

El Concepto de Mito y Muerte en Relación con la narración de Orfeo

El Descenso a los Infiernos del héroe mitológico

Juan Camilo Bonilla Hurtado

juancamilobonillah032@gmail.com

Tutor

Eduardo Arroyo Vega

e.arroyo.prof@ufv.es

Curso 2023-2024

Convocatoria Extraordinaria

Universidad Francisco de Vitoria

Facultad de Comunicación

Grado en Bellas Artes



Abstract/Resumen:

Tomando como punto de partida el Mito de Orfeo y Eurídice, se investigará sobre el tema de la muerte, analizando los diversos relatos mitológicos, de distintas culturas y religiones. Los diversos mitos antiguos, serán analizados y comparados unos con otros, así como con manifestaciones culturales posteriores relevantes y de cualquier medio (Teatro, Literatura, Música, Cine, Videojuegos, Cómic).

El proyecto se materializará en la pre-producción (Concept art), de una película que adapte el Mito de Orfeo y Eurídice empleando un estilo visual distintivo. Esta película, adaptará una perspectiva novedosa al antiquísimo mito, haciendo de este algo completamente nuevo y actual, pero sin abandonar su esencia, ni las cuestiones que plantea.

Taking the Myth of Orpheus and Eurydice as a starting point, the theme of death will be investigated, analyzing the various mythological stories of different cultures and religions. The various ancient myths will be analyzed and compared with each other, as well as with later relevant cultural manifestations of any medium (Theater, Literature, Music, Cinema, Video Games, Comics).

The project will materialize in the pre-production (Concept art), of a film that adapts the Myth of Orpheus and Eurydice employing a distinctive visual style. This film will adapt a new perspective to the ancient myth, making it something completely new, but without abandoning its essence, nor the questions it raises.

Palabras clave: *Concept Art, Catábasis, Mitocrítica, Órfismo.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	2	3. DESARROLLO	99
1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	10	3.1. Diagnóstico del Estado de la Cuestión	99
1.1. Objetivos	10	3.2. Planteamiento del Proyecto	99
1.2. Metodología	11	3.3. Diagnóstico del trabajo de campo	99
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN	13	3.4. <i>High Concept</i>	100
2.1. El Concepto de Mito, Mitema, y la Mitocrítica como disciplina de estudio y análisis del mito y su influencia en la cultura	13	3.5. Desarrollo de personajes	101
2.1.1. Definición de los Conceptos de Mito, Héroe, Mitema, Arquetipo y Símbolo	13	3.6. Diseño de escenarios	151
2.1.2. El mito en la cultura y el arte: multidisciplinariedad de medios. Mitocrítica como disciplina académica idónea para el análisis del mito	15	4. ANÁLISIS DE RESULTADOS	161
2.2. La Muerte y la inmortalidad en las narraciones Míticas. El viaje del alma tras la muerte	16	5. CONCLUSIONES	183
2.2.1. Mitema de la Inmortalidad: Distinción entre Mortalidad del cuerpo e inmortalidad del alma. La concepción del Alma en el Orfismo y en Platón	16	6. ANEXO	187
2.2.2. Epopeya de Gilgamesh, la búsqueda de la inmortalidad y la eterna juventud. El símbolo del Uróboros, la serpiente y sus características como guardián del elixir de la inmortalidad	21	6.1. Entrevista a José Manuel Losada	187
2.2.3. El espacio desde un punto de vista existencial y espiritual. Distinción entre la tierra, el cielo y el inframundo o la ultratumba	24	BIBLIOGRAFÍA	190
2.2.4. El concepto de Katábasis, descenso a los infiernos	26		
2.3. Escatología apocalíptica. Las imágenes del libro del Apocalipsis: El trono, Los siete sellos y La mujer vestida de sol	30		
2.3.1. El Trono en el cielo, Los cuatro Seres Vivientes y su simbolismo	31		
2.3.2. Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Su representación en la imagen y en la cultura popular	33		
2.3.3. Los Sellos Quinto y Sexto. La destrucción y la devastación divinas. El mito a las catástrofes naturales y humanas que amenazaron con el fin del mundo	45		
2.3.4. El Séptimo Sello. Silencio Divino	53		
2.3.5. El capítulo 12 del Apocalipsis. La dicotomía entre la Mujer vestida de Sol y el Dragón Rojo	55		
2.4. Orfeo, su relevancia en la religión griega, en la mitología y en la cultura	59		
2.4.1. Mito de Orfeo y la Figura de Orfeo en la espiritualidad griega	59		
2.4.2. Orfeo y la Catábasis en la cultura	65		

Introducción



Introducción

Orfeo, el mítico cantor tracio de la mitología griega, desciende a los infiernos en busca de su difunta esposa Eurídice. En este relato se muestra como el arte y el amor son capaces de superar los límites de la muerte y el sufrimiento. Los mitos, relatos simbólicos que remiten a lo sagrado o a lo trascendente; han sido y son muy importantes para el Ser Humano, permitiendo explicar los fenómenos de la naturaleza, y las cuestiones humanas y existenciales de forma pedagógica, al instaurar en modelo ejemplar, que debe ser seguido o cuyos errores deben ser evitados.

Se propone la configuración de un estilo visual único, con el cual adaptar el mito de Orfeo y Eurídice, combinándolo con elementos de *las Ranas* de Aristófanes; el libro del *Apocalipsis*; y otros relatos míticos o relacionados con lo sagrado. Este proyecto consistirá en el *concept art* de un futuro producto audiovisual.

El mundo de ultratumba propuesto es una amalgama, donde confluyen criaturas mitológicas con seres fantásticos; sepulcrales y con animales prehistóricos. Pero este infierno, además de ser otra dimensión del cosmos; supone un infierno psicológico para los personajes, quienes deberán enfrentarse a dudas de fe y cuestiones existenciales (además de a los monstruos y bestias que habitan el averno), y solo al superarlas podrán alcanzar la tan ansiada salvación propia y de los seres queridos. A partir de esta propuesta gráfica se pretende reflexionar sobre temas como el sentido de la vida, de la muerte y del sufrimiento; la existencia de lo sagrado o lo trascendental; O la posibilidad de alcanzar la salvación.

1 Objetivos y Metodología

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo general:

El objetivo del proyecto es, la elaboración de un **imaginario visual**, diseño de personajes y entornos con una identidad gráfica distinta y coherente que adapte un mito clásico desde una perspectiva novedosa, que invite a la reflexión, sin dejar de lado el entretenimiento. Tomando como punto de partida, el **mito de Orfeo y Eurídice**. El producto final será un libro de arte (*Concept Art*), con un acabado profesional, a partir del cual se pueda realizar un producto audiovisual (Cortometraje, Largometraje, videojuego, serie de televisión). La historia planteada estará enfocada a un público con interés en la mitología, sus simbolismos y los temas universales que emanan de estos relatos.

1.1.2 Objetivos específicos:

- 1) Analizar las distintas manifestaciones o formas que ha tenido el Mito de Orfeo y Eurídice a lo largo de la historia (Literatura, Artes plásticas, Cine, Cómic, Música, Ópera, Videojuegos, Moda). Así como otras manifestaciones culturales relevantes y oportunas, que traten mitos similares.
- 2) Concretar un estilo visual original, novedoso y coherente capaz de transmitir y apoyar la historia.
- 3) Diseñar los personajes y escenarios que aparecerán en el proyecto
- 4) Maquetar el libro de arte.

1.2 Metodología

1.2.1 Metodología de investigación Teórica:

Se consultarán libros, artículos y publicaciones de investigadores, expertos en Mitocrítica, mitología comparativa e historia de las religiones, como lo son José Manuel Losada, Edith Hamilton, Alberto Bernabé, Burkert Walter o Mircea Eliade. Analizando tratados como *Mitocrítica cultural. Una definición del mito* (JM Losada, 2022), *El héroe de las mil caras* (J Campbell 1949) se pretende analizar la relevancia y la vigencia de mitos antiguos, que han acompañado al ser humano desde sus inicios, y siguen haciéndolo aún, a través de distintas manifestaciones culturales. Después se analizarán algunas de las manifestaciones culturales relevantes y oportunas del mito de Orfeo en la historia, y en medios diversos (Literatura, artes plásticas, teatro, música, cine, cómic, videojuego, publicidad). Este análisis no solo tendrá en cuenta los distintos enfoques y aproximaciones que cada autor ha dado, sino que también será el punto de partida para elaborar una reflexión estética sobre el mito y sus mitemas. La muerte, los ritos funerarios y la catábasis serán analizados

1.2.2 Metodología creativa de Diseño:

Se analizarán fuentes clásicas de autores que narran el mito de Orfeo, tales como Virgilio, Ovidio o Apolonio de Rodas, así como otras voces que lo han adaptado a lo largo de la historia en medios diversos, como Neil Gaiman, Alfred Hitchcock o Claudio Monteverdi. A partir del análisis del mito, se diseñarán los personajes y entornos que aparecen en la historia, siguiendo un flujo de trabajo utilizado por los *concept artist* en las industrias culturales. Para el diseño de los personajes, se elaborarán varias propuestas, en forma de siluetas. Una vez seleccionadas dos siluetas, se harán iteraciones sobre estas, seleccionando y descartando las distintas propuestas, para así elegir una propuesta definitiva, sobre la que se realizarán varias pruebas de gama de color y detalles. Los escenarios definitivos serán modelados en 3d, y posteriormente se les realizará una postproducción fotográfica. Para la elaboración del *concept art*, y de las ilustraciones finales del libro, se utilizará el software *Adobe Photoshop*.

Una vez se hayan definido los personajes y entornos ; se empezará el proceso de maquetación del libro. Se barajarán varios formatos, tipografías y materiales de impresión, para garantizar un resultado final con un gran nivel de acabado y detalle. Se utilizará el software *Adobe Indesign* para la maquetación del libro.

1.2.3 Metodología de Trabajo de Campo:

Se realizarán entrevistas a investigadores experimentados y expertos en el campo de la mitocrítica, la historia o la narrativa. Si conforme avanza el proyecto surgen necesidades, se podrá consultar a profesionales de las industrias culturales o a expertos en campos de conocimiento concretos.

También se analizarán distintas obras y manifestaciones culturales cuyo enfoque del tema elegido, o cuyas elecciones creativas puedan servir como un antecedente o inspiración para el proyecto.

2 Estado de la Cuestión



2.1 El Concepto de Mito, Mitema, y la Mitocrítica como disciplina de estudio y análisis del mito y su influencia en la cultura.

2.1.1 Definición de los Conceptos de Mito, Héroe, Mitema, Arquetipo y Símbolo

Antes de empezar con un análisis más en profundidad sobre, el Mito de Orfeo, sus mitemas; enseñanzas; símbolos y sus manifestaciones o influencias en la cultura; es oportuno definir con precisión los conceptos fundamentales que se utilizarán en esta investigación.

Para evitar cualquier confusión que tenga el lector, fruto de las muchas y muy variadas acepciones; académicas y coloquiales que pueden tener los términos utilizados, se especificará rigurosamente el uso de dichos términos en esta investigación. Utilizaremos la definición de Mito utilizada por Mircea Eliade, en su libro *Lo Sagrado y lo Profano*¹. Eliade fue un historiador de las religiones húngaro, cuyos aportes y cuya relevancia en la materia lo convierten en un referente indispensable en el estudio de la mitología y las creencias religiosas.

El Mito es un relato, que cuenta una historia sagrada, a través de la cual se da a conocer un misterio. En esta historia sagrada, se cuenta como los Seres Sobrenaturales, las deidades o los héroes civilizados han realizado grandes hazañas, cuya consecuencia es, un acontecimiento primordial. Se narra cómo se crea, o como surge, el cosmos, las instituciones humanas o los fenómenos de la naturaleza.

“Y es la irrupción de lo sagrado en el mundo referido por el mito lo que realmente fundamenta el mundo. Todo mito muestra cómo ha venido a la existencia una realidad, sea ésta la realidad total, el cosmos, o tan sólo un fragmento de ella: una isla, una especie vegetal, una institución humana.”²

1. Eliade, M (2023). *Lo Sagrado y lo profano*. Barcelona, Editorial Planeta

2. *ibid.*

El mito, tiene lugar en un tiempo arcaico, primigenio, anterior a la historia de la humanidad. “*El mito pues, es la historia de lo acontecido in illo tempore, el relato de lo que los dioses o los seres divinos hicieron al principio del tiempo*”³. Los mitemas son los elementos constitutivos del mito. Los mitos a su vez están formados por una sucesión de mitemas, estructurados a partir de una narración. Por tanto, si uno de ellos cambia, el mito puede mutar o desaparecer⁴. El mitema es, una unidad irreducible de información, que contiene un significado mítico⁵. Cabe destacar, la gran importancia que van a tener los Héroes en las narraciones mitológicas, muy especialmente en las narraciones mitológicas de la Antigua Grecia. Los Héroes, no llegan a ser divinidades, por lo menos no en primera instancia, pero si tienen características o habilidades sobrenaturales. Se puede decir que los héroes, son en sí mismo otra categoría de seres, que funcionan como un nexo entre las divinidades y los hombres⁶.

Los Héroes vivieron en el tiempo primigenio (Justo después del origen del cosmos), por tanto, con sus vidas, sus virtudes y sus faltas ayudan a configurar las instituciones y estructuras sociales que van a regir el mundo humano. “*Su propio modo de ser delata el carácter inacabado y contradictorio del tiempo de los orígenes*”⁷ Muchos Héroes, tienen una naturaleza semidivina (Uno de sus progenitores es un dios o una divinidad), Suelen tener infancias marcadas por hechos extraordinarios: Son abandonados y criados por animales; sobreviven a infanticidios (Sargón de Acad, Moisés o Rómulo y Remo); fundan ciudades, naciones o incluso oficios (Eneas, Menelik I); Y realizan hazañas asombrosas, dignas de emulación. Pero los Héroes, también tienen terribles defectos, y sus pecados y crímenes serán los que darán lugar a la aparición del derecho, el Estado, la Monogamia, y otras instituciones humanas, tradiciones e instituciones que serán fundamentales para el correcto funcionamiento de la sociedad.

En conclusión, Los Héroes, son al mismo tiempo dignos de emulación (instauran oficios al ser los primeros en dominar varias técnicas, fundan naciones o dinastías y son el epicentro de muchas instituciones), y cometen crímenes terribles que deben ser evitados (Incesto, Homicidio a sus progenitores, raptos).⁸

El estudio y la reflexión sobre el símbolo se remonta a la edad Antigua. A partir del siglo XVIII, diversas escuelas se acercan al símbolo, desde perspectivas muy variadas: Las que niegan el valor hermenéutico del símbolo (Cartesianismo, Positivismo) y los autores que defienden el valor hermenéutico del símbolo (Tales como Cassier, Bachelard o Durand). En este trabajo, se empleará la función que Carl Jung otorga al Símbolo. Jung distingue entre la consciencia y el inconsciente colectivo⁹. “*El símbolo adquiere en Jung un carácter benéfico: es constitutivo de la personalidad mediante el proceso de individuación*”¹⁰. Es preciso discernir entre símbolos colectivos (mitos), y símbolos subjetivos (sueños), “*El sueño es el mito personalizado; el mito, el sueño despersonalizado*”¹¹. En el mito, los problemas y los obstáculos que un individuo concreto debe enfrentar, en un espacio y un tiempo determinados; pasan a ser verdades universales, válidas para cualquier hombre en cualquier momento y en cualquier lugar, y, por tanto, se transforma en un Arquetipo¹².

Carl Jung definirá la idea de Arquetipo, inspirándose en fuentes clásicas (Cicerón, Plinio, San Agustín, Los filósofos estoicos), así como en otros pensadores, como Nietzsche, Freud, Bastian o Boas¹³. Los símbolos de cada individuo, creados por su psique, se funden con los símbolos colectivos (mitos), que permanecen intactos a pesar del paso del tiempo. “*En ausencia de una mitología general vigente, cada uno de nosotros tiene su propio panteón del sueño, tal vez rudimentario y no reconocido, pero secretamente vigoroso.*”¹⁴

3. *Ibid.*

4. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 678

5. Gómez, F. J. C. (2008). Orfeo y Eurídice en un relato de Julio Cortázar. Amaltea: Revista de Mitocrítica, Recuperado de: Orfeo y Eurídice en un relato de Julio Cortázar - ProQuest

6. Eliade, Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

7. *Ibid.*

8. *Ibid.*

9. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pps 314-321.

10. *Ibid.* pp 316.

11. Campbell, J (2008) El Héroe de las mil caras. Girona, EDICIONES ATALANTA, S.L. pp 38.

12. *Ibid.*

13. *Ibid* pps 36-37.

14. *Ibid* pp 21.

Consecuentemente, el mito es un relato que explica una realidad sagrada y por tanto auténtica y real, que configura y rige el mundo de los hombres, y explica sus fenómenos. Los mitos y los símbolos ancestrales siguen presentes en nuestra sociedad contemporánea, edificando un imaginario colectivo del que todos participamos. Al mismo tiempo, cada individuo tiene su propia cornucopia de símbolos personales (Influídos por los símbolos colectivos), con los que se identifica, y hace frente a sus obstáculos personales y concretos.

2.1.2 El mito en la cultura y el arte: Multidisciplinariedad de medios. Mitocrítica como disciplina académica idónea para el análisis del mito

El Mito se adapta y se manifiesta en formatos diversos. Un relato ancestral, además de haber sido escrito hace miles de años, y que probablemente cuente con antecedentes más antiguos no escritos, puede migrar a otro género (Literario, audiovisual, artes escénicas, artes plásticas)

El mito, como relato, puede migrar y manifestarse en distintos formatos y en distintas épocas “*No se ciñe a las estructuras y normas formales y literarias, ignora los límites espacio temporales*”¹⁵. El significado que tiene el mito original puede permanecer o subvertirse, dependiendo de si se alteran o modifican sus componentes esenciales; los mitemas.

Aquellos relatos que desvelaron una parte de la realidad a nuestros ancestros; siguen estando presentes en nuestra sociedad y en nuestras manifestaciones culturales. Los temas abordados por el mito, al ser de carácter universal, son tan verdaderos hoy como lo fueron hace cientos y miles de años. Algunos relatos mitológicos ancestrales siguen siendo revisitados y transmitidos; conservando su relevancia. Destacan los *retellings*: Obras de arte o literarias que, toman como punto de partida un mito o un relato preexistente y vigente en el imaginario colectivo. Podemos incluir aquí algunas obras como: La Odisea de Nikos Kazantzakis (Novela que funciona como secuela del relato homérico, en la cual el héroe emprende otra aventura); Tristán e Isolda, en su versión musicalizada por Wagner, Ulises de Joyce, o El mito de Sísifo de Camus. Los mitos que emigran de la literatura, primero a las artes plásticas (Inspirando a Artistas como El Greco, Blake, Miguel Ángel, Tiziano, Giacometti, Max Ernst, destaca el ejemplo del conjunto escultórico del Laocoonte) A las artes escénicas (La Opera de Ariadna de Strauss, El Orfeo de Moteverdi, Tristán e Isolda de Wagner, Medea de Luigi Querubini), a la música y a los nuevos medios que han emergido en los tiempos recientes, como el cine, el cómic o el videojuego¹⁶.

“*En casos de transferencia genérica, no caben prejuicios. Cualquier mito, independientemente del género que lo vio nacer, puede adaptarse de modo irreprochable a otro soporte artístico.*”¹⁷

El mito se resiste a una modificación excesiva que conlleve un desmembramiento de su unidad y de la cohesión de sus mitemas (elementos de significado). El mito puede ser subvertido, distorsionado o incluso desvanecerse¹⁸. José Manuel Losada, define la Mitocrítica como una teoría, metodología, hermenéutica y epistemología del mito. Es, por tanto, una disciplina académica multidisciplinar, que pretende interpretar el mito, sin subordinarse a otras áreas del saber, como históricamente ha sucedido (Psicología, literatura, historia, filología). La mitocrítica cultural pretende analizar el mito y su estructura a partir de las culturas en las que surge¹⁹.

El relato mítico es capaz de diluir los límites impuestos entre las artes, mutando su forma y adaptándose a los nuevos lenguajes y formas al mismo tiempo que conserva su coherencia y su significado primordial. En el estudio del mito, se debe entender en profundidad la cultura en la que este surge.

15. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 218.

16. *Ibid.* pps 218-219.

17. *Ibid* pp 219.

18. *Ibid.*

19. *Ibid.* pps 11-12

2.2 La Muerte y la inmortalidad en las narraciones Míticas. El viaje del alma tras la muerte.

2.2.1 Mitema de la Inmortalidad: Distinción entre Mortalidad del cuerpo e inmortalidad del alma. La concepción del Alma en el Orfismo y en Platón

Para hablar del mitema de la inmortalidad, de los Héroos que fueron capaces de conseguirla, y de aquellos que fracasaron en el intento al no superar las pruebas; Entenderemos la muerte como, el fenómeno por el cual, el alma se desprende del cuerpo¹. Al hablar de inmortalidad, es preciso distinguir entre, la inmortalidad del alma y la mortalidad del cuerpo: El cuerpo, mortal, perece; mientras que el alma inmortal, vive en otra dimensión espacio temporal. Por tanto, no se puede comprender la inmortalidad, sin tener en cuenta el espacio y el tiempo.

“No es posible analizar la inmortalidad al margen del tiempo y el espacio. Del tiempo, pues el inmortal es inmune al instante único que detiene, súbitamente, la temporalidad del ser vivo: una vez muerto este, cesa el cómputo temporal de sus días o años. Del espacio, pues el inmortal abandona nuestra extensión material y se introduce en otra para nosotros desconocida.”

El espacio, no es una masa homogénea, se puede distinguir entre el espacio de la Tierra, habitado por los hombres; el espacio del cielo, habitado por los dioses; y el espacio de los infiernos, o el mundo de los muertos. El tránsito entre las regiones cósmicas es posible, en lugares sagrados, es decir, que rompen con la homogeneidad del espacio. Las almas, tras morir se dirigen a una región cósmica diferente a la tierra (La Ultratumba) donde, dependiendo de la tradición religiosa, habitará y será juzgada en función de sus actos morales en vida³.

La distinción entre, inmortalidad del cuerpo y del alma, trae consigo ineludiblemente paradojas⁴:

Las almas por definición no son materiales, sin embargo, siempre son representadas de forma material. Las almas son representadas de a través de la materia, en un cuerpo, y en un espacio físico. Se emplean elementos del mundo material, palpable y observable para representar aquello que no es material, palpable ni observable. Aquello que no se puede conocer de forma empírica. El mundo de los muertos, y el más allá a su vez, también son representados como lugares materiales.

*“Si solo cabe representar las almas en un espacio y comunicarse con ellas de modo físico, entonces representación y comunicación exigen el único principio extraño a la esencia del alma, la materia; de ser así, las almas serían corporales y, por tanto, no serían almas, lo cual es contradictorio. Conclusión: en mitocrítica no cabe hablar del mitema de la inmortalidad del alma; si acaso, solo de su reencarnación. En esta disciplina compete estudiar la inmortalidad del cuerpo”*⁵.

Tras haber distinguido entre la inmortalidad del alma, y la inmortalidad del cuerpo, se definirá el concepto de alma, según como era concebida por el Orfismo, y posteriormente por Platón, Quien retomará en su obra varias de las ideas de los Misterios órficos. Si bien el Orfismo desapareció, Las ideas de Platón han pervivido, tanto en la filosofía posterior, como en su influencia en las religiones⁶.

Los misterios Órficos fueron una serie de creencias, costumbres e ideas religiosas, dentro de la espiritualidad de la Grecia antigua y con una gran influencia de los Tracios. Estos cultos místéricos, habrían sido fundados por el héroe mitológico Orfeo. Si bien, los Misterios órficos presentan numerosas similitudes con El Pitagorismo, no se debe descartar como un movimiento autónomo⁷. Aunque, no se conocen todos los detalles y pormenores de los ritos de iniciación Órficos, si son conocidos sus “presupuestos teológicos”, Los cuales serían:

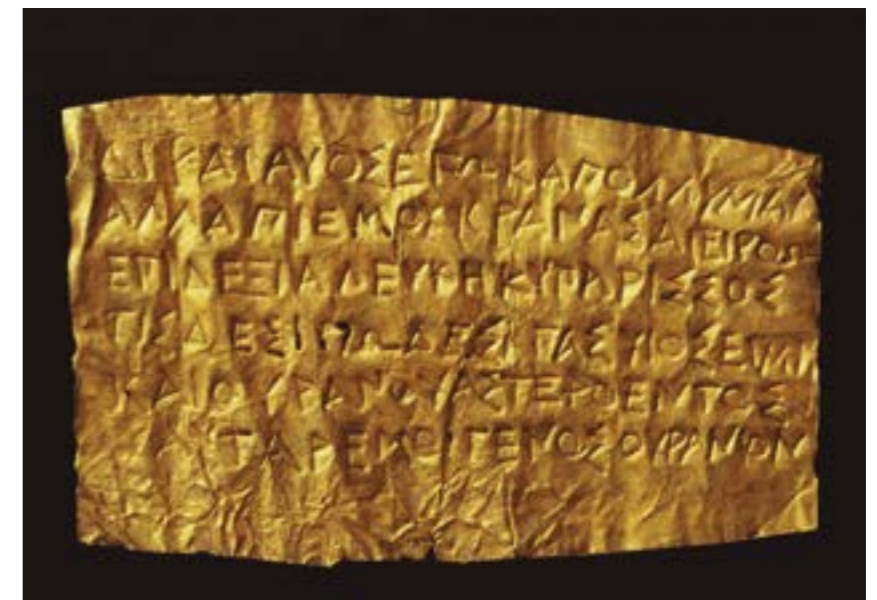
A) Una concepción dualista del Ser Humano, Conformado por alma y cuerpo.

B) La creencia en la inmortalidad del alma, y en la transmigración del alma (El alma se reencarnaría periódicamente en un cuerpo, hasta alcanzar la perfección y ser liberada)⁸

C) El cumplimiento de una serie de normas: La vida Ascética, El cumplimiento de un régimen alimenticio vegetariano y la realización de una serie de ritos (Purificaciones), que iniciarían al fiel en los Misterios, asegurando su salvación tras la muerte⁹.

La Escatología Órfica, y el viaje que realiza el alma tras la muerte según este movimiento, se puede conocer parcialmente debido a diversas fuentes:

En primer lugar, una serie de textos, muy dispersos en el espacio y en el tiempo (Encontrados en numerosos yacimientos arqueológicos como: Petraró en Sicilia; Eleuterna en Creta; Pela en Macedonia o Roma. Los más antiguos datan aproximadamente del siglo cuarto antes de Cristo y los más recientes del siglo segundo después de Cristo)¹⁰. Estos fragmentos, hallados en laminillas de oro depositadas junto con los difuntos en sus tumbas; formarían parte de un texto canónico, en el cual se especificaría el viaje que el alma debe realizar en el más allá (Asemejándose al libro de los muertos egipcio, o al libro Tibetano)¹¹.



Getty Museum. Tablilla de oro con instrucciones para el difunto en el más allá. 300-350 a.C.

1. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal.

2. *Ibid.*, pp. 655

3. Eliade, M (2023). Lo Sagrado y lo profano. Barcelona, Editorial Planeta

4. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal.

5. *Ibid.*, P.657

6. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A

7. *Ibid.*, P. 217- 234.

8. *Ibid.* pgs 217- 242

9. *Ibid.* P 225

10. Bernabe, A., & Jiménez San Cristóbal, A. (s. f.). Las laminillas órficas de oro. Universidad Complutense de Madrid.

11. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A., P 228.

En Segundo lugar, gracias a las referencias que hacen a ellos numerosos autores clásicos, como Empédocles o Píndaro, y muy especialmente Platón¹².

Tras la muerte, el difunto transita al Hades. Sin embargo, no está determinado a seguir un camino concreto; en el Hades, puede tomar atajos o bifurcaciones. Se trata de un mundo subterráneo, al que no llegan los rayos del sol, En el cual existen elementos propios de la tierra de los vivos (Árboles, fuentes, lagos, caminos, piedras)¹³. Los textos de las laminillas de oro especifican las acciones y los caminos que el difunto debe seguir: Se explica, por ejemplo, la importancia de elegir el camino de la derecha (Siendo el camino de los justos) y no el camino de la Izquierda; o la necesidad de evitar beber las aguas de la fuente del Leteo (Que provocan el olvido en las almas de los difuntos, haciendo que se vuelvan a reencarnar), y procurar beber las aguas del lago de la Memoria (Puesto que los iniciados en los misterios órficos, contarían con los conocimientos necesarios para acabar con el ciclo de reencarnaciones)¹⁴

"La Descripción trazada en las laminillas sugiere que el Hades es un mundo de contrastes, sobre todo entre luz y sombra y la izquierda y la derecha"¹⁵. Los paisajes funerarios descritos por las láminas de oro órficas presentan numerosas similitudes con las concepciones del más allá de otras civilizaciones, religiones y mitologías.

Las ideas órfico-Pitagóricas influirán mucho en el pensamiento de Platón. El maestro de Platón, Sócrates, identificó el epicentro de la crisis social, religiosa y moral que estaba provocando la desintegración de las ciudades Estado; con el relativismo y el escepticismo que pregonaban los filósofos Sofistas. "Al negar la existencia de un principio absoluto e inmutable, los Sofistas atacaban implícitamente la posibilidad del conocimiento objetivo"¹⁶.

Platón toma el relevo de su maestro para configurar su pensamiento, siendo influenciado por el Orfismo, el Pitagorismo; por algunas doctrinas orientales y por supuesto añadiendo sus propios elementos. El filósofo propone que las ideas son Arquetipos, universales eternos e inmutables, que existen en un mundo extraterreno (Mundo de las ideas o de las formas)¹⁷. El mundo extraterreno e intangible de las ideas eternas, sería lo auténticamente real; mientras que el mundo físico sería un reflejo imperfecto de este. Por tanto, para Platón, el alma será más importante que la vida misma, pues el alma forma parte del mundo de las ideas.

Platón, retoma varias ideas de las doctrinas Órfico-pitagóricas con respecto al alma (Inmortalidad del alma, Transmigración y rememoración)¹⁸. El filósofo, al defender que las almas existen en el mundo de las ideas desde antes de nacer; propone que deben olvidar el conocimiento que han obtenido por contemplar las ideas (Bebiendo las aguas del Leteo); Por consiguiente, la muerte, lejos de ser algo negativo, es el retorno del alma a su estado primordial, perfecto, y al conocimiento. En la doctrina de Platón, y probablemente también en el Orfismo, el cuerpo no sería más que un contenedor, o un sepulcro que contiene al alma (Como consecuencia de un crimen primordial). Tras la muerte, el alma sería juzgada en función de los actos del individuo en vida. El alma, siendo indestructible, estaría sometida a un ciclo de reencarnaciones, hasta alcanzar su liberación. Si bien, el Orfismo fue gradualmente perdiendo prestigio y por tanto adeptos hasta desaparecer; Las ideas de Platón han pervivido, en la filosofía posterior y también influyendo en las religiones

En la Película Soul ¹⁹, se presenta un mundo metafísico que presenta numerosas similitudes con la concepción del más allá de algunos autores de la Antigua Grecia²⁰. Los productores de la película se inspiraron mucho en diversas ideas sobre el alma, de pensadores occidentales influyentes e importantes de toda la historia; añadiendo sus propias licencias (Para favorecer la narración²¹), y algunos matices que acercan a la película a la cosmovisión propia del siglo XXI ²².

12. *Ibid.* pp 228

13. Bernabe, A., & Jiménez San Cristóbal, A. (s. f.). Las laminillas órficas de oro. Universidad Complutense de Madrid.

14. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A., P 229.

