



EL CINE Y LA METAMORFOSIS DE LOS GRANDES RELATOS

Javier Melloni

INTRODUCCIÓN

1. EL CINE EN LA CULTURA DEL OCIO
2. CUATRO SUPERPRODUCCIONES PARA CUATRO GRANDES RELATOS
3. PERSONAJES ARQUETÍPICOS
4. LA ALTERNATIVA FUNDAMENTAL
5. AMBIVALENCIAS
6. CONCLUSIONES

Javier Melloni, sj. Miembro del *Centre d'Estudis Cristianisme i Justícia*. Profesor en la Facultad de Teología de Catalunya. Integrante del equipo de la *Casa d'Exercicis de la Cova de Sant Ignasi* (Manresa).

El contenido final de este cuaderno ha quedado enriquecido gracias a los comentarios de algunos miembros de *Cristianisme i Justícia*. Les expreso mi agradecimiento por su incómoda interpelación.

INTRODUCCIÓN

Se ha dicho que nuestro tiempo se caracteriza por la desaparición de los grandes relatos. No sólo porque no haya casi nadie que lea hoy *La Ilíada*, *La Odisea*, las tragedias de Sófocles o Eurípides, *La Divina Comedia* de Dante, *El Quijote* de Cervantes, *El Paraíso perdido* de Milton o las novelas de Dostoievsky, sino porque los grandes proyectos éticos, políticos, sociales y religiosos se han disuelto. Es decir, no sólo son los grandes relatos literarios los que están en crisis, sino los valores que transmitían. Desde el punto de vista de la tradición cristiana, tanto las narraciones bíblicas como la vida, pasión, muerte y resurrección de Jesucristo, el relato cristiano por excelencia, están dejando de ser el punto de referencia para las nuevas generaciones. Parece que ya no vivimos tiempos épicos y que nos contentemos con pequeñas perspectivas, pequeños valores, pequeñas franjas de tiempo. Tal vez la caída del muro de Berlín fue, para Occidente, la expresión definitiva de tal descomposición.

Sin embargo, en nuestra cultura se siguen gestando y proponiendo nuevos relatos, porque es propio de la condición humana comprenderse a sí misma a través de narraciones que presenten y condensen las opciones fundamentales que hemos de afrontar en un momento u otro de la vida. Por medio de ellos, cada cultura ofrece unas historias y modelos ejemplares que vehiculan una determinada escala de valores. A través de las gestas de ciertos personajes, se transmite un código ético que queda asociado a ellos en la memoria afectiva de una determinada cultura o generación.

La intención del presente Cuaderno es reflexionar sobre hasta qué punto los valores fundamentales de la condición humana siguen transmitiéndose a través de nuevas mitologías, aunque varíen los argumentos y los nombres de los personajes. Y como el cine se ha convertido en el mayor difusor de mitologías que transmiten los códigos de comportamiento de nuestra cultura, nos vamos a centrar en él. Más particularmente, vamos a analizar cuatro grandes superproducciones: *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*, *La Guerra de las Galaxias* y *Matrix*. No las hemos elegido por su calidad cinematográfica –que, aunque espectacular, podría ser discutible– sino porque han sabido llegar al gran público y están configurando el imaginario de las nuevas generaciones.

1. EL CINE EN LA CULTURA DEL OCIO

En nuestra sociedad postindustrial y secularizada han aparecido nuevos cultos y nuevas liturgias en torno a lo que genéricamente llamamos *ocio*. El ocio se contrapone al negocio en cuanto que permite gozar y disfrutar libremente frente a la tensión y la obsesión por lo eficaz; lo gratuito predomina sobre lo productivo, y la pasividad sobre la acción.

En sociedades preindustriales, ocio y negocio están más integrados, porque la actividad productiva se hace con un cierto placer, en la medida que están integradas otras dimensiones de lo humano: la creatividad personal, el carácter comunitario, el contacto con la naturaleza, un ritmo más pausado del tiempo...

En cambio, en una sociedad dual como la nuestra, donde el trabajo está escindido del descanso, no es de extrañar que se haya desarrollado toda una cultura del divertimento como su necesario contrapunto. La cuestión está en saber si este ocio *nos rehace o simplemente nos evade*, alienándonos todavía más y alejándonos de nosotros mismos.

Además de las ceremonias deportivas –sobre las que también habría mucho que decir, en cuanto que son capaces de religar con un grupo, de provocar la identificación con determinados personajes y ejercen una función catártica, liberando agresividad, aunque a veces también generándola–, contamos con la cultura del espectáculo, de la cual vamos a destacar el cine. Llamado el séptimo arte, tiene como característica aglutinar elementos de las demás artes: la narratividad de la novela, la escenificación del teatro, la plasticidad de la pintura, la sonoridad de la música... Todo ello le reviste de una gran fuerza y lo convierte en un poderoso medio para transmitir mensajes, educando o deformando el código ético de sus receptores.

Las cuatro superproducciones que hemos elegido están entre las llamadas “películas de culto”. Su popularidad entre las nuevas generaciones (desde los niños de 8 años hasta los jóvenes de 30) manifiesta que tocan alguna fibra esencial de su conciencia. No son películas difíciles ni sofisticadas, accesibles sólo para una élite, sino que están dirigidas al gran público, para ser vistas por millones de personas.

La característica común a todas ellas es su elemento no sólo fantástico, sino mitológico, en cuanto que se trata de unos relatos (*mythoi*) donde se presenta el combate titánico entre fuerzas morales y cósmicas enfrentadas sin cuartel. Ello les da una dimensión intemporal, aunque unas parezcan situarse en un futuro cercano (en el caso de *Matrix*), o lejano (*La Guerra de las Galaxias*, aunque se diga que sucedió “hace muchos años”); o en un pasado cercano (en el caso de *Harry Potter*) o en un pasado lejano, de atmósfera medieval (*El Señor de los Anillos*). Con ello se manifiesta otro rasgo significativo de nuestra cultura: la saturación de lo racional. Lo mítico se contrapone a lo lógico en una sociedad donde la tecnología y burocratización congelan los proyectos sociales y políticos.

Frente a un mundo donde lo épico y lo ético ha quedado reducido a lo técnico y pragmático, multitudes entre las nuevas generaciones se identifican con personajes que afrontan situaciones extremas que suscitan lo mejor y más generoso de sí mismos.

Los mitos se convierten entonces en *lugares puente* entre la realidad y la fantasía, ofreciendo una oportunidad de arrojar luz sobre la propia situación al hacer posible su contemplación desde otro ángulo.

El hecho de que se trate de sagas (dos trilogías, una hexalogía y una heptalogía) significa que no se consumen en un momento, sino que contienen el desarrollo de las grandes piezas clásicas, lentas, majestuosas, con un planteamiento, desarrollo y desenlace. A pesar de estar dirigidas a un público ávido de inmediatez, estos relatos son capaces de sostener la incógnita en sus espectadores durante años, dejando que se geste en su imaginación el destino y la suerte de sus personajes.

2. CUATRO SUPERPRODUCCIONES PARA CUATRO GRANDES RELATOS

Antes de analizar los valores que transmiten, vamos a contextualizar tales producciones y presentaremos sus argumentos.

