almighty will prepare a feast of rich food for all peoples, a banquet of aged wine – the best of meats and the finest of wines». The communal, festive sharing of food and drink, of course, is also central in the first miracle of Jesus at the wedding feast in Cana (Jn 2:1-11). In fact, one could say that food and drink are *the* most important symbols of Jewish and Christian salvation. The Passover meal commemorates the Jewish liberation from slavery. So too the last supper that Jesus shared with his disciples to celebrate the Passover (Mt 26:17-30; Mk 14:12-25; Lk 22:7-23), continues to be remembered in the Christian Eucharist of bread and wine – which traditionally in Italy has been followed by a large family midday Sunday meal. In fact, one of the Lavazza commercials from 2015 shows a typical Sunday meal in heaven, to which not only the redeemed souls and saints are invited, but also all human beings on earth.¹⁷ The table with St Peter and the other saints recalls the traditional iconography of the last supper. Even more importantly, however, this connection between the heavenly meal and the Italian tradition of the family Sunday meal reminds us of the Catholic belief in the communion of the saints, that is, the spiritual connection between all the believers, alive and dead. Having said that, in this Lavazza advertisement, spirituality gives way to mirth when the protagonist, who has refused to bring coffee for everyone for the following Sunday, finds himself having to wash all the banquet plates by hand.

HEAVEN'S GATEKEEPER

Just as iconic as the pearly gates is the person who stands at the gate admitting the blessed into heaven; according to the biblical tradition that is the apostle Peter, to whom Jesus gave the keys of the kingdom (Mt 16:19). In the Lavazza commercials, St Peter is identified by name. He holds the keys in his hands and has keys embroidered on his dressing gown.¹⁸ In fact, the Lavazza St Peter appears to have reached what on earth we would call an elevated social status: he has

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=6EJvhPQm1ic>

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=MhHFpjS5h3I>

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=6EJvhPQm1ic>

an enormous home, from which one can see the dome of St Peter's; he has his own cook – an angel who also prepares and offers coffee;¹⁹ sometimes he even leaves heaven to go on holiday.²⁰ Other characteristics attributed to the apostle in the Lavazza commercials are a passion for soccer,²¹ a welcoming attitude towards the newly arrived,²² and the aforementioned love of gardening.²³ The biblical roots of the character —a fisherman during his life— emerge in particular during one episode in which we see St Peter very happy on a paddle boat; as he tries to reach the beach, he even seems to be walking on water, as recounted in Mt 14:29.²⁴

The Lavazza St Peter could not be more different from the gatekeeper of the Snickers heaven, characterized as a middle-aged, white-dressed, pedantic bureaucrat, who sports a mug saying «do I look like I care?» and whose duties consist of first, reminding each and every dead soul of all the sins they ever committed (including not lowering the toilet seat) and then opening a (hellish) chasm for those souls that demonstrate impatience for the long line.²⁵ Only a little more than a receptionist is the winged angel who sits at a desk behind the doors of heaven in the Halo Top commercials receiving frequent visits from the devil regarding the new heaven-«creationed» ice cream.²⁶ This lack of emphasis in the Snickers and Halo Top advertisements on the figure of St Peter —commonly associated with the pope and the Vatican— may be due to the fact that, in contrast to the Lavazza commercials which are directed to an audience which is traditionally Catholic, the Snickers and Halo Top commercials were broadcast in the United States, where Protestantism is more widespread.

The white-dressed character who welcomes George Clooney into heaven in the Swiss-based Nespresso commercials, moreover, is not clearly named either; viewers' comments identify him either as St Peter (Daily Mail Reporter 2010; Browning 2012) or as God himself (Colyer 2011).²⁷ Whoever the gatekeeper is —played in the advertisement by John Malkovich— he obviously understands that this heaven lacks the essentials, for he is willing to «come to an agreement» with George Clooney (sending him back to earth, as in fact happens in one version of the ad), in exchange Clooney leaves his brand new Nespresso

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=omKgW3XAoBY>

²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=NnpDI9I9qfU>

²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=MdnJfR7WwOc>

²² <https://www.youtube.com/watch?v=rNV-8u5njK8>

²³ <https://www.youtube.com/watch?v=VfZVzLME1p8>

²⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=RnXKbOpbRbU>

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=6dliNp2stZM>

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=hnoxJuVx11k>, https://www.youtube.com/watch?v=3fm3BGLQRCg&index=1&list=RDlkY_Fjr4T6 and https://www.youtube.com/watch?v=lkY_Fjr4T6o&list=RDlkY_Fjr4T6o&index=2

²⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=23j1B4-lroM>

machine with him – Clooney's Porsche and home on lake Como having been deemed not sufficient for the barter at hand.²⁸ Again, the fact that the figure of St Peter is not greatly exploited may be due to the fact that Nespresso advertises internationally, not only in traditionally Catholic dominant countries.

ANGELS, SAINTS AND THE BLESSED SOULS

Of course the gatekeeper —whether St Peter or not— is not the only character to appear in heavenly TV commercials. Angels (identified by their wings), saints (wearing halos) and of course the blessed souls also contribute to the heavenly environment. White, a traditional and biblical symbol of purity, is the colour of choice for everybody's clothing.²⁹ However, while there appears to be a general agreement that angels populate heaven, commercials from different countries attribute different characteristics to these heavenly creatures, using national stereotypes for marketing and comic purposes. For example, in international commercials for Philadelphia Cream Cheese, the protagonists (usually female, wearing long white dresses and wings) possess a number of heavenly powers.³⁰ They need only snap their fingers to obtain light rain or sunshine to grow their plants;³¹ clap their hands to attain an impeccably remade bed with perfect corners;³² or whistle and receive a little winged refrigerator full of the advertised cream cheese.³³

In contrast to these superhuman characteristics, Philadelphia Cream Cheese angels from all over the world still seem quite obsessed by the very human desire to lose weight, and the consequent need to count calories.³⁴ That's why they insist that their product has less calories than butter or margarine, or recommend Philadelphia Cream Cheese Light instead of stomach-reducing machines.³⁵ Some, moreover, suffer from curiosity and envy —capital sins that should have no place in Paradise— when with a telescope they spy a fellow female angel sharing bread and cream cheese with a handsome male angel.³⁶

²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=UjtwCf5WWUU>

²⁹ The most recent Lavazza Paradiso campaign, however, sees St Peter dressed in grey, sporting a short grey beard, with a much more modern look than the previous Lavazza St Peters with their long, white hair and beard. See Maurizio Crozza's St Peter at <https://www.youtube.com/watch?v=uVDxCvZUNsY>

³⁰ On the Philadelphia Cream Cheese angels, see also Macleod, 2005 and jaholst, 2014.