15. Bernabe, A., & Jiménez San Cristóbal, A. (s. f.). Las laminillas órficas de oro. Universidad Complutense de Madrid.

16. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A., P 236-237

17. *Ibid.*, P 237.

18. *Ibid.*

19. Docter, P., & Powers, K. (Directores). (2020). Soul. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

20. Holdier, A. G. (2021, 7 enero). On some philosophical roots of Pixar's "Soul". Prindle Institute.org. Recuperado 15 de marzo de 2024, de <https://www.prindleinstitute.org/2021/01/on-some-philosophical-roots-of-pixars-soul/#authormeta>

21. Pixar.com. (s. f.). pixar.com. Recuperado 17 de marzo de 2024, de <https://www.pixar.com/soul>

22. Zachhuber, J., & Schumacher, L. (2021, 10 febrero). Disney Pixar's Soul: How the moviemakers took Plato's view of existence and added a modern twist. The Conversation. Com. Recuperado 15 de marzo de 2024, de <https://theconversation.com/disney-pixars-soul-how-the-moviemakers-took-platos-view-of-existence-and-added-a-modern-twist-154516>

El largometraje se acerca en muchos aspectos a las ideas de Platón, (Dualismo antropológico, siendo el ser humano un cuerpo y un alma). Se retoma la filosofía occidental, siendo la muerte la separación entre el cuerpo y el alma. Para Platón, esta conexión es meramente accidental, la muerte libera al alma del encarcelamiento del cuerpo, y le permite existir plenamente en contacto con las ideas, o reencarnarse en otro cuerpo. Pixar se acerca a estos planteamientos²³.

El filme es protagonizado por: Joe Gardner, un profesor de música en un colegio de Nueva York, que aspira a ser un músico de jazz profesional, en un prestigioso cuarteto. Y por el alma número 22; un alma que habita el plano espiritual donde se prepara para su existencia en la tierra ("The Great Beyond"), el alma nonata, se muestra escéptica y duda de que la vida en la tierra merezca ser vivida.

Joe no se siente satisfecho con su vida: identifica su realización personal con alcanzar sus metas profesionales. El mismo día que consigue, primero una entrevista con una saxofonista de prestigio, Dorothea Williams, y luego la oportunidad de tocar con su cuarteto en un bar de música en vivo; Joe sufre un accidente. Se retoma la idea, recurrente en el pensamiento occidental que identifica la muerte como el suceso en el cual, se separa el alma del cuerpo. Tras el accidente, Joe despierta en otra dimensión, no material²⁴.

En la película, se presentan dos planos existenciales o dimensiones del Ser, que se distinguen claramente:

A) El mundo físico, en el cual se desarrolla la vida. En la película es escenificado con la ciudad de Nueva York del siglo XXI.

B) El mundo o la dimensión espiritual. Una serie de locaciones configuradas a partir de elementos abstractos (Colores, formas geométricas y orgánicas e incluso sonidos). Este plano astral pretende, reflejar el esquema mental de los protagonistas. "The idea behind the whole place is that it's a mental construct of what you think it is when you're there—it can be anything,²⁵"



Fotogramas del filme Soul (2020), dirigida por Docter, P., y Powers, K. Recuperado de pixar.com

23. *Ibid.*

24. Zachhuber, J., & Schumacher, L. (2021, 10 febrero). Disney Pixar's Soul: How the moviemakers took Plato's view of existence and added a modern twist. The Conversation. Com. Recuperado 15 de marzo de 2024, de <https://theconversation.com/disney-pixars-soul-how-the-moviemakers-took-platos-view-of-existence-and-added-a-modern-twist-154516>

25. Cita textual de Bill Watral, Effects supervisor en la Película. extraído de : Pixar.com. (s. f.). pixar.com. Recuperado 17 de marzo de 2024, de <https://www.pixar.com/soul>



Fotogramas del filme *Soul* (2020), dirigida por Docter, P., y Powers, K. Recuperado de pixar.com

Joe, al negarse a continuar hacia el Más allá (*"The Great Beyond"*), aferrándose a la vida, llega al lugar donde las almas nonatas se preparan para la existencia en el mundo físico. Es ahí donde Joe conoce al alma 22, quien se niega a viajar a la Tierra, para nacer y tener una vida. Este espacio, en el que existen las almas antes de nacer, crea un paralelismo con la idea de Platón de la preexistencia del alma.

Joe y 22 encuentran una manera de regresar a Joe a su cuerpo. Gracias a la ayuda de Moonwind: Un hombre que trabaja en la ciudad de Nueva York publicitando un restaurante, pero es capaz de alcanzar un estado elevado de conciencia que le permite viajar mentalmente por el plano astral, mientras que su cuerpo sigue vivo en la Tierra. Moonwind abre un portal que facilita el tránsito de las almas al mundo de los vivos; pero debido a un accidente, el alma 22 también cae a la Tierra. Joe queda atrapado en el cuerpo de un gato doméstico llamado Mr Mittens, y 22 queda atrapada en el cuerpo de Joe. Este acontecimiento, puede recordar la idea de la transmigración de las almas de Platón²⁶ (Quien a su vez la toma de las doctrinas órfico-pitagóricas).

Al igual que en el pensamiento de Platón, las almas quedan encarceladas en cuerpos. La esencia del individuo, lo que realmente lo define, es el alma. El cuerpo se limita a ser un contenedor²⁷.

26. Holdier, A. G. (2021, 7 enero). On some philosophical roots of Pixar's "Soul". Prindle Institute.org. Recuperado 15 de marzo de 2024, de <https://www.prindleinstitute.org/2021/01/on-some-philosophical-roots-of-pixars-soul/#authormeta>

27. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A., pp 224.

2.2.2 Epopeya de Gilgamesh, La búsqueda de la inmortalidad y la eterna juventud. El símbolo del Uróboros, la serpiente y sus características como guardián del elixir de la inmortalidad

Se analizará brevemente uno de los relatos de la búsqueda de la inmortalidad más importantes y relevantes de la historia, y sus mitemas, que se repiten en la mayoría de los relatos sobre la inmortalidad.

La Epopeya de Gilgamesh, es una de las narraciones más antiguas de las que se tiene registro. Algunos textos de esta obra datan del siglo XVIII a.C. La Epopeya, escrita en Acádico relata las aventuras, hazañas y vicisitudes de Gilgamesh, rey de Uruk.

La historia de Gilgamesh, además de ser uno de los relatos conservados más antiguos, demuestra cómo el Ser humano hace frente a la tragedia y a la muerte inherentes al mundo. El rey Gilgamesh, posee una naturaleza semidivina; al ser mitad hombre y mitad dios. Al no ser una divinidad, está condenado a morir, pero su herencia divina lo lleva a ansiar alcanzar la inmortalidad²⁸. Gilgamesh es un rey lleno de defectos muy humanos: gobierna sobre sus ciudadanos de manera cruel e injusta, sometiéndolos a trabajos exhaustivos y tiene una conducta lujuriosa desaforada, que lo lleva a violar mujeres indefensas. Los dioses (Auru y Anu) deciden enviar a Enkidu, un ser mitad bestia; para que detenga al terrible rey²⁹.

Gilgamesh y Enkidu se enfrentan y tras un largo combate, Gilgamesh logra derrotar a su adversario, y ambos entablan una relación de amistad. Ambos amigos se embarcan en una serie de viajes y aventuras. Cuando Gilgamesh rechaza la propuesta de matrimonio de la diosa Ishtar, el dios Anu, padre de Ishtar crea y manda un monstruo como represalia: Un Toro alado. Cuando Gilgamesh y Enkidu derrotan al bóvido volador, Ishtar lanza una maldición al rey. Enkidu se atreve a insultar a la diosa, lo cual termina condenándolo. Enkidu enferma, y sufre las agonías y los dolores de la enfermedad por doce días y finalmente muere.

La muerte de Enkidu supone un punto de inflexión en la vida de Gilgamesh. A partir de ese momento, el Rey toma consciencia de su vulnerabilidad y de su condición de mortal, y decide hacer algo al respecto. Gilgamesh inicia un viaje, con el fin de conocer al único hombre al que los dioses han bendecido con el don de la inmortalidad: Utnapishtim. El longevo Utnapishtim y su esposa viven en un remoto lugar, el país de las desembocaduras de los ríos. Gilgamesh solo puede llegar hasta ahí por medio de un Barquero, Urshanabi; quien lo lleva hasta la residencia de la pareja. Cuando Gilgamesh conoce a Utnapishtim, este le explica la razón por la cual le fue dada la inmortalidad: Ambos sobrevivieron a un diluvio.

Utnapishtim promete a Gilgamesh alcanzar la inmortalidad si este es capaz de superar una serie de ritos iniciáticos. El monarca de Uruk es victorioso en todas las pruebas de fuerza y destreza, pero fracasa en una prueba de concentración, más relacionada con el espíritu: Gilgamesh es incapaz de alcanzar la inmortalidad, al no poder aguantar siete días con sus respectivas noches sin dormir. La pareja que ha alcanzado la inmortalidad decide interceder por Gilgamesh, y le revelan la existencia de una flor con propiedades curativas, capaz de rejuvenecer eternamente a su dueño. Gilgamesh, tras haber fracasado al pretender alcanzar la inmortalidad, se dispone a encontrar la cura para el envejecimiento, lo que le daría una juventud eterna, y por tanto inmortalidad. El héroe se sumerge en las aguas y recoge la preciada flor, pero en un despiste permite que una temible serpiente le robe el tesoro.

" El reptil le ha robado el don del rejuvenecimiento, de la eterna juventud³⁰."

28. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal.

29. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

30. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 661

Fracasos como el de Gilgamesh se pueden entender como su incapacidad a la hora de superar una serie de pruebas iniciáticas, que habrían concedido la ansiada inmortalidad a cualquier otro capaz de superarlas³¹. También se puede interpretar el poema como un relato de aprendizaje³².

Se pueden apreciar numerosos paralelismos o similitudes entre las imágenes míticas mesopotámicas y los relatos del Libro del Génesis: Las similitudes entre ambos relatos se deben, o bien a que los redactores del Génesis estaban familiarizados con el relato sumerio (o viceversa), o bien, que ambos fueron influidos por una misma fuente en común, mucho más antigua³³

Existen varios paralelismos entre el poema de Gilgamesh, y el relato cosmogónico del libro del Génesis:

En primer lugar, en ambas narraciones se hace mención a un diluvio que asoló la tierra, y que por poco acaba con la humanidad. Se trata pues, de un mito universalmente difundido. Los mitos del diluvio suelen corresponderse con un ritual cósmico de purificación. El mundo y la humanidad que se han corrompido son eliminados por las aguas. El agua de esta forma funciona como un agente purificador, que elimina el mundo deteriorado, dando paso a un mundo restablecido. Así mismo, los relatos diluvianos están presentes en varias culturas. Destaca el diluvio de la mitología griega: Zeus decide destruir al género humano, con ayuda de su hermano Poseidón, al darse cuenta de su potencial destructivo. Zeus envió fuertes lluvias, y Poseidón hizo lo propio con las mareas del mar, consiguiendo así inundar la tierra en su totalidad, a excepción de la cima del monte Parnaso. Los únicos supervivientes fueron Deucalión (hijo de Prometeo), y su sobrina Pirra (hija de Pandora y Epimeteo). La familia de Prometeo, al ser fieles, lograron sobrevivir al diluvio, y dieron inicio al pueblo de piedra (La humanidad posdiluviana), quienes habitaron la tierra tras las terribles inundaciones³⁴. De la misma forma, tras el diluvio Bíblico Yahvé crea una alianza con Noe y sus descendientes, quienes serán los descendientes de todos los pueblos de la tierra; Y en el relato Sumerio y Acadio de Gilgamesh, Utnapishtim (o Zisudra en sumerio), es recompensado por los dioses al alcanzar la inmortalidad³⁵.

También hay numerosos elementos similares: La serpiente que tienta a Adán y a Eva en el Jardín del Edén es un guardián que custodia un símbolo de la vida y del rejuvenecimiento, el fracaso de la “Prueba iniciática” de Adán y Eva se interpreta como un acto de soberbia y desobediencia³⁶. La serpiente en el poema de Gilgamesh también custodia una planta (En este caso una flor, no el árbol del conocimiento del bien y del mal), y también arrebató a Gilgamesh la posibilidad de conseguir la eterna juventud.

La serpiente es un animal con una gran carga simbólica y arquetípica. El mundo de los hombres, que pretende reproducir el orden perfecto del cosmos y de los dioses, es atacado constantemente por enemigos como archidemonios, o por el dragón primordial (Similar a una serpiente) que simboliza el caos.

“El dragón es la figura ejemplar del monstruo marino, de la serpiente primordial, símbolo de las aguas cósmicas, de las tinieblas, de la noche y de la muerte; en una palabra: de lo amorfo y de lo virtual, de todo lo que aún no tiene forma³⁷”

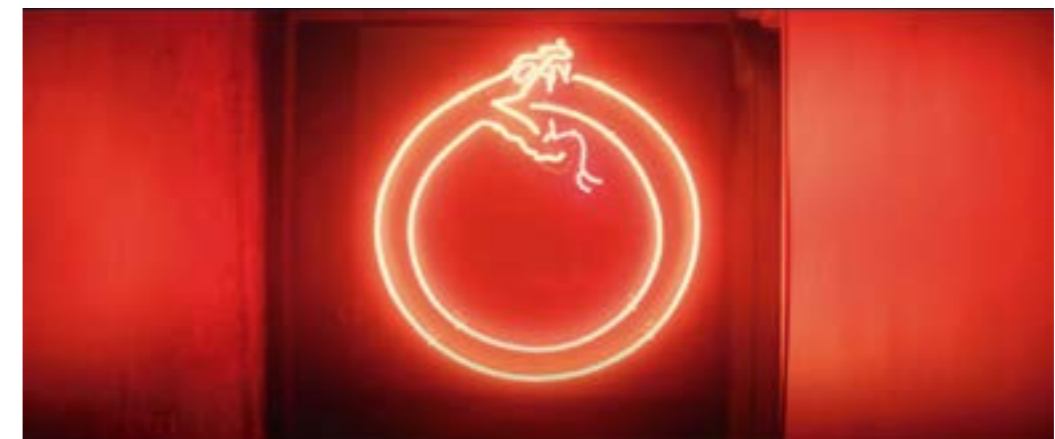
Es oportuno mencionar la relevancia del símbolo del uróboros, que consiste en un círculo perfecto, formado por una serpiente que devora su propia cola. En este símbolo, se utiliza a la serpiente para representar la eterna juventud y la transformación. Al mudar de piel, se relaciona a la serpiente con el cambio o la mutación, así como con la luna (Que también sigue un ciclo de cambios).

“Por su carácter agrolunar, la serpiente es el símbolo triple de la transformación temporal, la temporalidad y la perennidad ancestral³⁸”

La relación entre la luna y la serpiente se ve reforzada, al ser este un animal nocturno (Apareciendo y desapareciendo a la par del cuerpo celeste). También, al arrastrarse, vivir en contacto con el suelo y adentrarse bajo la tierra, la serpiente simboliza el tránsito entre el inframundo y la tierra. En la mitología y literatura moderna, destaca Drácula como uróboros moderno: La sangre de sus víctimas se asemeja a la flor de la inmortalidad de Gilgamesh (Capaz de otorgarle la juventud eterna), y al igual que la serpiente, ataca de noche, viéndose limitado por el ciclo de la luna³⁹.

El símbolo del dragón devorando su propia cola sigue siendo vigente en las industrias culturales. Destaca el *Fashion film* de Gucci, dirigido por Gia Coppola⁴⁰. En el filme, se reinterpreta el Mito de Orfeo y Eurídice, con una estética y una puesta en escena contemporánea. El relato, narrado por Ovidio se traslada al formato cinematográfico, y al siglo XXI. En el filme, se muestra el infierno como un bar de copas subterráneo, y en la puerta de dicho bar se encuentra dibujado con luces de neón, el símbolo del Uroboros.

En conclusión: El relato sumerio del rey Gilgamesh, y su fracaso al pretender conseguir la inmortalidad o la eterna juventud, no solo es un relato bello y humano que refleja los deseos y miedos profundos del ser humano, sino que en él hay varios mitemas que, se repiten en narraciones cosmogónicas; escatológicas; sobre la muerte y la búsqueda de la inmortalidad.



Fotogramas del *Fashion Film* dirigido por Gia Coppola titulado *Gucci Stories: The Myth of Orpheus and Eurydice*.

31. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 134

32. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 662.

33. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 226

34. Hamilton, E. (2023) Mitología, Relatos atemporales de dioses y héroes griegos, latinos y nórdicos. Barcelona, Folioscopio en acuerdo con Perla Ediciones. pp 75-76

35. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 96 -228

36. Ibid. P 224

37. Eliade, M (2023). Lo Sagrado y lo profano. Barcelona, Editorial Planeta. pp 40.

38. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 665

39. Ibid. pp 666-667.

40. Coppola, G. (Director). (2016, 7 junio). Gucci Stories: The Myth of Orpheus and Eurydice [Video]. Canal Oficial de Gucci En YouTube. Recuperado 21 de marzo de 2024, de <https://youtu.be/V5Mli5mEbx4?si=7RIL7rvrvx5ZQy3>

2.23 El Espacio desde un punto de vista existencial y espiritual. Distinción entre la tierra, el cielo y el inframundo o la ultratumba

Ante lo sagrado, completamente diferente, el Ser Humano no puede evitar sentirse sobrecogido o incluso espantado. Cuando un aspecto de lo divino se revela al Ser Humano, este tiene una experiencia numinosa. Rudolph Otto designa las experiencias numinosas en: *Mysterium tremendum*, *maiestas* y *mysterium fascinans*. Lo numinoso es, en resumidas cuentas, lo radicalmente distinto (*Ganz andere*) a lo humano y a lo cósmico⁴¹.

*“El lenguaje puede expresar ingenuamente lo **tremendum**, o la **maiestas**, o el **mysterium fascinans** con términos tomados del ámbito natural o de la vida espiritual profana del hombre. Pero esta terminología analógica se debe precisamente a la incapacidad humana para expresar lo **ganz andere**: el lenguaje se reduce a sugerir todo lo que rebasa la experiencia natural del hombre con términos tomados de ella⁴²”*

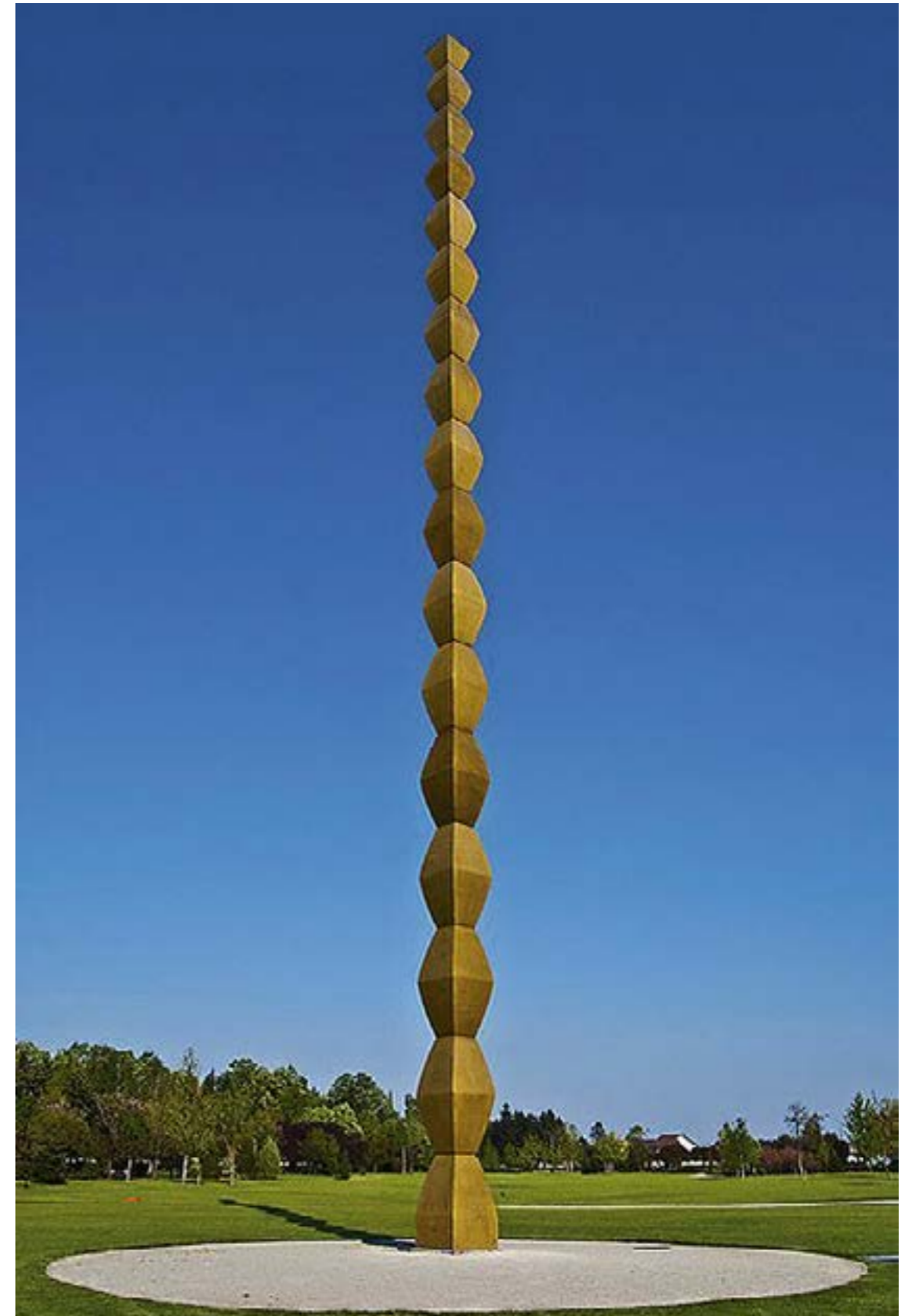
La Hierofanía es, la manifestación de lo sagrado. *“Lo sagrado equivale a la potencia y, en definitiva, a la realidad por excelencia. lo sagrado está saturado de ser.⁴³”* Cuando lo sagrado se manifiesta, rompe con la homogeneidad del mundo, crea fisuras y produce una distinción entre espacio profano y espacio sagrado, y, por tanto, se funda el cosmos. Es decir, que, para la civilización o cultura en cuestión, ese punto será el eje de referencia desde el cual se entenderá el mundo en su totalidad. Una cultura o sociedad se instala en el lugar donde se produce el evento sagrado, completando así la creación de un mundo. Entre el espacio sagrado y el profano existe un umbral, que marca los dos modos de ser del hombre (El sagrado y el Profano), este umbral suele estar resguardado por divinidades tutelares (*Lammasu* Babilónico, Esfinges).

“En los niveles más arcaicos de cultura, esta posibilidad de trascendencia se expresa por las diferentes imágenes de una abertura: allí, en el recinto sagrado, se hace posible la comunicación con los dioses; por consiguiente, debe existir una puerta hacia lo más alto por la que puedan los dioses descender a la Tierra y subir el hombre simbólicamente al cielo⁴⁴”.

La Hierofanía produce una rotura, que hace posible la comunicación entre las distintas regiones de la existencia (El Cielo, La Tierra, y el Inframundo o tierra de los muertos). Los monolitos ancestrales, suelen simbolizar una columna universal (*Axis Mundi*), que pone en comunicación los tres niveles: cielo, tierra e infierno. El tránsito entre cada dimensión es posible una vez lo sagrado se revela. Alrededor del *Axis Mundi*, se encuentra el resto del mundo, profano. Una de las obras más emblemáticas del escultor del siglo XX, Constantin Brancusi es, La Columna Sin Fin. El Propio artista admite su deseo de relacionar su monumental pieza con los monolitos, edificados miles de años antes, por seres humanos que empezaban a mostrar inquietudes existenciales y religiosas.

*“De entrada lo que me interesa es el significado que el mismo Brancusi dio a la Columna: La comparaba con la Columna del Cielo, con el pilar cósmico que sostiene el cielo y hace posible la comunicación entre el cielo y la tierra. En una palabra, Brancusi la consideraba un *axis mundi*⁴⁵”* Muchos de los templos del mundo antiguo pretenden asemejarse a montañas, al acercarse al cielo. *“El zigurat propiamente hablando, era una montaña cósmica: sus siete pisos representaban los siete cielos planetarios; al escalarlos, el sacerdote llegaba a la cima del universo⁴⁶”*

A partir del eje central se dibujan los cuatro puntos cardinales, el mundo recrea la creación perfecta de las divinidades. Los enemigos son, por tanto, enemigos de los dioses. El Eje Universal o *Axis Mundi*, permite el tránsito de la tierra al cielo y al infierno y configura el Cosmos en su totalidad⁴⁷.



La Columna sin fin (1938) . Constantin Brancusi. Târgu-Jiu, Rumanía

41. Eliade, M (2023). Lo Sagrado y lo profano. Barcelona, Editorial Planeta. pp 14.

42. *Ibid.*

43. *Ibid* pp15.

44. *Ibid* pp 24.

45. Eliade, M. (2005). El vuelo mágico. Ediciones Siruela, S.A.

46. Eliade, M (2023). Lo Sagrado y lo profano. Barcelona, Editorial Planeta. pp 32.

47. *Ibid.* pps 14-52.

2.2.4 El Concepto de Katábasis, descenso a los infiernos

El culto a los muertos es un fenómeno que se remonta al Paleolítico. Las costumbres funerarias son muy antiguas, probablemente esa sea una de las razones por las cuales, hay algunas creencias que se repiten o se asemejan mucho en distintas culturas. Entre estas creencias compartidas por varias sociedades, es casi universal la creencia en la existencia de un lugar al cual viajan las almas de los justos, o de los buenos tras la muerte (Montaña Dilmund de los Sumerios y Acadios, el Edén mesopotámico, los campos de Lahu egipcios o los Campos Elíseos griegos). Cuando aparecen los primeros ritos y cultos funerarios, simultáneamente se desarrollan los conceptos de *Anábasis* y *Katábasis*⁴⁸. Las sepulturas más antiguas documentadas datan del Musteriense (70000-50000 a.C). Existen restos óseos más antiguos (Chu-ku-tien 400,00 - 300,000 a.c), estos cráneos podrían reflejar costumbres religiosas, o canibalismo ritual o profano. Los difuntos son adornados con un pigmento de ocre rojo, sustituto simbólico de la sangre que demuestra la creencia en la vida después de la muerte. Las sepulturas confirman la creencia, o bien de la inmortalidad del alma, o también pueden significar en algunos casos la esperanza o el temor del retorno del difunto a la vida (O como un renacimiento, razón por la cual se enteraban en posición fetal, o como un cadáver viviente, idea que aterraba a varias culturas)⁴⁹.

La *anábasis*, *Ascensus ad inferis* (ascenso desde el infierno); y la *katábasis*, *descensus ad inferos* (descendimiento al infierno), serán conceptos que aparecen tan pronto como el Ser humano toma consciencia de su condición mortal, y aparecen los ritos funerarios que muestran al difunto el camino que debe seguir para alcanzar el anhelado gozo eterno. La *katábasis* va a tener varias funciones: Una función soteriológica, que ayudará al difunto a alcanzar la salvación; Los dioses de la vegetación descienden periódicamente (Explicando los cambios estacionales); Los ritos iniciáticos colectivos y Las catarsis individuales (Eneas, Heracles, Odiseo, Orfeo, Teseo, Los Dioscuros, Dionysos)⁵⁰. El mundo de los muertos griego presenta muchas similitudes con mitos mesopotámicos. En las culturas mesopotámicas, también había un barquero que llevaba a los difuntos a través de una laguna hasta el mar primordial. Gilgamesh se vuelve juez de los muertos, como el rey Minos, y Enkidu desciende a los infiernos⁵¹. Además de esto, muchas divinidades comparten características similares (Como es el caso de los dioses de la vegetación).

La diosa Inanna sumeria desciende a los infiernos para rescatar a su esposo Dumuzi⁵². (El relato más antiguo de un descenso a los infiernos, data del tercer Milenio a.C), un reino de las tinieblas, gobernado por su hermana Ereshkigal, Innana, no conforme con reinar en el cielo, cegada por su ambición, pretende reinar también en el territorio de su hermana⁵³. Inanna envió al mensajero Ninshubur al cielo, para que notificará a los dioses de su peligrosa empresa, y les explicará la posibilidad de que no volviera. Una vez Inanna ha llegado al palacio de lapislázuli de su hermana, el guardia la interroga. Inanna explicó que su misión era asistir al funeral de Gugalanna. El guardia Neti fue a avisar a Ereshkigal, y finalmente permite pasar a Inanna, pero despojándole una de sus prendas por cada puerta que atravesaban. Mientras atravesaban las siete puertas, su corona, anillo, joyas, ornamentos y ropajes le fueron confiscados, uno por uno. Una vez ante el trono, los siete jueces (Anunaki) y Ereksigal terminan con la vida de Inanna al mirarla con “*La mirada de la muerte*”⁵⁴

Ereksigal es el opuesto a Inanna, una es la luz y la otra la oscuridad; tras haber cruzado el Umbral, los dos opuestos se encuentran, se enfrentan y se reconcilian⁵⁵. El cadáver de Inanna fue colgado de un poste, habiendo pasado tres días sin que Inanna regresará del mundo subterráneo, los dioses supieron que había perecido, gracias al mensajero de Ninshubur. Tras acudir a los dioses Enkil y Nanna, y recibir la negativa de estos a salvar a Inanna, Ninshubur consigue que el dios Enki lo ayude a rescatar a Inanna. Enkil era el dios furibundo, causante del diluvio, mientras que Enki era un dios auxiliador (ayuda a Gilgamesh y a Utnapishtim, superviviente del diluvio) Enki crea a dos seres, “*alimento de vida*” y “*agua de vida*”, quienes viajan al inframundo, rocían su comida y agua setenta veces sobre el cadáver de Inanna y logran resucitarla. Inanna regresa a la tierra de los vivos, pero al haberse humillado ha perdido su ego, por tanto, ha cambiado, se ha metamorfoseado. Es frecuente en los relatos de descensos, que se sea necesaria una figura auxiliadora sobrenatural⁵⁶.

Innana debe encontrar a alguien que tome su lugar en el Inframundo, de lo contrario será regresada a él. Al llegar a su ciudad, Ere, Inanna ve a su marido Dumuzi consumido por la avaricia y el poder. Inanna castiga a su traidor cónyuge enviándolo al infierno, pero para su fortuna, el dios sol Utu lo transforma en serpiente, y su hermana Geshtinanna se apiada de él. Ereshkigal termina compadeciéndose de Dumuzi, y le permite regresar durante la mitad del año a la tierra de los vivos. El fracaso de la diosa del amor y la fecundidad de conquistar el reino de la muerte se traduce en la imposibilidad de eliminar la muerte⁵⁷. Este mito tiene su contraparte Acádica: la diosa Ishtar desciende a los infiernos en busca de su amado Tammuz. Mientras Ishtar está en los infiernos la reproducción de los seres vivos se interrumpe, provocando el caos. La separación entre la diosa de la fertilidad y su amado desemboca en una catástrofe cósmica, por lo que los dioses se ven obligados a intervenir. Los dioses orquestan un matrimonio sagrado (*Hieros gamos*) entre Ishtar y Tammuz. Ishtar instaura una festividad anual, que se lamenta por el descenso a los infiernos periódico de su marido: las lamentaciones anuales por Tammuz. Tammuz regresará a la tierra de los vivos a los seis meses de su descenso⁵⁸.