2.1. *El Señor de los Anillos*

El guión de esta trilogía está basado en una obra literaria de extraordinaria cualidad y envergadura. Su autor es John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), un escritor nacido en Sudáfrica pero formado en Gran Bretaña desde su infancia. Amante de las lenguas, acabó siendo profesor de filología medieval en Oxford. Católico practicante, tuvo entre sus amigos a personalidades como C.S. Lewis. Ambos utilizaron el género simbólico para elevar la conciencia moral de su época y formaban parte de un pequeño grupo de escritores llamado *The Inklings* (“atisbo”, “presentimiento”), en torno al ambiente universitario de Oxford. La producción literaria de Tolkien es extensa y compleja, y buena parte de ella no fue publicada en vida (1) Creó todo un mundo imaginario, paralelo al real, con gran detalle y minuciosidad, donde la sonoridad de los nombres tiene la capacidad de evocar el clima de la narración y la personalidad de sus personajes. *El hobbit*, su primera obra relevante, apareció en 1937. Fue criticada en algunos ambientes por ser un libro de evasión en un momento en que en Europa amenazaban sombras de guerra. Algunos no entendieron que era precisamente esa su forma de comprometerse con su tiempo, creando una gran metáfora de la condición humana. (2) Prosiguió su obra durante la Segunda Guerra Mundial gestando lo que sería *El Señor de los Anillos*. Fue publicada en los años 1954-55, como una parábola de la lucha del bien contra el mal, inspirándose en mitos celtas, sajones, germánicos y escandinavos. Los lectores ingleses la han considerado año tras año “el mejor libro del s.XX”. La obra de Tolkien, forjadora de mitos, ha influenciado a los guiones de las otras tres sagas que presentamos. Ha sido llevada a la pantalla por el director neozelandés Peter Jackson (1961) (3) · conservando las tres partes del original. De ahí la trilogía: *La Comunidad del Anillo* (2001); *Las Dos Torres* (2002) y *El Retorno del Rey* (2003).

El argumento es el siguiente: en el país de la Tierra Media conviven reinos y criaturas de diversas especies: los elfos –seres inmortales–, los hobbits –seres inocentes–, los orcos –criaturas oscuras–, los enanos, trolls, ents... y los seres mortales, los humanos. Cada reino tiene un anillo, pero hay un anillo que domina a todos los demás, forjado por Sauron, el Señor Oscuro, en el cual vertió todo su poder. Este anillo se perdió en una batalla crucial tras lo cual Sauron fue derrotado, pero ha sido encontrado de nuevo, y el Señor de las Sombras ha enviado a sus secuaces, los *Nazgûl*, jinetes espectrales, por toda la Tierra Media para recuperarlo y volver a dominar la región. La única solución para librarse de su creciente amenaza está en lograr fundir el anillo donde fue forjado, en un volcán de las Montañas del Destino, en Mordor, territorio del Señor Oscuro. Frodo, un joven hobbit, asume tal responsabilidad porque las demás criaturas son incapaces de ello, ya que están tentadas de colocarse el anillo y sucumbir al embrujo del poder. Frodo cuenta con la ayuda de un pequeño grupo de amigos (la *Comunidad del Anillo*) que le

acompañará en esta peligrosa misión. La trilogía narra, pues, la gesta de un viaje iniciático por los paisajes del psiquismo y del espíritu, donde los mundos de afuera son reflejos del mundo de adentro, y donde los protagonistas son puestos a prueba hasta el límite de sus capacidades físicas, éticas y espirituales. Como resultado de afrontar tales pruebas, sufrirán, pero crecerán y serán transformados.

2.2. *Harry Potter*

Detrás de esta superproducción también se halla una creación literaria, aunque no de tanta envergadura como la anterior. La escritora es la escocesa Joanne Kenneth Rowling (1965). Su creatividad ha dado vida a un joven aprendiz de mago, Harry Potter, que detrás de una apariencia frágil y débil, está llamado a grandes misiones. Sus padres, magos también, murieron en un enfrentamiento fatal contra Voldemort, un hechicero poderoso y oscuro. Al quedar huérfano, fue recogido en casa de sus tíos, una mediocre familia de clase media que le maltrata. Al cumplir los once años, se le revela su pertenencia al mundo de los magos y es llevado a Howgarts, una escuela-internado inusual, en un mundo paralelo al ordinario, donde encontrará a verdaderos amigos y maestros, pero también donde tendrá que enfrentarse a temibles y poderosos enemigos.

Su formación se realizará a lo largo de siete años (de los once a los diecisiete años) porque su autora pensó que tal es el tiempo que se necesita para convertirse en mago. Nótese que no es anodino este número simbólico. A cada año le corresponde un libro, uno para cada etapa de su aprendizaje. Por el momento han aparecido cinco: *La Piedra Filosofal* (1997), *La Cámara Secreta* (1998); *El prisionero de Azkaban* (1999), *El cáliz de fuego* (2000); *La Orden del Fénix* (2003). Las dos últimas entregas, que todavía están por salir, tendrán por título: *La Antorcha de la Llama Verde* y *Cicatriz*.

La calidad de los personajes recreados, los detalles de ese mundo prodigioso tan cercano al real pero mucho más estimulante, la intriga y resolución de las aventuras... han convertido a *Harry Potter* en un *best-seller* de la literatura infantil, hasta el punto que se ha hablado de “pottermanía”. Los libros han sido traducidos a más de cuarenta idiomas y se han vendido más de cincuenta millones de ejemplares. Los dos primeros han sido llevados a la pantalla por el director Chris Columbus, director de películas como “Solo en casa” y “Sra. Doubtfire”.

2.3. *La Guerra de las Galaxias*

A diferencia de las dos producciones anteriores, el guión de esta doble trilogía ha sido escrito directamente por su mismo director, George Lucas, para ser llevado a la pantalla. Desde el punto de vista cinematográfico, la primera de estas dos trilogías es la producción más antigua de las que tratamos: *Una nueva esperanza* (1977), *El Imperio contraataca* (1980) y *El retorno del Jedi* (1983). La segunda trilogía se retomó en 1999 con *La amenaza fantasma*, prosiguió en 2002 con *El ataque de los clones* y concluirá en el 2005 con *El nacimiento de un nuevo Imperio*.

Lo particular de la segunda trilogía es que, narrativamente, precede a la primera. El protagonista de la primera, el Jedi Luke Skywalker, es hijo de Anakin Skywalker, el protagonista de la segunda. El orgullo del padre le llevará a quedar atrapado en el lado

oscuro, y será redimido por su hijo. El argumento es sencillo, pero está revestido de una extraña combinación de elementos futuristas y clásicos a la vez: la paz de la confederación galáctica se ve amenazada por la ambición de algunos planetas que quieren dominar la galaxia. La República confederada dispone de un cuerpo élite, los Jedis, que por su calidad ética y guerrera gozan de plena confianza para actuar y neutralizar a los agresores. El traspaso de algunos de los Jedis al lado oscuro acaba haciendo que un emperador tirano se haga con el poder y control de la Galaxia.

Imperios, repúblicas, embajadores, senados y senadores... todo ello evoca el mítico mundo romano pero proyectado al futuro. Las esperanzas están puestas en unos pocos Jedis que todavía resisten la presión del emperador. La acción se centra sobre los jedis Anakin y Luke Skywalker, padre e hijo, que toman posturas diferentes ante el poder. Parece ser que está prevista una tercera trilogía para después del 2005, que retomaría el hilo de la primera, una vez reestablecido el orden con la nueva República intergaláctica.

2.4. *Matrix*

Como en el caso anterior, se trata de un relato escrito para la pantalla y creado por los mismos que lo van a dirigir: los hermanos Wachowski. Responde al género cyberpunk, nacido en 1982, con *Blade Runner*, uno de los grandes hitos del cine de ciencia-ficción, donde el ser humano tiene que enfrentarse a la amenaza de los robots, es decir, a la supremacía de las máquinas. Además de la influencia de Tolkien, también hay referencias a diversos clásicos, como *Alicia en el País de las Maravillas*, del matemático Lewis Carroll, donde es difícil precisar el límite entre lo real y lo irreal. Los diálogos son densos, cargados de preguntas y meditaciones metafísicas sobre la condición humana, la posibilidad de ser libres, el margen que deja el destino, y sobre otras ilusiones y sueños de los humanos. La primera parte apareció en 1999, tras cinco años de rodaje, y las dos últimas entregas (2002 y 2003) fueron filmadas a la vez, con tres años de rodaje.