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=GfmQJEIRWIY>

³² <https://www.youtube.com/watch?v=BB8dQfmj7Ws>

³³ <https://www.youtube.com/watch?v=GNB2dAJk330>

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=LrPHRnyu8OU>

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=zcBTZe6B148>

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=lm2AnBI7AUk>. Most of the male angels in Philadelphia Cream Cheese commercials, in fact, seem to play a role as sexual object, serving trays of bread spread with the advertiser's product to female angels, (<https://www.youtube.com/watch?v=vISV7c6hEzE>), helping

Calories do not cause much concern in the stereotypically Italian Lavazza heaven, where sharing a meal and drinking coffee are among the earthly routines which one could not possibly give up in the afterlife.³⁷ The protagonists of the Lavazza commercials are normally souls that have arrived in heaven and must learn to negotiate their new environment, from meeting St Peter at the gate,³⁸ and obtaining new clothes,³⁹ to learning to fly,⁴⁰ go on dates⁴¹ and even get married.⁴² But though they have joined the ranks of the blessed, these inhabitants of the Lavazza heaven —almost always men— are less than perfect; in fact, they show themselves to still be very human: they sometimes lie (as in the episode when they refuse to admit having stolen the famous apple);⁴³ become frightened (when they must take flying lessons);⁴⁴ are selfish (when they don't wish to share their Lavazza coffee with the other inhabitants of heaven)⁴⁵ and are always interested in possible sentimental liaisons. In one episode, in which American Julia Roberts played the role of the model for Botticelli's *Venus*, the commercial's protagonists explicitly played with national stereotypes when they explained that there are three things that Italians know how to do well: make laughter, make love, and make coffee.⁴⁶ Keeping with the Italian male stereotypes, the blessed souls in the Lavazza heaven play soccer,⁴⁷ cheer for their national team,⁴⁸ and would do just about anything (even descend to purgatory), to watch the soccer world cup on TV.⁴⁹

All the recurring actors chosen for the Lavazza commercials are well-known male comedians.⁵⁰ Female roles are usually reserved for angels and minor characters

out with the gardening (<https://www.youtube.com/watch?v=GfmQJEIRWIY>), or with a manicure (<https://www.youtube.com/watch?v=EZalZpppsQE>).

³⁷ When the new face for Lavazza in 2012, Enrico Brignano, meets St Peter, for example, his first question concerns the time of meals (<https://www.youtube.com/embed/p-KHwYPG3kE?rel=0>).

³⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=p-KHwYPG3kE>

³⁹ <https://www.youtube.com/embed/tNPDlnkCTCo?rel=0>

⁴⁰ <https://www.youtube.com/embed/limb7I9hGbs?rel=0>

⁴¹ https://www.youtube.com/embed/3_Kztb2S08g?rel=0 and <https://www.youtube.com/watch?v=OvrA-HlBdHu4&list=PLDGzUwGPx0070JzsJ2OohV4y0I7mFSvni&index=21>

⁴² <https://www.youtube.com/embed/cZhHLvXiWBw?rel=0>

⁴³ <https://www.youtube.com/embed/n9t-qKkjb84?rel=0>

⁴⁴ https://www.youtube.com/watch?v=7DbX8qd_D5Y

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=MhHFpjS5h3l>

⁴⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=QHfOIm8vezo>

⁴⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=MdnJfr7WwOc>

⁴⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=lcSNDIYFjek>

⁴⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=B5TO3MbNANA>

⁵⁰ Since 1995 various comic actors have appeared as protagonists in the Lavazza «Paradiso» campaign: the first were Tullio Solenghi and Riccardo Garrone (as St Peter); then the «odd couple» duo Paolo Bonolis and Luca Laurenti (2000-2012); in 2012 Enrico Brignano joined the Lavazza campaign with Tullio Solenghi returning in 2015 in the role of St Peter; and since 2016 Maurizio Crozza plays all the characters: St Peter, the blessed souls, the twin cherubs and even the devil.

(love interests or, in the 2012 season, the protagonist's sister).⁵¹ In the Lavazza heaven, angels have well defined gender roles:⁵² beautiful female angels cook for St Peter,⁵³ or appear from nowhere holding a tray of espresso.⁵⁴ Male angels work as *carabinieri*.⁵⁵ Only male souls and angels are playing soccer, when in one commercial the protagonist complains that you can never score a goal with a winged angel as goalkeeper.⁵⁶ Guardian angels (Mt 18:10 and Psalm 91:11), who ready themselves to board trains toward their earthly destinations, make up another category of angels in the Lavazza commercials.⁵⁷

Saints in the Lavazza heaven are frequently mentioned in a comical way:⁵⁸ St Remus sings – in reference to the Sanremo annual music competition;⁵⁹ St Bernard sports dog-like hairy legs;⁶⁰ and St Honoré wins the heavenly competition for being “the most excellent”.⁶¹ In one episode, one of the protagonists is about to give a Lavazza coffee machine to St Valentine, hoping for his help in finding a girlfriend, when the other protagonist suggests that the present would be more useful if directed to St Rita, the patron saint of impossible causes.⁶² In my research I have not encountered saints in any TV commercial for food or drink except those of Lavazza, which targets an Italian audience with a long tradition of attributing roles and patronages to their favourite saints.

LAVAZZA OR NESPRESSO: ITALIAN OR INTERNATIONAL COFFEE / ITALIAN OR INTERNATIONAL HEAVEN⁶³

Is heaven divided into sectors for the various Christian denominations, as Marge Simpson fears in the already mentioned episode «The Father, the Son and the Holy Guest Star»? If so, the Lavazza commercials —again, targeting

⁵¹ <https://www.youtube.com/watch?v=HbR343IG3xg>

⁵² Dulbecco (2015) reports on a petition asking Lavazza to avoid sexism in its coffee commercials.

⁵³ <https://www.youtube.com/watch?v=omKgW3XAoBY>

⁵⁴ https://www.youtube.com/watch?v=OzJhHh__dgc

⁵⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=n9t-qKkjb84>

⁵⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=MdnJfR7WwOc>

⁵⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=vfPWfho8waQ>

⁵⁸ The protagonists of the commercial themselves wonder if one day they too might become saints; the only level of sanctity they might hope to attain, however, according to St Peter, is the that of the wine Sangiovese or the tomatoes Sanmarzano. <https://www.youtube.com/embed/ltgehc7tufs?rel=0>

⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=BufidR116-s>

⁶⁰ https://www.youtube.com/watch?v=DP_YROVSfrQ

⁶¹ <https://www.youtube.com/embed/ltgehc7tufs?rel=0>

⁶² <https://www.youtube.com/embed/fg3wNzR90Kw?rel=0>

⁶³ On the dispute between Lavazza and Nespresso over the rights to set their advertisement campaign in heaven, see Hall (2009). Mancini (2010) reports on the judges' decision in favour of Nespresso.

an Italian audience— point to a Catholic heaven, even though the words «Catholic» or «Catholicism» are never explicitly mentioned. In addition to the Catholic traditions of St Peter as the holder of the keys of heaven, and saints and guardian angels mentioned above, these Italian coffee commercials clearly show the dome of St Peter's basilica in Rome⁶⁴ and St Peter explains that the Vatican soccer team plays at home in the Lavazza heaven.⁶⁵ In other words, in this Catholic Lavazza heaven saints, angels and the blessed souls live in harmony, eating, dating, getting married, sleeping, playing soccer and going on holidays, offering the viewers what has been referred to as an anthropocentric vision of heaven, that is «an idealised version of life as we presently know it. The focus is on family reunions, human relationships, and the full range of activities that make this life interesting and meaningful» (Walls, 2009).⁶⁶

Quite different is the image of heaven that emerges from the Nespresso TV commercials. After passing through the gates of heaven, George (Clooney) finds himself seated on a couch next to the man who had welcomed him—either St Peter or God, as discussed above—and two beautiful women, presumably angels. Thanks to Clooney's questions, viewers learn that in this place everybody wears white, there's no need to sleep or eat, there are beautiful bathrooms—but no need to use them—and no movies to make because there are no producers or agents. This, then, concludes Clooney, is heaven: «Coffee, beautiful angels, just you and me. I like it».⁶⁷ Such an image of heaven, as direct contact with the divine, corresponds to what Walls has called «theocentric vision», which focalizes in individual contemplation and divine vision, instead of community and sharing (2009).