El faraón egipcio realiza un viaje al más allá (que puede ser subterráneo, pero también es celestial). El faraón emprende un vuelo, adoptando la forma de un ave (pájaro, Halcón, garza real u Oca salvaje), o sube por una escalera. Deberá superar algunas pruebas iniciáticas y purificaciones (recitando frases recogidas en los textos soteriológicos). El barquero que guía al Faraón por el cielo funciona al mismo tiempo como juez. Finalmente, el Faraón llega al cielo, donde reanuda sus actividades de la tierra, siendo acompañado por algunos de sus leales súbditos, su séquito y su familia. Los textos del dios egipcio Osiris se encuentran dispersos y aislados, y con frecuencia se contradicen. Esto refleja un proceso de sincretismo y tensión, que termina con Osiris consolidándose. Osiris es asesinado y descuartizado por su hermano Seth. Su esposa Isis consigue fecundarse de su difunto marido y concibe a Horus. Cuando Horus crece se enfrenta a Seth, perdiendo un ojo, pero saliendo victorioso. Seth a pesar de ser indestructible no escapa a una condena: será utilizado como barca, que Transportará a Osiris. Osiris es resucitado por Horus cuando este le entrega el ojo que perdió en batalla. Osiris será al mismo tiempo una divinidad de la fecundidad y el crecimiento, y un faraón muerto. Tras la crisis que siguió al Primer periodo intermedio (Una de las etapas de disgregación política, dentro de la historia del Antiguo Egipto), crisis en la cual se cuestionó fuertemente la autoridad del faraón, y por tanto los valores tradicionales y las creencias en el más allá, surge una nueva corriente de pensamiento, que democratizará el más allá, pues Osiris pasa a formar parte del culto, siendo un modelo digno de emulación, no solo para el faraón, sino para todos⁵⁹.

48. Morales Harley, R. (2012). LA KATÁBASIS COMO CATEGORÍA MÍTICA EN EL MUNDO GRECO-LATINO. Káñina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica XXXVI.

49. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 30

50. Morales Harley, R. (2012). LA KATÁBASIS COMO CATEGORÍA MÍTICA EN EL MUNDO GRECO-LATINO. Káñina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica XXXVI.

51. Ibid.

52. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 90

53. Ibid.

54. Ibid.

55. Campbell, J (2008) El Héroe de las mil caras. Girona, EDICIONES ATALANTA, S.L. pp 138-142

56. Ibid. pp 271-275

57. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pps 99-102

58. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 100-101

59. Ibid. pp 134-194.

En la religión Cananea, el dios Baal pretende volverse el rey de los dioses y de los hombres, sin embargo, cuando se lo comunica a Mot (uno de los hijos de El, regente del inframundo, es una divinidad de la muerte, única de su clase en Medio Oriente), Mot amenaza a Baal. Baal se ve obligado a descender a los infiernos, aun sabiendo que perderá su fuerza y morirá, pero antes engendra con una genio femenina como su sucesor. Baal perece, luego de esto, El y su esposa Asherat buscarán un sustituto para el dios, pues no pueden permitir que la vida en la tierra quede interrumpida. Anat recupera a su esposo y le da sepultura, luego asesina a Mot. Tanto Baal como Mot volverán a la vida y reanudarán su enfrentamiento, hasta que Shapash (diosa del sol) detenga el conflicto, consiguiendo que Mot reconozca la soberanía de Baal⁶⁰. En la religión Hitita, existe un dios que, a pesar de no ser una divinidad de la vegetación, tiene la costumbre de desaparecer. Cuando el colérico y enfadadizo dios Telepinu desaparece, trae consigo consecuencias devastadoras para el mundo, al igual que la desaparición de los dioses de la vegetación. Telepinu desaparece sin ninguna razón aparente, causando sequías, desabastecimiento y afectando a la reproducción de los seres vivos. El dios Sol envía un águila para encontrar a Telepinu, pero no lo encuentra. La diosa Madre envía una abeja, que pica a Telepinu y lo enfada, los dioses deberán utilizar rituales y magia para calmarlo⁶¹.

Muchos héroes o divinidades terminan en el vientre de un monstruo (Cuervo, héroe de los inuits del estrecho de Bering; el héroe irlandés Finn MacCool; Caperucita Roja; El panteón griego también será devorado por Cronos y Heracles se adentra en un monstruo marino para salvar a la princesa Hesione, matando a la criatura desde el interior)⁶². “Este motivo popular enseña una lección y subraya: cruzar el umbral es una forma de autodestrucción”⁶³.

El inframundo griego, que presenta características muy similares a otros lugares de ultratumba, cuenta con una serie de acuíferos: La laguna Estigia, el río Aqueronte, el río Piriflegeton, el río Cócito y el río Leteo⁶⁴. El difunto es una sombra, condenada a vagar hasta que se le realicen los rituales funerarios correspondientes: El difunto paga a Caronte el viaje en su barca, atraviesa la llanura de los asfódelos y llega a la otra orilla. Atraviesa la puerta, cuyo guardián es el Can cerbero, y tras atravesar una serie de moradas donde habitan los inocentes, los fallecidos en la infancia, los que sufrieron una calumnia o los suicidas; el difunto es juzgado por los tres jueces: Minos, Éaco y Radamantis. Los justos toman el camino de la derecha, que los conduce a los campos Elíseos, mientras que los perversos caminan por el camino de la izquierda, llegan al tártaro y son castigados eternamente⁶⁵.

Los héroes también emprenden descensos a los infiernos, en los cuales obtendrán conocimientos esenciales para cumplir su misión, o tendrán experiencias catárticas. Odiseo recorre el mundo en su totalidad, primero en la isla de Circe, hija del Sol (El Este), luego la de Calipso, hija de Atlas (Oeste) y al inframundo. Es un viaje cósmico, común en el Mediterráneo de la Edad del hierro. Consulta a los (*Nekyomanteia*), es decir, a Tiresias, y también tiene una *katábasis* física, encontrándose con Agamenón, Aquiles y Heracles. Eneas se entrevista con Deífobo, se encuentra con Dido y con Orfeo. El descenso de Eneas también es un paso por un laberinto, ritual que libera a los difuntos de las fuerzas hostiles, y también un rito común en los misterios Eleusinos. Parménides también realiza un viaje, que algunos autores han identificado como Órfico. Teseo y Pirítoos raptan, primero a Helena de Troya, y luego pretenden hacer lo propio con Perséfone. Pirítoos no podrá escapar al castigo que le impone Hades por haber pretendido forzar a una diosa⁶⁶.

Heracles también viaja al submundo, para completar su duodécimo trabajo, sacar al Can cerbero del Hades. El héroe liberó a Teseo, que estaba preso en el trono del olvido como consecuencia de su *katábasis* fallida. Heracles sometió al perro infernal sin sus armas, condición que le impuso Hades, y se lo llevó a Eurísteo, quien prefirió devolver al temible perro con su legítimo dueño⁶⁷. En la comedia de Aristófanes, *las Ranas*, el dios Dionysos realiza una *katábasis*, con el fin de encontrar a Eurípides y traerlo de vuelta al mundo de los vivos, pues estaba cansado de las representaciones de teatro mediocres. Se trata de una parodia del descenso al averno de Heracles. En la comedia, se hace alusión a los ritos místicos (Eleusinos Y Órficos), que posibilitan el paso del mundo profano al mundo sagrado. Las ranas, al ser animales anfibios que viven en las aguas sagradas que separan la vida y la muerte, pertenecen a ambos reinos⁶⁸.

En *Las Ranas*, Dionysos pretende resolver una crisis en el teatro en el Hades, a cambio de regresar a Atenas con Eurípides. En la obra, Dionysos podría ser el eje conector de la narrativa, representando al mismo tiempo, la importancia de los Misterios, y sirviendo como un patrón del drama, teatro. El estado del teatro en la tierra, con autores mediocres, es tan lamentable que, Dionysos bromea con preferir el tártaro a regresar a la tierra. Si alguien quiere traer algo o a alguien de vuelta desde el Hades, tendrá que negociar con el dios Hades. Dionysos, tendrá que ayudar a los muertos a elegir al mejor poeta, entre Esquilo y Eurípides. El dios del vino también recibe consejos de ambos poetas sobre la situación lamentable del teatro en Atenas, lo cual puede ser una alusión a los oráculos⁶⁹.

Una divinidad clave en el viaje al Hades será Hermes, hijo de Zeus y la ninfa Maia. Es el dios mensajero, de los caminos, patrón de los pastores nómadas y de los ladrones, capaz de orientarse en los oscuros caminos, hacerse invisible y viajar a grandes velocidades. Así mismo, Hermes desempeña un papel como Psicopompo, guía de las almas en el más allá. No es un dios de los muertos, es un dios que, entre sus tareas, está la de conducir a los fallecidos por su recorrido en el Averno, o en su viaje de regreso, sin embargo, Hermes puede transitar libremente a través de los tres niveles cósmicos. También será patrón de los conocimientos ocultos, y descubridor del fuego (Por tanto, es un dios civilizador). En la época Helenística, Hermes es fusionado con la deidad egipcia Thot, dando como resultado a Hermes Trismegisto, un personaje clave en la alquimia y el hermetismo⁷⁰.

En conclusión, La Katábasis se refiere al descenso, bien sea físico, psicológico o espiritual, a los infiernos. Este descenso puede ser un recurso literario mediante el cual el héroe se conoce a sí mismo o sufre una transformación; Parte de un proceso iniciático colectivo en un rito concreto, o en un grupo místico; O un evento anual sufrido por algunas divinidades, casi siempre relacionadas con la agricultura o la vegetación, quienes, al morir y resucitar todos los años, producen los cambios estacionales que marcan la vida del ser humano. La *anábasis* es todo lo contrario, la salida o el ascenso desde el infierno.

60. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 100-101

61. *Ibid.* pp 196.

62. Campbell, J (2008) El Héroe de las mil caras. Girona, EDICIONES ATALANTA, S.L. pp 120-122.

63. *Ibid.* pp 122.

64. Morales Harley, R. (2012). LA KATÁBASIS COMO CATEGORÍA MÍTICA EN EL MUNDO GRECO-LATINO. Kánina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica XXXVI.

65. *Ibid.*

66. *Ibid.*

67. Hamilton, E. (2023) Mitología, Relatos atemporales de dioses y héroes griegos, latinos y nórdicos. Barcelona, Folioscopio en acuerdo con Perla Ediciones. pp 180.

68. Morales Harley, R. (2012). LA KATÁBASIS COMO CATEGORÍA MÍTICA EN EL MUNDO GRECO-LATINO. Kánina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica XXXVI.

69. Floky, A. (2015). Mythical and ritual katabasis in Aristophanes' Frogs. Australasian Society For Classical Studies 36. https://www.academia.edu/10469798/Mythical_and_ritual_katabasis_in_Aristophanes_Frogs

70. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 100-101

2.3 Escatología Apocalíptica.

Las imágenes del Libro del Apocalipsis: El Trono, Los Siete Sellos y la Mujer vestida de Sol

El libro del Apocalipsis es, el último libro del Nuevo Testamento. En él, se mezclan diversos géneros literarios bíblicos y se emplea un lenguaje simbólico. Durante siglos, cientos de comentaristas han intentado descifrar los contenidos del texto atribuido a San Juan. De ahí que hayan surgido diversas escuelas de interpretación: La futurista (Defiende que los hechos narrados en el libro ocurrirán en el futuro, de forma que los personajes y las bestias son identificados con personajes históricos); La idealista (los eventos narrados serían una alegoría del combate espiritual); La Historicista (El Apocalipsis reflejaría el plan maestro de Dios para la historia y para la iglesia) y la escuela de interpretación Preterista (Los acontecimientos del libro se corresponderían con acontecimientos históricos acontecidos durante la época en la que el texto fue escrito, es decir, el Asia Menor del Siglo I d.C) Estas aproximaciones al texto tan variadas, no son necesariamente contradictorias. De hecho, se puede interpretar el libro tomando aspectos de cada escuela de interpretación¹, pues es un texto sumamente complejo, en el cual se mezclan varios géneros bíblicos (Epistolar, Profético, Poético).

El texto, en esencia, habla sobre el Fin de los tiempos, en el cual, el Reino de Dios será instituido, y el bien triunfará sobre el mal. El mensaje pretende ser universal. La esperanza histórica del pueblo de Israel es sustituida por una esperanza escatológica. *“En este sentido, nuestro relato sería una mitificación de la esperanza profética y, al mismo tiempo, una escatologización de los mitos cosmogónicos del mundo circundante La propuesta no es descartable; a condición de no confundir mito con ilusión, sublimación o falacia”*.

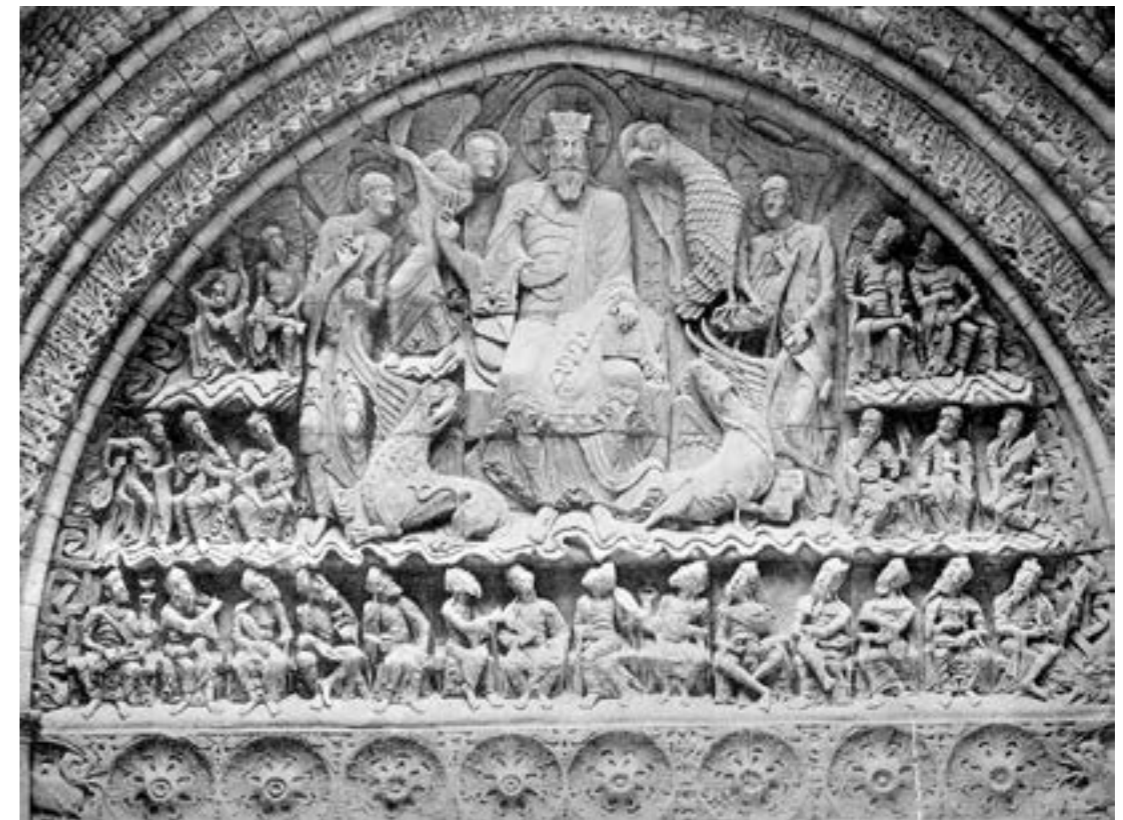
Los primeros capítulos del libro consisten en una serie de cartas que el vidente de Patmos (San Juan, o alguna escuela que siga sus enseñanzas), dirigidas a las siete iglesias de Asia Menor (Esmirna, Pergamo, Tiatira, Sardes, Filadelfia, Laodicea y Éfeso). En la carta a la Iglesia de Éfeso, se hace alusión al árbol de la vida:

“Al vencedor le daré de comer del árbol de la vida, que está en el Paraíso de Dios” (Ap 2,7). Se regresa al árbol, motivo del libro del Génesis. La escatología está estrechamente ligada con la cosmogonía: Cuando Dios vuelva, el universo llegará a su fin, y se restituirá la creación. Tras la primera parte del libro, se pasa de las Siete Iglesias del Asia Menor, a la totalidad del universo. Aparecen Joyas (Diamante, cornalina) y fenómenos astrales³. El Trono de Dios se presenta ante Juan. El trono está rodeado por siete lámparas que simbolizan el espíritu de Yahvé (Alusión a Zacarías). Junto al trono aparece, además de las piedras preciosas, y el arcoíris (Muy simbólico, al tener siete colores, y aparecer durante la alianza con Moisés), un Mar de cristal, que podría hacer alusión al lavadero del Templo de Salomón, dado que los capítulos 4 y 5 del Apocalipsis, hacen varias referencias a dicho templo. Junto al trono, aparecen veinticuatro ancianos con vestiduras blancas, que se refieren a los Santos del Antiguo y del Nuevo Testamento (Las doce tribus de Israel y los doce Apóstoles respectivamente), y a su vez, cumplen la función de demostrar la eternidad de Dios, en contraposición con los reinados efímeros de los reyes con pretensiones de divinidad⁴.

2.3.1 El Trono en el cielo, Los Cuatro Seres Vivientes y su simbolismo

El trono es precedido por Cuatro Seres Vivientes, con seis alas, ojos en las alas, y con formas de distintos animales (Toro, águila, Hombre y León). Los primeros Padres de la iglesia los identificarían con los cuatro evangelistas. Los cuatro vivientes también hacen una aparición en el libro del profeta Ezequiel: En Ezequiel, Los cuatro seres vivientes se colocan bajo el trono, siendo acompañados por Ruedas (Ángeles llamados Tronos). La multitud de ojos que estos seres poseen simboliza su divina omnisciencia, al ser agentes de Dios. Los vivientes del Apocalipsis varían un poco de los de Ezequiel: Los del Apocalipsis e Isaías tienen seis alas, mientras que los descritos por el profeta solo cuatro y los Querubines de Ezequiel tienen cuatro caras cada uno (Una de águila, una de Buey, una de hombre y una de león), mientras que los vivientes del Apocalipsis solo tienen una forma cada uno (De los mismos animales)⁵.

Del pasaje del libro de Ezequiel, y de las interpretaciones que los primeros teólogos cristianos hicieron del apocalipsis, viene el motivo iconográfico de los cuatro tetramorfos, que suelen aparecer rodeando al Cristo en gloria, tan difundido en el arte Románico⁶.



Pórtico de la iglesia St-Trophime, Alés. Siglo XII d.C.

1. Han, S. (2001). La Cena del Cordero (versión española). EDICIONES RIALP, S.A., Alcalá, Madrid. pp 99.

2. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 678

3. *Ibid.* pp 680-681.

4. Beale, G. K. (2013). The Book of Revelation.: The new International Greek Testament Commentary. Eerdmans Publishing Co. pp 322-334.

5. Beale, G. K. (2013). The Book of Revelation.: The new International Greek Testament Commentary. Eerdmans Publishing Co. pps 329-330.

6. Gombrich, E.H. (2019) La Historia del Arte. Nueva York, Phaidon Press Inc.

Los animales, cuyas formas adoptan los cuatro temibles querubines que rodean el trono de Dios, podrían también corresponderse con Cuatro símbolos zodiacales (*Leo, Tauro, Scorpio y Aquarius*). Estos cuatro signos del Zodiaco, en su posición, representan los cuatro cuartos del cielo y por tanto las direcciones de los cuatro vientos, y las cuatro estaciones. Por tanto, los Cuatro Vivientes simbolizarían la Vida animal, y la creación en su conjunto (Cuyo cometido es adorar a Dios)⁷. En el mosaico de la sinagoga del siglo V d.C., encontrada durante la construcción de un aparcamiento en el parque nacional de Séforis (Antigua ciudad Galilea, actualmente ubicada en el Estado de Israel) se puede apreciar el *Hejal*, una rueda zodiacal, y distintos pasajes (El sacrificio de Isaac, Abraham hablando con emisarios divinos, Aarón rezando frente al tabernáculo). El significado de la rueda zodiacal en la sinagoga (También presente en otras sinagogas como la de *Beth Alpha*), podría sugerir la importancia de la sinagoga en la vida judía, siendo la sinagoga el centro del cosmos. (La rueda zodiacal tiene connotaciones relacionadas con las cuatro estaciones, con el calendario y con los cuatro puntos cardinales). De ahí que, varias sinagogas tengan una gran rueda zodiacal en su nave central⁸.

Cuando Juan comprende que nadie es digno de abrir el libro llora pues comprende que no obtendrá el conocimiento de la revelación. Entonces aparece un cordero degollado, con siete ojos (símbolo de Omnisciencia), y diez cuernos. El Cordero es digno de abrir el libro de los Siete Sellos, al haber sido sacrificado⁹.



Mosaico del siglo V a.C., Encontrado en Séforis. Se trata de una rueda zodiacal que decoraba la Sinagoga

23.2 Los Cuatro Jinetes del Apocalipsis. Su representación en la imagen y en la cultura popular

El cordero recibe la autoridad para destapar los sellos del libro de la vida¹⁰. Los cuatro primeros sellos se corresponden con los Cuatro jinetes; figuras que se popularizarán, siendo representados en códices iluminados medievales, por artistas como Alberto Durero y en tiempos recientes, en numerosas películas, series de televisión y videojuegos.

Los cuatro jinetes se encargarán de provocar desastres, miseria y devastación allá por donde pasan. Los jinetes, pueden haber sido recogidos del libro de Zacarías, donde cuatro grupos de caballos (cuyos colores se corresponden con los jinetes del Apocalipsis) son enviados por Dios para castigar a aquellos que osarán oprimir a su pueblo. Los caballos del Apocalipsis, en muchas interpretaciones, son enviados por Cristo (El cordero) para causar estragos. Las crisis políticas y naturales permitirían distinguir entre los auténticos fieles y los infieles. Así mismo, en el libro de Ezequiel también aparecen cuatro jueces malvados, cuyo propósito es castigar a los israelitas. El castigo a la nación purificaría el pecado común de idolatría. Los pasajes de los cuatro jinetes presentan varios paralelismos entre sí: Los cuatro son introducidos por una fórmula visionaria, relacionada por la apertura del sello correspondiente por parte del Cordero; A continuación, uno de los Cuatro Vivientes le ordena a salir; El jinete aparece y se describe su color, el objeto que lleva y lo que esto conlleva. Probablemente las catástrofes de los cuatro jinetes ocurren simultáneamente, pues el cuarto jinete hace alusión a los primeros tres.

El primer Jinete, podría referirse a los diestros jinetes arqueros del Imperio Parto de Asia. Existen varias lecturas para el primero de los jinetes: Algunos lo relacionarían con un emisario divino, que advierte de la llegada de los otros tres jinetes; Otras interpretaciones lo identifican como una fuerza satánica, que pretende utilizar el engaño y la persecución contra los creyentes, siendo el anticristo. Al primer jinete, Dios le da autorización. El segundo jinete, al llevar una espada podría hacer referencia al capítulo 10 del Evangelio de Mateo:

No penséis que he venido para traer paz a la tierra; no he venido para traer paz, sino espada. (Mateo 10.34-36)

Por consiguiente, al segundo jinete se le daría la espada, y la autorización divina para terminar con la paz de la tierra. Cuando el cordero abre el tercer sello, la Tercer Viviente ordena al Tercer jinete a salir. Este terrorífico jinete lleva consigo el hambre, representada simbólicamente por una balanza. Esto se debe a que, en el mundo antiguo, cuando había una etapa de escasez, la comida se repartía en raciones, medidas usando balanzas. Los precios que describe el tercer jinete serían entre ocho o dieciséis veces más altos a cómo eran en el Asia Menor ocupada por el Imperio Romano de aquella época (Siglo I d.C), por tanto, esto dificultaría o imposibilitaría a la gran mayoría de familias acceder a los productos básicos. El Cuarto jinete es el último de esta terrible y escalofriante sucesión. Es el único al que le dan un nombre: Muerte, y es seguido por el Hades (El infierno, la región donde habitan los muertos)¹¹.

Los cuatro jinetes, símbolo de condenación, han sido utilizados por numerosos artistas. Aunque los Cuatro jinetes solo aparecen en siete versos del capítulo 6 del Apocalipsis, han tenido una gran presencia en el arte.

Durante la Edad Media, se hará énfasis en los jinetes siendo emisarios o enviados por Dios (Por tanto, su misión de traer miseria y devastación se corresponde con la Divina Providencia). El Cordero y los Cuatro Vivientes aparecen, para recordar que las acciones de los jinetes son voluntad de Dios. El primer jinete se representa de forma muy similar a Jesucristo, la corona que porta lo relaciona con la virtud, o como una figura paródica (Un Anticristo). El segundo (que trae consigo la guerra) y se le representa con elementos militares; El tercero trae consigo la escasez y el hambre, y el cuarto, al ser la muerte, es representado como un esqueleto.

7. Beale, G. K. (2013). *The Book of Revelation: The new International Greek Testament Commentary*. Eerdmans Publishing Co. pp 329.

8. Fine, S. (1999). *Art and the liturgical context of the Sepphoris Synagogue mosaic*. En *Galilee through the Centuries: Confluence of Cultures* (pp. 227-237). E.M. Meyers.

9. Han, S. (2001). *La Cena del Cordero (versión española)*. EDICIONES RIALP, S.A., Alcalá, Madrid. pp 99.

10. Beale, G. K. (2013). *The Book of Revelation: The new International Greek Testament Commentary*. Eerdmans Publishing Co. pp349-365.

11. *Ibid.* PP 370-383.



Detalle tapiz del castillo de Angers (1375-1382).

Destacan las representaciones individuales de los cuatro jinetes, presentes en los tapices del castillo de Angers¹². Se trata de una serie de tapices colosales (140 metros de largo, 6 metros de alto) tejido por orden de Luis I, Conde de Anjou, su confección empezó en el 1375, y concluyó en 1382. El tapiz recrea las imágenes del Apocalipsis, pero haciendo alusión a la Guerra de los Cien Años (De forma que, muchas de las imágenes negativas estaban asociadas a Inglaterra)¹³.

El cuarto jinete, representado como un esqueleto se popularizó y arraigó; El primer jinete se distingue del resto por mirar hacia otra dirección (signo de virtud) y el rojo vibrante del segundo jinete podría vincularlo con el dragón de siete cabezas del capítulo 12 del Apocalipsis. La visión Medieval, que relaciona la barbarie y la destrucción de los cuatro jinetes con la voluntad de Dios cambiara con el paso del tiempo, no será concebible que un Dios bondadoso permitiera tales atrocidades.

En el Renacimiento, Alberto Durero realizará una serie de 15 grabados y xilografías representando al Apocalipsis. Las imágenes de Durero van a tener repercusión en el resto de las interpretaciones del texto. En la imagen de Durero, aparecen los cuatro Jinetes cabalgando sincronizados, interpretando que sus devastaciones ocurren al mismo tiempo. Los tres primeros jinetes son representados en nobles corceles y con vestiduras finas, solo se distinguen el uno del otro por sus armas, en cambio el cuarto jinete viste con arrapos, y cabalga sobre un caballo famélico y de apariencia enfermiza. Justo detrás del cuarto jinete se ve a la cabeza de un perro (Alusión al Can Cerbero que custodia el Hades). La aterradora cabeza de perro devora a un obispo, bajo los pies de los caballos se ven a las víctimas de los jinetes. Un ángel sobre los jinetes simboliza que estos cuentan con la aprobación divina. La imagen de Durero será imitada por diversos artistas (Destaca Lucas Cranach el Viejo), muchas de estas imitaciones servirían como reivindicación del protestantismo¹⁴.

12. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millennia (1.a ed.). Oxford University Press. pps 75-78.

13. Rigueiro García, J. (2017). Los animales en la tapicería francesa del s XIV: un acercamiento al bestiario del Apocalipsis de Angers. Bibliotheca Augustiniana» ISSN 2469-0341. Vol. VIII, Tomo II,

14. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millennia (1.a ed.). Oxford University Press. pps 78-83.

“Una de sus primeras grandes obras fue una serie de grabados en madera para ilustrar el Apocalipsis de San Juan. Tuvo un éxito extraordinario. Las terroríficas visiones de los horrores del juicio final y de las señales y portentos que han de precederlo no habían sido plasmados nunca con tanta fuerza e intensidad. Sin duda, la imaginación de Durero y el interés del público alimentaban el general desasosiego y la hostilidad contra las instituciones de la Iglesia, tan frecuentes en Alemania hacia el final de la Edad Media y que estallaron, al cabo, en la Reforma de Lutero. Para Durero y su público, las visiones sobrenaturales de los acontecimientos apocalípticos adquirirían una especie de interés propio del lugar común, pues eran muchos los que esperaban que las profecías se cumplieran en el transcurso de su vida.”¹⁵

En la película “Ivanovo detstvo” (La infancia de Ivan) de Andrei Tartovski, en una escena de la película, Iván, el niño que perderá su inocencia al verse obligado a presenciar una guerra, observa una reproducción de la xilografía de Durero. En la filmografía de Tartovski habrá diversas alusiones a la imaginería apocalíptica¹⁶.



Cuatro jinetes del Apocalipsis. Alberto Durero (1498) Xilografía.

15. Gombrich, E.H. (2019) La Historia del Arte. Nueva York, Phaidon Press Inc.PPS 343-345.

16. Köksal, S. (2018). Apocalypse at Painting to Cinema: The end of Western Civilization and Hegemony. CINEJ Cinema Journal.

A finales del siglo XVII y principios del siglo XVIII, los cambios políticos (Revolución Francesa y Americana) influyeron a la manera en la que los artistas se aproximaban al motivo. Los jinetes aparecen sin formar parte de series de imágenes en torno al Libro del Apocalipsis. El cuarto jinete aparecerá individualmente, pues gana protagonismo como figura lúgubre y fantasmagórica, con apariencia de muerto, que pisotea a sus víctimas.