La trilogía describe la situación de un mundo controlado por las máquinas, en la que los seres humanos viven una realidad virtual inducida por ordenador. *Matrix* es el nombre de esta formidable computadora construida por las mismas máquinas para absorber la energía humana y vivir a su costa. Las pocas personas que se dan cuenta de que viven sometidas son reabsorbidas o perseguidas a muerte. Los que consiguen escapar al control de *Matrix* se ocultan en Zion, una ciudad subterránea donde las máquinas no tienen acceso.

Las esperanzas de los sobrevivientes están puestas en un supuesto *Elegido*, que algunos identifican con Neo, un joven pirata informático inseguro de sí mismo que poco a poco irá tomando conciencia de su misión gracias a sus conversaciones con el Oráculo y al apoyo incondicional de su pareja y de un pequeño grupo de amigos que creen en él.

3. PERSONAJES ARQUETÍPICOS

En las cuatro sagas encontramos cinco categorías de personajes arquetípicos.

3.1. El héroe

Los protagonistas de las cuatro sagas son héroes que realizan su misión a costa de arriesgar su propia vida, y en dos de los casos, autoinmolándose (4). Frodo Bolsón y Harry Potter tienen una apariencia frágil y no hay nada en ellos que llame la atención a primera vista, como no sea esa misma fragilidad. No hay en ellos ninguna arrogancia ni atributo de poder. Frodo es un *hobbit* adolescente con patas peludas –propias de su especie –, y Harry es un niño de once años delgado y con gafas. Su aparente insignificancia es precisamente la clave de su personalidad y de su misión. Porque no se consideran el centro del mundo podrán ponerse al servicio de los demás. No tienen conciencia de estar realizando nada extraordinario y ello es lo que les posibilita ser instrumento de una causa que les trasciende. Frodo refleja esta trascendencia en la luminosidad y transparencia de su mirada, mientras que Harry Potter está marcado desde su nacimiento por una extraña cicatriz en la frente, trazos de un combate que libró contra el Mal muy poco después de nacer.

Luke Skywalker (en *La Guerra de las Galaxias*) y Neo (en *Matrix*) presentan otras características, ya que se trata de dos jóvenes atractivos y vigorosos capaces de emplear la violencia como último recurso (5). A pesar de este elemento discutible, sobre el que volveremos más adelante, el carácter mesiánico de todos ellos es patente: Neo es llamado todo el tiempo “el Elegido”, y su persona suscita en los demás la oportunidad de adherirse a él en términos de confianza y de fe. También Anakin y Luke Skywalker son reconocidos desde su infancia como seres especiales, sobre los que se deposita la esperanza de la comunidad. Por otro lado, las vestiduras largas y negras de Neo tienen una connotación claramente sacerdotal, así como los caballeros Jedi también tienen este carácter sacral, evocando a los monjes guerreros.

Pero donde el carácter sacerdotal y mesiánico de los protagonistas se manifiesta más claramente está en el modo en que afrontan la furia del Mal que se desencadena contra ellos. Cada uno de ellos hace de escudo no sólo de su propia comunidad, sino de todo su mundo. De su triunfo final dependerá la victoria del reino de las sombras o el restablecimiento del Bien. En las cuatro sagas, este enfrentamiento se realiza yendo hasta el núcleo originario del Mal. De aquí que cada protagonista emprenda un viaje iniciático enfrentándose con unos obstáculos cada vez más peligrosos que los llevan hasta los mismos Infiernos donde tendrán que librar la batalla final. Los cuatro protagonistas van tomando progresivamente conciencia de que el restablecimiento del Orden y equilibrio de su mundo depende de la cualidad de su entrega. Es más, van descubriendo que la clave de su misión es su propia entrega, la cual va adquiriendo un carácter de sacrificio y de ofrenda. En los cuatro casos, los protagonistas crecen hasta el máximo de sus posibilidades morales y espirituales y dejan el final de la historia en un lugar más elevado

que al principio. Los demás personajes de su mundo son bendecidos porque ellos han aceptado y asumido su misión.

3.2. El *anima*: la mujer

Si bien los protagonistas anteriores representan a *animus*, el polo activo y masculino, en las cuatro sagas se otorga un papel no menos fundamental a la presencia de *anima*, el elemento femenino que les equilibra y complementa. Al igual que Beatriz en *La Divina Comedia* inspira el viaje de Dante desde el inframundo atrayéndolo hasta las esferas más altas del Paraíso, estas presencias femeninas suscitan lo mejor de sus héroes. En medio de una acción trepidante, cuando los héroes están en el límite de sus posibilidades, aparece el personaje femenino alentando y sosteniendo incondicionalmente. Gracias a este amor recibido, los protagonistas podrán recobrar fuerzas y culminar su misión.

3.3. El Maestro

Si bien el complemento de *animus* es *anima*, el contrapunto de la juventud es la ancianidad. Podría parecer que la elección de unos protagonistas jóvenes y atractivos exaltara sólo el mito de la juventud (belleza, fuerza, agilidad...). Sin embargo, en las cuatro sagas se concede un espacio importante a la sabiduría y autoridad de la tradición. De aquí que en ellas aparezca la figura arquetípica del anciano y del Maestro. Sin estar inmediatamente implicados en la acción, su rol tiene una influencia determinante en los protagonistas. Su experiencia, sus conocimientos, sus poderes altamente desarrollados pero utilizados con discreción dan mesura y seguridad a los jóvenes héroes a la vez que amplían sus horizontes. La función de los Maestros ancianos consiste en hacer tomar conciencia a los protagonistas de la verdadera dimensión de cada decisión y paso que asumen.

3.4. La fuerza del grupo

En las cuatro sagas aparece un cuarto elemento: el valor de la amistad y la fuerza que ella otorga. El grupo muestra que todo el mundo tiene un papel que ejercer, una aportación a realizar. En los cuatro relatos, los amigos que acompañan a los protagonistas son personajes variados, incluso pintorescos, que recogen gran diversidad de origen, condición y especie, con las consiguientes diferencias físicas, psicológicas y sociales. Ninguno de ellos es perfecto y ninguno puede triunfar por sí solo, sino que todos ellos necesitan de la ayuda, cualidades y habilidades de los demás para realizar su misión. En muchas ocasiones son capaces de renunciar a sus propios gustos o inclinaciones por fidelidad a la amistad que les une y a la causa común que se les ha confiado.

La vulnerabilidad de los protagonistas y de sus compañeros no sólo los hace más creíbles sino que los hace más capaces de suscitar nuestra identificación.

3.5. La personificación del Mal

Finalmente, todos los personajes anteriores tienen que hacer frente a una causa común: la amenaza creciente del Mal. Sus rasgos son inconfundibles, aunque los personajes que los encarnan nunca se manifiestan con claridad. Se trata de personificaciones tanto más inquietantes cuanto que lo invaden todo sin acabar de mostrarse abiertamente. Y cuando lo hacen, aparecen con máscaras, túnicas negras o con voz y cuerpos metálicos que expresan la deshumanización del Mal. En *Matrix*, está representado por el poder mismo de las máquinas, que viven a costa de la energía humana. Más particularmente, está identificado con un programa personificado en un agente que se dedica a capturar a los rebeldes pero cuyo código se ha trastornado y convierte en dobles de sí mismo a todos los que toca. Esta multiplicación exorbitante del agente muestra el clima asfixiante que provoca el autocentramiento, haciendo que todo acabe convirtiéndose en uno mismo.

Ello nos lleva a considerar más a fondo la alternativa fundamental que plantean los cuatro relatos.

4. LA ALTERNATIVA FUNDAMENTAL

A nuestro modo de entender, estas cuatro sagas contienen elementos significativos de los grandes relatos de antaño en la medida que plantean el reto de las epopeyas de siempre: la lucha del bien contra el mal. Este conflicto es presentado con unos ropajes y nombres nuevos, pero con el propósito de confrontar ante la alternativa radical de la conciencia personal y colectiva: la causa por la justicia, la lealtad, la fidelidad, la inocencia... frente a la compulsión del poder, que trata de destruir y devorar la vida de los demás.