Even though it is doubtful that the Lavazza's and Nespresso's creatives tried to make a theological distinction on the topic of heaven, it is clear that the two sets of commercials do send different messages. The Lavazza's advertising campaign «Paradiso», directed to an Italian audience,⁶⁸ suggests inclusion, a sense of community, the continuation of at least some of life's pleasures and values that hopefully we will maintain even in the afterlife, such as friendship, love, family, Sunday meals and good coffee. As the Lavazza's marketing company affirms, the «Paradiso» campaign throughout the years has reached the «identification of Italians with the Lavazza heaven» thanks in part to the simplicity of the narration

⁶⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=omKgW3XAoBY> and <https://www.youtube.com/watch?v=p-KHWYP-G3kE>

⁶⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=lcSNDIYFjek>

⁶⁶ The definition was originally used by Colleen McDannell and Bernhard Lang in their seminal book *Heaven: A History*, first published in 1988.

⁶⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=23j1B4-lroM>

⁶⁸ On Lavazza's commercial for its international markets, see Lukovitz (2015). Several recent international commercials for Lavazza can be found at https://www.adbrands.net/it/lavazza_it.htm

but especially to the values expressed in each episode: goodness, altruism, love, respect for others and sharing («Campagna Paradiso», 2014). Despite the recent trend toward a more multicultural and secular Italian population, these commercials are based on a Judaeo-Christian Catholic cultural context, making comic and sometimes even slightly irreverent use of biblical themes and characters for a commercial use: selling coffee.

Selling coffee is also the goal of the Nespresso commercials, which, on the other hand, target an international audience, as demonstrated by the choice of world-famous actors as protagonists, and the languages used in the commercials themselves – spoken English with subtitles in other languages. Here the emphasis is not so much on community as on the exceptional individual: elegant, refined, unmoved and brave even in the afterlife, in the company of angels and divine beings who have an eternity to do nothing.⁶⁹ In fact, one can't help but wonder how the inhabitants of this heaven passed the time before the arrival of George Clooney and his Nespresso machine.⁷⁰

BUT HOW DO WE KNOW THIS IS REALLY HEAVEN?

As Netflix's *The Good Place* has managed to prove, it is sometimes not immediately easy to understand in which section of the afterlife one finds him/herself. Just as in the already mentioned Simpsons episode «Bible stories», where enticing barbecue smell did not correspond to enticing barbecue food, some food and drink commercials use a modern form of the torment of Tantalus to demonstrate that, although we may think we are in heaven, without a certain food and drink we might find ourselves truly in hell.⁷¹ Thus, a selfish young male executive reckons he has arrived in heaven when he discovers an endless supply of chocolate chip cookies. Very soon, however, he discovers that all the milk cartons in this afterlife's enormous refrigerator are in fact empty. The slogan «Got milk?», appears on the screen surrounded by a flaming border indicative of hell.⁷² In another commercial, a young man first wonders «This is hell?» when he finds himself surrounded by beautiful young women offering him trays filled

⁶⁹ Walls (2009) discusses several views of theologians on the question of whether the endless pleasure of heaven may lead to boredom.

⁷⁰ The dance company Tanzwerk has exploited the Nespresso commercial suggesting that heaven does not need coffee, since George Clooney has already delivered it; it doesn't need Red Bull either (an energy drink which, according to its slogan, gives you wings) because in heaven everybody already has wings. What it does need is entertainment to avoid monotony, which Tanzwerk is happy to provide (<https://vimeo.com/53972162>).

⁷¹ See also the «This Isn't Heaven» webpage for several examples of confusion between heaven and hell taken from comics, cinema, literature and games, in addition to advertising.

⁷² https://www.youtube.com/watch?v=eph6_fz49rc

with McDonald's hamburgers, fries and soda, but then finds himself muzzled and thus unable to try the tantalising food. He finally has to acknowledge that, as the writing on the door advised, he was in fact in hell.⁷³

Often in food and drink commercials, what distinguishes one realm from the other does not even refer to food or drink. In Lavazza commercials, for example, you know that you are in heaven because you need not pay exorbitant sums to buy your home – on the contrary you receive funds to maintain your property;⁷⁴ during body corporate meetings, everybody agrees and in fact defers to the opinion of the others, begging to pay a larger share than their neighbour;⁷⁵ and during the soccer world cup, every national team wins, so every blessed soul can proudly celebrate.⁷⁶ The 1998 soccer world cup even offers the protagonist of the Lavazza commercials the occasion to visit purgatory, where he will be able to watch TV in exchange for the heavenly Lavazza coffee (TV programs being unavailable in heaven). However, he will soon discover that in purgatory the world cup games are not shown live. He can, however, together with the poor souls in purgatory, watch the final from the 1970 world cup. In other words, re-watching a famous Italian national team defeat constitutes the sort of suffering that will help purify souls from their sins.⁷⁷

While the Italian Lavazza commercials refer to homes and soccer to give an idea of heaven, an Australian Philadelphia Cream Cheese commercial refers to the work environment: as an experienced angel explains to the new girl, the work hours are between noon and ten past, there's plenty of trashy magazines to read, and especially, you can use Philadelphia Cream Cheese instead of butter, and it has 60% less fat.⁷⁸

Marketing food and drink through images of heaven may seem more logical than using images of hell.⁷⁹ Yet, setting its commercials in hell proved a winning strategy for Segafredo (a competitor of Lavazza in the Italian coffee market), which raised its market share 3% in the year it inaugurated its new infernal

⁷³ <https://www.youtube.com/watch?v=1SWD2QGBbvU>

⁷⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=VfZVzLME1p8>

⁷⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=NnpDI9I9qfU>

⁷⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=lcSNDIYFjek>

⁷⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=B5TO3MbNANA>. If heaven is depicted as white and hell or hell-related characters are fiery red, purgatory is in fact all grey, an in-between area where not even strong colours can exist.

⁷⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=LrPHRnyu8OU>

⁷⁹ An exception is the Hell Brand of pizza that is widely popular in New Zealand and also has stores in the UK, Canada and India. While all their pizzas and marketing use images of hell (see their website www.hellpizza.com), their TV commercials are not set in hell. See some examples at <https://www.bestadsontv.com/client/4750/Hell-Pizza>

campaign (Panzeri, 2006). The protagonist of the commercial, popular TV host Renzo Arbore, ends up in hell quite casually (having said to his taxi driver «go to hell»⁸⁰) and is given a tour of several infernal circles – in particular, that of the gluttons, where beautiful female devils devour food but prevent the damned souls from touching it.⁸¹ Other torments for the condemned include listening for the 300th time to the same out-of-tune live song.⁸² When he can no longer stand the noisy and smoke-filled environment, the protagonist asks for a coffee break, and suggests Segafredo coffee. The marketing message, in other words, in addition to implicitly placing Segafredo as «the other coffee» in opposition to Lavazza,⁸³ suggested that if Segafredo can provide relief for infernal torments, even more can it help with life's difficult moments (Carboni, 1998).⁸⁴ The stereotypical reddish, fiery, smoky, noisy depiction of the infernal realm in the Segafredo commercials, reminiscent of the biblical «fiery furnace, where there will be weeping and gnashing of teeth» (Mt 13:42), comically contrasts with the welcoming attitude of the main devil toward the visitor. The devil also positively comments on the quality of the advertised coffee. However, his comments that Segafredo coffee is «divine»⁸⁵ and that «it warms your soul»,⁸⁶ receive in response a thunderous reply from above.