Death on a Pale Horse. J.Haynes.(1784)

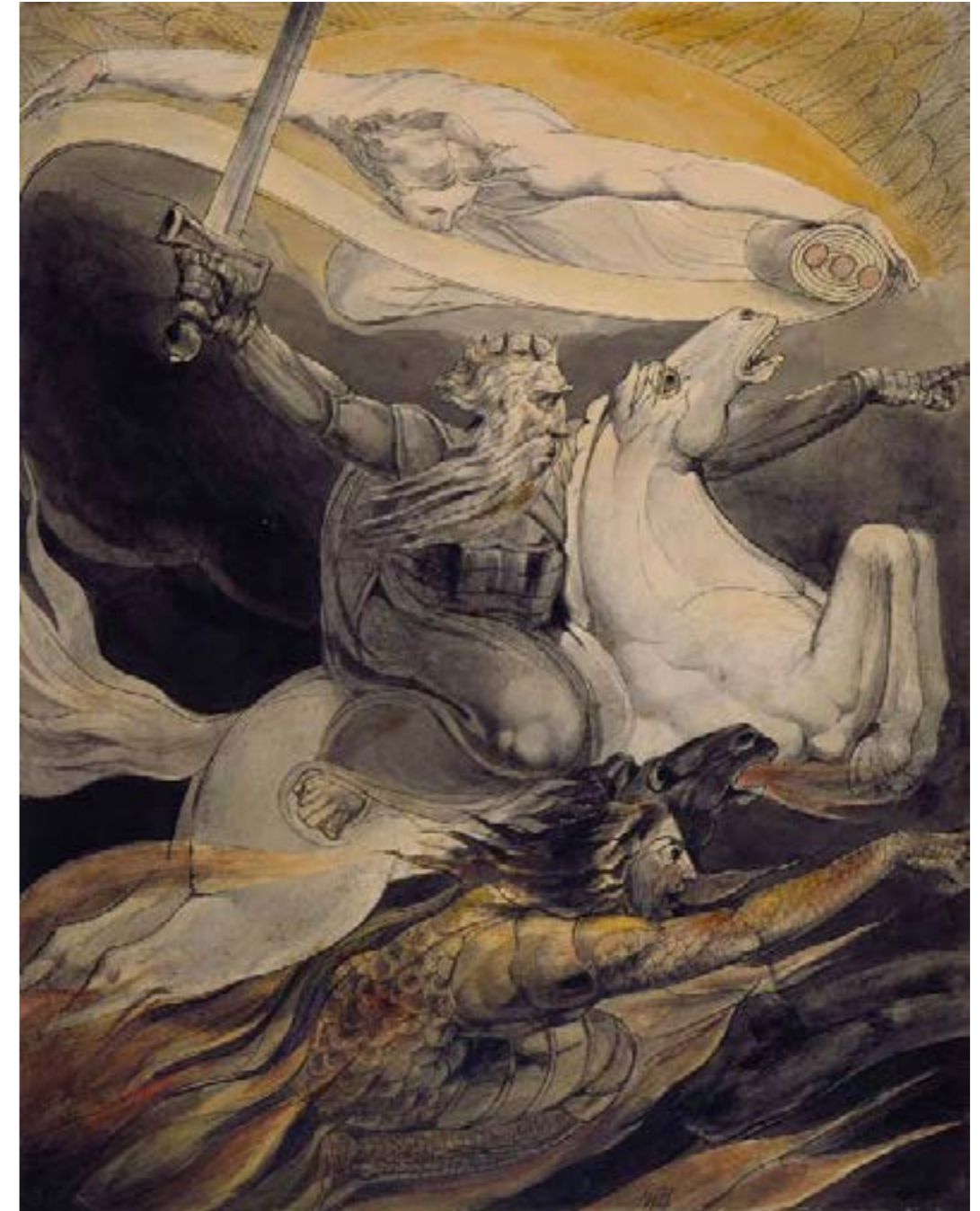
El jinete llevará a cabo todos los castigos, sin la redención que estos traían. También aparecen numerosas imágenes de sátira, que utilizan a los jinetes, sacándolos por completo del contexto del libro Bíblico. Destacan la imagen titulada "Pressages of the Millenium"(1795) en la cual, se representa al primer ministro inglés William Pitt, como el cuarto jinete, sometiendo a sus rivales políticos. El mono sentado tras el jinete sería el Príncipe de Gales¹⁷.



Caricatura publicada en el diario *Pressages of the Milenium*. (1795)

17. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millenia* (1.a ed.). Oxford University Press. pp 83.

El poeta y artista William Blake realizó a su vez una ilustración titulada "Death on Pale Horse". Primera ilustración, elaborada con acuarela, forma parte de una serie de imágenes que Blake realizó, relacionadas con el Apocalipsis. En la imagen de Blake solo se ven dos jinetes, que son una amalgama de los cuatro del texto: Un jinete con corona, sobre un caballo blanco (como el primero) sujeta una espada (Arma del segundo jinete). Un jinete con piel de reptil hace referencia al Hades, de esta forma, Blake relaciona al primer jinete y al cuarto, sugiriendo que ambos poseen un poder transformador similar¹⁸. Blake rechaza las imposiciones formales de las academias de arte¹⁹, De igual manera, sus imágenes presentan su visión personal del texto, alejada de la lectura teológica oficial²⁰



Death on a Pale Horse. William Blake. (1800). Acuarela.

18. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millenia* (1.a ed.). Oxford University Press. pp 83.

19. Gombrich, E.H. (2019) *La Historia del Arte*. Nueva York, Phaidon Press Inc. pps 490

20. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millenia* (1.a ed.). Oxford University Press. pp 85.

En el siglo XX, los jinetes aparecerán en caricaturas, en las que no se pretende conocer el significado del texto escrito en el Siglo Primero, sino usar el motivo para aludir a un acontecimiento cercano. En la caricatura publicada en el *Sunday Express* en agosto de 1943, se muestra a un alto mando de la SS dando la bienvenida a los cuatro jinetes a la administración del Tercer Reich. Otra caricatura, publicada en 1977 en el *Sunday Times*, muestra a los cuatro jinetes irrumpiendo en una reunión de los altos mandatarios de los países miembros del Grupo de los Siete (*Jimmy Carter, James Callaghan, Takeo Fukuda, Giscard D'Estaing, Helmut Schmidt y Pierre Trudeau*). Tras los mandatarios, se ven a los cuatro jinetes, influenciados por la imagen de Dürero. En esta ocasión los jinetes no llevan sus armas, sino pancartas, con los desafíos a los que se enfrentan los líderes mundiales (Desempleo, crisis energética, subida de precios, pobreza en el tercer mundo). El caricaturista, Peter Brooke insinúa que, la reunión de los líderes mundiales es una mera formalidad, y no un intento sincero por enfrentarse a estos problemas²¹.

En el arte contemporáneo el motivo de los cuatro jinetes ha sido empleado por algunos artistas, resaltando el aspecto demoníaco de estas figuras. En la pintura de Gordon Cheung, se ve a los jinetes como figuras en el cielo, caminado entre un mar de desechos y rascacielos que hacen alusión al mercado financiero²². El artista Hans Haacke(1936) también le interesa tratar en su obra la relación entre el arte y las instituciones de poder. En su escultura *Gift Horse* (2014), plantea una sátira hacia la escultura ecuestre del rey William IV (La escultura a bronce de Haacke está hecha a la misma escala de esta pieza). La escultura se expuso en la *Trafalgar Square* de Londres, acompañando a la escultura ecuestre del monarca, y subvirtiendo su significado. Un lazo de regalo está colocado en la pata de la escultura del equino²³.

Independientemente de si es intencional o no, la obra *Gift Horse* remite al cuarto jinete²⁴.



Four Horsemen of The Apocalypse. Gordon Cheung. (2009). Acrílico sobre lienzo.

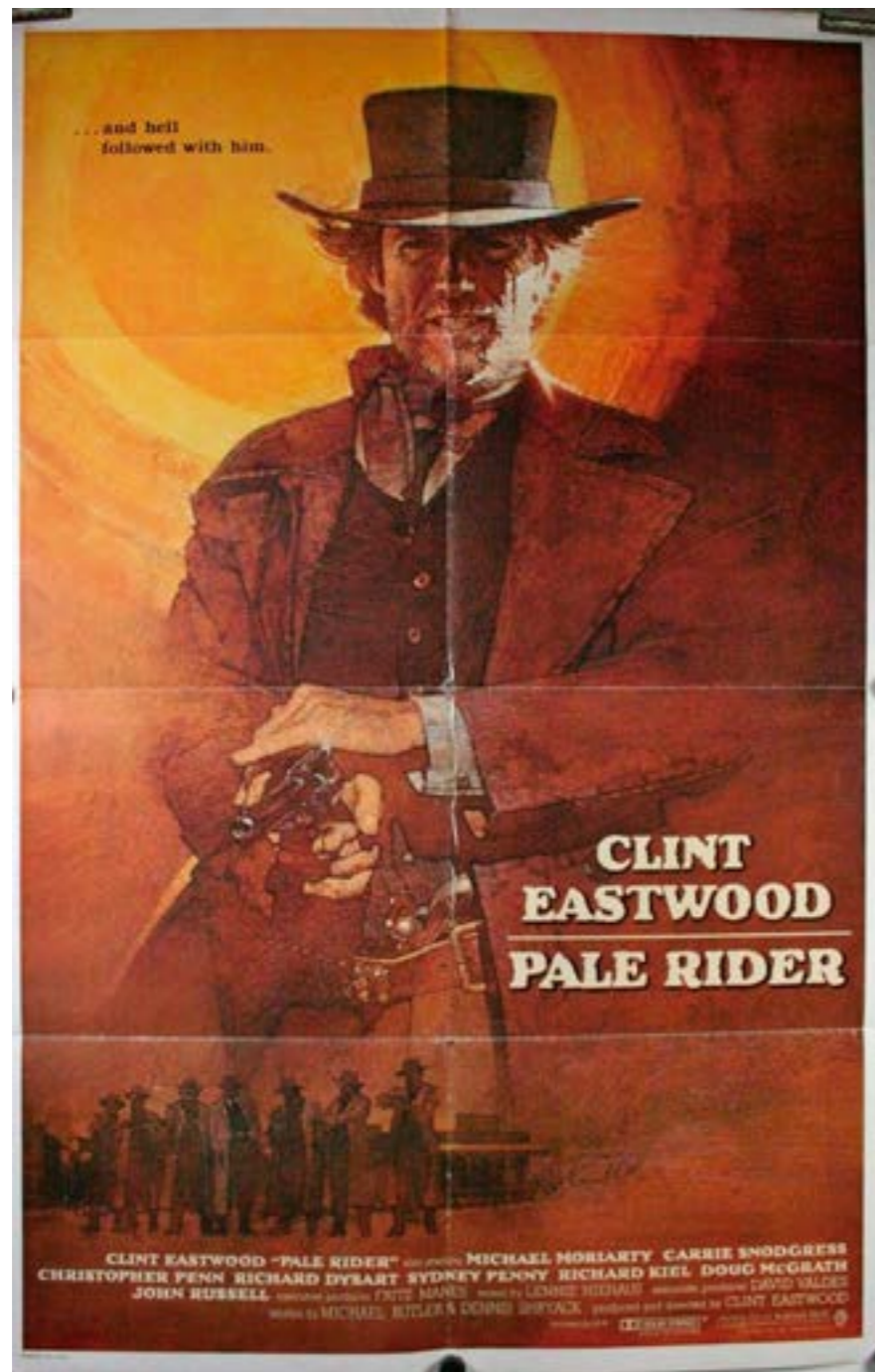
Gift Horse . Hans Haacke. (2014).

21. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millenia* (1.a ed.). Oxford University Press. pp 85- 87.

22. *Ibid.* pp 90.

23. Hans Haacke: *Gift Horse*. (2018, 5 octubre). Art Institute Chicago. Recuperado 27 de marzo de 2024, de <https://www.artic.edu/exhibitions/8944/hans-haacke-gift-horse>

24. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millenia* (1.a ed.). Oxford University Press. pp 91.



Póster del filme *Pale Rider*. (1985). Dirigida y protagonizada por Clint Eastwood

En la película *Pale Horse* (1985), aparece un cuarto jinete descontextualizado. El título de la película es extraído del pasaje del Apocalipsis, el cual es leído en voz alta por una de las protagonistas en el momento en el que aparece el jinete pálido. La historia transcurre en la California de finales del siglo XIX, en un pueblo sometido por mercenarios pagados por una compañía minera corrupta. *Preacher* (Clint Eastwood) es el jinete pálido, un héroe misterioso y fantasmagórico, que llega al pueblo para cobrar la vida del Sheriff corrupto, vendido a la compañía minera. Cuando *Preacher* libera al pueblo de sus opresores se va cabalgando. De esta forma, el jinete y la muerte son compañeros, Clint Eastwood subvierte el pasaje del libro de San Juan, convirtiendo al cuarto jinete en un héroe²⁵

25. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millennia* (1.a ed.). Oxford University Press. pp 91.

Los Cuatro jinetes siguen apareciendo con frecuencia en distintas manifestaciones culturales, sin embargo, en la mayoría de las ocasiones se les ha despojado de su sentido teológico y, al igual que muchas de las figuras del apocalipsis, se emplean fuera de su contexto original, como figuras únicamente negativas, sin el sentido de redención purificación que tiene el texto original.

Los músicos Leonard Cohen (con su tema "*The Future*"); Bob Dylan (Con temas como "*Had Rain*", "*No Shelter from the Sun*" y "*When he Returns*") y Reverend Gary Davis (Con el tema "*Twelve Gates to the City*") se han acercado al Apocalipsis. Johnny Cash, tras convertirse al cristianismo evangélico, haber estudiado las escrituras, y haber tenido un sueño, decidió componer la canción "*When The Man comes Around*" (2002). Al igual que Reverende Gary Davis y Bob Dylan Cash era un cristiano devoto, por lo que su canción, a pesar de pertenecer a un género popular como el country, tiene un significado teológico (Haciendo referencia al Apocalipsis y al libro de Job), fruto de las investigaciones de su compositor. La canción empieza con Cash narrando el pasaje del Primer jinete, y termina con la narración del Cuarto jinete. En el tema, se hace alusión a los juicios y a las tribulaciones que tendrán lugar tras el Armagedón, para la salvación de los justos²⁶.

Diversos grupos de *Heavy Metal*, *Black Metal* y *Goth Rock* hacen alusión a la literatura apocalíptica: La banda *Metallica* tiene una canción titulada "*The Four Horsemen*" (Los cuatro jinetes) y otra llamada "*My Apocalypse*" (Mi apocalipsis), asimismo, una banda tributo a *Metallica* adoptó el nombre de "*Apocalyptic*". También cabe mencionar a la banda de metal alemán "*Die Apokalyptischen Reiter*" (los jinetes del apocalipsis). Estas bandas suelen hacer referencia a la violencia y a las imágenes del infernales del texto. La banda de rock MUSE publicó en 2006 un álbum titulado "*Black Holes and Revelations* (Agujeros negros y Apocalipsis). En el álbum, la banda de rock experimenta con sonidos futuristas y critica la situación política global. La portada del álbum muestra a los cuatro jinetes en el planeta marte, sus caballos no son más que juguetes de plástico sobre la mesa. Pareciera como si estos cuatro jinetes futuristas y marcianos estuvieran reunidos en la mesa, como ejecutivos o políticos decidiendo el futuro del mundo.



Portada album *Black Holes and Revelations* (2006). de la banda de rock Británica MUSE

26. Ibid. PPS 260-261.

La banda de rock *Coldplay*, en su álbum “*Viva la vida o Death and all his friends*”(2008) hace referencia al cuarto jinete del Apocalipsis, el jinete pálido seguido por el Hades. En la canción ‘*I don’t want to follow Death and all of his friends*’ (No quiero seguir a la muerte y a todos sus amigos) hace referencia al Hades siguiendo a la muerte (Cuarto jinete). El rapero jamaicano-estadounidense Canibus, junto con su grupo HRSMN (Formada junto con otros tres raperos) En la canción, cada rapero interpreta a uno de los jinetes.

La compañía de teatro *Barbershopera*, se aproxima al Apocalipsis desde la comedia en su obra de teatro *Apocalypse No!*. La obra fue presentada en un tour por el Reino Unido entre los años 2010 y 2011, en ella la protagonista Beth, una profesora, se transforma por error en el cuarto jinete del Apocalipsis. Dios envía a los jinetes, pero por error Beth se confunde con Death (Muerte).

En los videojuegos, los 4 jinetes aparecen, o bien como enemigo a vencer, o bien como personaje jugable, en numerosos títulos: En el videojuego *City of Heroes*, el jugador debe enfrentarse a los cuatro miembros de la raza alienígena *Rikti* más temidos, los *four riders* (Cuatro jinetes) sus nombres (War, Famine, Pestilence y Death) se corresponden con las características de los jinetes que describe el vidente de Patmos. En el videojuego de 1998 para *Play Station*, *Apocalypse*, el protagonista del videojuego, protagonizado por Bruce Willis, se enfrenta a un reverendo malvado y a su ejército, donde se incluyen a los jinetes. Antes de quebrar, la compañía 3DO estaba produciendo un videojuego llamado “*The Four Horsemen of the Apocalypse*” que se centraría en los seres humanos que se quedan atrás (los no sellados) y se deben enfrentar a las criaturas del apocalipsis²⁷.

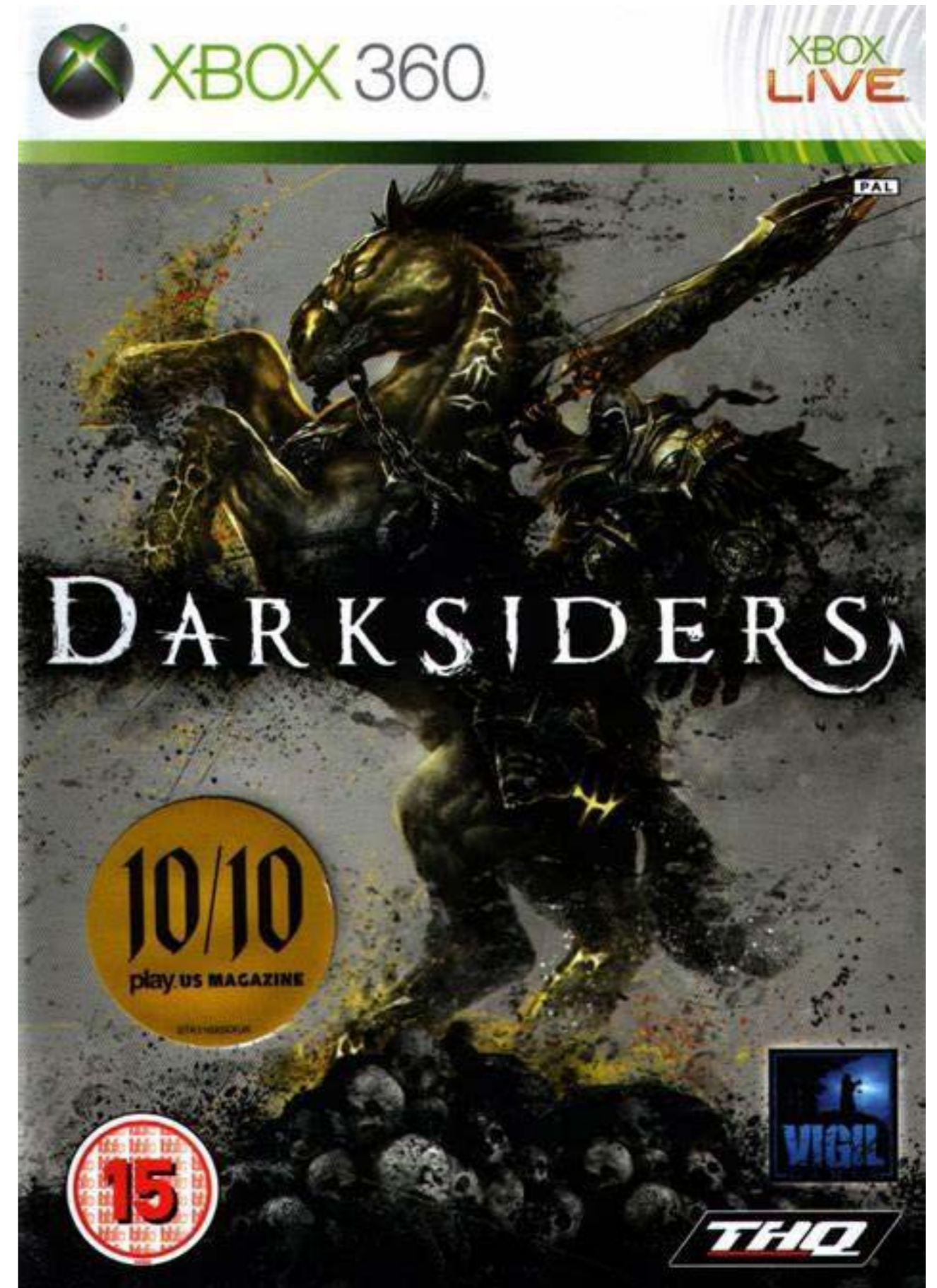
En el videojuego *Left Behind*, el jugador es un agente de la divinidad, cuyo deber es castigar a los pecadores y salvar a los fieles. En la saga de videojuegos de *Darksiders*, la humanidad ya ha sido erradicada, pues el apocalipsis ya ha tenido lugar. Los protagonistas de las distintas entregas de la saga son los jinetes del Apocalipsis. En *Darksiders I*, el jugador controla a *War*, posiblemente el segundo jinete (O una amalgama entre dos). La meta del videojuego es limpiar la reputación del jinete, cuyo nombre fue manchado por una divinidad superior. En este videojuego aparecen criaturas inspiradas en la literatura apocalíptica, pero también por el folclore celta y por el manga japonés. El jinete, en su lucha, debe restaurar el equilibrio entre el bien y el mal. En *Darksiders II*, el jugador controla a *Death*, el cuarto jinete, cuyo propósito es ayudar al segundo jinete a demostrar su inocencia. En *Darksiders III*, la protagonista es *Fury*, la tercera jinete. La saga de videojuegos se toma varias licencias artísticas y narrativas respecto a los jinetes, no solo en su orden de aparición, sino que, tradicionalmente son representados como varones. *Fury* debe proteger a los últimos humanos (Quienes han resucitado). Su arco de personaje consiste en dejar de odiar y despreciar a la humanidad. En esta saga, los jinetes del Apocalipsis no se pueden clasificar como buenos ni como malvados, presentan una moral ambigua²⁸.



Portada del videojuego *Apocalypse* (1998). Lanzado para *Play Station*

27. *Ibid.* pps 239- 244.

28. E Nicolet, V., & Ischer, B. (2019). Reception of Revelation in *Darksiders*: The case of the Four Horsemen of the Apocalypse. Religions. <https://www.mdpi.com/2077-1444/10/3/164>



Portada del videojuego *Darksiders* (1998). Lanzado para *Play Station 3*, *Xbox 360* y *Windows*

En Las series de Televisión *Supernatural* y *Sleepy Hollow*, los jinetes tienen un papel importante: En la quinta temporada de *Supernatural*, el Apocalipsis es desencadenado cuando uno de los protagonistas asesina a un demonio llamado Lilith. Sam y Dean, los cazadores de monstruos, vampiros y toda clase de criatura paranormales se enfrentarán a los cuatro jinetes, uno por uno, de forma individual. Tras haberlos derrotado, establecen una alianza con Muerte, el cuarto jinete, pues es un esclavo de Lucifer y desea ser libre. En *Sleepy Hollow*, el protagonista Ichabod Crane consigue derrotar a un sospechoso enemigo (Decapitándolo), siguiendo las ordenes de George Washington. Tanto el enemigo, que ahora es el jinete sin cabeza, como Ichabod despiertan en 2013. Ichabod tendrá que aliarse con una policía para impedir que el jinete desate a los otros tres jinetes del Apocalipsis²⁹.

En *Apocalypse Now* de Coppola, los cuatro helicópteros que vuelan hacia el atardecer pueden recordar a los cuatro jinetes³⁰.



Fotogramas de la serie *Supernatural* (2005). Muestran a los cuatro jinetes que aparecen en la serie.



Fotograma de la serie *Sleepy Hollow* (2013). Muestra a los cuatro jinetes mostrados en la serie, uno de los cuales es el jinete sin cabeza.

2.3.3 Los Sellos Quinto y Sexto. La destrucción y la devastación divinas. El miedo a las catástrofes naturales y humanas que amenazan con el fin del mundo

Los terribles y aterradores cuatro jinetes no son más que los cuatro primeros sellos. El libro de la vida abierto por el Cordero tiene siete sellos; que a su vez hacen parte de una sucesión (Primero siete sellos, luego siete trompetas y finalmente 7 copas). La destrucción de los siete sellos, las siete trompetas y las siete copas se asemeja a las siete plagas que asolan Egipto en el libro del Éxodo. Esta devastación de los sellos, las copas y las trompetas es una destrucción divina y angelical, lo que las distingue del caos y la miseria que provocan las bestias demoníacas. Esta devastación sería, una purgación necesaria para establecer la Nueva Jerusalén. Con la apertura del quinto sello, aparece la imagen de un altar, bajo el cual se refugian mártires vulnerables, que ruegan por justicia. En los comentarios han sido relacionados con animales sacrificiales del rito judío. También podría hacer alusión a todos los hombres justos y honrados (No exclusivamente cristianos, sino de otras confesiones) que esperan ser recompensados en el cielo. El Sexto sello reanuda las catástrofes iniciadas por los primeros cuatro: Ocurre un gran terremoto, la luna se tiñe de rojo y sol de negro, el cielo se enrolla sobre sí mismo como un pergamino y las estrellas del cielo caen sobre la tierra. Hombres de todas las condiciones sociales se refugian en cuevas.

El pintor cretense del renacimiento, El Greco (*Doménikos Theotokópoulos*), toma el pasaje de la apertura del Quinto sello para realizar una pintura individual. La imagen sería incluida en un tríptico, realizado para el altar de la Iglesia de San Juan Bautista, conocida también como Hospital Talavera. El tríptico (1608), está compuesto por la imagen de la apertura del Quinto sello, la Anunciación y un Bautismo. La imagen sigue el estilo alucinatorio del Greco, mostrando a un San Juan muy alto y alargado, detrás de él se pueden ver a los mártires desnudos.

29. Baugh, T. (2018). The Four Horsemen in popular culture. Ball State University.

30. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millennia (1.a ed.). Oxford University Press. pp 96.

“Seguramente ningún dibujo ajustado y correcto hubiera podido expresar mejor esa terrible visión del día del juicio final, cuando los mismos santos claman por la destrucción del mundo.³¹”

El sexto sello es el tema de una de las obras del pintor romántico irlandés, Francis Danby. En su cuadro “*The Opening of the sixth seal*” (1828), se muestra el contenido del Sexto sello en forma de tormenta: Las enormes nubes lanzan meteoritos por todas direcciones y el fuego es expulsado desde las entrañas de la tierra. Los seres humanos se ven diminutos frente a los acontecimientos. Estos sucesos, en la época de Danby fueron interpretados como una evocación de lo Sublime, y de la grandeza de la naturaleza frente a un ser humano escuálido, diminuto e insignificante³².



Fotograma de la serie *Sleepy Hollow* (2013). Muestra a los cuatro jinetes mostrados en la serie, uno de los cuales es el jinete sin cabeza.

31. Gombrich, E.H. (2019) *La Historia del Arte*. Nueva York, Phaidon Press Inc. pp 373.

32. O’Hear, N., & O’Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millennia* (1.a ed.). Oxford University Press. pps 94-100.



La apertura del quinto sello del Apocalipsis, h. 1608-1614. Óleo sobre lienzo. 224,5x 192,8cm.

En numerosas películas se tratan temas apocalípticos. Las películas de desastres (*Independence Day*, 2012, *The Day after tomorrow*, *28 weeks later*, *The children of Men*), en las cuales la tierra y la humanidad se enfrentan a su destrucción, bien sea por una invasión alienígena, catástrofes climáticas o eventos astronómicos, un grupo selecto de héroes se enfrenta a la devastación, asemejándose a los mártires o a los sellados del Apocalipsis. La película *Melancholia* (2011) del director *Lars Von Trier* se aproxima a la destrucción inminente de la vida en la tierra desde un punto de vista diferente al de la gran mayoría de películas de desastres. El director decide mostrar como el planeta *Melancholia* destroza a la tierra al principio de la película, de forma que, durante la película el conflicto reside en la psicología de sus personajes, en la depresión, en cómo se enfrentan a la muerte.

Max Beckman utilizará algunas imágenes del Apocalipsis para representar sus tragedias individuales. El estallido de la Primera Guerra Mundial solo corroboró el pesimismo apocalíptico que ya estaba presente en algunos círculos intelectuales desde finales del siglo XIX y durante las primeras décadas del siglo XX. Beckman, quien sirvió como médico en el frente durante la Gran Guerra, refleja su experiencia como una catástrofe de magnitudes cósmicas. En su grabado, *The Grenade* (1915), la explosión de la granada se asemeja al eclipse solar del Sexto sello del Apocalipsis³³. Tras las guerras y los acontecimientos ignominiosos del siglo XX, los temas del Apocalipsis y el fin de los tiempos se volvieron más frecuentes, como resultado de las amenazas humanas y naturales que amenazaban con destruir el mundo, tales como el estallido de una guerra nuclear, o una crisis en los ecosistemas naturales, provocada por la negligencia del Ser humano.



The Grenade, 1915. Grabado de Max Beckmann.

33. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millennia (1.a ed.). Oxford University Press. pps 241 - 245.

Lars Von Trier hace alusiones a figuras importantes de la historia del arte (Como Brueghel, el Bosco o John Everett Millais), así como a otros directores de cine (Bergman o Tartovski) en su película. Al retratar a sus protagonistas (Justine y Claire), con planos detalle, lo hace de forma similar a como lo hace un pintor. Algunos planos (No solo de *Melancholia*, sino de otras películas de von Trier como *Anticristo* o *Dogville*) recuerdan al cuadro de John Everett Millais de *Ophelia* (En la escena en la que se suicida tras su boda). Justine y Claire sufren momentos depresivos, ataques de ansiedad y angustia relacionados, no solo con el inminente fin de toda la vida en la tierra, y posiblemente en el universo (ocasionada por la colisión de los planetas), sino por su soledad y el egoísmo de sus seres queridos. Justine llega a afirmar que es deseable que *Melancholia* destruya a la tierra, pues para ella es un planeta hermoso destruyendo a otro, repleto de maldad e hipocresía.



Fotograma de *Melancholia* de Lars von Trier.

En la filmografía del cineasta Andrei Tartovski, también invita a reflexionar sobre la existencia humana, siendo este el eje central de su cine. En su primera película, *La Infancia de Iván*, Tartovski representa la peor pesadilla de cualquier ser humano: la guerra, una barbarie sin sentido que le arrebató la inocencia a un niño. En la película *Andréi Rubliov*, un monje al que se le ha encargado el pintar el día del Apocalipsis, se ve incapaz de hacerlo sin crear imágenes que horrorizarían a los espectadores. Se cuestiona el papel de la teología como herramienta que fundamenta el orden establecido. El deseo de riqueza, poder y los sistemas políticos serían los responsables de la guerra, el auténtico apocalipsis al que se enfrenta la humanidad. La imaginería apocalíptica (También presente en la infancia de Ivan, cuando el protagonista ve una reproducción de la xilografía de Durero), estará muy presente en la obra de Tartovski. En *Andréi Rubliov*, varios planos parecen homenajear a los cuadros de Pieter Brueghel el "Viejo". En *Solaris*, la primera obra de ciencia ficción de Tartovski, el clon de la mujer fallecida del protagonista Kevin también observa una copia del cuadro de Brueghel "Cazadores en la nieve", mismo cuadro que aparece en la película *Melancholia* de von Trier. Finalmente, en la película *Stalker*, se presenta una zona a la cual está prohibido acceder, debido a que una nave extraterrestre aterrizó ahí. Tartovski muestra un mundo postindustrial oxidado y destruido, donde sus protagonistas pretenden evadir el apocalipsis³⁴.

El temor producido por las catástrofes naturales y por las guerras, y posteriormente por la amenaza de una guerra nuclear se ven reflejadas en el cine de catástrofes. Los temas del apocalipsis, aunque subvertidos y modificados, seguirán siendo muy relevantes.

34. Köksal, S. (2018). Apocalypse at Painting to Cinema: The end of Western Civilization and Hegemony. CINEJ Cinema Journal.

El director de cine japonés Akira Kurosawa sentía un profundo temor hacia los desastres que la era nuclear podría traer consigo. En su película “*Sueños de Akira Kurosawa*”, en dos de los fragmentos en los que se divide el filme: “*El monte Fuji en rojo*” y “*El ogro que llora*”, se reflejan estos temores. En el primer relato, una población se ve obligada a huir cuando una central nuclear cercana al monte Fuji explota. Los residuos radioactivos matarán en cuestión de horas a los ciudadanos (algunos de los cuales prefieren suicidarse), e imposibilitarán la vida en la zona afectada por generaciones. En el otro relato, se muestra como tras una guerra nuclear, un ser humano se ha transformado en un monstruo mutante afectado por la radiación³⁵.