El Señor de los Anillos y *Matrix* lo plantean con mayor profundidad, pero *Harry Potter* y *La Guerra de las Galaxias* tratan del mismo dilema y dejan el mismo poso en la conciencia del espectador. En algunos momentos, la simplicidad con que se presenta puede parecer banal, incluso maniquea, pero se trata de un esquematismo que ha acompañado a la tradición cristiana durante generaciones. Así, por ejemplo, la meditación de las *Dos banderas* que presenta Ignacio de Loyola en sus *Ejercicios Espirituales* podría haber inspirado perfectamente la iconografía de estas películas. La primera bandera representa el reino de Lucifer:

“Imaginar como si se asentase el caudillo de todos los enemigos en aquel gran campo de Babilonia, como en una grande cátedra de fuego y humo, en figura horrible y espantosa” [EE,140].

Estamos ante imágenes que San Ignacio podría muy bien haber tomado de sus lecturas de los libros de caballería, donde los héroes luchaban contra monstruos y dragones, símbolos arquetípicos del inconsciente colectivo. Del mismo modo, en *El Señor de los Anillos*, los relámpagos centelleantes de la tierra de Mordor y el lenguaje prohibido que habla Saurón tras la llama oscura que se abre deglutiendo (también es un ojo de inquietante omnipresencia), son una perfecta plasmación de esta bandera, así como el aspecto de Darth Vader en *La Guerra de las Galaxias* o el clima que crea las apariciones disfrazadas de Valdemort en *Harry Potter*.

Frente a estas manifestaciones de Mal, los *Ejercicios Espirituales* presentan la Bandera del Bien:

“Considerar cómo Cristo nuestro Señor se pone en un gran campo de aquella región de Jerusalén, en un lugar humilde, hermoso y gracioso” [EE,144].

El bien no se impone a la fuerza ni invade tierra alguna sino que simplemente se muestra y se ofrece, sin ninguna teatralidad. Su mostrarse “humilde, hermoso y gracioso” está representado en *la Comarca*, el entorno de los *hobbits*, ellos mismos seres pequeños y discretos, donde viven Frodo y sus amigos. También Luke Skywalker es encontrado entre una familia de campesinos, en un planeta menor. Harry Potter, al principio de la

historia, aparece confinado por sus tíos en un espacio sórdido bajo una escalera, mientras que Neo surge de entre la masa gris de la clase media. No sólo no hay nada espectacular en todos estos orígenes, sino que más bien se resalta su insignificancia, incluso su marginalidad, tal como en el nacimiento de Jesús.

Lo fundamental de un relato, ya sea literario o cinematográfico, está en la fuerza de sus mismas imágenes. En ellas radica su cualidad, no sólo artística sino ética y espiritual. Como decía C.S. Lewis: “Hay que permitir a las imágenes que expresen su propia moral. Porque la moral inherente a ellas emergerá de cualquier raíz espiritual que se haya logrado en el curso de la vida. Pero si no muestran al espectador moral alguna, no hay que atribuirles ninguna. Porque la moral que se les atribuya será un tópico, o incluso una falsedad extraída de la superficie de la conciencia”(6). Así, un buen relato (literario o cinematográfico) no explicita artificialmente sus propios valores, sino que los va articulando con sus propios elementos narrativos y simbólicos. Dicho escuetamente, el elemento primario en una buena película es el propio relato y el simbolismo que de él se desprende.

La intención de estas páginas es la de desglosar los implícitos de estas cuatro sagas y valorar hasta qué punto están impregnadas de valores éticos y cristianos, aunque no estén explicitados.

En los Ejercicios ignacianos, la escala del Mal se presenta como una progresión que comienza por el afán de riquezas, sigue por la vanagloria y culmina en la soberbia (EE,142), mientras que la escala del bien empieza en pobreza, prosigue por el vaciamiento de la humillación y alcanza la humildad, tierra serena en la cual brotan todas las demás virtudes (EE,146).

Tales dinamismos son los que desarrollan los cuatro relatos. Sauron, Valdemort, Darth Vader y el programa Smith son presentados como las encarnaciones del Mal absoluto, entendido como la compulsión ciega de la apropiación: riquezas, reinos, personas, gloria... Un poder que destruye todo lo que toca. Lo terrible del Mal es su furia devoradora, implacable, que deglute a los demás de un modo arrasador, insaciable.

El mayor logro simbólico-narrativo recae en la obra de Tolkien, donde el Anillo representa la materialización física del pecado, entendiendo por pecado esta inclinación compulsiva del poder: querer ser más a costa de exterminar a los otros. “El Anillo es un objeto colmado de poder y de fuerza que transmite energía a quien lo posee, aunque siempre en la medida del poseedor: dará mucha fuerza al fuerte y poca al débil. Por eso lo ambicionan todos. Porque para todos significa la ruptura de las fronteras inmediatas (...). El solo deseo del Anillo corrompe el corazón, porque empuja a aspirar a lo que no corresponde a la naturaleza de la criatura que lo posee. Lleva la impronta del Mal y sólo destruyéndolo puede alcanzarse la liberación” (7).

Donde las cuatro sagas muestran su grado de cualidad ética está en el modo en que los protagonistas afrontan ese Mal. Porque la tentación está en utilizar sus mismas armas para combatirlo: el exterminio del otro, de ese otro que estorba. Cuanto más espantoso y oscuro se presente a ese otro, más justificado estará eliminarlo. Esto es lo que distingue una simple película de aventuras, con enfrentamientos más o menos violentos, de un relato épico. Donde la cualidad moral alcanza su más alta expresión –hasta el punto de quedar trascendida convirtiéndose en espiritual– es cuando el protagonista, en lugar de afrontar el mal luchando con odio contra él, se ofrece a sí mismo en nombre de los demás. Esto está claramente explicitado a lo largo de todo el desarrollo de *El Señor de los Anillos* así como en el final de *Matrix*.

Pero en el caso de Frodo, su gesta no es alcanzada gloriosamente, sino que pasa por la humillación de la tentación. Así recorre de un modo sorprendentemente literal los escalones de los Ejercicios: pobreza, humillación, humildad. Todos los seres oscuros se abalanzan sobre él, y cada uno va dejando heridas en su cuerpo y en su ser; al mismo tiempo, el poder implacable de Sauron va devorando su vitalidad, y cuanto más se va acercando a la tierra de Mordor y a las Montañas del destino, más se va debilitando hasta ceder a la tentación de no arrojar el Anillo. Sin embargo, el Anillo acaba siendo destruido gracias a su “santidad general” (8). Si Gollum lo consigue involuntariamente es porque ha sobrevivido gracias a la misericordia que Frodo ha tenido anteriormente con él. La humillación es un momento constitutivo del proceso, en la que la debilidad no sólo es un estorbo, sino el medio por el cual el final adquiere todavía mayor grandeza y pureza. Porque lo que está en juego no es el honor o el triunfo del protagonista, sino de la causa que él ha asumido y por la cual se entrega.

Este vaciamiento como paso para la plenitud evoca el grano de trigo que debe morir para dar fruto (Jn 12,24), atisbos del misterio pascual. En ello radica el carácter crístico del relato, que está expresado en los cánticos del *Siervo sufriente* de Isaías: “No tenía figura ni belleza que se hiciera admirar, ni presencia que le hiciera atractivo (...). Como a aquellos que repugna mirarlos, lo despreciaban y lo tenían por nada. Soportaba nuestras enfermedades y había tomado sobre sí nuestros dolores” (Is 53,2-4).

El mismo carácter crístico y sacrificial aparece en la figura de Neo (*Matrix*), el cual sufre una progresiva debilitación en su enfrentamiento contra el agente Smith hasta el punto de quedar ciego. Será esta ceguera la que le permitirá percibir de otro modo, más allá de los sentidos físicos, operándose en él una transformación mística que será el soporte de su ofrenda final.