The same sort of righteous anger greets those devils or demonic figures trying to enter paradise in other commercials. In addition to the already mentioned case of the devil in the Halo Top commercials, female devils complain that chocolate-flavoured Philadelphia Cream Cheese should rightly belong in hell for being so sinful;⁸⁷ or the devil takes the elevator up to heaven, singing «Voulez-vous café avec moi ce soir», as he too wishes to drink Lavazza coffee, like St Peter and his cherubs.⁸⁸ Both in the Lavazza and Philadelphia Cream Cheese commercials, demons are easily defeated by a superior heavenly power, that either humiliates them with thunder, or by pushing them down to the ground.

⁸⁰ https://www.youtube.com/watch?v=s_O6f8zXtgA

⁸¹ <https://www.youtube.com/watch?v=Geskgx5hCwk>

⁸² <http://www.segafredoshop.com/commons/imgsUpl/100/videos/inferno4.mp4>

⁸³ Advertisements in Italy cannot make reference to a competitor product.

⁸⁴ While the creatives of the Segafredo marketing company counted on the sense of humour of the Lavazza's, the two companies became involved in a legal battle over the rights of having their coffee drank in the afterlife (Carboni, 1998; Dipollina, 1998). On the two opposing campaigns, see also Giannitrapani (2004).

⁸⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Geskgx5hCwk>

⁸⁶ https://www.youtube.com/watch?v=s_O6f8zXtgA

⁸⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=kNWY-3jikY0> and <https://www.youtube.com/watch?v=6lgnMQ-bfJU>

⁸⁸ https://www.youtube.com/watch?v=2Z_9dlB3OIo

CONCLUSION

In our audio-visual era, biblical texts and religious culture are used for many goals, not least of which for selling food and drink. As my research has shown, however, advertising companies have chosen to use particularly those aspects of the biblical texts that are part of the collective imagination of Western societies imbued in the Judeo-Christian tradition, such as the garden of Eden with its apple tree, stairs that connect paradise and earth, a heaven in the clouds populated by angels and a fiery noisy hell, where one's soul will experience the worst of torments. And what could be the favourite spread for the bread of angels if not Philadelphia Cream Cheese? And what torment could be worse for one's soul than the inability to dunk one's chocolate chip cookies in milk?

Thus, although knowledge of biblical texts may appear necessary in order to appreciate the meaning or the humour of these commercials, it would seem that the advertising companies have created heavens (and hells) that are just as rooted in national traditions and popular imaginations as they are in their biblical sources. As Greg Garrett wrote, «much of what Christians believe about the afterlife does not come from the Bible, but through human imagination, whether theological or creative» (2015, pp. 5-6). In fact, the realms of the afterlife of food and drink commercials appear to be made in our image and likeness, cravings and desires: places where we will be able to drink barista-style coffee at any time of the day and eat bread smothered in cream cheese without getting fat. Jesus' parables suggest that the kingdom of God is like a mustard seed (Mt 13:31), a hidden treasure (Mt 13:44), a pearl of great value (Mt 13:45-46). The commercials of Philadelphia Cream Cheese, Lavazza coffee, Halo Top ice cream, and Nespresso coffee suggest, on the other hand, that heaven is very similar to us.