Fotograma de *La infancia de Iván* de Tarkovski. 1962.



Fotograma de *Andréi Rubliov* de Tarkovski. 1966.



Cazadores en la nieve, 1565. Pieter Bruegel. Óleo sobre madera.



Fotogramas de la película *Los Sueños de Akira Kurosawa*, 1990. Akira Kurosawa.

35. Elena, A. (2003). “Tuve un sueño como éste”. *Nosferatu. Revista de cine.* (44):84-90.



Fotograma de *The End of Evangelion*, 1997. Hideaki Anno y Kazuya Tsurumaki.

En el anime *Neon Génesis Evangelion* de Hideaki Anno, y en sus posteriores largometrajes, *remakes* y manga, el Apocalipsis es uno de los temas principales, y se manifiesta de varias formas: en la amenaza alienígena que suponen los ángeles, y también en la división interna y corrupción que existe en las organizaciones gubernamentales e internacionales (Que son lo que acaba desencadenando el Tercer impacto). El anime cuenta con varias referencias a la mitología e iconografía judeocristianas, a la teología Gnóstica y a corrientes filosóficas relevantes, como la de Artur Schopenhauer. Además de enfrentarse a monstruos colosales en robots fabricados con elementos orgánicos (Los EVA), los protagonistas deben enfrentarse a su propia depresión, soledad y aislamiento.

El Apocalipsis en *Neon Genesis Evangelion* no es la segunda venida de Jesucristo, sino la aparición de los ángeles, cuyo propósito es la destrucción de la humanidad, y por el uso irresponsable que la humanidad hace de la tecnología y la ciencia. En la serie de televisión original, el episodio final "*La bestia que grita yo al corazón del mundo*", consiste en una serie de imágenes, diálogos y monólogos. Se entremezclan secuencias animadas con imágenes en acción real. En el capítulo se lleva a cabo el llamado *plan de Complementación Humana*, mediante el cual todos los seres humanos son fusionados en un único ser. Todos los pensamientos de los protagonistas de la serie se mezclan en una consciencia colectiva. El capítulo final presenta los acontecimientos del apocalipsis desde un punto de vista subjetivo. Debido a que muchos espectadores no quedaron satisfechos con esta conclusión a la serie, se realizaron dos películas que representan al cataclismo cargado de acción, y no un retrato introspectivo e íntimo de la psicología de los protagonistas (*Death and Rebirth*, y *The End of Evangelion*). *Death and Rebirth* reinterpreta los capítulos del anime, mientras que *The End of Evangelion* muestra los acontecimientos del fin del mundo: En el filme, los protagonistas se enfrentan a una organización gubernamental dispuesta a destruir el mundo para alcanzar su objetivo (*la complementación humana*). El protagonista, Shinji decide conservar su individualidad, revirtiendo los efectos de la complementación humana, lo que termina con un mundo desolado, en el cual solo él y Asuka (La otra protagonista) sobreviven, creando un paralelismo con Adán y Eva, en un mundo destrozado y en ruinas³⁶. *Neon Genesis Evangelion*, al igual que *Godzilla*, *Akira* o *Los Sueños de Akira* Kurosawa reflejan el temor por un apocalipsis nuclear³⁷.

36. Gracia, D. V. (2023). Hideaki Anno y la representación del Apocalipsis: 25 años de evangelion. In *Universos distópicos y manipulación en la comunicación contemporánea: del periodismo a las series pasando por la política* (pp. 402-420). Dykinson.

37. Palmisciano, C., & Labra, D. (2014). Viendo hongos nucleares con gigantes ojos animados. Una aproximación inicial al problema de la memoria acerca de Hiroshima y Nagasaki en la ciencia ficción y cultura pop de Japón. In *2ª Jornadas Internacionales de Ciencia Ficción*. UBA-Facultad de Filosofía y Letras.

23.4 El Séptimo Sello. Silencio Divino

Tras toda la violencia, muerte y destrucción causadas por los seis sellos, el último sello de la secuencia, el séptimo sello simplemente es un silencio de media hora. Algunos comentaristas interpretan al Séptimo sello como una ausencia de contenido, y otros dirán que el contenido del sello son las siete trompetas y las siete copas. Podría tener una connotación mundana, no teológica: Alguien ha decidido callar. O incluso este silencio podría interpretarse como un juicio divino, o una calma en la tormenta, que preside más destrucción y caos. El silencio del Séptimo sello puede tener más de una connotación: Podría hacer referencia al silencio que precedió a la Creación, en el libro del Génesis; Significar que las plegarias de los Santos son escuchadas por Dios; Ser en sí mismo un anuncio revelador o hacer referencia a la liturgia del templo³⁸.

Paradójicamente, el silencio y la quietud es muy difícil de representar en la pintura, a pesar de que la pintura ya es un lenguaje silencioso e inmóvil. En la Edad Media, el silencio del Séptimo sello se representa al mostrar a los ángeles bajando sus trompetas, preparándose para las siguientes calamidades. En el siglo XX, músicos como Messiaen o Franz Schmidt harán del silencio el eje central de su aproximación al Apocalipsis³⁹.

En la película de 1957, *El Séptimo Sello*, del director Sueco Ingmar Bergman, el pasaje de la apertura del Séptimo sello es narrado tanto al principio como al final de la película⁴⁰. El filme fue muy exitoso y reconocido a nivel internacional, sin embargo, estaba dirigido a un público intelectual, familiarizado con los temas teológicos que trata. En la película el silencio de media hora no tiene la connotación positiva que normalmente se le atribuye, sino que es un castigo divino.

Bergman creció en una familia luterana, siendo hijo de un capellán luterano estricto, que utilizaba en su hogar el silencio a modo de reprimenda. Las personas que aparecen en el filme son testigos de cómo una plaga, y el hambre asolan la tierra. Los penitentes hacen procesiones mientras cantan el *Dies Irae*. El silencio parece la respuesta de un Dios ausente, que no hace nada ante el sufrimiento de sus criaturas, que padecen el apocalipsis. El protagonista de esta película es Antonius Block, un caballero soldado que recientemente ha regresado de Tierra Santa con su escudero Juan. Antonius y Juan se encuentran con que su país está sumido en el caos y la miseria a causa de la peste. Se enfrentará a campesinos violentos y presenciarán la quema de una chica adolescente acusada de brujería. Además de esto, Antonius y Juan no ven los frutos de su campaña militar con los templarios.

Antonius se enfrenta a la muerte en una partida de ajedrez. Al final, será incapaz de derrotar a su adversario, y solo está postergando el momento de su fallecimiento. El templario se asemeja a Juan de Patmos, pues solo él es capaz de ver a la muerte (Como si fuera una visión), el resto de los personajes están convencidos de que juega al ajedrez solo. La muerte es representada por un hombre con una túnica negra y una guadaña, podría ser perfectamente el cuarto jinete. La relación entre Antonius y San Juan se puede ver reforzada por la aparición de un águila que rodea a Antonius en la playa. Jof, uno de los personajes de la película, también tiene visiones, que su esposa no llega a creer.



Fotograma *El séptimo sello*, 1957. Ingmar Bergman.

38. Beale, G. K. (2013). *The Book of Revelation: The new International Greek Testament Commentary*. Eerdmans Publishing Co. pps 445-451.

39. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millennia* (1.a ed.). Oxford University Press. pps 101-102.

40. Ibid. PP 248.

El caballero y su escudero conocen a una familia de juglares (Jof, Mia y su bebe), Quienes probablemente hagan alusión a la Sagrada familia. Antonius es atormentado por la ausencia de señales de Dios. Finalmente, la muerte se lleva a Antonius y a sus amigos, en una escena que recuerda a una danza macabra medieval: se ven las siluetas de los personajes subiendo una colina, mientras bailan con la muerte. La familia de juglares consigue librarse de la muerte. Bergman, no solo estaba obsesionado con la pérdida de fe, también le preocupaba la devastación que un conflicto nuclear traería consigo. Sus figuras del apocalipsis medieval no son más que una alegoría al miedo nuclear⁴¹.

El motivo medieval al que Bergman hace referencia en el celebre plano del Séptimo sello, la danza macabra, aparece también en uno de los grabados de Otto Dix (1891-1969), "Dance of Death", de la serie Der Krieg, el artista representa una danza macabra formada por cadáveres, en las trincheras en tierra de nadie de la Primera Guerra Mundial. El artista, recuerda al espectador la fragilidad de la vida⁴².



Fotograma *El séptimo sello*, 1957. Ingmar Bergman.



Dance of Death, 1917. Grabado de Otto Dix.

23.5 El capítulo 12 del Apocalipsis. La dicotomía entre la Mujer vestida de Sol y el Dragón Rojo

En el capítulo 12 del Apocalipsis, inmediatamente después de que un ángel toque la séptima trompeta, aparece en el cielo una Mujer vestida de Sol, con la luna a sus pies, que es perseguida por un dragón rojo, de siete cabezas, que le impide dar a luz.

Apareció en el cielo una gran señal: una mujer vestida del sol, con la luna debajo de sus pies, y sobre su cabeza una corona de doce estrellas. Y estando encinta, clamaba con dolores de parto, en la angustia del alumbramiento. También apareció otra señal en el cielo: he aquí un gran dragón escarlata, que tenía siete cabezas y diez cuernos, y en sus cabezas siete diademas; y su cola arrastraba la tercera parte de las estrellas del cielo, y las arrojó sobre la tierra. Y el dragón se paró frente a la mujer que estaba para dar a luz, a fin de devorar a su hijo tan pronto como naciese. Y ella dio a luz un hijo varón, e que regirá con vara de hierro a todas las naciones; y su hijo fue arrebatado para Dios y para su trono. Y la mujer huyó al desierto, donde tiene lugar preparado por Dios, para que allí la sustenten por mil doscientos sesenta días. (Ap 12:1-6)

En este pasaje, hay reminiscencias del Génesis: "Pondré enemistad entre ti y la mujer, y entre tu simiente y la simiente suya; esta te herirá en la cabeza y tú la herirás en el talón" (Génesis 3:15), del Éxodo 14 y 19 (Israel siendo perseguido por el faraón). Pero también parece apropiarse de fuentes no bíblicas: El combate escatológico entre el bien y el mal (la mujer y el dragón), recuerda al mito Babilonio del Enuma Elish (Al enfrentamiento entre el dios guerrero Marduk y la diosa madre Tiamat), a la diosa egipcia Isis (Representada con el disco solar), y al mito del nacimiento de Apolo y Artemis. Leto. La madre de Apolo y Artemis es perseguida por el dragón Phyton, cuya misión es evitar el nacimiento de los hijos de Zeus. Cuando Zeus y Poseidón interceden, Leto da a luz, es entonces cuando Apolo asesina a Phyton e instituye el oráculo de Delfos. Los lectores del texto, habitantes de la Asia Menor romana, eran conscientes de estos préstamos y reinterpretaciones.

41. O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millenia (1.a ed.). Oxford University Press. pps 262-265.

42. *Ibid.* pp 247.

El vestido de sol le otorga a la mujer un estatus celestial. La corona con las doce puntas hace alusión a las doce tribus de Israel, y por tanto a toda la humanidad. El dragón rojo es la primera de las tres bestias satánicas: El tener diez cuernos (igual que el cordero), lo señala como un impostor, que pretende engañar, una figura que se contraponen al cordero. El hecho de que sea capaz de tirar las estrellas del cielo demuestra que es capaz de alterar el orden celestial. Cuando el niño nace, es llevado inmediatamente al cielo y la mujer se refugia en el desierto. En este capítulo, la narrativa pasa de forma abrupta de la tierra al cielo. El dragón, identificado con la serpiente ancestral, se enfrenta a San Miguel y a sus ángeles, para finalmente ser desterrado. El dragón persigue a la mujer, pero a esta se le dan alas de águila, que le permiten escapar.

Muchos comentaristas identificaron a la mujer vestida de sol con la virgen María. A la virgen María se le adjudicarán algunos motivos iconográficos de la mujer vestida de sol (La corona de doce puntas, la luna a los pies). El protestantismo considerará que esto se acerca a la idolatría, y por tanto no identifican a la figura con la Virgen. Los primeros teólogos la relacionaban con la iglesia, con el espíritu Santo o con el pueblo de Israel. Varios artistas, utilizarán la iconografía de este capítulo, o bien para representar a la Inmaculada concepción, tal como hicieron Durero y Velázquez, o bien para crear su propio imaginario, que no necesariamente sigue la teología cristiana, como hicieron Blake o Odilon Redon.



La mujer vestida con el sol y el dragón de siete cabezas, 1498. Alberto Durero.



San Juan Evangelista en Patmos, 1618. Velázquez.



Pintura La mujer vestida de sol y el dragón, procedente del libro Beato del Liébana, siglo VIII.



Detalle de La mujer vestida de sol y el dragón.

En el manuscrito de Silos, que contiene el comentario al Apocalipsis del Beato de Liébana (1109), relaciona la lucha entre la mujer y el dragón, con los conflictos entre la Iglesia y el Islam. Durero, en su serie de xilografías del apocalipsis (1498), representa a la mujer vestida de sol. El motivo del enfrentamiento entre San Miguel y Satán será recurrente, al margen de su relación con el Apocalipsis. Velázquez en su pintura *San Juan Evangelista Patmos y la Inmaculada Concepción*. En la visión de Juan: *La mujer vestida de Sol siendo perseguida por el dragón*.



El Gran Dragón Rojo y la Mujer revestida en Sol, 1805-1810. Acuarela de William Blake.



Grabado de la serie *Apocalipsis*, 1840. Odilon Redon.

2.4 Orfeo, su relevancia en la religión griega, en la mitología, y en la cultura

2.4.1 Mito de Orfeo y la Figura de Orfeo en la espiritualidad griega

Dentro de las fuentes clásicas se puede distinguir entre dos grandes grupos de realidades religiosas con relación a Orfeo:

- 1) Los Mitos y las narraciones que hacen referencia al poeta Tracio
- 2) Una serie de costumbres, tradiciones y ritos llamados órficos (Es decir, de Orfeo)¹.

En el Siglo IV a.C, El poeta Ibykos de Rhegion será el primero en hacer alusión a Orfeo. Píndaro y Esquilo también lo mencionarán. Orfeo es representado sobre un navío y con una lira en sus manos². En el siglo V, la iconografía de Orfeo se enriquece, "Aparece tocando la lira y rodeado de pájaros, de animales salvajes o incluso de sus devotos tracios. Es despedazado por las ménades o se halla en el Hades entre otras divinidades. También del siglo V datan las primeras alusiones a su descenso a los infiernos para rescatar a su esposa Eurídice³". En las cerámicas del siglo V, se muestra a Orfeo domando a las bestias salvajes y apaciguando a los furibundos extranjeros con su música. Tras ser despedazado por las ménades, su cabeza sería depositada en Lesbos, instituyendo un oráculo (Algo similar a algunas costumbres Chamánicas de los yukagires, quienes conservaban el cráneo del Chaman). Los eventos más característicos y destacables de la biografía de Orfeo recuerdan a las practicas chamánicas, las cuales contrastan en sobremanera con la espiritualidad griega de los siglos IV y V. Se relacionaba a Orfeo con otros personajes míticos, como Abaris o Aristeas, quienes a su vez compartían características chamánicas. Orfeo fue vinculado con mitos arcaicos, pues se pretendió relacionarlo con los tiempos remotos y situarlo como un antepasado de Homero, puesto que, en la visión de la época, las ideas más antiguas eran más prestigiosas que las más recientes⁴.

1. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 217.

2. Ibid.

3. Ibid. pp 218.

4. Ibid. pp 218-219.

Orfeo aparece en numerosos relatos míticos: es mencionado por Apolonio de Rodas, poeta griego del siglo III a.C ; como miembro de la tripulación de la nave de los Argonautas. Orfeo, tocando su lira será una pieza fundamental en el viaje de la nave Argo, evitando conflictos con criaturas al calmarlas con su música, inspirando a los remeros cuando estaban fatigados e incluso, eclipsando los cantos de las sirenas con una de sus melodías, evitando así que los Argonautas muriesen a manos de estas.

Serán los poetas romanos Ovidio y Virgilio quienes describirán como Orfeo conoce a la joven Eurídice, y el viaje que emprende por amor a ella. Tras la boda de ambos, Eurídice muere al ser mordida por una víbora. Orfeo, abrumado y dolido por la pérdida de su amada, decide descender al inframundo para buscarla. Con el bello sonido de su lira, Orfeo logró atravesar el Hades, apaciguando al Can Cerbero; cruzando la laguna con el barquero Caronte, e incluso logró que las almas atormentadas del tártaro olvidaran sus penurias por un momento. La música de Orfeo conmovió a los mismísimos soberanos del Hades: Proserpina y Plutón (Hades y Perséfone, En los relatos de Virgilio y Ovidio se utilizan los nombres latinos). Hades permitió a Orfeo llevar a su amada esposa de regreso al mundo de los vivos, con la condición de que, no mirara atrás para verla y comprobar que ella lo seguía hasta haber alcanzado el mundo exterior. Orfeo es incapaz de resistirse a la tentación de voltearse a mirar para comprobar que su amada lo sigue y justo cuando Eurídice iba a salir de las entrañas de la tierra, se voltea para mirarla. Eurídice vuelve al Hades, y Orfeo ya no podrá ir a rescatarla. Tras haber perdido a su amada por segunda vez, Orfeo se pierde a sí mismo. Recorre la Tracia, tocando la lira y alejado del resto de personas. Orfeo finalmente conoció su final a manos de un grupo de ménades, quienes lo despedazaron, arrojando su cabeza al río Évros. La corriente llevó la cabeza de Orfeo, que seguía cantando mientras era arrastrada por las aguas, hasta las orillas de la isla de Lesbos. Las musas depositaron cuidadosamente los restos de Orfeo a las faldas del monte Olimpo, donde creció un árbol, donde los cantos de las aves cantoras eran más dulces⁵.

El motivo del mirar atrás recuerda a la mujer de Lot, quien, al igual que Orfeo, regresa su cabeza para comprobar que sus hijas la siguen, desobedeciendo así a la divinidad y sentenciándose a un desenlace trágico, al haber desobedecido a la divinidad. La mujer de Lot es metamorfoseada en sal, el producto doméstico que habría hecho estallar en un principio el motín contra los emisarios de Dios. La poetisa Paca Aguirre estableció una relación entre la mujer de Lot, Eurídice y Penélope. Penélope, sintiendo nostalgia ante la ausencia de su marido, miraría atrás, a los recuerdos que tiene de él⁶.

Orfeo sería también el fundador de una serie de cultos, iniciáticos y místicos⁷. Cuando se habla de los Misterios, o Ritos místicos, se habla de una manera de vivir la religión griega, en la cual el individuo se inicia libremente, buscando garantías que den respuestas a diferentes cuestiones de la vida, y que, al entrar en contacto con lo sagrado, le aseguren algún tipo de salvación (*soteria*)⁸. En la antigua Grecia, la Religión del Estado estructuraba la vida de los ciudadanos, marcando las fechas importantes del año y de la vida (como las estaciones o los momentos clave en la vida de las personas, tales como el nacimiento, paso a la edad adulta. Matrimonio o muerte). La función de la religión del Estado era dar culto a las divinidades, mientras se definía como los ciudadanos podían relacionarse entre ellos y con el Estado.

Los Ritos Místicos van a dar una respuesta a aquellas cuestiones que preocupaban a los individuos, y que la religión del Estado no respondía (El temor por la muerte, o los deseos personales de cada persona). Los Misterios no eran una religión aparte, sino una serie de ritos, que convivirán entre ellos y con la religión de la ciudad. Se trata de ritos secretos (pero no clandestinos, eran bien conocidos, pero sus enseñanzas eran exclusivas para los iniciados); A los que se empieza a formar parte de forma libre a través de una iniciación; participan mujeres, hombres, esclavos y extranjeros a diferencia de los ritos de la ciudad, exclusivos para los ciudadanos libres, o incluso en algunos casos para las mujeres o los varones; Y poseen un carácter soteriológico (buscan la salvación)⁹.

La religión de estado es votiva, los fieles, ante una incertidumbre (enfermedad, la posibilidad de morir al navegar, las cosechas, el deseo de riqueza y prosperidad), hacen promesas a las divinidades, que van acompañadas por donaciones. Cada objeto votivo da pistas sobre la religión personal que tenían los creyentes, que depositaban sus esperanzas, sus miedos y sus ilusiones. Los votos se hacen en público. Paralelamente se desarrollan los misterios, que hacen posible la salvación. Los creyentes que ofrecen objetos votivos en los santuarios pidiendo intercesión divina, se inician en uno o más de los distintos ritos, para conseguir la salvación que tanto anhela, esta salvación (*soteria*) puede ser de varios tipos, en muchos casos muy práctica y cercana: La salvación de un viaje marítimo y el temor a encontrar la muerte en un naufragio (frecuentes en la época), la salvación de una enfermedad propia o de un ser querido, la salvación de recibir cosechas abundantes, riquezas o incluso algún dios podría interceder en la reducción de impuestos. Habrá dioses especializados en conceder las distintas plegarias: Isis y Serapis (Tomados del Panteón egipcio) serán sanadores, Deméter proveerá de alimentos y trigo¹⁰. Los dioses de la jerarquía del panteón Olímpico no suelen ayudar a los humanos, que a diferencia de ellos son mortales y padecen. Sin embargo, es importante mencionar el papel de dos de los dioses (Los dioses de la Tierra), Deméter y Dionysos.

Dionysos y Deméter, a diferencia del resto de los dioses, no eran ajenos al sufrimiento. Los ciclos de las estaciones y otros fenómenos de la naturaleza fueron explicados, por medio de bellas narraciones: Deméter se entristece durante el invierno, cuando su hija Perséfone no está con ella¹¹. Cuando Perséfone desapareció, raptada por Hades mientras recolectaba flores, Deméter la busco sin descanso durante nueve días, tiempo en el cual no consumió la ambrosía. Cuando Deméter se entera por boca de Helios de que, Zeus oficiaría la boda de su hija con el regente de los infiernos, decide revelarse contra el Olimpo. Deméter toma la forma de una humilde anciana y se instala en la ciudad de Eleusis haciéndose pasar por una víctima de un ataque pirata. La ausencia de Deméter en el Olimpo provoca la muerte de la vegetación, y por tanto una crisis para los seres vivos. Hades se ve obligado a regresar a Perséfone, pero antes la obliga a comer una semilla de granada, condenándola a tener que regresar todos los años durante unos meses a su reino de las tinieblas. Deméter regresa al Olimpo, pero recompensa la cálida acogida que tuvo en Eleusis revelando a sus anfitriones sus misterios (Los ritos que deben seguirse, cuyo conocimiento será exclusivo para los iniciados). Deméter pretendía a su vez regalar el don de la inmortalidad al pequeño Demofón (El hijo de su anfitriona durante su estancia en Eleusis), dando de comer ambrosía y metiéndolo en el fuego, haciendo un rito capaz de inmortalizar al niño. Cuando la madre Metaneira vio esto, no pudo evitar escandalizarse, desconociendo que se trataba de Deméter, y, por tanto, impidiendo que su hijo alcanzara la inmortalidad. En ese momento Deméter se muestra en todo su esplendor y ordena la construcción de su santuario y el cumplimiento de los ritos.

5. Hamilton, E. (2023) Mitología, Relatos atemporales de dioses y héroes griegos, latinos y nórdicos. Barcelona, Folioscopio en acuerdo con Perla Ediciones. pp 110-113

6. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 408.

7. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 220.

8. Burkert, W. (2018). Cultos Místicos Antiguos (segunda edición) [Impreso]. Editorial Trotta. pp 31.

9. Bernabé,A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía.(Sesión de Congreso).Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

10. Burkert, W. (2018). Cultos Místicos Antiguos (segunda edición) [Impreso]. Editorial Trotta.

11. Hamilton, E. (2023) Mitología, Relatos atemporales de dioses y héroes griegos, latinos y nórdicos. Barcelona, Folioscopio en acuerdo con Perla Ediciones.

Deméter se ve frustrada al intentar inmortalizar a Demofón, y se siente desolada al perder a su amada hija, esto desencadena dos tipos diferentes de iniciación:

A) La distancia entre el Hades y el Olimpo se diluye, pues Perséfone transita entre ambos reinos, sirviendo como mediadora entre ambos.

B) El fracaso de la inmortalización de Demofón lleva a la fundación de los misterios de Eleusis, que permitirán a los iniciados alcanzar una vida después de la muerte dichosa.

El primer santuario de Eleusis, habitada en un principio por los tracios data del siglo XV a.C, mismo siglo en el que se inician los misterios eleusinos, que serían celebrados durante casi dos mil años. En las ranas de Aristófanes se hace referencia a dichos misterios. La iniciación se desarrollaba por etapas, existe una distinción entre Pequeños Misterios, Grandes Misterios (*telete*) y la experiencia final (*epopteia*)¹². Los misterios eleusinos podrían también tener un antecedente o ser el fruto de una influencia egipcia: Existe un relato de la diosa Isis con varios paralelismos con la historia de la instauración de los misterios por parte de Deméter. Isis, no es acogida en un hogar, razón por la cual desata a un escorpión para que muerda al hijo de la mujer de la casa, y provoque un incendio en el hogar. La lluvia extingue las llamas e Isis se compadece del niño salvando su vida, se repite el motivo de la hospitalidad con la diosa, y el niño en las llamas. Deméter no se limita a proveer el alimento, también proporciona la oportunidad de alcanzar una vida bienaventurada en el más allá. Perséfone y Deméter eran diosas de la primavera y la abundancia, pero también del dolor y la aflicción, los seres humanos sufrientes podían sentirse identificados con ellas¹³. Dionysos por su parte, fue el último dios en ser incorporado al Olimpo. Era el hijo de Zeus y de la princesa de Tebas Semele. Semele fue maldecida por la celosa Hera, y cuando Zeus quiso complacerla cumpliendo cualquier deseo suyo, está pidió contemplarlo en toda su gloria, algo que provocó su muerte (Cualquier mortal que admirará a Zeus en todo su esplendor morirá al instante). Zeus evito que su hijo muriera, y cuando este nació, lo mando a las ninfas de Nisa para que se encargaran de la crianza. Dionysos enseñó a los hombres sus misterios y la manera de hacer vino. Empezó un descenso al inframundo para conocer a la madre que nunca había tenido la oportunidad de conocer, logra sacarla del inframundo y llevarla hasta el Olimpo, donde al ser madre de un dios, se le permitiría vivir. Dionysos era por supuesto un dios jubiloso, pero también podía conducir al salvajismo con los efectos del vino: Las Ménades o Bacantes, eran mujeres embriagadas que iban al campo, despedazando todo lo que se les atravesará (animales, o incluso al propio Orfeo) y alimentándose de frutos silvestres y leche de cabra. También destaca el episodio en el que Dionysos embriaga a su séquito de mujeres, y a algunas tebanas (Entre quienes estaban las hermanas y madre del rey Penteo), y las convence de que Penteo es una bestia. Las mujeres lo despedazarían para acto seguido, contemplar que habían matado a su propio hijo, hermano o rey.

Al igual que el vino, Dionysos oscila entre ser jubiloso, alegre y bondadoso, y absolutamente cruel y salvaje, peligroso en exceso. Pero Dionysos es mucho más que el alegre dios del vino, amante del jolgorio y el bullicio. Se diferenciaba del resto de dioses, pues estaba más presente en la vida de los hombres, estos incluso podían “convertirse en él” por unos instantes, bajo los efectos de su regalo, el vino. Pero, al igual que Deméter, Dionysos también conoce el sufrimiento y el dolor: al llegar el invierno, Dionysos muere, la vid es podada. Es descuartizado por los Titanes o por Hera, para luego resurgir. “Era su alegre resurrección lo que celebraban en su teatro, pero la idea de los actos terribles que se cometían contra él y los que los hombres realizaban bajo su influencia estaba demasiado relacionada con él como para que se olvidara. Era más que el dios sufridor: era el dios trágico, el único de su especie¹⁴”.

Dionysos, al ser un dios de la vegetación que muere y resucita, empezó a simbolizar el triunfo sobre la muerte, y la promesa de que esta no es el final. Dionysos tuvo un papel importante en los Misterios de Eleusis, y luego en sus propios misterios. Fue una figura imprescindible en las creencias de la inmortalidad del alma, y la vida después de la muerte¹⁵. En uno de los relatos cosmogónicos, recogido por Hesíodo, Dionysos al ser hijo de Zeus ha heredado parte de su poder. Es engañado por los malvados Titanes, quienes lo despedazan y lo devoran. Zeus aniquila a los Titanes tras esto, y la sangre derramada, de los perversos Titanes y del benévolo Dionysos, se mezcla con la tierra, tierra con la que se crearán los humanos. Por tanto, el hombre tiene una parte divina (La sangre de estos seres), y una parte perecedera, el fango. El crimen primordial deberá ser expiado, se adopta una visión antropológica dualista, un cuerpo mortal y un alma inmortal (Que incluso puede transmigrar a otros cuerpos). Además, el alma del hombre posee una parte buena, la de Dionysos, y una parte intrínsecamente mala, de los Titanes, que deberá purificar (Siguiendo los ritos místicos)¹⁶.

Eurípides relaciona a Orfeo con los misterios de Eleusis, atribuyéndole su fundación. La *Katábasis* podría hacer referencia a los ritos de iniciación, característicos de los ritos místicos. La figura de Orfeo tiene características arcaicas, que recuerdan al chamanismo. Al mismo tiempo, está relacionado con Dionysos y con Apolo, dioses cuyo culto contenía iniciaciones. Existe una similitud entre el descenso a los infiernos que lleva a cabo Orfeo, en busca de su amada Eurídice, y el que emprende Dionysos en busca de su madre. La muerte de Orfeo, siendo este despedazado por las ménades, podría hacer referencia a un rito dionisiaco; o podría ser el resultado de la devoción de Orfeo a Apolo (Algunas leyendas incluso identifican a Apolo como el padre de Orfeo)



Parque Arqueológico del Santuario de Eleusis.

12. ELIADE. Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 337-377.

13. Burkert, W. (2018). Cultos Místicos Antiguos (segunda edición) [Impreso]. Editorial Trotta.

14. Hamilton, E. (2023) Mitología, Relatos atemporales de dioses y héroes griegos, latinos y nórdicos. Barcelona, Folioscopio en acuerdo con Perla Ediciones. pp 60.

15. *Ibid.* pps 44-61.

16. Bernabé, A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía. (Sesión de Congreso). Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

Orfeo será el fundador uno de los fundadores de iniciaciones más importantes. La figura de Orfeo recuerda a *Zalmoxis*, la divinidad y héroe civilizador de los Getas, un grupo de los Tracios que creían en la inmortalidad del alma. Los misterios eleusinos, así como los cultos de Apolo y Dionysos también se ocupaban del destino del alma tras la muerte. Se creía, por tanto, que Orfeo habría tomado como punto de partida los misterios establecidos, para fundar los suyos propios. Debido a que los misterios eran secretos para todos, menos para sus iniciados, estos se desconocen en gran medida. Aun así, se conocen sus principales preceptos: El ascetismo; la purificación (*Katharsis*, técnica importante en los ritos de Apolo); El seguimiento de un régimen vegetariano (Como resultado de la creencia en la *Metempsychosis*, es decir, transmigración de las almas); y la instrucción religiosa (Conocimientos que se adquieren). Se creía en la transmigración de las almas, y en la inmortalidad del alma¹⁷.