4.1. Dios, ¿el gran ausente?

Esta explicitación místico-religiosa no es evidente. Más bien, lo que llama la atención de las cuatro sagas y lo que les es común es su silencio respecto de Dios. Sin embargo, lo Trascendente está implícitamente presente en todas ellas.

Tolkien escribía en una de sus cartas que “el elemento religioso queda absorbido en la historia y el simbolismo” (9). Pero no hemos de buscar a un Dios personal, sino inmanente.

En *La Guerra de las Galaxias* se habla continuamente de la *Fuerza* y de sus dones. Con la restauración de la República, se restablece el equilibrio de la Fuerza. Los Jedis son prácticamente monjes-guerreros con un código ético muy estricto que les permite estar abiertos a los efectos de la Fuerza.

El credo Jedi dice:

“No hay emoción, hay paz. No hay ignorancia, hay conocimiento.

No hay pasión, hay serenidad. No hay muerte, hay la Fuerza”.

Y el Juramento del Jedi dice:

“No obrar por riqueza o poder personal sino para buscar conocimiento y sabiduría. Nunca obrar con odio, ira, o miedo sino sólo obrar cuando se esté en calma y paz con la Fuerza. Nunca obrar por agresión sino sólo en defensa”.

Los Caballeros Jedi también disponen de un código de honor (10). Hasta tal punto tal creación mítico-mística resulta convincente y atractiva, que hace unos años en Australia se difundió por Internet una nueva religión bajo el nombre de “Los caballeros del Jedi”.

En los cuatro casos, el poder no está identificado con lo divino sino con lo diabólico. Lo divino está precisamente en la ausencia de poder. Podemos comprender así el porqué de la no explicitación de Dios en los cuatro relatos: si el bien es concebido como el vaciamiento de poder, si la bondad y la inocencia llevan a la entrega de sus protagonistas hasta el punto de perecer, Dios, como fuente de toda bondad, lealtad e inocencia, desaparece también como sujeto para dejar que el mundo y las personas sean. Dios está implícitamente presente en la mirada inocente de Frodo, en la discreción de Harry, en la nobleza de carácter de Luke, en la confianza en Neo por parte de sus compañeros y en su resolución final de entregarse. El silencio de Dios en estos relatos es, al igual que para nuestro tiempo, su forma misma de aparición. Dios está presente en su ausencia, posibilitando que todo lo demás sea y suscitando que cada uno descubra que la forma más alta de ser está en la capacidad de dar existencia a los demás. Esta kénosis de Dios, este vaciamiento, es precisamente su forma más plena y radical de hacerse presente. Tal Presencia inmanente es lo que explica que las cuatro sagas acaben bien. Un “acabar bien” que no es un *happy end* superficial, a costa de una intervención divina del tipo *Deus ex machina* que vendría a resolver la situación de un modo arbitrario, sino que, por un lado, es resultado de esa entrega sacrificial que hemos visto y, por otro, de la fe implícita que está tanto en los personajes como en sus creadores.

5. AMBIVALENCIAS

Si bien hasta el momento hemos destacado los elementos que harían de estas cuatro sagas dignas sucesoras de los relatos clásicos, hay que considerar otros aspectos menos claros para llegar a un discernimiento equilibrado.

5.1. *Selfmade men*

Tanto en *La Guerra de las Galaxias* como en *Matrix* hay resquicios del mito americano del *self-made man*, “el hombre que se hace a sí mismo”. Los Jedis y los rebeldes que resisten en Zion son personas que se distinguen de los demás por sus logros personales de inteligencia y fuerza de voluntad. Cabría el riesgo de estar fomentando el cultivo de una élite separada de los demás, la única capaz de salvarse a sí misma. Las implicaciones sociales y políticas que de aquí se derivan no son nada inocentes. La aureola de la propia autodeterminación está presente en el diálogo final de *Matrix*. Harto de su resistencia implacable, Smith le pregunta a Neo porqué se ha obstinado en combatirlo y éste le responde: “Porque así he elegido hacerlo”. Esta afirmación rotunda de su yo está en un registro diferente de la entrega sacrificial que simultáneamente está haciendo ante el Origen de las Máquinas. Sin embargo, tal vez sea también una respuesta necesaria. Las personas crecemos en la medida en que somos capaces de tomar decisiones y de asumirlas hasta el final. Se trata de un proceso y de una pedagogía hacia estadios más maduros en los que las personas van descentrándose de sí mismas. Si bien hay un tiempo para la autoafirmación, ésta deja de ser sana cuando se convierte en un absoluto, cuando los demás y todas las demás circunstancias son vistas únicamente a partir de la subjetividad del propio yo, con el único interés de construirse a sí mismo, en lugar de crecer en la conciencia de la reciprocidad y del bien común, del que uno forma parte. No hay crecimiento personal a costa de prescindir de los demás.

5.2. La justificación de la violencia

Los enfrentamientos violentos que aparecen en *La Guerra de las Galaxias* y en *Matrix*, así como las largas batallas en *El Señor de los Anillos* contra los orcos y otras nefandas criaturas, parecen estar justificando el recurso de la violencia. Tratándose de gestas épicas donde se presenta el enfrentamiento entre el Bien y el Mal, el problema no está en la aparición de la violencia como tal, sino en el tratamiento que se le da. El arte del ataque y la defensa no podría estar ausente en relatos de este tipo, ya que es uno de los modos con que los humanos nos vemos forzados a afrontar el conflicto. La cuestión está en discernir qué actitudes se están justificando y fomentando.

El recurso que se suele utilizar en la mayoría de las películas que consumimos consiste en concentrar sobre el personaje malvado todos los rasgos de la perversión hasta el punto de deshumanizarlo. De este modo, el espectador va aumentando su odio contra él y, con

ello, el deseo de exterminarlo. Cuanto más malo es el malo, más razón hay para matarlo. Este aprendizaje del odio fomenta una cultura de la violencia: la violencia sufrida es sólo una excusa para justificar la violencia ejercida. La cualidad moral-espiritual de toda escena violenta depende de que “el malo” no sea exterminado, sino desarmado y despojado de su poder. El enfrentamiento sirve para crecer en coraje y valor, no para fomentar los sentimientos de odio frente al adversario, al que habría que eliminar a toda costa. Lo que se busca es vencer al Mal, no exterminar al enemigo como tal. Estamos aquí ante un criterio de discernimiento fundamental para valorar la justificación ética de la violencia.

5.3. La posible confusión entre lo mítico, lo mágico y lo místico

En las cuatro sagas se crea un ambiente mágico-mítico que a veces se interna en lo místico. Convendría aclarar la especificidad de cada uno de estos tres ámbitos. Del carácter mítico ya hemos dicho algo: su desmesura sirve para resaltar el perenne conflicto entre el Bien y el Mal. El hecho de que este enfrentamiento tenga un aspecto fantástico y no sea histórico o realista se manifiesta en el carácter colosal de las fuerzas y personajes enfrentados, en la presencia de otros seres que no son únicamente los humanos, así como en una fortaleza sobrehumana de los protagonistas que hace que sus acciones sean inagotables y portentosas. Este exceso está al servicio de realzar la confrontación fundamental que los cuatro relatos tratan de transmitir. Dicho de otro modo, “los seres imaginarios tienen sus adentros en el exterior: son almas visibles” (11). En cuanto a lo mágico, está relacionado con cuatro cuestiones diferentes.

a. La magia como diversión

En primer lugar, la magia está relacionada con el divertimento. En las cuatro sagas se presentan episodios que son meros entretenimientos de la imaginación que juega con trastocar las leyes de la naturaleza. Así, el anhelo de volar está plasmado en los partidos de *quidditch* con escobas mágicas en el internado de Hogwarts, o en los saltos espectaculares de Neo y Trinity por los tejados urbanos que evocan otros tantos personajes de los cómics (Superman, Spiderman, los Hombres X...), todos ellos traspuestos a las pantallas en los últimos años; el sueño de hacerse invisibles lo hallamos en las capas prodigiosas que permiten desconcertar a los contrarios en el momento oportuno... Si sólo se tratara de esto, el elemento mágico no presentaría ningún problema, porque estaríamos en el legítimo y necesario ámbito de lo lúdico.