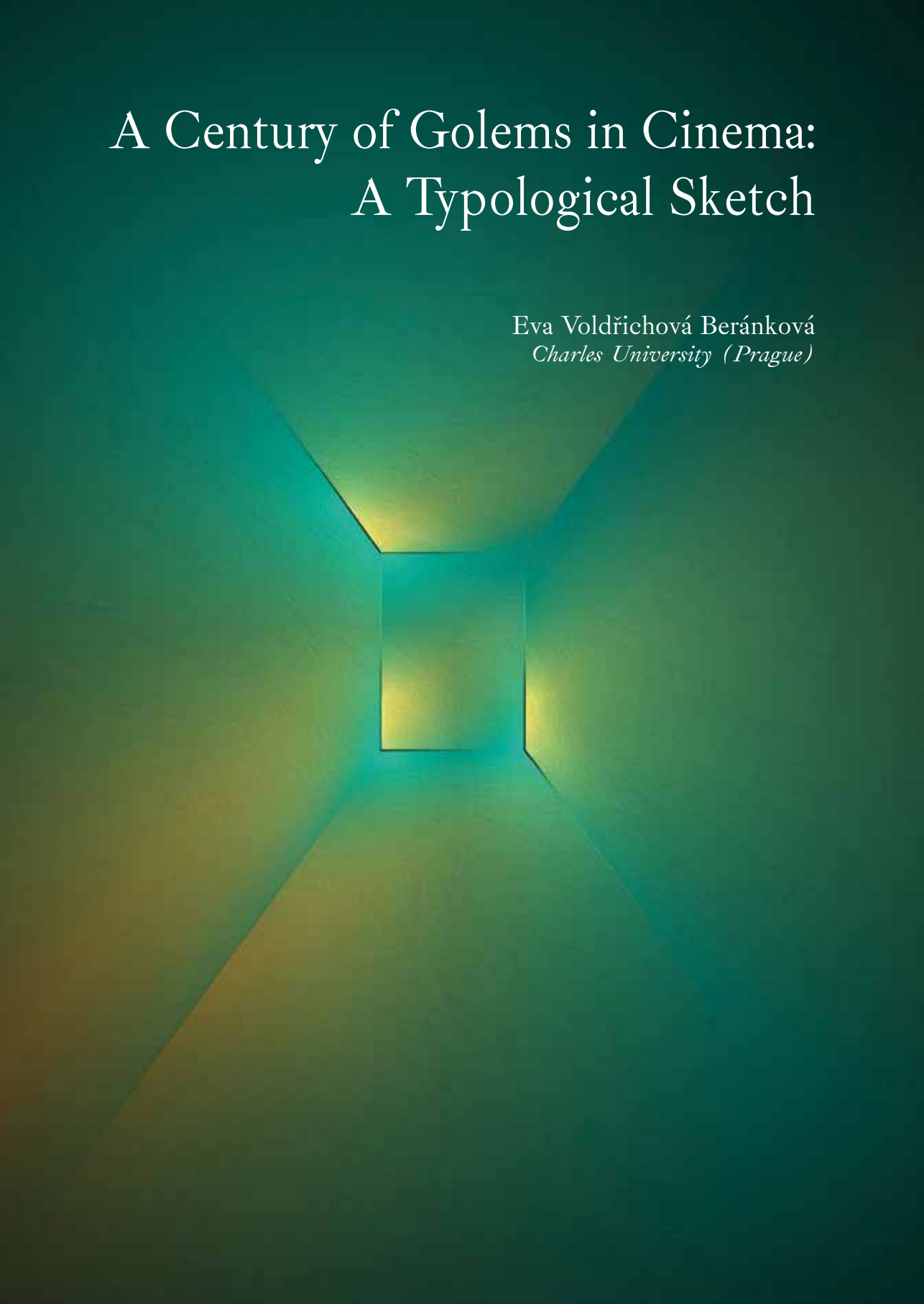
WORKS CITED

- Browning, M. (2012). *George Clooney: An Actor Looking for a Role*. Santa Barbara, CA: ABC-CLIO.
- «Campagna Paradiso Lavazza: Armando Testa invita a scoprire i giardini dell'Eden» (2014). Armando Testa, 19 November. <https://gruppoarmandotesta.pr.co/90497-campagna-paradiso-lavazza-armando-testa-invita-a-scoprire-i-giardini-dell-eden>
- Carboni, M. (1998). «Scambio di colpi (e scenari) nella pubblicità tv L'Inferno di Arbore». *Il Tirreno*, 7 January. <http://ricerca.gelocal.it/iltirreno/archivio/iltirreno/1998/01/07/LT201.html>
- Catholic News Service (2017). «Pope Francis: Paradise is not a fairy tale or enchanted garden». *Catholic Herald*, 25 October. <https://catholicherald.co.uk/news/2017/10/25/pope-francis-paradise-is-not-a-fairy-tale-or-enchanted-garden/>

- Colyer, Neal (2011). «Is the latest Nespresso ad heavenly?». <https://www.campaignlive.co.uk/article/adwatch-jan-19-latest-nespresso-ad-heavenly/1049662>
- Daily Mail Reporter (2010). «The saga continues: George Clooney and John Malkovich star in a second Nespresso coffee ad». *Daily Mail*, 1 December. <https://www.dailymail.co.uk/tvshowbiz/article-1334469/George-Clooney-John-Malkovich-star-second-Nespresso-coffee-ad.html>
- Dipollina, A. (1998). «La battaglia delle tazzine». *La Repubblica*, 5 January. <https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/1998/01/05/la-battaglia-delle-tazzine.html>
- Dulbecco, A. (2015). «#nonèamodomio». Frammenti di un discorso pedagogico, 17 February. <https://frammentidiundiscorsopedagogico.wordpress.com/tag/sessismo/page/2/>
- Francis, Pope (2014). General Audience. 26 November. https://w2.vatican.va/content/francesco/en/audiences/2014/documents/papa-francesco_20141126_udienza-generale.html
- Garrett, G. (2015). *Entertaining Judgment. The Afterlife in Popular Imagination*. Oxford: Oxford University Press.
- Giannitrapani, A. (2004). «La cultura del caffè attraverso il mondo pubblicitario». www.baskerville.it/premiob/2004/Giannitrapani.pdf
- Hall, E. (2009). «Italian Coffee Rivals Square Off Over George Clooney Spot». *AdAge*, 16 December. <https://adage.com/article/global-news/advertising-lavazza-claims-clooney-nespresso-ad-rip/141130>
- Jaholst (2014). «Kraft Angels – Northfield, IL». *Enchanted America*, 16 November. <https://enchantedamerica.wordpress.com/2014/11/16/kraft-angels-northfield-il/>
- Lukovitz, K. (2015). «Lavazza Runs First U.S. TV Campaign». *Media Post*, 27 August. <https://www.mediapost.com/publications/article/257005/lavazza-runs-first-us-tv-campaign.html>
- Macleod, D. (2005). «Philadelphia Angels Eat Cream Cheese». *Inspiration Room*, 30 September. <http://theinspirationroom.com/daily/2005/philadelphia-cream-cheese-angels/>
- Mancini, A. (2010). «Lavazza e Nespresso, due target e un Paradiso». *Sentieri Digitali*, 13 February. <http://www.sentieridigitali.it/marketing/lavazza-e-nespresso-due-target-e-un-paradiso-207>
- Panzeri, L. (2006). *C'ero una volta. Vita di un creativo*. Milano: Lupetti.
- «Paradise» (1996). In Hoad, T. (Ed.), *The Concise Oxford Dictionary of English Etymology*. Oxford University Press. <http://www.oxfordreference.com.ezproxy.auckland.ac.nz/view/10.1093/acref/9780192830982.001.0001/acref-9780192830982-e-10831>
- Pinsky, M. I. (2007). *The Gospel according to The Simpsons, Bigger and Possibly Even Better! Edition*. Louisville, KY: Westminster John Knox Press.
- «This Isn't Heaven». *Tv tropes*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ThisIsntHeaven>
- Walls, J. L. (2009). «Heaven». *The Oxford Handbook of Eschatology*. Oxford Handbooks Online. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780195170498.013.0023.

A Century of Golems in Cinema: A Typological Sketch

Eva Voldřichová Beránková
Charles University (Prague)



A Century of Golems in Cinema: A Typological Sketch¹

The legend of the Golem is a very special biblical myth as it was inspired by only one verse from Psalm 139, today translated as «Your eyes saw my unformed body».² The «unformed body» is expressed by the Hebrew word גלמי (*galmi*, «my golem»), which traditionally meant a «raw material», a «germ», an «embryo» (Eisenberg & Abécassis, 2004, p. 374-379). The meaning of the word golem has gradually expanded to also include, on the one hand, an uncompleted, clumsy, autistic man unable to control himself and, on the other hand, an artificial humanoid (Mackerle, 1992).

Although the first cabbalistic recipes for Golem-making date back to the twelfth century, the two traditional versions of the legend (located in Prague and Chelm, respectively) appear no sooner than during the Renaissance (Voldřichová Beránková, 2012, p. 61). As for the modern literary adaptations that Philippe Sellier classed among Biblical literary myths (Sellier, 1984, 118), these began to emerge around the middle of the nineteenth century.

This article will examine how the digital revolution, specifically cinema, has affected the myth of the Golem. To do so, let us first examine the fundamental components structuring the story: Traditionally, the Golem is an artificial man whom a rabbi creates from clay and then magically endows with life in order

¹ The work was supported from European Regional Development Fund-Project «Creativity and Adaptability as Conditions of the Success of Europe in an Interrelated World» (No. CZ.02.1.01/0.0/0.0/16_019/0000734).

² «Your eyes saw my unformed body; all the days ordained for me were written in your book before one of them came to be». Psalm 139/16 (BibleGateway, 2019).

that it protects the Jewish ghetto and performs tasks that require considerable physical strength. The rest of the story varies in different versions, but it inevitably ends with an error resulting in a revolt that turns the Golem against its creator (Golem, 2017). So as to save the community, the Golem must be deactivated either by destroying its *shem*, that is, by erasing a letter from the formula that gave him life, or by some other magical operation (Golem, 2003).

Let us see to what extent this basic schema is respected in the cinematographic adaptations of the myth. I worked with a corpus of thirty films and series, all shot between 1915 and 2016 in ten various countries. The films are listed after the final bibliography of this article. Their list is not exhaustive, of course, but it seems to me that it still allows us to describe several basic trends.