El término Orfismo es, un término moderno. En la antigüedad se hablaba de una serie de creencias, ritos, mitos, obras literarias y costumbres relacionadas con Orfeo o atribuidas a él; las cosas de Orfeo. Los órficos no serían más que aquellos que siguen estas costumbres y participan en los ritos. Los orfoetelestas por su parte, son los encargados de celebrar dichas celebraciones. El profeta de este conjunto de ritos místicos, que hoy se conocen como Orfismo es el propio Orfeo, un personaje mítico, con características chamánicas arcaicas, o de otros héroes anteriores (Como el *Zalmoxis* de los getas). En varias representaciones micénicas (Destaca el fresco del palacio de Pilo), aparece un citadero, relacionado con lo sagrado. Orfeo se caracteriza por ser un poeta (y por tanto músico, pues en la antigua Grecia la poesía va acompañada de música), capaz de utilizar sus habilidades musicales para realizar tareas o calmar a las fuerzas de la naturaleza. Orfeo participa en el viaje de los argonautas, que supone un viaje iniciático en sí mismo. Es un mediador entre los griegos y los tracios, y también entre los vivos y los difuntos (siendo capaz de disuadir a los hombres del llamado mortal de las sirenas)¹⁸.

En el Orfismo, se creará en la inmortalidad del alma y en la transmigración de las almas, creencias que retomará Platón posteriormente. El régimen vegetariano, además de las connotaciones prácticas derivadas de la creencia en la *metempsychosis* (Evitar el riesgo de devorar a un antepasado fallecido cuya alma hubiese transmigrado al animal en cuestión), pretende distanciarse del sistema religioso griego. El primer sacrificio fue instaurado por Prometeo, quien engañó a Zeus logrando que los dioses se quedaran con los huesos del animal sacrificado, y los humanos con la carne; hecho que supuso el fin de una edad paradisiaca y un crimen primordial. Las prácticas vegetarianas manifiestan el deseo de mitigar la falta cometida por los ancestros, y volver al estado de comunión primordial.

La salvación anhelada se alcanza, además de siguiendo la *ascesis* y el régimen dietario, conociendo una serie de revelaciones: La cosmogonía del Orfismo, por ejemplo, se distancia de la de Hesíodo: El universo múltiple habría surgido de la unidad (Un huevo producido por Cronos). El objetivo de los ritos iniciáticos (*teletai*) y las purificaciones (*katharmoi*), sería el de eliminar el componente de Titán presente en el alma de los hombres. Los libros y textos cuya autoría se atribuye a Orfeo (Lo cual es imposible, pues fue un personaje mítico, no histórico), indican al iniciado el camino que debe seguir en el Hades¹⁹.

2.4.2 Orfeo y la Catábasis en la cultura

Orfeo se ha quedado inmerso en un ciclo eterno de reencarnaciones similar al de la *metempsychosis*. Renace con formas distintas y en distintos géneros artísticos y culturales. El mito ancestral ha servido de inspiración para pintores, escultores, poetas, dramaturgos, músicos, compositores, cineastas e incluso se ha adaptado a los lenguajes más vanguardistas y novedosos, como el videojuego, o el arte contemporáneo. Orfeo no aparece en los textos de Hesíodo o Homero, pero aun así se lo considera un personaje muy antiguo. Es muy probable que tenga antecedentes en figuras religiosas arcaicas como chamanes, o incluso en una de las divinidades fundacionales de los tracios getas, *Zalmoxis*²⁰ Algunos personajes célebres, que se caracterizan por ser adoradores de Apolo tienen características chamánicas:

“Leyendas semejantes, en las que se hablaba de trances extáticos susceptible de ser confundidos con la muerte, bilocación, metamorfosis, descenso a los infiernos, etc., Circulaban en relación con otros personajes fabulosos: Aristeas de Proconeso, Hermótimo de Clazomene, Epiménides de Creta, Pitágoras. En cuanto a Orfeo, el ilustre profeta de Apolo, su mitología abunda en hazañas chamánicas”²¹

En los restos arqueológicos del palacio de *Pilos* (O Palacio de Néstor), que data de la época micénica (Siglos XIII-XIV a.C), se ha encontrado una pintura mural, que representa a un músico citadero (Con una cítara, un instrumento de cuerda similar a la lira, en la mano). Al lado del músico vuela una gran ave, que recuerda el dominio de Orfeo sobre las aves cantoras. No hay ninguna inscripción que confirme que este músico sea Orfeo, pero innegablemente comparte la iconografía que este tendrá. En otras representaciones micénicas, aparecerá un citadero, presumiblemente relacionado con el mundo sagrado (Aparece con la doble hacha o cuernos de consagración, símbolos sagrados del mundo micénico)²².



Cantor del Palacio de Néstor, en Pilo.

17. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pps 220-221

18. Bernabé,A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía.(Sesión de Congreso).Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

19. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pps 217-242.

20. ELIADE.Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 221

21. ELIADE.Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 352.

22. Bernabé,A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía.(Sesión de Congreso).Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

Es a partir del siglo V a.C, cuando la iconografía de Orfeo se enriquece: “Aparece tocando la lira y rodeado de pájaros, de animales salvajes o incluso de sus devotos tracios. Es despedazado por las ménades o se halla en el Hades entre otras divinidades. También del siglo V datan las primeras alusiones a su descenso a los infiernos para rescatar a su esposa Eurídice²³”

Se hacen varias menciones al mítico poeta en la literatura: En *Bassarides*, un drama perdido de Esquilo, Orfeo es despedazado por las ménades, pues al adorar al Sol (Apolo) ha ofendido y encolerizado a Dionysos²⁴ y es a su vez mencionado por el poeta Simónides de Ceos, quien describe como Orfeo es capaz de domar a los pájaros cantores y a los peces²⁵. En numerosas representaciones figurativas, se representará a Orfeo, utilizando sus habilidades musicales durante la expedición del Argos. Destaca el grupo escultórico de terracota que se conserva en el Museo *Jean Paul Getty* en *Malibu, California*. Orfeo será relacionado con el mundo de ultratumba, y por tanto con los ritos funerarios. Por esta razón aparece rodeado de sirenas, las encargadas de atraer a los hombres al más allá²⁶.



Grupo escultórico de Sirena y Poeta sentado, también conocido como Orfeo y las Sirenas. Anónimo, conservado en el Museo de J. Paul Getty.

Será en las *Geórgicas* de Virgilio y en la *Metamorfosis* de Ovidio, fuentes latinas, donde se especificarán con más detalles los eventos relacionados con el viaje de Orfeo a los infiernos²⁷. Orfeo también será conocido en el mundo romano. Existe un fresco del siglo I a.C conservado en *Porta Laurentina*, (Antigua ciudad puerto de *Ostia*) que muestra a Orfeo, volteándose a mirar a Eurídice. La tumba romana donde este fresco fue pintado sería el inframundo, teniendo su propio perro guardián, también pintado. La salida del recinto se corresponde con la salida del inframundo a la que Orfeo y Eurídice se dirigen.

También es oportuno mencionar, la copia romana encontrada en los restos de Herculano, que se conserva en el Museo Nacional de Nápoles, del relieve en mármol realizado por el círculo de Fidias en el siglo IV a.C. En él, se muestra a Orfeo, con un gorro característico del pueblo tracio, Levantando el velo de Eurídice, para comprobar su identidad. Eurídice se limita a consolar a su esposo, posando su mano sobre el hombro de este, mientras que Hermes empieza a tirar de su brazo, para devolverla al inframundo²⁸.



Fresco del siglo I a.C. conservado en Porta Laurentina.



Relieve de Orfeo de Fidias del siglo IV a.C. conservado en el Museo Nacional de Nápoles.

23. ELIADE.Mircea (1988) *Historia de las creencias y las ideas religiosas II*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A. pp 218.

24. *Ibid.* pp 218.

25. Bernabé,A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía.(Sesión de Congreso).Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

26. *Ibid.*

27. Hamilton, E. (2023) *Mitología, Relatos atemporales de dioses y héroes griegos, latinos y nórdicos*. Barcelona, Folioscopio en acuerdo con Perla Ediciones. pp 110.

28. Bernabé,A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía.(Sesión de Congreso).Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

El momento en el que la cabeza de Orfeo llega a Lesbos para fundar un santuario o un oráculo, es representado por pintores como *Waterhouse* o *Gustave Moreau*. Destaca también la *Ánfora*, atribuida al pintor de Baltimore, encontrada en la Apulia (Magna Grecia), y conservada en el Museo Arqueológico Nacional de Madrid²⁹. En ella aparece Orfeo mediando por el alma de un difunto ante Hades y Perséfone. Orfeo y Hermes serán importantes mediadores con el mundo de los muertos³⁰.



Ánfora de Orfeo. Cerámica decorada con técnica de figuras rojas. Pintor Baltimore. 330-320 a.C.



Orfeo de Gustave Moreau, 1864.

29. *Ánfora de Orfeo*. (s. f.). man.es (Museo Arqueológico Nacional). Recuperado 29 de abril de 2024, de <https://www.man.es/man/coleccion/nuevas-adquisiciones/anfora-apulia.html>

30. Bernabé, A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía. (Sesión de Congreso). Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March



Mosaico con el rey David y Orfeo en la antigua sinagoga de Gaza.

El Orfismo influirá en la filosofía, y superará los límites del ámbito griego. En la antigua Sinagoga de Gaza, fue descubierto un Mosaico, en el que se identifica al Rey David con Orfeo. En las catacumbas Cristianas de San Pedro y San Marcelino, se representa a Orfeo como el buen pastor³¹.

Sin embargo, y aunque el orfismo desaparece en el siglo V d.C.³², Orfeo seguirá presente en la cultura, en el arte, en la literatura y posteriormente, en otros géneros como el cine, el cómic o el videojuego. Orfeo inspirará obras de la literatura (Tales como los sonetos de *Rilke*); de música, cine, pintura. Incluso, el mito de Orfeo, y sus actualizaciones y lecturas posteriores serán el epicentro de algunos géneros, como es el caso, por ejemplo, de la Opera. Si bien la primera Opera de la historia, ahora perdida, fue *Dafne*, de Jacopo Peri, disfrutada en la *Camerata Fiorentina*; será Claudio Monteverdi con *L'Orfeo* quien logra consolidar a la Opera como género³³.

31. Bernabé, A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía. (Sesión de Congreso). Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

32. *Ibid.*

33. Axiala, R. A. (2007). *L'Orfeo de Monteverdi: la fiesta de la ópera*. Opera actual, (97), 30-31.

La Opera más antigua que se conserva es *Euridice* (1600), de Jacopo Peri, presentada el 6 de octubre del 1600 en Florencia, con el motivo del matrimonio entre María de Medici y Enrique IV de Francia. Las primeras operas, de Jacopo Peri y Caccini emplean una serie de novedades técnicas. Tras el descubrimiento de que los griegos no conocían la polifonía, sino que cantaban únicamente en canto monódico, se emulará el estilo que se suponía, habrían utilizado los venerables griegos antiguos; además se introducen los *intermedi*. Monteverdi recibe el encargo de los Gonzaga de componer una obra, siguiendo el libreto de Alessandro Striggio. Monteverdi, a pesar de no tener experiencia previa en el incipiente género, logra elaborar una obra maestra: *L'Orfeo* (1607), que será presentada en el palacio de los duques de Mantua (Como obra teatral), ante los miembros de la *Accademia degli Invaghiti*. La ópera es introducida por un personaje retórico que representa a la música, la cual pide silencio y atención a los espectadores, de una manera hábil y elegante (Para evitar que los nobles espectadores se sintieran irrespetados por el compositor). La Opera se divide en cinco actos, en el primero, Orfeo, eufórico, difunde la noticia de su boda con Euridice por toda la tracia, Orfeo (Tenor o barítono agudo) canta la primera aria operística de la historia, *Rosa del ciel*. Euridice muere mordida por una serpiente. El inframundo al que viaja Euridice se asemeja mucho al descrito por Dante, fusionando la tradición grecolatina con el cristianismo. Orfeo viaja al inframundo, seguido por la esperanza, una figura alegórica. El cantor tracio se entrevistará con Plutón y Proserpina, tras haber atravesado la laguna estigia con Caronte. Orfeo pierde a Euridice, pero es rescatado de los infiernos por Apolo, quien desciende en una máquina de teatro, dando un final optimista a la representación³⁴. El centenario mito inspirará otras Operas, como *“La morte d’Orfeo”* (1619) de Stefano Landi³⁵; *“Orfeo ed Euridice”* (1762) del compositor Christoph Willibald Gluck: la cual destaca por hacer énfasis en el romance de Orfeo y Euridice, convirtiendo a Euridice en la coprotagonista³⁶; La opereta de Offenbach *“Orphée aux enfers”* (1858); o la opera *Orphée* (1993) de Phillip Glass, basada en el homónimo filme de Jean Cocteau³⁷.

Orfeo será representado con frecuencia en el arte, por artistas de estilos y movimientos muy diversos (Pedro Pablo Rubens, Neoclásicos, Románticos, Impresionistas, Naturalistas y Simbolistas). El pintor paisajista Jean-Baptiste-Camille Corot pinta a Euridice, justo después de haber sido mordida por la víbora. La pintura representa a la mujer en un estado de calma y serenidad que desentona con su inminente y trágica muerte.



Euridice herida, 1868. Óleo sobre lienzo. Jean Baptiste Camille Corot.

34. Axiala, R. A. (2007). *L'Orfeo de Monteverdi: la fiesta de la ópera*. Opera actual, (97), 30-31.

35. *Ibid*

36. Brezo Fernández, N. (2021). Mitología y ópera: Orfeo ed Euridice de Gluck

37. ORPHÉE: PARÁBOLA DE LA VIDA. (2022, 19 septiembre). Teatro Real. Es. Recuperado 17 de abril de 2024, de <https://www.teatroreal.es/es/noticia/orphee-parabola-vida>

Corot también pinta a Orfeo guiando a Eurídice fuera del inframundo, “*Orphée ramenant Eurydice des enfers* (1861)” En el cual se ve a Orfeo, con la cara firme y decidida, guiando a una débil e indefensa Euridice a través de un paisaje arbolado. En el horizonte se puede apreciar el amanecer. Orfeo levanta su lira en actitud triunfal, mientras que se enfatiza la fragilidad de Euridice. En la escultura de mármol de Thomas Crawford “*Orpheus*” (1843), se ve a Orfeo adentrándose en el Hades, tras haber apaciguado al can cerbero. La figura de Orfeo es una figura masculina idealizada, muy consecuente con el canon clásico.



Orphée ramenant Eurydice des enfers, 1861. Óleo sobre lienzo. Jean Baptiste Camille Corot.



Orfeo de Thomas Crawford, 1843.



En la pintura de Charles Francois Jalabert de *Ninfas escuchando el canto de Orfeo*; Orfeo es apenas visible en la pintura, está oculto en la parte alta de la composición. Aunque Jalabert sigue el canon neoclásico no puede evitar presentar un trasunto romántico en su pintura: Al haber muerto la musa de Orfeo, Euridice, la muerte del artista es inminente. Gustave Moreau representa a una mujer de la tracia recogiendo la cabeza de Orfeo, Orfeo (1865). En el mito, la cabeza de Orfeo no es recogida por nadie, flota en el río Hebrón hasta la isla de Lesbos, sin embargo, Moreau se toma ciertas licencias artísticas para evocar las ideas que considera más importantes del texto³⁸.



Ninfas escuchando en canto de Orfeo, 1853. Óleo sobre lienzo. Charles Francois Jalabert.

38. Slimon, E. (2014). *The Orpheus Myth through Nineteenth Century Art*.

El escultor Auguste Rodin concibe a *Orphée* (1891-1892), como parte de sus puertas del infierno, siendo el poeta uno de los pecadores torturados por las furias. Orfeo intenta sujetar a Eurídice, que vuela sobre él, mientras él sujeta su lira. Rodin simplifica a la escultura, eliminando a Eurídice. Para un encargo de un cliente de Estados Unidos, Rodin recrea la escultura, añadiendo a Eurídice, en 1894. La pieza, fundida en bronce en 1892, se conserva en el Museo de Rodin, la lira es semi-abstracta, asemejándose a una piedra que está suspendida sobre la cabeza de Orfeo. El poeta Paul Valery mencionará a Orfeo en su obra *“Aurore”*, tras haber sido conmovido por la ópera de Gluck³⁹.



Orfeo. Escultura de bronce de Auguste Rodin, 1891-1892.

El argumento del artista hechicero que viaja a los infiernos en busca de su amada será muy frecuente, en el cine y la televisión. *“el personaje que realiza esa búsqueda no es un ser cualquiera: es un artista, un hechicero de las fuerzas naturales. Lo que está en juego en su itinerario hacia el mundo infernal no es únicamente la búsqueda de la mujer amada, sino la recuperación de la inspiración creativa. Orfeo como artista no puede mirar atrás”*⁴⁰

Poetas como Rilke (Los Sonetos a Orfeo) o Carles Riba (Elegía X), son algunos de los muchos literatos que usan a Orfeo como fuente de inspiración estética. El cine también ha sacado provecho del milenario relato de Orfeo. En el Thriller, el personaje dispuesto a descender al infierno (real o figurado) será muy frecuente. En *Blue Velvet* (Terciopelo Azul, 1986) de David Lynch, el joven protagonista, (Kyle MacLachlan) desciende a los infiernos o, mejor dicho, visita el apartamento de Dorothea (Isabella Rossellini), Una mujer que está siendo coaccionada y chantajeada por un abusivo mafioso, quien la cohibe, abusa y domina, teniendo a su hijo secuestrado. El amigable vecindario americano en el que vive el protagonista esconde ante todo un infierno tenebroso. David Lynch deconstruye el sueño americano al mostrar la otra cara de los suburbios, en apariencia tranquilos. El protagonista encuentra a Dorothea mientras investiga por su cuenta un crimen, después de haber encontrado una oreja humana en un jardín. En el submundo paralelo al del vecindario, Jeffrey se enfrenta a Frank Booth, en abusivo y violento hombre que retiene a Dorothea y a su hijo. El protagonista es capaz de rescatar a Dorothea de los infiernos, regresando a la vida cotidiana del vecindario americano⁴¹

39. Collier, P. (1994). Valéry and Rodin: Orpheus returning. *Artistic relations. Literature and the Visual Arts in Nineteenth-Century France*, New Haven, 278-291.

40. Balló, J., & Pérez, X. (1999). La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine [Digital]. Titivillus.

41. *Ibid.*



Fotogramas de Terciopelo Azul, David Lynch. 1986.

Asimismo, en *El Silencio de los Corderos* (1991) de Johnatan Deumme, la Protagonista, aspirante a agente del FBI Clarice (Jodie Foster) desciende al inframundo simbólico (las celdas de un asilo) para obtener la información que necesita para encarcelar a el asesino Buffalo Bill. Este descenso por tanto se asemeja al que realiza Ulises, quien consigue información valiosa para su viaje tras su *katábasis*. Clarice desciende por unas estrechas escaleras con una luz roja, que acaban en un pasillo, donde los reclusos amenazan y se burlan de la agente. El prepotente Doctor Chilton se asemeja a Caronte, al guiar a Clarice hasta la celda de Hannibal Lecter. Hannibal Lecter es un psiquiatra, pero también fue un asesino en serie, lo que hace que su información sea muy valiosa para la investigación. Clarice logra obtener la información de Lecter, salvando a la inocente chica secuestrada por Buffalo Bill, y en el proceso fortaleciéndose y graduándose del FBI⁴². Dentro del género del Thriller, podemos destacar otros filmes como *Blood Work* (2002) de Clint Eastwood⁴³, o *Frantic* (1988) de Roman Polanski⁴⁴

En la serie de televisión *Twin Peaks*, creada por David Lynch y Mark Frost, hay muchos elementos de Orfeo. La serie gira en torno a la investigación llevada a cabo por el agente del FBI Dale Coopes (Kyle MacLachlan), para descubrir el responsable del asesinato de la joven Laura Palmer. La serie es una amalgama única, que mezcla elementos del cine *noir* y la *soap opera* con la fantasía y elementos sobrenaturales. Los exuberantes personajes consiguen configurar una comunidad diversa en pantalla, en la cual ocurren sucesos misteriosos. Cooper tiene un sueño, en el cual ve una habitación roja, con un suelo de franjas blancas y negras. En el misterioso escenario, mientras un hombre de poca estatura baila al ritmo de una canción con tintes de jazz, Laura Palmer le revela la identidad del asesino. En la habitación se produce una distorsión de los elementos cotidianos (El hablar o el caminar), es un similar extraño, similar al Hades⁴⁵.

42. Cerezuela Rodríguez, A. (2014). A Round-Trip ticket to the Underworld: the classical theme of Katabasis in modern cinema [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Almería.

43. *Ibid*

44. Balló, J., & Pérez, X. (1999). La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine [Digital]. Titivillus.

45. Galván, B. (s. f.). Orfeo desciende a la logia negra: Recepción y actualización del mito de Orfeo en *Twin Peaks* (1990-2017) [Digital]. En *Myth and Audio-visual Creation: New Essays on Cultural Myth-Criticism* (2019) (pp. 91-103). Logos Verlag Berlin GmbH.

Durante la Investigación, los miembros del departamento de policía de *Twin Peaks* y Dale Cooper serán apoyados por una serie de sucesos o seres sobrenaturales (Como un gigante que Cooper ve en sus sueños, y le da pistas importantes), y también deberán enfrentarse a obstáculos (Corrupción, mafias) e incluso a seres sobrenaturales malignos, como *Bob*, un espectro malvado. El asesino de Laura Palmer resulta ser el propio *Bob*, quien toma posesión del cuerpo de Leland Palmer, el padre de Laura, para cometer, primero el asesinato de Laura, luego el de Maddy Ferguson, la prima casi idéntica de Laura, y finalmente el del Propio Leland. Será en la segunda temporada cuando Cooper realizará una *Katábasis*, al viajar al espacio sobrenatural de la habitación roja.

La habitación roja se encuentra entre la logia blanca, el hogar de los seres sobrenaturales benévolos, como el gigante; y la logia negra, donde residen los seres sobrenaturales perversos, como *Bob*. Esto se ve reflejado en el suelo de la habitación roja, blanco y negro. El rojo de sus cortinas haría referencia al color del infierno. El agente del FBI pretende rescatar a Annie, una chica de la que se ha enamorado. Cooper termina vendiendo su alma para poder rescatar a Annie, de esta forma el mito de Orfeo es subvertido, pues el protagonista debe permanecer en la dimensión sobrenatural, y su enamorada puede regresar a la tierra de los vivos. El *doppelganger* (Una copia exacta del agente Cooper que habita la logia negra) es poseído por *Bob*, y escapa para suplantar la identidad del agente.

Al igual que el Orfeo mítico, fundador de iniciaciones debía enfrentarse al ciclo eterno de reencarnaciones de la *metempsicosis*, Dale Cooper debe entender el funcionamiento cíclico del tiempo en las logias. En la película precuela *Twin Peaks: Fire Walk with me*, se muestran los últimos días de vida de Laura Palmer, pero aparece el agente Cooper. Laura tiene un sueño, en el cual llega a la habitación roja y se encuentra con el agente. La línea del tiempo cambia, Cooper está atrapado en la habitación roja, pero al mismo tiempo, esta le permite viajar a distintos momentos en el tiempo. Cuando el agente del FBI ha aprendido a utilizar las logias en su favor, se dispone a evitar el asesinato de Laura Palmer. Una vez Cooper se ha enfrentado a *Bob* y a su doble malvado, viaja en el tiempo para salvar a Laura Palmer. Laura reconoce al agente del FBI como el hombre de su sueño, y lo sigue evitando ir a la cabaña donde sería asesinada, en ese momento, mientras El agente de la ley guía a la adolescente por los árboles, se reproduce el cuadro de Camille Corot “*Orphée ramenant Eurydice des enfers* (1861)”. Cooper se vuelve a mirar a Laura, ella grita y desaparece, pero el agente ha triunfado, el cadáver ya no aparece en el lago, ha logrado salvar a Laura Palmer⁴⁶.



Fotogramas de la serie *Twin Peaks*, David Lynch y Mark Frost. 1991.



Fotograma de la serie *Twin Peaks*, David Lynch y Mark Frost. 1991.



46. Galván, B. (s. f.). Orfeo desciende a la logia negra:Recepción y actualización del mito de Orfeo en *Twin Peaks* (1990-2017) [Digital]. En *Myth and Audiovisual Creation: New Essays on Cultural Myth-Criticism* (2019) (pp. 91-103). Logos Verlag Berlin GmbH.

El filme *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock, presenta varios paralelismos con el mito de Orfeo. Scottie (James Stewart) es un policía retirado, un amigo le pide que siga a su mujer Madeleine (Kim Kovak). Aunque ambos se enamoren, Scottie no puede evitar que Madeleine se tire por un campanario. Sin embargo, Scottie conoce a Judy, una mujer idéntica a la fallecida Madeleine. El protagonista convence a la chica para que se vista y actué como su fallecida amante, logrando traer a Madeleine de vuelta de entre los muertos. Sin embargo, Scottie en realidad es víctima de un engaño, y su búsqueda de la verdad es lo que lleva a la muerte de Judy (Que era la misma persona que Madeleine). El personaje de James Stewart funciona al mismo tiempo como Orfeo, y como Pigmalión, al pretender moldear a Judy para transformarla en otra persona⁴⁷.



Fotogramas de la película *Vértigo*, 1958. Alfred Hitchcock's.

Otro filme que adapta el mito de Orfeo, estrenado el mismo año que el largometraje de Hitchcock, es *Orfeu Negro* dirigido Marcel Camus y basado en la obra de teatro de Vinicius de Moraes. La película, impulsó en sobremanera al éxito y la consolidación de la *Bossa Nova* a nivel mundial, con grandes composiciones como *Manhã de Carnaval*. Orfeo es un músico, cantante y conductor de tranvía, se enamora de Euridice, pero esta muere en un accidente, electrocutada por los cables del tranvía. Orfeo encuentra el cadáver de Euridice en la morgue, sin poder rescatarla. El filme concluye con el asesinato de Orfeo por parte de su celosa prometida, que funciona como las Ménades dionisiacas. Algunos infiernos son mentales o psicológicos. En estos casos, la *katábasis* no es un descenso físico, sino únicamente psicológico, mental o espiritual. En la película de surrealista de Fellini *Otto e mezzo* o *8 1/2*, el protagonista (Marcello Mastroianni), director de cine que atraviesa una crisis creativa, es un alter ego del director del filme, Federico Fellini. El director de cine está internado en un balneario, al mismo tiempo que dirige una enigmática película, negándose a dar información a la prensa e incluso a sus compañeros de producción, actriz protagónica y productores. El director de cine viaja a su pasado en busca de inspiración⁴⁸.

“La estancia del director en el balneario supone un viaje psíquico al interior de su infierno poblado de fantasmagóricas Euridices. La sabiduría de Fellini reside en descomponer hasta el infinito las mujeres perdidas del protagonista: la madre, la esposa, la puta, la amante, la musa, seres que pueblan la cabeza del poeta y que son a un tiempo causa de su inspiración y de su inmovilidad. Fellini expresa el descentramiento creativo del protagonista con la utilización órfica de la espiral, tanto en los travellings barrocos que circundan el espacio como en la estructura narrativa, aquello que Christian Metz denominó una construcción en abismo. En un final majestuoso —en un gran decorado solitario—, el protagonista ve reaparecer a las mujeres y los hombres que han dado sentido a su vida, unidos por una mágica coreografía con música de Nino Rota. Finalmente, puede mirarlos a la cara: su viaje al pasado fantasmal ha cristalizado en la propia película, llena de interrogantes, pero también de vida. (...)Fellini convierte las dudas creativas de un autor en materia prima cinematográfica. a. Dota al cine de una característica que han tenido todas las artes: adoptar la propia obra como argumento. La película vaga errática, dando vueltas sobre si misma, presidida por la condición existencial de su autor, que se atreve a decir: «Dudo». Y de ese vagabundeo órfico, que quiere beber en la fuente de la Memoria y no en la del Olvido, nace este film que en su singularidad ha sabido contener a todos los demás.⁴⁹”



Fotogramas de la película *8 1/2*, Federico Fellini. 1963.

47. Balló, J., & Pérez, X. (1999). La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine [Digital]. Titivillus.

48. Balló, J., & Pérez, X. (1999). La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine [Digital]. Titivillus.

49. *Ibid.*

Un artista disciplinar que estuvo muy interesado en Orfeo fue Jean Cocteau, quien llegó a realizar una trilogía de filmes en torno al poeta tracio. Cocteau fue un artista multidisciplinar, cuya vida y obra nunca estuvo exenta de polémica. Entabló amistad con algunas de las personalidades más relevantes de la cultura del siglo XX, como Pablo Picasso, con quien colaboró en un ballet “Parade”; Coco Chanel; Marcel Proust o Charles Chaplin. Cocteau nace en 1889, en un ambiente familiar marcado por la polémica: Su padre tenía tendencias homosexuales, y su madre varios amantes. Cuando el Padre de Jean Cocteau, se suicida, el artista queda marcado, hecho que lo hará interesarse por el tema de la muerte⁵⁰. Será en la década de los años treinta, cuando Cocteau, un pintor, dibujante y poeta ya consolidado, decidirá emprender la tarea de crear un filme, La sangre de un poeta, “*Le Sang d’un Poète*”. Cocteau logra crear su primer largometraje gracias a la financiación del vizconde Noailles (Mecenaz de otros filmes surrealistas como *Les Mysteres du Chateau de Dé* y *L’Age d’or*). Georges Auric recomendará a Cocteau hacer una animación, pero las limitaciones técnicas se lo impedirán. El filme es criticado fuertemente por los surrealistas, que consideran que ha copiado sus filmes (*Un chien andalou* y *L’Age d’or* de Luis Buñuel y *Emak Bakia* de Man Ray). El artista así mismo incluye numerosas referencias autobiográficas (Una pipa de Opio, o referencias a sus pintores favoritos)⁵¹.

En 1950, Cocteau estrena *Orphée*, un largometraje inspirado en el mito de Orfeo, con diversas alegorías a la vida del propio Cocteau. Orfeo (Jean Marais) es un poeta, al igual que Cocteau rechazado por los demás poetas vanguardistas. Se obsesiona con la princesa, interpretada por María Casares y desprecia a su esposa Eurídice. Orfeo deberá viajar al averno para recuperar a su esposa, que le ha sido arrebatada por la princesa, la regente del reino de los muertos. El umbral que separa el mundo de los vivos y el mundo de los muertos es un espejo, igual que en la novela de Lewis Carrol. La muerte (La princesa) se enamora de Orfeo, y se sacrifica por su víctima. Diez años después, en febrero de 1960, Cocteau estrena su película *Le testament d’Orphée* (El Testamento de Orfeo). La película desencadenó una polémica, al ser interpretada por la audiencia como una burla por parte de Cocteau, sin embargo, este fue apoyado por intelectuales y cineastas como Truffaut, Bresson o Langrois. La película, al igual que los anteriores dos filmes que Cocteau realizó sobre Orfeo, tienen referencias a la propia vida de Cocteau, pero en este filme son mucho más explícitas. El propio Jean Cocteau interpreta a Orfeo; Jean Marais vuelve en el papel de Edipo; María Casares repite el papel que interpreto en *Orphée*; y aparecen personajes relevantes interpretándose a sí mismos: como Pablo Picasso. Se mezclan elementos de la realidad con elementos oníricos⁵².



Fotograma de la película *La sangre del poeta*, de Jean Cocteau. 1932.



Fotograma de la película *Orfeo*, Jean Cocteau. 1950.