b. Magia y tecnología

En segundo lugar, la magia está relacionada con el desarrollo tecnológico. Este difuso umbral que separa ambos campos está presente en muchas películas de ciencia ficción, donde las naves espaciales superan la velocidad de la luz, trastocando así las coordenadas de tiempo y espacio, así como otras cuestiones técnico-científicas ligadas a la vida de seres en otros planetas, el problema de la inmortalidad... En estos ámbitos es donde el género de la ciencia ficción roza con la escatología, bajo dos modalidades

diferentes: o bien presentando una oposición extrema entre las fuerzas del bien y del mal (género apocalíptico) o bien presentando un mundo armónico, donde la ciencia y la técnica están al servicio de los valores humanos y espirituales (género utópico). En las películas que tratamos se dan ambas incursiones, en la medida que, en unas, las máquinas adquieren un aspecto amenazador y tenebroso mientras que en otras alcanzan grados de gran perfección al servicio de la cualidad humana de quien las maneja.

c. Magia y poder

En tercer lugar, lo mágico está conectado con algo mucho más delicado: simboliza el uso del poder. Se trata de una metáfora del modo en que los seres humanos ejercen el poder y de la posibilidad de abusar de él, propia de la naturaleza humana (12). Aquí de nuevo, la magia está relacionada con la ciencia y la técnica y es en ello donde radica la ambigüedad del progreso. En la medida que está al servicio de los valores humanos, en armonía con los recursos que ofrece la naturaleza, la técnica y las máquinas presentan su lado amable, pero cuando están en manos del afán compulsivo de poder y la obsesión por la producción, resultan perversas y deshumanizadoras, y acaban cobrando vida en contra del hombre, el cual queda devorado por lo que él mismo ha inventado o construido. *Matrix* es el resultado de ese reverso: el ser humano queda atrapado en el mundo informático que el mismo ha diseñado, así como en *El Señor de los Anillos* se muestra el aspecto desolador, incluso infernal, de la sociedad moderna, donde los bosques cercanos a la torre de Isengard son exterminados para extender la industria de la guerra.

d. Magia y mística

Por último, lo mágico entronca con lo sobrenatural, y es aquí donde nos adentramos en la mística. La distinción entre ambas está en que la magia busca adquirir (ya sea divertimento, en su dimensión más inocente, o poder, en su dimensión más peligrosa), mientras que la mística sólo se desvela cuando hay abandono y confianza, y crece con la entrega. Así, cuando Harry Potter tiene que entrar en el andén nueve y tres cuartos, sólo diez minutos antes de que salga el expreso para Hogwarts, se le plantea una cuestión de confianza y de fe, lo cual le introduce en una esfera más alta que la del mero divertimento y le da la pauta de cómo tendrá que utilizar sus capacidades. La magia se convierte en mística cuando quien la practica deja de ser manipulador y se convierte en receptáculo, cuando deja de controlar y se dispone a dejarse guiar... El mago-hechicero deviene sabio y místico cuando deja de actuar por sí mismo y se dispone a escuchar e interpretar los signos y las voces de una Dimensión trascendente que sabe que no puede dominar. Ello es lo que da a Gandalf, el mago sabio de *El señor de los Anillos*, y a Harry Potter un carácter espiritual, haciendo que aparezcan como portadores de una humildad esencial que les hace ser conscientes (aunque sólo sea difusamente en el caso de Harry), de estar al servicio de una Causa donde la confianza y la entrega son más importantes que sus poderes.

5.4. ¿El ocio como negocio?

La cuarta ambigüedad se refiere a la legitimidad ética del coste económico de estas cuatro superproducciones así como del flujo de ganancias que generan. El primer fenómeno taquillero lo obtuvo *La Guerra de las Galaxias* (1977) que recaudó en su momento unos 700 millones de dólares (13). Esto significa que fue vista por unos ciento cincuenta millones de personas. Los dos episodios de la nueva trilogía han recaudado 925 y 648 millones de dólares. El coste de la trilogía de *El Señor de los Anillos* ha sido de 300 millones de dólares. La primera parte ha recaudado 860 millones, la segunda, 925 millones, y la tercera, 918 millones. En número de espectadores, significa que cada episodio ha sido visto por casi doscientos millones de personas. Concretamente en España, *La Comunidad del Anillo* ha sido vista por siete millones de personas, recaudando 31 millones de euros. La producción de la primera película de *Harry Potter* costó 139 millones de dólares. Lleva recaudados 975 millones, y el segundo episodio, *La Cámara Secreta*, 869 millones de dólares. El coste de la trilogía de *Matrix* asciende a un total de 600 millones de dólares, el cual ya ha sido ampliamente compensado, ya que la primera parte ha recaudado 460 millones de dólares, la segunda 738 millones, y la tercera, 423 millones. Keanu Reeves firmó el contrato por 10 millones de dólares para interpretar al personaje de Neo. Si comparamos estas cifras con las que se mueven entre las estrellas del fútbol, veremos que se sitúan en parámetros semejantes: David Beckham fue comprado al Manchester United por 42 millones de euros y tiene como contrato anual de 6 millones y medio de euros, además de su sueldo mensual.

En un mundo donde las dos terceras partes de la humanidad viven por debajo del umbral de la pobreza, ¿no es acaso un lujo, incluso un insulto, que se gasten tales cantidades para el mero entretenimiento?

Por un lado, hay que decir que detrás de una producción cinematográfica hay una gran comunidad. No hay más que quedarse hasta el final de la proyección para hacerse cargo de la cantidad de personas que han intervenido: no sólo los actores principales y secundarios, sino todo el equipo de dirección y técnico (cámaras, luces, montaje, digilitación...), el vestuario, los decorados, la banda sonora, asesores de diversos tipos, los extras (veintiséis mil en el caso de *El Señor de los Anillos*), los lugares donde se ha filmado... todos ellos conviviendo durante años de rodaje. En definitiva, las producciones cinematográficas forman una gran comunidad convocada por una causa común. Lo cual significa que la industria cinematográfica no sólo es un negocio, sino que crea una comunidad de objetivos, gustos e intereses. Comunidades que crecen en tanto que, en el caso de las cuatro superproducciones que tratamos, han dado origen a toda una iconografía que se expande a través de video-juegos y juegos de rol, pósters, muñecos, red de aficionados internáuticos... en definitiva, una conspiración anónima de gustos e intereses que se nutren de los mismos mitos.

Con todo, el flujo de dinero que está en juego no es arbitrario. El ocio cumple una función psicológica y social que puede ser fácilmente manipulable. De aquí que haya que estar atentos a los mensajes que se transmiten a través de la industria cinematográfica. La cuestión está en tomar conciencia de lo que aporta el ocio en nuestra cultura: si es un tiempo escindido o integrado.

Porque la honestidad o deshonestidad de la industria del espectáculo participa de la honestidad y deshonestidad de nuestro sistema. Se sabe perfectamente no sólo que hay estudios de mercado que investigan las apetencias de los espectadores, sino que se estudia cómo manipular sus mentes y sus contaminar sus valores, de modo que en el entretenimiento se refuerce el idiotecimiento, en lugar fomentar un espacio crítico capaz cuestionar los productos que se proponen.

5.5. Oscuridades a desvelar

La cuestión a discernir en el caso de las superproducciones que tratamos es qué tipo de mensajes subliminales transmiten. Las cuatro están producidas por la industria cinematográfica norteamericana, lo cual no resulta nada inocente ya que, habiendo invertido en ellos grandes cantidades de dólares, saben que sólo se recuperarán asegurando que tengan éxito en el mercado norteamericano. Están, pues, dirigidas predominantemente a un público mayoritariamente conservador.