First of all, the Golem is not necessarily an artificial man. There are six female Golems in our corpus: Rabbi Löw's beautiful servant who allows him to punish the pride and lecherousness of rival rabbis in Jiří Brdečka's *The Last Golem* (1968); the cynical and self-seeking *Miss Golem* by Jaroslav Balík (1972) who wants to kill the human original of whom she is a cloned copy; the somewhat androgynous Golem interpreted by the renown singer Annie Lennox in Amos Gitai's *Birth of a Golem* (1991); the unhappy female android promoted to the horrors of sexual slavery in the «Innocence» (2004) episode of the Japanese computer animated series *Ghost in the Shell 2*; a fiancée created for the Prague Golem by Marge Simpson in «Treehouse of Horror XVII» (2006); and the psychopathic murderer from Juan Carlos Medina's *The Limehouse Golem* (2016). These female Golems are very diverse in terms of their opinions, tasks and moral characteristics, but they all share the feature of great physical beauty. This fact leads to the conclusion that the Golem's story may sometimes be contaminated by other myths (Geisler Szmulewicz, 1999) – in this case, by that of Pygmalion.

Regarding who has created the Golem in question, only in half of the films it is Rabbi Löw himself (eventually another rabbi, i.e. his more contemporary successor), but the Jewish character of the story is adhered to in more than three quarters of the studied cases. This is not a real invariant since we still find many counterexamples, but Jewish elements (be it the atmosphere of a ghetto, wise rabbis, old synagogues or liturgical objects related to Judaism) are one of the most recurring features of Golem cinema. It is interesting to note that in only two cases does Golem have a female creator: as already mentioned, Marge Simpson and, in a much more serious register, the young Ariel of the «Kaddish» episode of the *X-Files*. Ariel creates her Golem in order to, on the one hand, avenge the assassination of her fiancé Isaac Luria by three neo-Nazis and, on the other hand, symbolically marry Isaac before bidding him farewell.

Among the non-Jewish creators dominate more or less crazy scientists, engineers serving dystopian totalitarian societies or experimental sculptors. In the first and

second cases, the myth of the Golem is often enriched by elements borrowed from the Frankenstein story in the sense that the artificial creature arouses the pity of the spectator while its author shows a lack of responsibility or even commits bloody crimes. In Michael Mann's *The Keep* (1983), the Golem is associated with another monster named Radu Molasar, who belongs to Romanian folklore and, on some levels, is vaguely reminiscent of Count Dracula.

The actual process of creating a Golem is shown only in approximately half of the studied films. Most of the creators use clay in its capacity as a traditional material, but we also find Golems made out of wood (*Little Otik* by Jan Švankmajer) or metal (*Ghost in the Shell 2 – «Innocence»*) as well as those having resulted from either the cloning of humans (*Miss Golem*) or the exposure of their bodies to radioactive rays (the whole cycle of *Hulk*).

Every fifth Golem is created or animated by chance or by accident: that of Amos Gitai emerges spontaneously from sand following music and two Golems (that of *Inglourious Basterds* and *The Limehouse Golem*) are in fact real human beings just stylizing themselves as clay creatures or adopting some Golemic behavior.

Literary and cinematographic versions of the myth of the Golem generally consist of four narrative units or mythemes (Brunel, 1992): 1. the initial need to create an artificial being; 2. the making of the body; 3. the animation of the inert matter 4. the unexpected and more or less harmful consequences of such a transgressive act. From the point of view of the logic of the story and its presentation in images, the third mytheme turns out to be the most problematic. In films inspired by the traditional legend, Rabbi Löw places the *shem* or recites magic formulas, as expected (Funkenstein, 1986), but in the more modern adaptations the moment of the first animation of the Golem is either very quickly sketched (the creatures seem to come to life on their own) or completely missing. It is as if the filmmakers are counting on the complicity of the viewer: Since further development of the story requires an animated Golem, such technical details do not matter.

Since the 1960s the motif of a clumsy sorcerer's apprentice or of a demonic scientist who mishandles Rabbi Löw's creature, eventually turning it away from its original purpose, is very common (Bartov, 2005). This seems to be a modern variation on the medieval conviction that only a rabbi, a sufficiently literate, pious and morally irreproachable person, has the right to create and animate artificial beings (Idel, 1990). The experiments launched by unworthy creators indeed never fail to end in a massacre. A very original version of such an unworthy creator is portrayed in Jan Švankmajer's *Little Otik*: a childless couple finds a tree stump that looks vaguely like a baby, name it Otik and start to treat it like their son. The will to have a child at any price and a pathological parental love animate

a growing monster who has an insatiable appetite and ends up devouring the whole family, the neighbors and part of the city.

Having examined these creators of Golems, the materials used by them and the animation techniques at play, we come to the initial motivation to create artificial beings. In the traditional versions, the Maharal of Prague or another rabbi intends his Golem to serve and protect the Jewish community (Neher, 1987). He reads in the stars that his people are threatened (Paul Wegener's films); he fears imminent pogroms (Julien Duvivier's *The Golem*, 1936); he fights against modern anti-Semitism (*Supernatural* – the «Everybody Hates Hitler» episode, 2013) or he defends his own family against violence (*Grimm* – the «Dyin' on a Prayer» episode, 2014).

We can conclude from our corpus analysis that all of the Golems created by Jews —whether they be rabbis or not— perform the function of protection even centuries after the adventure of the Maharal of Prague. Two of them are even formidable Nazi killers: Radu Molasar (*The Keep*), who was not intended for such a purpose, and the Bear Jew (*Inglourious Basterds*), who chose the vocation himself. On the other hand, in Armand Geiger's *The Golem Awakening* (2008), the term «Golems» refers to the servants of evil and the persecutors of the Jewish people – from ancient Egypt to Hitler's Germany (Baer, 2012).

As for the non-Jewish creators of Golems, their motives are very diverse: Rudolph II (Martin Frič's *The Emperor's Baker – The Baker's Emperor*, 1951) is simply bored in his castle, dreaming of the coming to life of Golem and the discovery of the elixir of eternal youth. A crazy curator of a museum (Herbert J. Leder's *It!*, 1967) animates Golem to use the creature as a weapon against his enemies. The experimenter Petr Vondráček (*Miss Golem*) has fun creating clones of the women he finds beautiful. Doctors in dystopian totalitarian countries (Piotr Szulkin's *Golem*, 1980) specialize in the production of obedient artificial men with no will of their own. Sterile parents (*Little Otik*) want to have a child despite physiological impossibility. The rich of the future (*Ghost in the Shell 2*) need beautiful sex maids – and so on. In short, once separated from the Jewish context, the Golem can serve almost any purpose. There is neither a special task nor a logic dominating a priori in the «secularized» films of this sort.

Only in half of the studied films does a Golem end up turning against its creator; and in eighteen of the thirty stories the clay man is openly destructive. It is interesting to compare the last scenes of the films, too. The traditional Golem stories necessarily end with the deactivation of the clay monster with the result that its strength can harm no more.

Modern versions give the Golem a much greater chance to survive: In *The Emperor's Baker – The Baker's Emperor*, a sort of communist interpretation of the myth, the

clay man is nationalized and its energy is used toward baking bread for the people (Barzilai, 2016). Herbert J. Leder's Golem is so strong that it even resists nuclear weapons, escaping then into the sea. Piotr Szulkin's Golem remains alive in a post-apocalyptic society. Radu Molasar disappears into the depths of his own castle to only see a resurrection after several centuries. Little Otik, The Incredible Hulk and the Golem of «Dyin' on a Prayer» also remain unstoppable. The Bear Jew wins the Second World War and the Golem of *The Simpsons* gets married. The bride even convinces Chief Wiggum not to press charges (in connection to a murder committed by the Golem) with the promise of pan-fried latkes, a traditional Jewish delicacy.