50. Torres, S. (1990). Trayectoria de Cocteau. *Nosferatu. Revista de cine.*, (3), 10-17.

51. Angulo, J., Gubern, R., Muñoz, T., Rebordinos, J. L., & Torres, S. (1990). Películas del ciclo: Cocteau. *Nosferatu. Revista de cine.*, (3), 43-61.

52. *Ibid*

En la saga de libros de Harry Potter, de la autora J.K Rowling, y en sus posteriores adaptaciones cinematográficas, se hacen numerosas referencias a la mitología e incluso hay numerosos eventos de *Katábasis*. En el primer libro “*Harry Potter and the Philosopher’s Stone*” (1997), y en su adaptación cinematográfica dirigida por Chris Columbus (2001), hay un paralelismo con el mito de Orfeo: Los tres protagonistas deben descender, no al infierno, pero sí a las cámaras ocultas del castillo, sede de la escuela de magia de Hogwarts. Harry Potter, Ronald Weasley y Hermione Granger, al igual que el mítico cantor tracio, hacen dormir con música al perro de tres cabezas, guardián del umbral, tal y como lo hace Orfeo con su lira. Al igual que el averno, los pasillos secretos de la escuela de magia son subterráneos⁵³. En *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (2009), El profesor Dumbledore y Harry Potter se introducen en una caverna, en una isla desierta. Para entrar en la cueva maldita, es necesario que realicen un sacrificio de sangre, similar al que Odiseo debe realizar en su *katábasis*. Dentro de la caverna, deben cruzar una laguna llena de espectros hostiles, para ello utilizan una barca. Dumbledore cumple el papel de Caronte, pues lleva a Harry en la barca, y de Tiresias, pues le revela su misión (destruir los *horocrux* restantes, y al Señor oscuro, Voldemort). Harry también pasará por una *katábasis* en la segunda entrega de la saga Harry Potter y la cámara de los secretos (*Harry Potter and the Chamber of Secrets*, 2002): donde se aventura al mundo subterráneo secreto del castillo una vez más, para acabar con el monstruo que petrifica a sus compañeros, y rescatar a su amiga Ginny Weasley. Y en la visión que tiene, en la última película, Harry Potter y las reliquias de la muerte :parte dos (*Harry Potter and the Deathly Hallows - Part 2*, 2011) Tras recibir la maldición del *Avada Kedavra*⁵⁴.



Harry Potter y la Cámara de los secretos, J.K. Rowling. 2009.



Harry Potter y la piedra filosofal, J.K. Rowling. 1997.

53. Gómez, A. R. THE MYTH OF ORPHEUS AS THE BASIS OF THE FANTASTIC IN AMERICAN FAMILY FILMS. Mario-paul martínez & fran mateu, 53.

54. Cerezuela Rodríguez, A. (2014). A Round-Trip ticket to the Underworld: the classical theme of Katabasis in modern cinema [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Almería.

En la adaptación de Disney de *Hercules* (1997), se fusionan varios mitos con el de Heracles, para conseguir una película apta para todo público. El Hércules de Disney, desciende al inframundo e intenta convencer a Hades para que le permita recuperar el alma de su enamorada, Megara⁵⁵. Del mismo modo la película de animación *El cadáver de la novia* “*The Corpse Bride*” (2005), dirigida por Tim Burton y Mike Johnson, contiene muchas similitudes con el mito de Orfeo. El argumento del filme está inspirado en un relato folclórico del siglo XIX, escrito por Lev Tolstoi. Victor (Johnny Depp), va a casarse con Victoria (Emily Watson). Se trata de un matrimonio arreglado por dos familias, una de burgueses que quieren ascender socialmente, y otra de aristócratas que pretenden evitar caer en la desgracia y la quiebra. A pesar de que están siendo obligados a casarse, Victor y Emily se enamoran, pero por un error, Victor termina comprometido con una mujer difunta, Emily (Helena Bonham Carter). Emily desea que Victor viaje con ella al inframundo y se case con ella. La película se desarrolla en dos mundos opuestos, el de los vivos, que se presenta como monótono y muerto; y el de los muertos, colorido y paradójicamente, con más vida que el mundo de los vivos. La música es un agente liberador en la película, Victor toca el piano de forma prodigiosa, al igual que Orfeo su Lira, esto le permite escapar de su vida cotidiana y reconciliarse con Emily en el inframundo⁵⁶.



Fotogramas de *Novia Cadáver*, Tim Burton. 2005.



Fotogramas de la película de Disney Pixar *Coco*, 2017. Lee Unkrich.

Al igual que en el filme de Tim Burton, en la película de Pixar, *Coco* (2017, Lee Unkrich), se reformula el mito de Orfeo, combinándolo con las tradiciones mexicanas. El protagonista, Miguel, es un entusiasta de la música, ha aprendido a tocar la guitarra por sus propios medios. La música juega un papel muy importante en el filme, teniendo muchos personajes músicos, y otros cuantos, como la familia de Miguel, que a priori no quieren saber nada de la música⁵⁷. Miguel pertenece a una familia de fabricantes de zapatos, pero él no desea seguir con el negocio musical, sino ser un músico, como su ídolo, Ernesto de la Cruz. Durante el día de los Muertos es posible transitar del mundo de los vivos al de los muertos y viceversa, los difuntos pueden visitar a sus familias, siempre y cuando sus seres queridos hayan colocado sus imágenes en el altar. Miguel viaja al inframundo tras robar la guitarra del fallecido músico Ernesto de la Cruz de su mausoleo. Esta guitarra será para Miguel, lo que la lira fue para Orfeo, un instrumento con el que es capaz de superar las pruebas del inframundo. Miguel es regresado a la tierra de los vivos tras jurar a sus familiares difuntos no volver a tocar música, pero nada más volver quebranta su juramento y es devuelto al inframundo, esta escena podría recordar al pasaje en el que Orfeo desobedece la orden de no mirar hacia atrás, y pierde a Eurídice. Miguel es acompañado por un perro callejero, quien resulta ser un *alebrije*, un animal psicopompo que guía a Miguel en el más allá. Este perro además, se llama Dante, en homenaje al poeta autor de la divina comedia, Dante Alighieri⁵⁸.

55. Gómez, A. R. THE MYTH OF ORPHEUS AS THE BASIS OF THE FANTASTIC IN AMERICAN FAMILY FILMS. Mario-paul martínez & fran mateu, 53.

56. *Ibid*

57. *Coco*. (s. f.). pixar.com. Recuperado 30 de abril de 2024, de <https://www.pixar.com/feature-films/coco>

58. Gómez, A. R. THE MYTH OF ORPHEUS AS THE BASIS OF THE FANTASTIC IN AMERICAN FAMILY FILMS. Mario-paul martínez & fran mateu, 53.

La Divina Comedia de Dante Alighieri también es referenciada en la miniserie de animación, *Más allá del jardín* o "*Over the Garden Wall*", Creada por Patrick McHale. En la serie, los protagonistas son los hermanos Greg y Wirt, quienes viajan a través de un infierno, lleno de desafíos y obstáculos. Durante el viaje, los protagonistas conocerán a personajes muy variados y pintorescos, los cuales simbolizan a los pecadores que Dante describe en su obra. Los hermanos también conocerán a un miserable leñador, obligado por la bestia, a conseguirle almas. La bestia es un ser con características satánicas, Wirt deberá hacerse un héroe similar a Eneas o Odiseo para salvar a su hermano Greg. Ambos hermanos a su vez son acompañados y guiados por Beatriz (Clara referencia a la obra de Dante); un ave que funciona como animal psicopompo y que regresa a los hermanos al camino de la moral y la rectitud, al mismo tiempo que ella misma encuentra el camino⁵⁹.



Fotogramas de la serie de animación *Más allá del jardín*, 2014. Patrick McHale.

La tripulación de Piratas del Perla Negra (Black Pearl) descienden al averno para buscar a su capitán, Jack Sparrow en la película : *Pirates of the Caribbean: At World's End* (2007). El Capitán Jack Sparrow (Johnny Depp) perece en un combate contra una colosal bestia marina en la anterior película: *Pirates of the Caribbean: Dead's Man Chest* (2006). William Turner (Orlando Bloom), Elizabeth Swan (Keira Knightley) y el resto de la tripulación son guiados por el Capitán Barbossa (Geoffrey Rush), quien ya ha regresado del mundo de los muertos, y por tanto conoce el camino. Barbossa incluso llega a citar una frase de la Eneida, explicando a la tripulación las tribulaciones que les deparan. Cuando los piratas están descendiendo al inframundo, Elizabeth se encuentra con su padre recientemente fallecido (Jonathan Pryce), quien navega en una barca, en dirección a su vida eterna. El gobernador es incapaz de reconocer a su hija, como si hubiese bebido de las aguas del río Leteo⁶⁰.

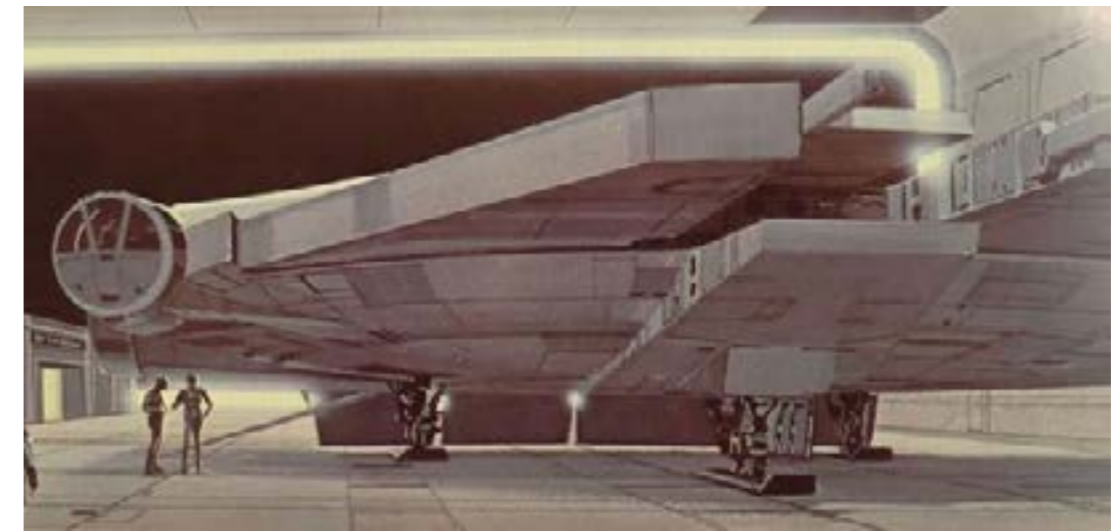


Fotograma de *Piratas del Caribe: en el fin del mundo*, 2007. Gore Verbinski.

59. Wilson, J. N. (2015). *Heroes in Patrick McHale's Over the Garden Wall: A Reading of the Modern Epic* (Doctoral dissertation, State University of New York at Stony Brook).

60. Cerezuela Rodríguez, A. (2014). *A Round-Trip ticket to the Underworld: the classical theme of Katabasis in modern cinema* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Almería.

De igual manera, en los filmes de ciencia ficción: *Blade Runner* (1982, Ridley Scott) y *Star Wars: A New Hope* (1977, George Lucas). En *Blade Runner*, el exagente de policía Phillip K. Dick (Harrison Ford) tiene la misión de terminar con cuatro *replicantes* insubordinados (Androides, que son indistinguibles de los seres humanos). Dick descubre que los *replicantes* pueden tener sentimientos y se enamora de una. Los cuatro *replicantes* criminales desean ampliar su expectativa de vida, y para ello extorsionan a su creador. La *katábasis* se produce cuando Dick encuentra su guarida, un apartamento repleto de restos de otros androides. El héroe en este caso desciende para acabar con sus enemigos y no para salvar a un ser querido. Por su parte, en *Star Wars: A New Hope*, la *katábasis* tiene lugar cuando Luke y su mentor Obi Wan (Similar a Tiresias en la Odisea), entran en la *Estrella de la Muerte* (Han Solo funcionaría como Caronte, al acercar al héroe al averno), una superestructura espacial construida por el Imperio Galáctico, con la capacidad para fulminar planetas enteros, todo un laberinto infernal. Mientras que Obi Wan desactiva los sistemas de gravedad que les impiden escapar de la estación espacial, Luke rescata a la Princesa Leia Organa, lo que lo llevará al autodescubrimiento (La princesa es su hermana, ambos son hijos del Jedi Anakin Skywalker), tras este descubrimiento, Luke decide unirse a la Alianza Rebelde, que se opone a la dominación del Imperio Galáctico⁶¹.



Concept Art de Ralph McQuarrie de *Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma*.



Fotograma de la película *Blade Runner* de 1982. Ridley Scott.

61. Cerezuela Rodríguez, A. (2014). *A Round-Trip ticket to the Underworld: the classical theme of Katabasis in modern cinema* [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Almería.

Una de las manifestaciones culturales recientes más relevantes que adapta el mito de Orfeo es el musical de Broadway (Que también cuenta con giras por Estados Unidos y por Reino Unido) *Hadestown*. Se trata de un *retelling* del mito de Orfeo y Eurídice, en el cual los personajes están comprometidos con causas sociales y políticas. Empezó como un concierto experimental, de la cantautora Anais Mitchell, pasó a ser un álbum y posteriormente fue adaptado en un musical de Broadway, musical que sería galardonado con ocho premios *Tony* en la temporada del 2019, entre ellos el de Mejor Musical⁶². En el musical, los temas atemporales y universales se funden con la crítica política y el compromiso social. Las protagonistas son Eurídice y Perséfone, de forma que se les da voz a los personajes femeninos, que en los relatos originales habían sido relegados a un papel secundario (Es común en los musicales, dar voz a personajes marginales, que se vuelven el centro de su propia narrativa). En este musical, Eurídice viaja voluntariamente al Hades, y Perséfone se enamora de Hades, decidiendo libremente quedarse con él. Los personajes femeninos dejan de ser el accidente que impulsa la trama, y pasan a tomar decisiones. Dejan de tener un papel pasivo, de esperar a su rescatador (Orfeo o el acuerdo entre Deméter y Hades), y pasan a tomar sus propias decisiones en el Hades. Perséfone, a pesar de estar auténticamente enamorada de Hades, mantiene una relación insana con él, mientras que él es un posesivo, que ansía poseer todo (Lo que lo lleva a someter a sus trabajadores), Perséfone cae en el alcoholismo, pero nunca pierde su capacidad para cuestionar a su marido y tomar sus propias decisiones⁶³.

También se produce una dicotomía entre el arte y lo cotidiano: Eurídice y Orfeo son de clase humilde, Orfeo es un músico que tiene problemas y le cuesta terminar de componer sus canciones. Perséfone será quien convence a Hades de que deje ir a Eurídice, al sentirse celosa de ella y verla como una rival. Las Moiras aparecen como un trío de tres chicas cantantes⁶⁴. Se fusiona el Jazz y el folk. El escenario recuerda a un club de jazz de Nueva Orleans⁶⁵. Dependiendo del escenario (Si es una representación de Broadway o de las giras itinerantes de Estados Unidos o Reino Unido) Se emplean distintos recursos en los escenarios⁶⁶. La banda de músicos sube al escenario, compartiendo espacio con los actores⁶⁷. Lo cual se asemeja a la representación de la Opera de Monteverdi, que fue presentada en el Teatro Real de Madrid en la temporada del 2022-2023, donde los actores que realizaban coreografías compartían escenario con los músicos, en el escenario diseñado por Alexander Schwarz⁶⁸.

62. Berra, I. A. (2022). "It's a sad tale... But we sing it anyway": Exploring the Intersections between Retellings and Utopian Performatives in Anais Mitchell's *Hadestown* (2019). *GAUDEAMUS, the Journal of the Association of Young Researchers on Anglophone Studies*, 2, 9-31.

63. *Ibid.*

64. Green, J. (2019, 17 abril). Review: The Metamorphosis of 'Hadestown,' From Cool to Gorgeous. *The New York Times*. Recuperado 15 de abril de 2024, de <https://www.nytimes.com/2019/04/17/theater/hadestown-review-broadway-anais-mitchell.html>

65. Akbar, A. (2024, 22 febrero). *Hadestown* review – thrilling songs from an American underworld. *The Guardian*. Com. Recuperado 15 de abril de 2024, de <https://www.theguardian.com/stage/2024/feb/22/hadestown-review-lyric-theatre-london>

66. Mae Healy, M. (2023, 18 abril). 'Hadestown' Musical Review: A Mostly Successful Iteration of the Beautiful Tragedy. *The Crimson.com*. Recuperado 17 de abril de 2024, de <https://www.thecrimson.com/article/2023/4/18/hadestown-musical-orpheus-Anais-Mitchell-review/>

67. Green, J. (2019, 17 abril). Review: The Metamorphosis of 'Hadestown,' From Cool to Gorgeous. *The New York Times*. Recuperado 15 de abril de 2024, de <https://www.nytimes.com/2019/04/17/theater/hadestown-review-broadway-anais-mitchell.html>

68. VENCIO ORFEO AL INFIERNO Y VENCIDO LUEGO FUE POR SUS PASIONES. (2022, 18 noviembre). *Teatro Real.es*. Recuperado 18 de abril de 2024, de <https://www.teatroreal.es/es/noticia/vencio-orfeo-al-infierno-y-vencido-luego-fue-sus-pasiones>



Musical *Hadestown*, de Anais Mitchell. 2006.



Musical *Hadestown*, de Anaïs Mitchell. 2006.

En *Hadestown*, el narrador Hermes introduce a los personajes y fija el tono de la historia en la canción “*Road to Hell*”, advirtiéndole que se trata de una canción triste. Orfeo es un personaje optimista, que ve el mundo con esperanza y cree que es posible un cambio. En la canción “*We raise our cups*”, todos los personajes cantan a la audiencia, no solo el narrador: hacen un brindis en honor a Orfeo (y a aquellos que cantan a pesar de los destinos trágicos). Tiene lugar un momento meta teatral, pues los personajes hacen alusión a la antigüedad del relato, y por tanto a la naturaleza de reinterpretación del propio musical. Perséfone canta a Orfeo, pero dirigiéndose a todos los músicos y a su labor (Mantener y actualizar los relatos ancestrales)⁶⁹.

69. Berra, I. A. (2022). “It’s a sad tale... But we sing it anyway”: Exploring the Intersections between Retellings and Utopian Performatives in Anaïs Mitchell’s *Hadestown* (2019). *GAUDEAMUS, the Journal of the Association of Young Researchers on Anglophone Studies*, 2, 9-31.



Portada de *Ascension* de John Coltrane, 1965.

La música del saxofonista John Coltrane (1926-1967) evoca ideas estéticas, culturales y espirituales. Coltrane aparece en escena durante el *bebop*, bajo el tutelaje de Dizzy Gillespie, Thelonius Monk y Miles Davis. Con su álbum *Ascension* (1965), Coltrane inaugura un nuevo período de su carrera, en el cual lleva a cabo una revolución en el jazz y la improvisación, distanciándose de las vanguardias de Europa y América. Su música se vuelve antitonal y evita tener una dirección. Del mismo modo, Orfeo, que había sido venerado según el ideal apolíneo de cantor y compositor de canciones, es ahora deformado por las ménades dionisiacas. Esto es un ataque a la forma. Coltrane, siendo un artista rebelde que acarea la nueva cultura negra, celebra la energía ancestral, evitando toda estructura. Libera la melodía y el tempo de la prisión de la armonía (Una desfiguración, similar al desmembramiento que Orfeo sufre por parte de las Ménades)⁷⁰.

70. Benston, K. W. (1977). Late Coltrane: A re-membering of Orpheus. *The Massachusetts Review*, 18(4), 770-781.

Orfeo tendrá su reencarnación como jazzista en la novela gráfica *“Barney et la note bleue”* (1988), realizada en colaboración por el artista Jacques de Loustal y el escritor Philippe Paringaux. La historia no sigue una estructura lineal, sino que está conformada por varios sucesos que ocurren en momentos y lugares distintos. El acabado gráfico de la novela es el resultado de las influencias de autores del cómic como *Hergé*, autores del cómic del *nouveau réalisme* (Jacques Tardi, Enki Bilal Y Moebius), y artistas como Max Beckham o David Hockney. Barney encarna el espíritu de los grandes *jazzmen*. Es un arquetipo del músico de jazz: tiene un talento descomunal, y un problema con las drogas que acaba quitándole la vida (al igual que a John Coltrane, Charlie Parker, Chet Baker o Miles Davies). sus gafas oscuras recuerdan a Dave Brubeck y a Barney Wilen. Pero Barney no solo es un arquetipo que recuerda a las figuras más destacadas del jazz, también es un arquetipo, en cuanto a que posee características órficas: Al igual que el héroe de tracia, Barney es un músico talentoso de dudoso origen. Orfeo y Barney son viajeros, amantes y músicos: ambos viajan y regresan de la tierra de los muertos, perdiendo en el proceso a la mujer que aman. Ambos ascienden, gracias a su talento, y luego caen por sus errores humanos. Barney se asemeja a Orfeo, al ser un genio (de la música), que muere joven por sus excesos (como Kurt Cobain, Janis Joplin, Jimmy Hendrix, Jim Morrison). El protagonista de la novela gráfica es una reencarnación jazzística de Orfeo⁷¹.

Los cómics no se limitan a ser un entretenimiento, sino que han llegado a ser un producto cultural, que bebe de las tradiciones grecolatinas, enriqueciendo a los relatos míticos⁷². El mito de Orfeo ha sido adaptado o referenciado en este formato numerosas veces.

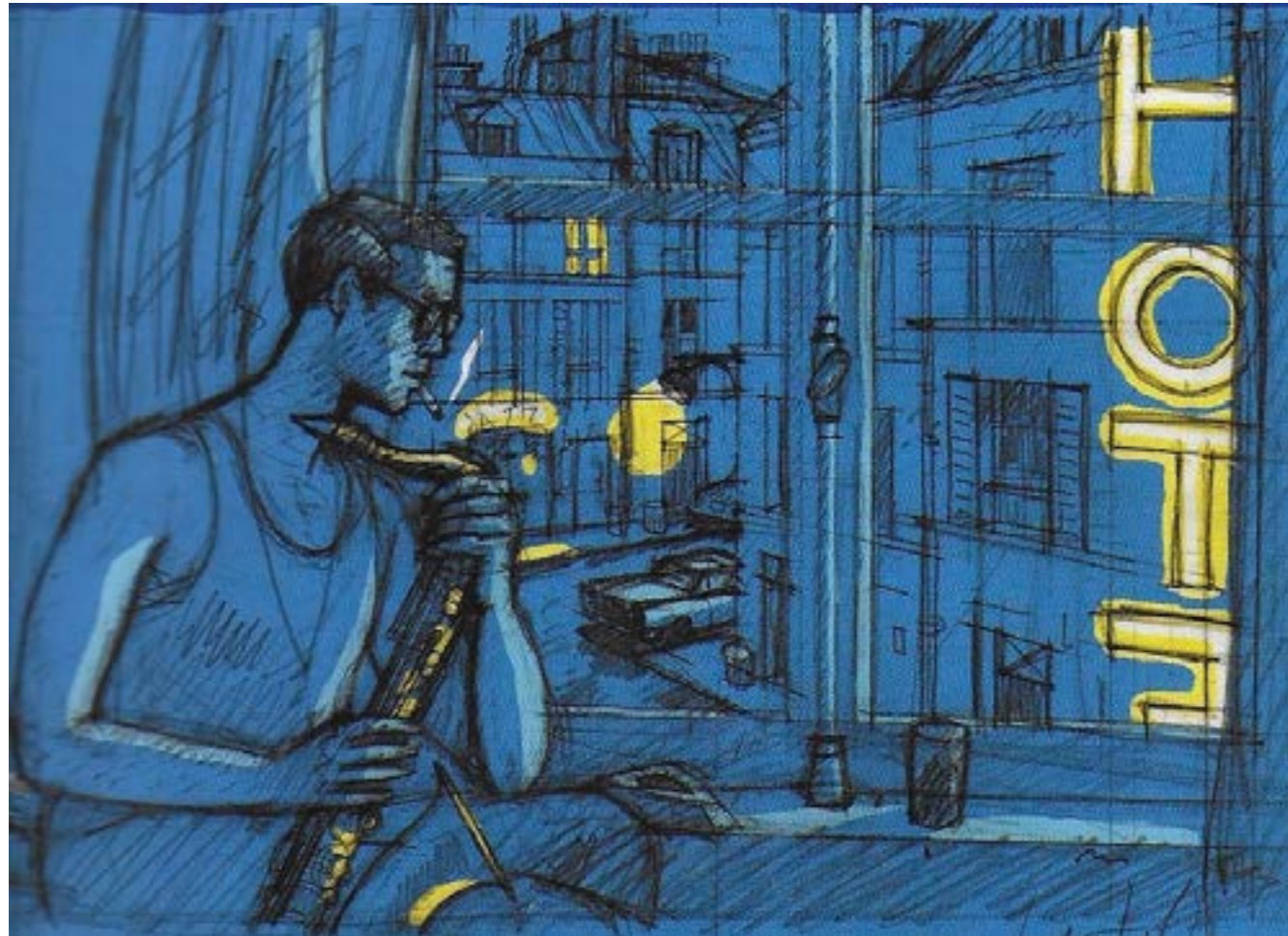


Ilustración del cómic *Barney et la note bleue*, 1988, de Jacques de Loustal y Philippe Paringaux.

71. Screech, M. (2010). Remembering the Jazz Orpheus: Barney and the Blue Note by Loustal and Paringaux. *Journal of popular culture*, 43(2), 348-367.

72. González Delgado, R. (2023). Orfeo y Eurídice en “Joyas de la mitología”: del mito al cómic.

Poema a Fumeti (1969) es una novela con viñetas, o un Cómic *sui generis* (único, inclasificable). Fue escrito y dibujado por el escritor y pintor Dino Buzzati. La novela gráfica adapta el mito de Orfeo, dividiéndola en cuatro capítulos. Orfi es un cantautor de Pop rock de Milán, que toca en la discoteca *Polybus*. Cuando ve a su novia Eura desaparecer al atravesar un muro, va a buscarla. Tras la entrada al averno hay un portero que evita que los vivos entren al reino de los muertos. Trudi, será la guía y funcionará como un psicopompo. La novela está claramente influenciada por el cine y por los filmes que ya habían adaptado la historia de Orfeo: *Orfeu Negro* de Camus (Se desciende al infierno por una escalera, aparece una oficina de desaparecidos, los amantes se reencuentran en un vagón de tren), y de los filmes de Jean Cocteau. Hades es una chaqueta que habla, intenta disuadir a Orfi de su deseo de reencontrarse con su amada presentándole, varias mujeres desnudas, que actúan como las Bacantes. Orfi toca la guitarra y logra conmovir a los muertos, haciéndoles recordar su vida. A Orfi se le otorgan 24 horas para encontrar a Eura y abandonar el inframundo, Orfi sin embargo no logra rescatar a Eura del Averno, despierta y solo tiene su anillo, que le confirma que su experiencia no fue un sueño. El mito se cambia, se sustituye la mirada atrás para quitarle la culpa a Orfeo. Se establece un límite temporal, de forma que se sugiere que la muerte es inevitable. La novela gráfica presenta influencias de Kafka, Italo Calvino, El surrealismo, expresionismo, existencialismo y de cineastas como Fellini o Murnau⁷³.



Viñetas del *Poema Fumeti*.

Asimismo, en los cómics de *Sandman*, de Neil Gaiman, Orfeo hace apariciones. Sandman es una divinidad del sueño, equivalente a Morfeo o Hipnos. Utiliza la arena para transportar a los soñadores a su reino, donde les provoca pesadillas o sueños. Sandman consiste en varias Sagas de cómics, y en episodios independientes. Sandman pertenece a los Eternos, una estirpe de divinidades: al igual que Hipnos, Sandman es hermano de la muerte, Thanatos. En los cómics, Sandman es también el padre de Orfeo. En el episodio independiente *“The song of Orpheus”*, Gaiman adapta el mito del cantor tracio. Orfeo termina siendo decapitado por las furias, Pero su cabeza se mantiene viva. En la saga de Sandman *“Season of Mists”*, en los números 21 al 28, Sandman desciende a los infiernos a buscar a su esposa Nada, que él mismo había condenado. En la entrega 29, la cabeza de Orfeo es rescatada de la Francia Revolucionaria, donde se le considera un objeto supersticioso.

73. *Ibid.*

Orfeo es el hijo de Sandman y la musa Calíope, un día antes de su boda sueña con su cabeza flotando a la deriva mientras llama a su esposa. Orfeo viaja al Hades y toca su lira tras la muerte de su esposa en la boda (quien fue mordida por una serpiente mientras huía del sátiro Aristeo, a quien el alcohol le había hecho perder el control de sus instintos sexuales). Orfeo hace llorar a todo el Hades con su lira, incluyendo a las furias. Orfeo pierde a Eurídice al mirar hacia atrás. Finalmente, Orfeo sale del Hades, se plantea el suicidio, pero tras conversar con su madre Caliope decide abandonar los bosques, momento en el cual, las Bacantes lo interceptan y lo despedazan. Como reprimenda por haber viajado al mundo de los muertos, Orfeo no podrá morir. Su cabeza es dejada por su padre en la isla de Naxos, aunque finalmente, Sandman le concede la Eutanasia. La estructura narrativa que Gaiman utiliza para adaptar el mito de Orfeo a Sandman es muy similar a la de Virgilio⁷⁴.



Portada del cómic *Sandman* de Neil Gaiman, 1989.



Viñeta del cómic *Sandman* de Neil Gaiman, 1989.

74. González Delgado, R. (2023). Orfeo y Eurídice en “Joyas de la mitología”: del mito al cómic

El cómic “*Katábasis*” del autor Max (seudónimo de Francesc Capdevila Gisbert), se cuenta la historia de Orfeo, de manera breve y reflexiva. El cómic transcurre en su totalidad en el inframundo. Orfeo negocia con Hades el regreso de Eurídice, mientras que Hades por su parte, está enfadado por la presencia de Orfeo en el infierno. Orfeo trae consigo el tiempo, antes desconocido en el averno. Hades permite que Orfeo se lleve a Eurídice, imponiéndole la condición de que no mire atrás. Orfeo recorre el inframundo, un espacio sin forma en donde Orfeo se enfrenta a su incertidumbre, unos perros blancos dialogan con Orfeo, haciendo que se pregunte si Eurídice de verdad lo sigue, o si todo es un engaño del regente del subsuelo, o de sí mismo. Los miedos y la incertidumbre de Orfeo son lo que termina causando su error. El relato cuenta una *Anábasis* (Regreso del averno) física, pero una *Katábasis* psicológica. El inframundo es una metáfora de las contradicciones del ser humano⁷⁵.



Viñeta de cómic *Katábasis* de Max.

El mito del poeta que desciende a los infiernos a buscar a su amada sigue vigente en el arte contemporáneo. En el verano del año 2000, el artista Paul Pfeiffer, en colaboración con John Letourneau y Lawrence Chua, grabaron gallinas en una granja de Nueva York. Los pollos fueron monitorizados por las cámaras desde que estaban en el huevo, hasta llegar a la madurez, pasados un par de meses. El vídeo que resultó del metraje grabado por Pfeiffer fue expuesto en el *World Trade Center*, en grandes monitores y en tiempo real. Durante casi dos meses, 24 horas al día y siete días a la semana, la vida de aquellas aves fue mostrada a los visitantes y trabajadores del *World Trade Center*. El metraje de las aves fue reproducido en tiempo real, y el vídeo se coordinó para que el momento de día del vídeo se correspondiera con el momento del día de la ciudad de Nueva York en ese momento. La obra titulada: *Orpheus descending* fue Side Specific, es decir, el artista la concibió para ser expuesta y ser vista en el *World Trade Center*, a diario⁷⁶.