Cabe caer en la cuenta de que hay una notable diferencia entre las películas dirigidas a los norteamericanos de finales de los 70 y principios de los 80 (la defensa del individuo frente al Estado, donde el Mal se identifica con el Imperio y donde los individuos pueden ser amigos nuestros, cualquiera que sea la raza a la que pertenezcan) y las de los últimos años, donde la condición moral se identifica inexorablemente con la raza y la visión jerárquica (es el líder, y no el resto del mundo, quien está en lo cierto, y hay que estar dispuesto a morir por él), la maldad del otro es intrínseca por el hecho de ser quien es y no derivada de unos hechos concretos. Así pues, a medida que los norteamericanos se han hecho más conservadores, más conservadores se han hecho también los guiones. Uno se podría preguntar porqué *El Señor de los Anillos* no interesó en los años 70 y sí la lucha por la libertad contra el opresor Imperio del Mal de *La guerra de las galaxias*. Con excepción de *Harry Potter*, donde salen “malos” –como siempre– pero sin mayores acentos, las otras tres series están imbuidas de un peligroso maniqueísmo. El otro, o me respalda o es la personificación del Mal y constituye un peligro permanente. Lo único bueno que puede sucederle es su desaparición física, su muerte, sin margen alguno para el matiz o para la posibilidad de cambio. En este sentido, no debe ser casual que el mago “malo” de *El Señor de los Anillos* se llame Sarumán, casi idéntico a Arimán, Dios del Mal del mazdeísmo (raíz del maniqueísmo).

Por otro lado, la estratificación de seres en diversas especies que aparece en *El Señor de los Anillos* puede dar pie a interpretaciones racistas. Los *orcos* son negros y todos ellos malvados, sólo por el hecho de ser *orcos*. Los *elfos* presentan unas características físicas que los aproximan a los arios (rubios y altos) y todos ellos, sin excepción, son buenos. La condición moral está automáticamente asimilada a la raza. Todos los seres de la Tierra Media se identifican sistemáticamente a través de la raza a la que pertenecen. Para engrandecer a Gandalf y Aragorn se dice que “corre sangre élfica por sus venas”. Eowyn (hermana de Eomer) teme que “la sangre de Eorl acabe mezclada con la de un pastor”. Los hombres de Góndor son “altos, arrogantes y bellos” y la pequeñez de los *hobbits* se asocia con su insignificancia. Con todo, ello queda contrarrestado por el hecho de que será por medio de los *hobbits* que llegará la salvación a todos los demás. También por el hecho de que el verdadero dilema moral se plantea en los seres mortales, los hombres, donde cada cual debe tomar partido a favor o contra el Anillo de poder.

En cuanto a *Matrix*, cabe el riesgo de que nos esté dando una visión del mundo desde el interior de una secta. La tesis de la película es que todo, sin excepción, es falso. Los que aparentan ser personas, ni siquiera existen. Únicamente son personas “los nuestros”, y quienes no son “los nuestros”, son enemigos que quieren la destrucción de la humanidad. La paradoja es descomunal: esa “humanidad” se identifica exclusivamente con un reducido grupo de iniciados. Podría estarse oyendo a Bush cuando, en contra de la toda la opinión mundial, y sólo con el apoyo de los países a los que había arrastrado tras

grandes presiones y promesas, hablaba de la “comunidad internacional” cuando se refería a los invasores de Iraq. Esto no puede dejar de relacionarse con el “excepcionalismo” americano (e israelí): a nosotros no se nos pueden aplicar las mismas normas que al resto porque somos “los elegidos”. Por la misma razón, los demás deben hacer caso de nuestras indicaciones y, si no lo hacen, se identifican automáticamente con “el Mal”. En *Matrix*, además, hay que estar en todo momento dispuesto a morir por el líder, el *Elegido*, porque es él quien ha de salvar a la Patria (o humanidad); nosotros no importamos, él sí importa.

Todo ello influye, sin duda, de algún modo sobre los valores y los esquemas mentales de millones de espectadores y afecta la manera de percibir su convivencia, lo cual está promovido por quienes controlan el universo mediático norteamericano (a menudo vinculados a los sectores más conservadores, industrias de armamento etc.).

Así, pues, la pregunta que no podemos dejarnos de hacer es: ¿por qué estos relatos y no otros? Los viejos mitos se tejían en el pueblo y se transmitían de boca en boca, mientras que estos nuevos mitos tienen un amo, que es un señor (o una organización) capaz de invertir 600 millones de dólares en un proyecto.

6. CONCLUSIONES

En el ocio liberamos una energía que puede ser conducida en direcciones diferentes: podemos simplemente optar por descansar, descargándonos de tensiones y de agresividad, y de ahí la función catártica de las competiciones deportivas; podemos evadirnos identificándonos con la vida de otros personajes mediante lecturas de novelas, películas u obras de teatro; podemos relajarnos y deleitarnos escuchando música, asistiendo a conciertos y musicales, estando en contacto con la naturaleza....

6.1. Entre el ocio y el culto: las nuevas liturgias urbanas

Todas las culturas conocen estos espacios y tiempos de distensión, que en sociedades más unificadas que la nuestra tienen carácter religioso. Pero incluso en nuestra cultura secularizada, los espectáculos contienen una connotación sagrada y disponen de sus propios rituales de religación. Rituales que están presentes en las celebraciones deportivas, en los recitales musicales, en el teatro o en el cine. Todos ellos forman parte de las liturgias urbanas, que en gran parte han sustituido a las liturgias religiosas tradicionales. Liturgia significa etimológicamente “acción del pueblo”. Ciñéndonos a nuestro campo, el ritual del cine comienza por la consulta de la cartelera en casa, prosigue por el desplazamiento a la sala de cine, con la consiguiente incertidumbre de si todavía quedarán entradas disponibles. También la cola forma parte integrante del ritual, así como la compra de los ingredientes que se consumirán durante la proyección. Los revisores de las entradas son los guardianes del templo que controlan el paso hacia la sala iniciática. Tras ellos nos introducimos por escaleras y pasillos para finalmente llegar al laberinto de las butacas, donde el siguiente iniciador, con su antorcha, nos coloca en nuestro lugar preciso. Después tiene lugar el desprendimiento de prendas y abrigos. Las primeras luces que se apagan. Los trailers y spots publicitarios van preparando el momento central. Finalmente, se oscurece por completo la sala y se produce un silencio sacral. Se abre entonces la pantalla en toda su amplitud y sube el volumen de los altavoces. Todo está dispuesto para absorber la plena atención del espectador e introducirlo en otra dimensión. El tiempo y espacio habituales desaparecen y uno se es llevado hacia el mundo que aparece ante los ojos. Precisamente una de las cosas que más distingue una buena de una mala película está en su capacidad de abstraer del espacio-tiempo ordinarios. Si miramos el reloj durante la proyección significa que la película ha fracasado. Cumple su cometido cuando consigue trasladaros a otras coordenadas, de las cuales nos cuesta volver al acabar la sesión. Regresamos de un extraño viaje donde hemos vivido la vida de otros personajes, impregnados de su mundo, cargados de sus mensajes y valores.

Con todo, la realidad que presenta el cine no es sólo virtual. Tenemos la esperanza de que lo que se ve en la pantalla tenga continuidad en la vida real. Así, Elijah Wood, el actor que da vida a Frodo en *El Señor de los Anillos*, declara: “Sin duda, hay un sentido de la responsabilidad en el personaje que identifico en mi personalidad. Yo estaba en mi

elemento dando vida a Frodo. Todos los actores somos conscientes de que se nos ve como si fuéramos nuestros personajes y damos mucho de nosotros mismos por esa misma razón” (14). Y Viggo Mortensen, el intérprete de Aragorn, ha dicho: “Gracias a este rodaje he aprendido que el grupo es más importante que el individuo, que todo lo que hagas y cómo trates a los demás importa mucho” (15).