In short, modern versions of the story like to play with the idea of the Golem becoming a positive hero or, on the contrary, with the eternal threat of an invincible monster hovering over humanity. It is no coincidence that the most common genres among Golem movies are horror and comedy. Less frequently do we find philosophical films or historical dramas.

Before concluding let us take a quick look at the places of action and the plastic appearances of the Golems. Sixteenth century Prague or the modern Czech capital is included in twelve films. Four films take place in the United States, two in England, but there are also Golems haunting France, Romania or Belarus during the Second World War as well as contemporary Israel or a Japan of the future. As you can see, the Golem has become truly international as well as eternal.

The clay man can, of course, be interpreted by a disguised actor or actress, as is the case in the oldest of the films and, more recently, in the comedies. One of the peculiarities of this myth, however, consists in the considerable role it has played in the development of plastic techniques. A clay monster coming to life indeed represents an interesting challenge for animators of all generations. In the Czech Republic, Jaroslav Horejc's impressive Golem (*The Emperor's Baker – The Baker's Emperor*) turned out to be so popular that it influenced all subsequent representations of the clay man (Cornis-Pope & Neubauer, 2010). In 1987, Jiří Barta was inspired by the legend to design an entire Prague made out of clay from whose walls Golems emerged spontaneously. As for the surrealist Jan Švankmajer, he developed a special animation technique to give life to his wooden *Little Otik* (Solařík, 2018). While the schools of Czech and Latin American animators (Matias Lorenzo Muñoz's *Golem*) prefer handmade Golems animated using the stop-motion principle (Lukeš, 2013), the Americans («Treehouse of Horror XVII») and the Japanese (*Ghost in the Shell 2*) opt instead for classical animation or manga-inspired techniques. The Golem is a real polymorphous monster who continues to stimulate the imagination of many visual artists (Morel, 2011).

Claude Lévi-Strauss affirms that «all versions of a myth have the capacity to be equally valid» (Lévi-Strauss, 1955, p. 378). From this point of view we can consider

the Golem's story to be one of the most productive biblical myths in the history of cinema. And since many new projects are emerging as we speak, the silver screen Golem still has a great future ahead of it.