La diferencia entre la liturgia profana y el culto religioso está en lo que son capaces de movilizar. Mientras que la primera (el ocio) tiene por función primaria distraer y descargar de tensiones, el culto tiene como misión específica religar con Dios, con lo más profundo de nosotros mismos y con la comunidad. Los textos que se leen en los actos litúrgicos no son para sustituir la vida de los que los escuchan, sino para suscitar su conversión, cambios concretos en la vida de cada uno. Pero a veces sucede que en el ocio se movilizan dimensiones importantes de la persona que el culto religioso actual no es capaz de lograr. Sin duda, una de las causas de la falta de asistencia a nuestras liturgias dominicales se debe al hecho de que son celebraciones demasiado lógicas y lineales.

El predominio del *logos* sobre el mito ha evacuado la capacidad de evocar y recrear el Misterio, el misterio de otro *Logos* que no es el nuestro y que se comunica con una fuerza simbólica que se ha empobrecido. Como ha escrito Paul Ricoeur, “el mito no pretende tanto contar historias ni hacer fábulas, cuanto adherirse afectiva y prácticamente al conjunto de las cosas (...). En todo mito hay un excedente de significación, un significativo flotante, que constituye lo sagrado” (16). Demasiadas veces en nuestras liturgias no sucede nada ni se experimenta nada relevante ni hay nada que transforme a los que han participado.

No hay que extrañarse, pues, de que las liturgias “profanas” estén sustituyendo a las liturgias oficialmente “sagradas”. Porque para toda cultura, lo sagrado es lo que resulta significativo, lo que verdaderamente afecta a las personas y a los colectivos. Sagrado procede de la raíz indoeuropea “sak-”, que significa “conferir existencia”, “hacer que algo llegue a ser real”. El ocio se convierte en ámbito sagrado cuando es capaz de trasladar a las personas a unas coordenadas espacio- temporales diferentes a las ordinarias. Ahora bien, la conciencia (individual y colectiva) puede quedar alterada en dos direcciones muy diferentes: alienándola o trascendiéndola. En el caso de la alienación, el ocio se convierte en un ámbito propicio para fomentar y manipular los instintos más bajos (odio, envidia, temor, aidez...), mientras que en el caso del trascendimiento, la conciencia personal y colectiva es conducida más allá de sí misma, hacia valores más altos, provocando en ella algún tipo de lucidez y compromiso posterior.

6.2. Nuevos nombres para los relatos de siempre

A través de las diversas modalidades de relatos, nuestra cultura se dice a sí misma y mediante ellos, nos decimos y nos reencontramos con nosotros mismos. Grandes o pequeños relatos, todos participamos de un único Relato: el ascenso de la creación hacia Dios, o en lenguaje secularizado, el desarrollo de formas cada vez más complejas de vida en busca de una plenitud de igualdad, libertad, conciencia y de amor.

Lo que hemos tratado de exponer en estas páginas es que el éxito de estas cuatro superproducciones no se debe únicamente a su espectacularidad cinematográfica, sino al

hecho de que conectan con valores fundamentales con los que cada uno se debe confrontar. A nuestro entender, el hecho de que estas cuatro sagas formen parte de las llamadas “películas de culto” muestra que la conciencia moral de Occidente no está tan adormecida como solemos lamentar. No habríamos de extrañarnos de que los relatos antiguos –ni los actos litúrgicos tradicionales– no se expresen con los nombres ni en los lugares de siempre. No deberíamos sentirnos perdidos por ello, sino que deberíamos dejarnos sorprender por nuestra propia cultura, que puede ser capaz de seguir gestando relatos que transmiten valores que nos humanizan. Relatos que, aunque no tengan una explicitación cristiana, continúan transmitiendo el mensaje crístico fundamental: que la donación de sí es el modo más noble y verdaderamente humano de estar en el mundo, y que esto es reflejo y acceso de lo divino.

Con todo, no hay que dejar de discernir los elementos y mensajes que puedan estar contaminados. En este sentido, hay que valorar si el género fantástico de estas cuatro sagas sirve para eludir las verdaderas guerras e injusticias que se cometen hoy en el mundo o si sirve para desenmascararlas.

Así como las tragedias en la época griega y los libros de caballerías en la Europa medieval satisfacían la imaginación colectiva, las películas que hemos comentado satisfacen el inconsciente juvenil de Occidente de finales del s.XX y comienzos del XXI. Pero hay que ver si la identificación de los espectadores con los ideales de un mundo irreal sirve sólo para colmar sus ideales éticos fuera de este mundo o para estimularlos y “regresar” con más ganas de comprometerse en él.

En todo caso, terminamos con palabras de Eliajh Wood (Frodo): “Espero que el público, al ver la película, recupere un poco la esperanza en el ser humano” (17).

-
- (1) Su hijo Christopher realizó las publicaciones póstumas: *El Silmarillón* (1977) y *Historia de la Tierra Media*, editada en doce volúmenes durante los años ochenta.
- (2) Tolkien consideraba que los relatos fantásticos tenían tres funciones principales: renovar, evadir y consolar. Pero su concepto de evasión no era simplemente escapista, sino que significaba “salirse del camino”, “liberarse del lugar donde uno está preso”. Me remito para este y otros puntos al excelente artículo de Isabel ROMERO TABARES, “La dimensión espiritual en *El Señor de los Anillos*”, *Miscelánea Comillas* 116 (2002), pp.45-127.
- (3) Peter Jackson ha dirigido películas anteriores tales como: *Mal gusto* (1987), *Braindead: tu madre se ha comido a mi perro* (1992), *Criaturas celestiales* (1994) y *Agárrame esos fantasmas* (1995).
- (4) Todo en *El Señor de los Anillos* y Neo en *Matrix*.
- (5) En este sentido, son cercanos a Aragorn, el heredero del reino de la Tierra Media en *El Señor de los Anillos*, el rey esperado cuya venida alimenta en el pueblo la esperanza y lo sostiene en tiempos de desolación.
- (6) C. S. LEWIS, *Of This and Other Worlds*, Fount, London 1982, pp.54-55, citado por: Francis BRIDGER, *Una vida mágica. La espiritualidad del Mundo de Harry Potter*, Sal Terrae, Santander 2002, p.82.
- (7) SANTOYO Y SANTAMARÍA, *Tolkien. El autor y su obra*, Barcanova, Barcelona 1993, p.71, citado por: Isabel ROMERO TABARES, “La dimensión espiritual en *El Señor de los Anillos*”, *Miscelánea Comillas* 116 (2002), p.63.
- (8) Expresión utilizada por el mismo TOLKIEN en una de sus cartas para explicar a alguno de sus lectores el desconcertante comportamiento de Frodo. Cf. *Cartas*, 191, p.295.
- (9) J.R.R. *Cartas*, selección de Humphrey Carpenter, Minotauro, Barcelona, 1993, nº 142, p.203.
- (10) Ver en internet: <http://personal.iddeo.es/bsb1/honor.htm>
- (11) C.S. LEWIS, *El Señor de los Anillos, de Tolkien*, en: *Tolkien o la fuerza del mito*, Libroslibres, Madrid 2003, p.213.

- (12) Cf. Francis BRIDGER, *Una vida mágica. La espiritualidad del mundo de Harry Potter*, Ed. Sal Terrae, Santander 2002, p.40-45.
- (13) Cabe decir que la película que está en cabeza en la mayor recaudación de la historia es *Titanic*, con 1.835 millones de dólares. Sin embargo, y paradójicamente, no está considerada entre las veinte mejores películas de todos los tiempos, lo cual es indicio del buen criterio de los encuestados.
- (14) *Acción* 138 (2004-1), p.12.
- (15) *Fotogramas*, diciembre 2003, p.138.
- (16) *Finitud y culpabilidad*, Taurus, Madrid, pp.319 y 323.
- (17) *Acción* (2004-1), 138, año 12, p.12. ©
- Cristianisme i Justícia* – Roger de Llúria 13 – 08010 Barcelona T: 93 317 23 38 –
Fax: 93 317 10 94 – info@espinal.com – www.fespinal.com Març 2004