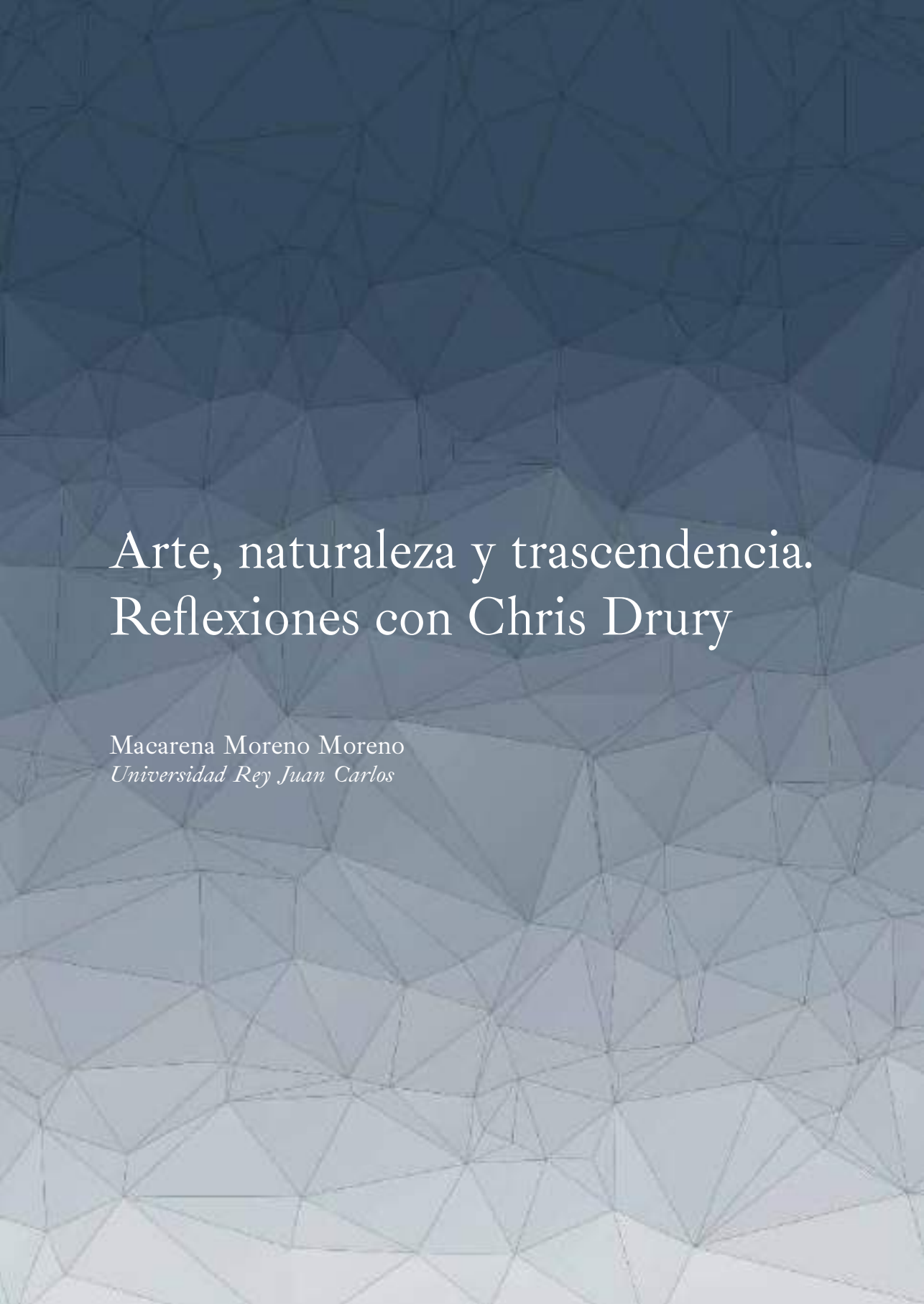
REFERENCE LIST

- Baer, E. R. (2012). *The Golem Redux. From Prague to Post-Holocaust Fiction*. Detroit: Wayne State University Press.
- Barzilai, M. (2016). *Golem. Modern Wars and Their Monsters*. New York: New York University Press.
- Bartov, O. (2005). *The «Jew» in Cinema: From The Golem to Don't Touch My Holocaust*. Bloomington: Indiana University Press.
- BibleGateway: New International Version (2019). Retrieved January 5, 2019, from <https://www.biblegateway.com/passage/?search=Psalm+139&https://www.biblegateway.com/versions/New-International-Version-NIV-Bible/#booklist>
- Brunel, P. (1992). *Mythocritique. Théorie et parcours*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Cornis-Pope, M. & Neubauer, J. (2010). *History of The Literary Cultures of East-Central Europe. Junctures and Disjunctures in The 19th and 20th Century*. Volume IV: Types and Stereotypes. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Eisenberg, J. & Abécassis, A. (2004). *À Bible ouverte. La Genèse ou le Livre de l'Homme*. Paris: Albin Michel.
- Funkenstein, A. (1986). *Theology and the Scientific Imagination from the Middle Age to the Seventeenth Century*. Princeton: Princeton University Press.
- Geisler-Szmulewicz, A. (1999). *Le Mythe de Pygmalion au XIX^e siècle. Pour une approche de la coalescence des mythes*. Paris: Honoré Champion.
- Golem! Avatars d'une légende d'argile*. (2017). Official catalog of the exhibition. Paris: Musée d'art et d'histoire du judaïsme.
- Golem v náboženství, vědě a umění/Golem en la religión, la ciencia y el arte*. (2003). Prague: Jewish Museum in Prague.
- Idel, M. (1990). *Golem: Jewish Magical and Mystical Traditions on the Artificial Anthropoid*. Albany (NY): State University of New York Press.
- Lukeš, J. (2013). *Diagnózy času – Český a slovenský poválečný film*. [Diagnosis of The Time – Czech and Slovak Postwar Cinematography]. Prague: Slovart.
- Lévi-Strauss, C. (1955). *Tristes Tropiques*. Translated by John and Doreen Weightman. Penguin edition.
- Mackerle, I. (1992). *Tajemství pražského Golema [The Mystery of Prague's Golem]*. Prague: Magnet Press.
- Morel, D. (2011). *Le mythe du golem, de la créature au créateur*. Doctoral thesis in Comparative Literature. Paris: Paris IV-Sorbonne.
- Neher, A. (1987). *Faust et le Maharal de Prague: le mythe et le réel*. Paris: Presses universitaires de France.

- Sellier, P. (1984). Qu'est-ce qu'un mythe littéraire? *Littérature* 55 (La farcissure. Intertextualités au XVI^e siècle), 112-126.
- Solařík, B. (2018). *Jan Švankmajer*. Prague: CPress.
- Voldřichová Beránková, E. (2012). *Učiňme člověka ke svému obrazu. Pygmalion, Golem a automat jako tři verze mýtu o umělém stvoření (nejen) v Budoucí Evě Villierse de l'Isle-Adama*. [Let Us Make Man in Our Image. Galathea, Golem and the Modern Automaton as Three Variations on the Theme of Artificial Creation Not Only in Tomorrow's Eve by Villiers de l'Isle-Adam]. Prague: Karolinum.

LIST OF FILMS AND SERIES

1915	Paul Wegener	<i>The Golem</i>
1927	Paul Wegener	<i>The Golem and The Dancing Girl</i>
1920	Paul Wegener	<i>The Golem: How He Came into The World</i>
1936	Julien Duvivier	<i>The Golem</i>
1951	Martin Frič	<i>The Emperor's Baker</i>
1951	Martin Frič	<i>The Baker's Emperor</i>
1967	Jean Kerchbron	<i>The Golem</i>
1967	Herbert J. Leder	<i>It!</i> [<i>Anger of the Golem; Curse of the Golem</i>]
1968	Jiří Brdečka	«The Last Golem» (part of <i>Prague Nights</i>)
1972	Jaroslav Balík	<i>Miss Golem</i>
1980	Piotr Szulkin	<i>Golem99</i>
1983	Gyora Gal Glupczynski	<i>The Golem</i>
1983	Michael Mann	<i>The Keep</i>
1987	Jiří Barta	<i>Golem</i>
1989	Boris Lehman	<i>The Clay Man</i>
1991	Amos Gitai	<i>Birth of a Golem</i>
1992	Amos Gitai	<i>Golem, the Spirit of the Exile</i>
1993	Amos Gitai	<i>Golem, The Petrified Garden</i>
1997		<i>The X-Files</i> – «Kaddish» episode
2000	Jan Švankmajer	<i>Little Otik</i>
2003	Ang Lee	<i>Hulk</i>
2004		<i>Ghost in the Shell 2</i> – «Innocence» episode
2006		<i>The Simpsons</i> – «Treehouse of Horror XVII» episode
2008	Louis Letterrier	<i>The Incredible Hulk</i>
2008	Armand Geiger	<i>The Golem Awakening</i>
2008	Quentin Tarantino	<i>Inglourious Basterds</i>
2013		<i>Supernatural</i> – «Everybody Hates Hitler» episode
2014		<i>Grimm</i> – «Dyin' On A Prayer» episode
2016	Juan Carlos Medina	<i>The Limehouse Golem</i>
...	Matías Lorenzo Muñoz	<i>Golem</i> (work in progress)



Arte, naturaleza y trascendencia. Reflexiones con Chris Drury

Macarena Moreno Moreno
Universidad Rey Juan Carlos

El límite es la división.

Lo que se conoce es siempre del pasado.

A través del conocimiento lo nuevo es una reformulación de lo viejo.

La suma total del conocimiento es cultura.

La cultura es el velo a través del cual describimos la naturaleza.

El proceso de la naturaleza continúa a pesar de nuestro análisis.

Nuestro análisis es parte del proceso de la naturaleza.

El proceso de la naturaleza debe incluir las acciones del hombre sean o no destructivas.

La descripción del hombre de la naturaleza como algo separado —fuera de la ciudad— donde el límite es la división entre «naturaleza» y «cultura», es una ilusión.

«Naturaleza» y «cultura» son lo mismo. No hay división. (Drury, 2008, p. 4).

El trabajo de Chris Drury de los últimos años constituye una exploración de las distinciones conceptuales que se hacen comúnmente entre naturaleza y cultura. Su trabajo normalmente se exhibe y categoriza como *arte en la naturaleza*, un contexto que, irónicamente, tiende a mantener las divisiones a las que el artista se opone.



Drury no pretende dar una visión romántica de la naturaleza, a pesar de que muchos de sus trabajos dirijan la atención a la belleza de la naturaleza; tampoco trabaja desde una posición política o moral que impregne la naturaleza con lo divino para ser protegida de la maldad del hombre. Se preocupa más bien por el conocimiento y la percepción intrínsecos a la *naturaleza interior*, o conciencia, proporcionados por ciertos tipos de encuentros con la naturaleza externa. Él no desea ni romantizar el arte ni darle un estatus por encima de cualquier otra actividad; en este aspecto, se ha visto influenciado por la doctrina del budismo zen:

Un artista es un comunicador, pero para ser un artista uno tiene primero que ser un ser humano: esto quiere decir, completo, indiviso, si es posible. Desde esta posición no hay división entre hombre, arte y naturaleza. El mundo es percibido tal y como es. Personalmente no tengo nada que comunicar, conscientemente, o inconscientemente el trabajo simplemente refleja el movimiento entre momento y momento en el mundo tal y como es y, por tanto, es la naturaleza misma la que comunica (Drury, 2004, p. 6).

BIBLIOGRAFÍA

- Gooding, M. (2017). *Song of the earth. European artist and the landscape Scotland*: Thames & Hudson.
- Drury, C. (2008): *Silence art space with Kay Syrad*. Scotland: Catleya Editions.
- (2004). *Silent spaces*. Scotland: Thames & Hudson.
- Salerno, Manrique, M. E. (2018). *Arte, naturaleza y espiritualidad*. Barcelona: Kairós.