75. *Ibid.*

76. Bouman, M. (2002). The temporality of the public sphere: Orpheus Descending's loop between art and culture.

El artista sabía que muchos de los espectadores llevaban años asistiendo al lugar público de forma cíclica. Fue insertado sin anuncio en un lugar de tránsito, por el cual pasaban cientos de personas al día. El sentido de ciclo temporal de la obra y su relación con la rutina de los trabajadores. La obra depende de su formato temporal, expandido en el tiempo, y sus espectadores. La exhibición fue mencionada en un artículo de *Time Out New York* en junio de 2001, en una publicación semanal dedicada a eventos culturales. Se establece una relación entre el monótono ciclo de vida de las aves de corral y el monótono estilo de vida de los trabajadores de Nueva York. La obra no fue colocada en un lugar público ni de ocio, sino en un lugar donde la gente transitaba de forma repetitiva y rápida. Se abre un debate sobre el espacio público y privado⁷⁷. Estuvo expuesta en el *World Trade Center* desde el 15 de abril, hasta el 28 de junio del 2001⁷⁸.



Orpheus descending de Paul Pfeiffer, 2001.

77. Bouman, M. (2002). The temporality of the public sphere: Orpheus Descending's loop between art and culture.

78. Paul Pfeiffer: Orpheus Descending. (s. f.). Public Art Fund.com. Recuperado 18 de abril de 2024, de <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/orpheus-descending/>

Es oportuno así mismo mencionar la exposición que tuvo lugar en el MOMA (Museum of Modern Art) En Nueva York entre el 24 de junio y el 24 de septiembre del 2007, titulada *Orpheus Selection: In Search of Darkness*. La exposición reunió a artistas de la talla de Yayoi Kusama, Nicolas Carone, Jack Whitten, Joan Waltemath o Katie Aliprando. La exposición era un descenso hacia lo desconocido y lo desconcertante, similar al viaje de Orfeo al Averno; Se presentaron pinturas abstractas y figurativas, dibujos, esculturas, instalaciones *site-specific*, fotografías y trabajos de vídeo⁷⁹.

En el videojuego *Hades*, estrenado en el 2020, el jugador controla a *Zagreus*, el hijo de Hades, rey del inframundo, en su aventura para escapar del infierno. Los dioses del Panteón griego le darán las habilidades que necesita para cumplir su objetivo (Fuerza, velocidad, resistencia, salud). El videojuego crea una nueva narrativa, basada en las relaciones familiares entre los dioses olímpicos. Se muestra el aspecto más humano de los dioses del Olimpo, haciéndolos más cercanos al jugador. El videojuego cuenta con cientos de referencias a la Mitología y Religión Griega. El propio protagonista Zagreus referencia a los cultos Órficos. En el juego, Orfeo, Dionysos y Zagreus tienen un dialogo relacionado con los ritos místicos, e incluso se sugiere que Zagreus es una encarnación pasada de Dionysos. El videojuego crea una historia innovadora, sin dejar de lado la influencia de la cultura de los griegos antiguos⁸⁰.



Personajes Orfeo y Euridice del videojuego *Hades*, 2020.

79. Orpheus Selection: In Search of Darkness. (s. f.). moma.org. Recuperado 1 de mayo de 2024, de <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4895>

80. Sedgwick, R. (2021). Cheat Codes of the Gods: Narrative and Greek Mythology in Video Games.



Escena de *Little Orpheus* de *Secret Mode* y *Chinese Room*.

Destaca también el videojuego *Little Orpheus*, producido por las desarrolladoras de juegos *Secret Mode* y *Chinese Room* y distribuido por *Sumo digital*. El videojuego de plataformas tiene una trama ambientada en la guerra fría, en el contexto de la carrera espacial. En el año 1962, mientras la NASA tiene su atención y sus recursos en la luna, la Unión Soviética sumerge a un cosmonauta soviético llamado Ivan Ivanovich en un volcán inactivo, dentro de una nave llamada *Little Orpheus* (Pequeño Orfeo). El videojuego, inspirado en películas de aventura clásica, cuenta las peripecias y desventuras del camarada soviético en el interior de la tierra, donde se enfrentará a dinosaurios, mares, civilizaciones perdidas y paisajes inhóspitos. El nombre del artefacto explorador, que es una explícita referencia a Orfeo, hace referencia a que la aventura del videojuego es una *katábasis*, al desarrollarse bajo tierra⁸¹.

En conclusión, el mito de Orfeo ha superado las barreras del tiempo, el espacio y de los géneros artísticos. El mito trata temas que son tan relevantes hoy, como lo fueron hace mil, dos mil y tres mil años atrás⁸².

81. Little Orpheus. (s. f.). littleorpheus.com. Recuperado 1 de mayo de 2024, de <https://www.littleorpheus.com/>

82. Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal. pp 218.

3 Desarrollo



3.1 Diagnóstico del Estado de la Cuestión

El Mito es un relato simbólico. Simbólico en cuanto a que es una realidad sensible (Una narración, que migra o se transfigura en los distintos géneros o lenguajes que adopta); que remite a una realidad metasensible, relacionada con lo Sagrado o lo Trascendente. Los hechos descritos en el mito fundamentan las instituciones humanas que funcionan en la sociedad, explican el origen del universo, la naturaleza humana y pretenden dar una respuesta a las cuestiones existenciales que tanto preocupan al individuo, tales como la muerte y el sufrimiento, además de fijar un modelo ejemplar que dicta como debe vivir aquel que desee vivir en el camino de la rectitud y el bien. Los relatos míticos siguen siendo relevantes en la actualidad, pues sus enseñanzas universales son tan válidas ahora como lo fueron para nuestros ancestros.

El mito se transforma conforme pasa la historia, adoptando distintas formas y en diferentes formatos (Poesía Épica, Teatro, cine, videojuegos), actualizándose y transformándose. El Mito de Orfeo, el poeta y músico que viaja hacia el infierno de lo desconocido para rescatar a su esposa, demostrando que la belleza y el amor pueden llegar a trascender los límites de la muerte, el espacio y el tiempo; ha inspirado obras de arte a lo largo de toda la historia. Los mitos pretenden dar una respuesta a la pregunta por el más allá y a la angustia por la muerte y el sufrimiento, propios y de los seres queridos.

3.2 Planteamiento del proyecto

El proyecto propuesto consiste en la elaboración de una propuesta gráfica, que compondría la preproducción de un producto audiovisual (Película, Cortometraje, videojuego). Para ello, se ha seguido la metodología empleada en las industrias culturales por los profesionales conocidos como *Concept Artist*. El *Concept Art* es una disciplina que forma parte del proceso que siguen las producciones de cine, videojuegos, televisión o publicidad para definir el estilo visual, y los distintos elementos (Personajes, Entornos, Atrezzo, Vehículos, Animales, Criaturas fantásticas, extraterrestres, etc) que posteriormente serán elaborados y utilizados por el resto de los profesionales implicados en la producción (modeladores 3D, *Riggers*, Animadores y demás).

Por tanto, la labor del *Concept artist* será fundamental en la producción, estando en contacto con los demás profesionales. El *Concept Art* es, en resumen, la disciplina por la cual se diseña o adapta los personajes, escenarios, objetos o criaturas que aparecerán en una producción audiovisual.

El proyecto propuesto es un *Retelling* del Mito de Orfeo y Eurídice, incorporando elementos de otros relatos, como la comedia de Aristófanes: Las Ranas o pasajes Bíblicos (Libro de Daniel y Apocalipsis). A partir de las fuentes clásicas y del análisis de los personajes arquetípicos a través de la historia, se realizarán distintas propuestas de personajes, entornos y *props* (Objetos o armas que serán utilizados por los personajes, a modo de atrezzo).

3.3 diagnóstico trabajo de campo

Se realizó una entrevista a José Manuel Losada, autor del libro: *Mitocrítica Cultural: Una definición del Mito* y catedrático en la Universidad Complutense de Madrid. Se realizaron preguntas relacionadas con la importancia del mito en la sociedad contemporánea, los mitemas relacionados con la muerte y con algunos elementos, mitemas o motivos concretos del mito de Orfeo. La entrevista resultó ser muy provechosa, siendo de gran utilidad en la investigación teórica y en la toma de decisiones creativas.

3.4 High Concept

3.4.1 Definición de High Concept

Es oportuno definir y concretar las características y normas que rigen el mundo habitado por los personajes propuestos.

El *High Concept* es, por lo tanto, el esquema que fija las normas del mundo, las características de la sociedad donde ocurre la historia (Organización política, avances tecnológicos); especifica las características geográficas de los lugares donde se desarrollan las acciones; el tipo de animales o criaturas que interactúan con los personajes (Animales reales o fantásticos, criaturas mitológicas o folclóricas, seres sepulcrales, *aliens*). Definir todas estas cuestiones resulta esencial para diseñar todos los personajes, entornos y bestias de una historia, para evitar anacronismos (En el caso de que la historia se desarrolle en un momento histórico concreto; o incoherencias (Si es una historia de ciencia ficción, que transcurre en un planeta tierra donde se ha producido una guerra nuclear contra seres extraterrestres, la tecnología utilizada por los personajes debe ser coherente con la historia: Quizás los humanos cuentan con tecnologías punteras muy avanzadas, o quizás, como consecuencia de las detonaciones de artefactos nucleares, el ecosistema ha sido gravemente dañado, se ha originado un invierno nuclear, y los humanos han perdido gran parte de su capacidad tecnológica). En cualquier caso, los elementos, vestimentas, arquitecturas, vehículos, armas, infraestructuras o instrumentos deben ser coherentes entre sí y con la historia que se pretende contar. Es, por tanto, fundamental definir las normas o características que rigen el mundo donde la historia tiene lugar, pues de ello depende que los diseños, a partir de los cuales varios profesionales trabajarán, sean coherentes y cumplan su función.

3.4.2 High Concept propuesto

La historia se desarrolla en la Antigua Grecia, en un tiempo remoto, anterior a la Guerra de Troya. Sin embargo, al tratarse de una historia de ficción, con elementos arquetípicos, no resulta problemático la incorporación algunos elementos anacrónicos (Cerámicas de figura roja del siglo IV por ejemplo). La historia, por tanto, no se desarrolla en un momento histórico concreto, sino en un mundo fantástico, en el cual, los seres humanos más antiguos interactúan con las deidades; Monstruos marinos; ninfas; y otros seres mitológicos.

El mundo propuesto es, una amalgama en la que confluyen distintos pueblos (egipcio, ciudades y reinos griegos). Estos pueblos comercian entre ellos, y a menudo entablan alianzas o conflictos militares entre ellos. La geografía es una región marítima: las actividades principales de las sociedades instaladas en la zona (Caracterizadas por la jerarquización social y la división del trabajo) son la agricultura, la caza, el comercio y la pesca. Muchos de estos pueblos comparten una misma cultura (Lengua, economía, sistema de creencias), aunque tengan distintas formas de organización política. Los seres humanos conviven con muchos animales, salvajes y domésticos (bóvidos, ungulados), así como con bestias mitológicas, seres espectrales, monstruos y seres racionales con características sobrenaturales.

La tecnología conocida por los hombres se asemeja a la de las culturas de la Edad del Bronce y del Hierro. Sin embargo, la magia, la hechicería, la alquimia y las fórmulas mágicas son comunes, y sus resultados son aprovechados por los hombres. La estética predominante es colorista, con gran inspiración en el arte antiguo y medieval, se configura un nivel de estilizado alto.

Sin embargo, aunque la historia se situó en la antigüedad clásica, el inframundo, lugar en el que transcurre gran parte del argumento, es una dimensión diferente y que no es regida por las leyes del tiempo. El inframundo, al formar parte de la eternidad y no someterse a las normas del tiempo y el espacio (Que rigen el mundo de los vivos) contiene criaturas, personajes y elementos de toda la historia. Por tanto, esta dimensión, distinta de aquella donde habitan los vivos, es similar al mundo de las ideas de Platón: Un lugar donde residen los arquetipos que determinan a los entes del mundo sensible, y donde en este caso concreto, las almas de los seres vivos difuntos (Su esencia) irían a parar tras su fallecimiento.

3.5 Desarrollo de personajes.

3.5.1 Protagonistas

Los dos protagonistas propuestos serán Orfeo y Eurídice, los dos esposos del centenario mito. Se propone un diseño para ambos protagonistas, coherente con la estética propuesta para el proyecto, combinando los elementos tradicionales que han acompañado a estos personajes en sus representaciones e incorporando detalles novedosos.

3.5.1.1 High Concept de Orfeo

Orfeo es un músico y poeta, hijo de la musa Calíope. Puede encantar a la naturaleza con su música. Se trata de un personaje con características chamánicas, que suele ser acompañado en sus representaciones por aves cantoras y otros animales. Se trata de un joven, con grandes dotes para la música, gran ingenio, y conocimientos místicos y esotéricos. Tras perder en un trágico accidente a su esposa, cae en un abismo psicológico, que lo lleva a descuidarse, permitiendo a las aves construir un nido sobre su cabeza. Orfeo, habiendo perdido el juicio, y estando completamente desesperado, se dispone a viajar al Inframundo, para recuperar a su esposa.

Emoción: Nervioso, Delirante, Impulsivo

Color: Azul, verde, rojo

Forma: alargado, redondo

Textura: Tierra, almizcle

Línea: gruesa, curvas

Velocidad: Impulsivo, frenético

Tamaño: Mediano, delgado

Concepto Opuesto: Reposado, Paciente, Cuerdo.

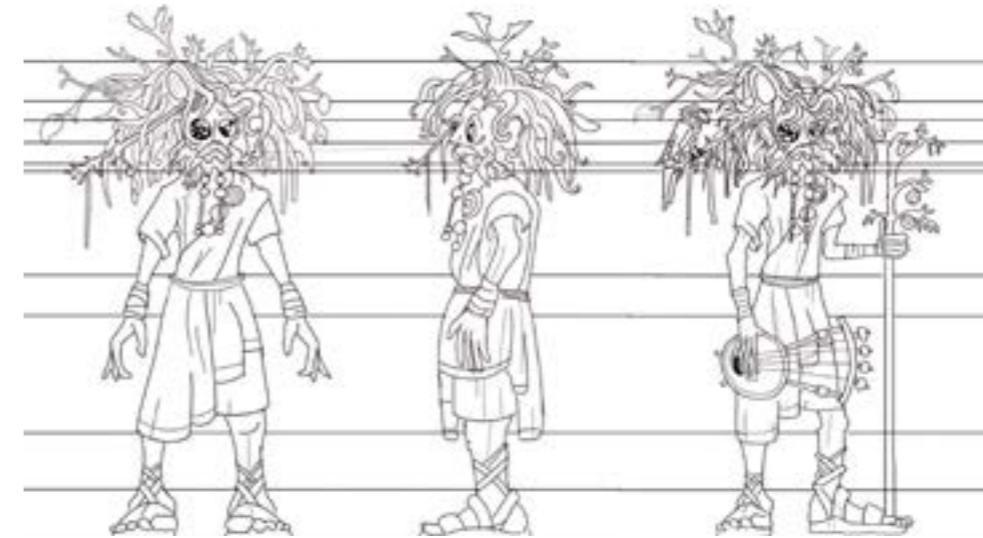
3.5.1.4 Elaboración de propuesta final de Orfeo

Tras haber realizado los distintos bocetos, considerando las diferentes posibilidades, se traspasó el boceto, a un dibujo a línea, elaborado y detallado. La forma de Orfeo es similar a la de un árbol (Un ciprés en concreto), donde viven aves cantoras. Esto refleja la estrecha relación del personaje con la naturaleza (pues puede afectarla o controlarla con su canto). Su vestimenta está inspirada en la vestimenta de la antigua Grecia, pero su apariencia recuerda a la de un hippie.

Este dibujo a línea, que definía las proporciones, elementos, facciones y rasgos físicos del personaje, fue utilizado para crear una grisalla, que definía el volumen y las tonalidades del personaje.



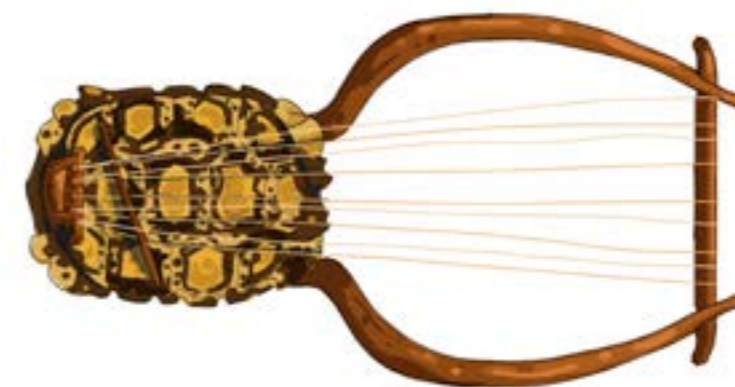
Sobre esta grisalla se colocaron los colores, seleccionando aquellos que contribuir mejor a transmitir la psicología del personaje. Los colores, marrones y verdes relacionan a Orfeo con la naturaleza, mientras que el azul refuerza su lado psicológico y onírico, y el rojo su energía. Orfeo es, un músico-hechicero, muy relacionado con la naturaleza, y con conocimientos esotéricos que le permiten conocer el más allá, y comunicarse con seres espectrales.



Finalmente, se realizó un *Model Sheet*, en el que se muestra al personaje desde distintos ángulos, facilitando el trabajo de los distintos profesionales que trabajarán a partir de este documento. Así mismo, se desarrollaron expresiones faciales, mostrando las emociones que el personaje puede transmitir.

3.5.1.5 Diseño de Prop (Lira de Orfeo)

Tras haber diseñado al personaje de Orfeo, haber definido sus colores, formas y detalles, se diseñaron los objetos más característicos de este personaje. Para diseñar su lira, se observaron distintas imágenes de liras de la antigüedad. Se diseñó la lira tomando como referencia, aquellas que existieron en la antigua Grecia, realizadas a partir de un caparazón de tortuga.



3.5.1.1.6 Diseño del Anciano Orfeo

A partir del diseño del joven Orfeo, se diseñó su contraparte anciana. Se trata del mismo personaje, pero que, tras su experiencia en el averno, ha adoptado un estilo de vida ascético y en comunión con la naturaleza, hasta el punto de que un ciprés empieza a crecer en su cabeza. El ciprés fue el árbol elegido debido a su simbolismo, dado que, al ser un árbol que no pierde sus hojas en otoño, está relacionado con la inmortalidad. El Orfeo anciano está rodeado de aves cantoras (Animales que han acompañado a Orfeo en muchas de sus representaciones desde el siglo IV a.C). Además de diseñar al Orfeo en su etapa de madurez espiritual (Que no se corresponde con su plenitud física), se diseñó la cabeza de Orfeo. Tanto Virgilio como Ovidio relatan como la cabeza del héroe, tras ser degollado por las Ménades, continúa cantando hasta llegar a las orillas de Lesbos, el cráneo del héroe marcará el lugar donde se fundará un oráculo tras su muerte. Por tanto, resulta oportuno diseñar esta cabeza.



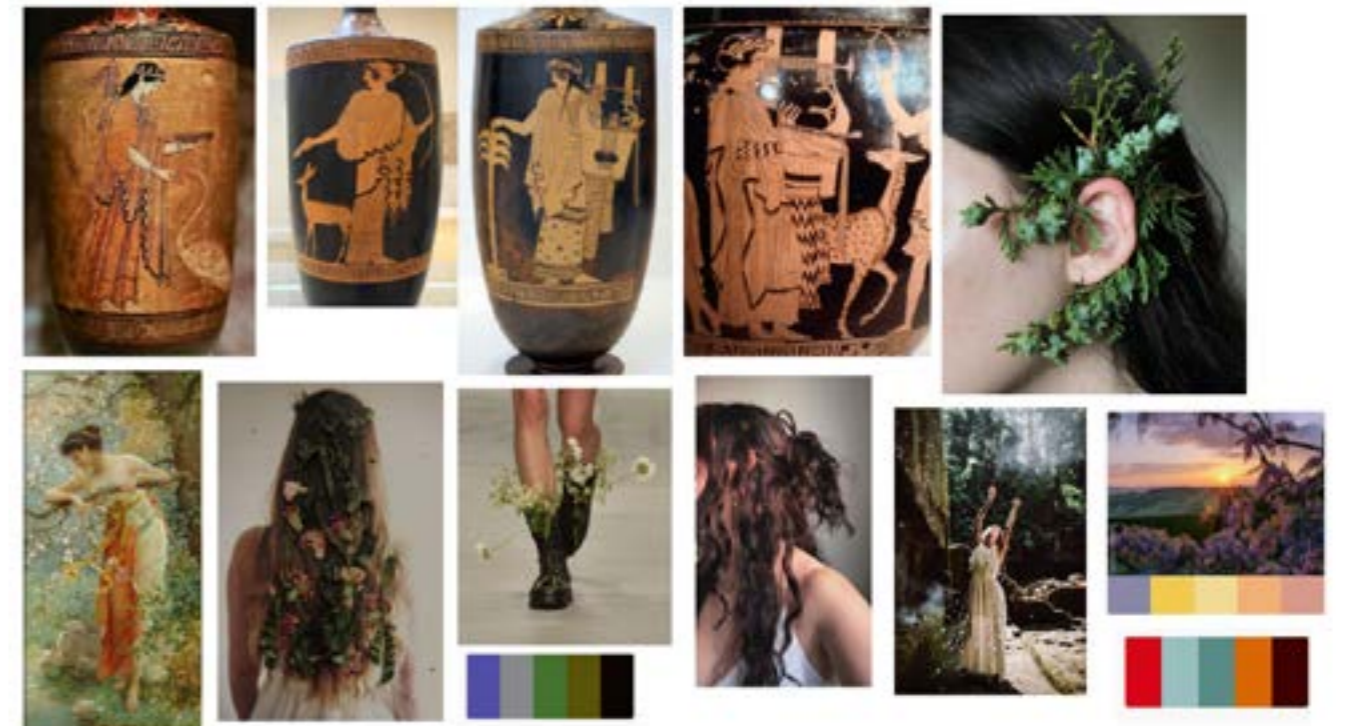
3.5.2.1 High Concept de Eurídice

Eurídice es una Ninfa joven y bella, enamorada de Orfeo. Al igual que este, tiene una estrecha relación con la naturaleza. Eurídice sin embargo fallece inesperadamente al ser mordida por una serpiente. En el Hades, deberá enfrentarse a criaturas espectrales ignominiosas y deberá aceptar el hecho de que ha muerto.

- Emoción: alegre, nostálgica, enérgica
- Color: Verde, Morado, Naranja
- Forma: Delicada, ligera
- Textura: Suave, Lana, hojas, pétalos de flor
- Línea: Curva
- Tamaño: Mediano, delgada
- Concepto Opuesto: Monstruo, Furiosa, Colérica, vengativa

3.5.1.2.2 Moodboards

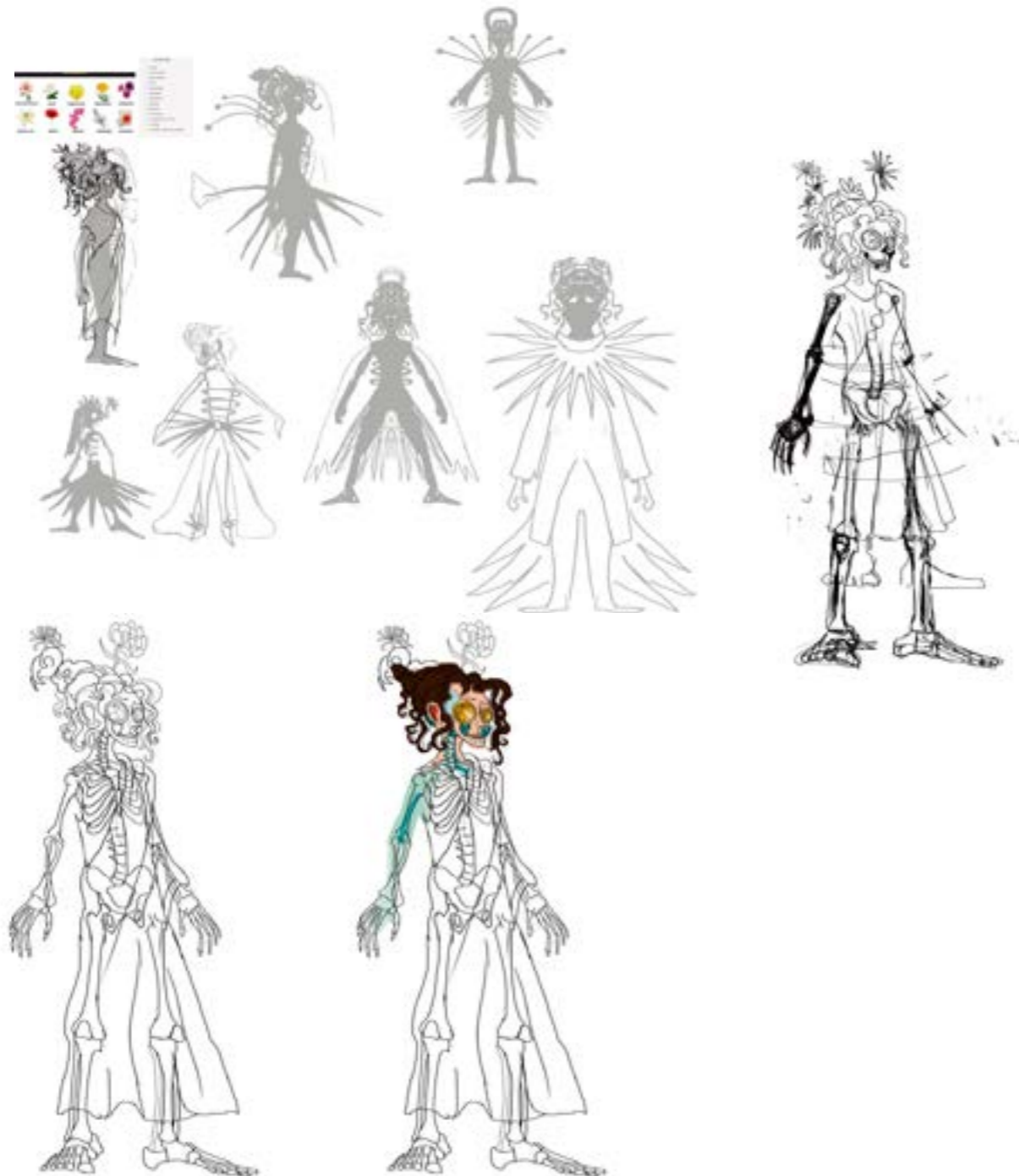
Para realizar al personaje de Eurídice, se tomó como referencia las vestimentas de la antigua Grecia, que se pueden apreciar en las cerámicas pintadas que se conservan. Las imágenes seleccionadas como referencia son, por tanto, cerámicas que muestran la vestimenta de la Antigua Grecia, así como elementos naturales, paletas de colores que remiten a la naturaleza y representaciones artísticas de ninfas.



3.5.1.2.3 Realización de Bocetos. Primer descarte

Se realizaron diversas siluetas de forma rápida en *Photoshop* y utilizando las herramientas del software (Pinceles con distintos grosores y puntas, simetrías), a partir de las cuales se esbozó una primera propuesta. Esta primera propuesta quedó inacabada, pues fue descartada cuando se le estaba aplicando el color, debido a su aspecto excesivamente monstruoso, que no se correspondía con el personaje. Las siluetas pretendían relacionar a Eurídice con la Mujer vestida de Sol, mencionada en el capítulo 12 del Apocalipsis de San Juan. La mujer vestida de Sol entabla una lucha escatológica contra un dragón/serpiente de siete cabezas. Este dragón se relacionaría con la serpiente que mata a Eurídice.

Esta primera propuesta mostraba a Eurídice como un cadáver viviente al que le crecían flores.



3.5.1.2.4 Segundo descarte

A partir del boceto que había dado pie a la primera propuesta que fue descartada, se realizó una segunda propuesta. Esta propuesta, partía del mismo boceto que la primera, por tanto, tenía las mismas proporciones y la misma base anatómica. Esta segunda propuesta presentaba a Eurídice en una vestimenta sobria, que no llegó a ser definida; con dos monedas de plata que le cubrían los ojos (Haciendo alusión a las costumbres funerarias de la antigüedad); y con un peinado similar al que se puede apreciar en algunas de las pinturas que se conservan en las cerámicas griegas. Esta propuesta fue descartada, pues se consideró que este personaje, cuya importancia en la historia es muy grande, se vería fácilmente opacado por otros personajes (Secundarios o incluso meros figurantes), que hacían alarde de un diseño mucho más colorido y llamativo.



3.5.1.25 Realización de Bocetos y definición de la nueva propuesta

Debido a las complicaciones, se optó por iniciar el flujo de trabajo desde cero, creando nuevas siluetas, inspiradas directamente en las mujeres representadas en las cerámicas griegas, en sus vestimentas, peinados e indumentarias. Tras realizar las siluetas, se abocetó con línea y de forma rápida sobre estas primeras propuestas, empezando a definir los rasgos de la protagonista, en un estilo acorde con la línea gráfica empleada en el resto del proyecto.



Tras esto, se abocetó una base anatómica sobre la cual construir al personaje, y se definió el vestuario que esta iba a llevar, siendo esta una vestimenta colorida y profusa en detalles y patrones geométricos, rescatados como no, de las cerámicas griegas pintadas.

Una vez definido el diseño del personaje, este fue traspasado a un dibujo limpio y detallado a línea (En *Photoshop*). Se utilizaron distintos grosores de línea, la más gruesa en los elementos más grandes y generales, y una línea más fina en los detalles, para dar más profundidad al dibujo. Una vez el dibujo a línea estuvo completo, se pintó, en una capa por debajo, la grisalla, definiendo los volúmenes al poner tonos oscuros y claros al mismo tiempo que se aprovechaba la línea del dibujo anterior. Una vez la grisalla estuvo terminada, se empezó a aplicar el color, poniendo una capa sobre la grisalla en modo superponer, de modo que, el color aplicado interactuaba con la capa inferior, siguiendo los cambios tonales de la grisalla. Sobre esta capa en modo se añadió otra capa (En modo normal, no superponer), en la cual se pusieron detalles y colores más saturados.



El color verde fue escogido por la relación de Eurídice con la naturaleza, al ser un color que remite a la vegetación. El Nenúfar que tiene en la cabeza es morado, un color que se puede asociar a la magia y a lo oculto, además, el Nenúfar es una planta semiacuática: Al igual que las ranas en la comedia de Aristófanes, se puede decir que pertenece a ambos mundos, al de los vivos y al de los muertos, por no mencionar la importancia de la laguna estigia en la historia. El amarillo fue elegido por ser complementario al morado (Por tanto, lo contrario a lo oculto y esotérico). El amarillo a su vez es uno de los colores de Hades (O el cuarto jinete), el antagonista principal de la historia. De esta forma, el color de la protagonista la relaciona con el antagonista, el rey del mundo de los muertos (Al que Eurídice está condenada a ir tras su muerte). Asimismo, parte de la vestimenta de Eurídice está decorada con motivos que recuerdan a pequeños soles, haciendo alusión a la mujer vestida de sol del capítulo 12 de Apocalipsis.

Inmediatamente después de haber definido el color del personaje, se elaboró el *Model Sheet*, mostrándolo la de frente, perfil y en un ángulo. Finalmente se realizó una serie de expresiones faciales, mostrando al personaje manifestando una gran variedad de sentimientos y emociones.



3.5.2 Personajes secundarios

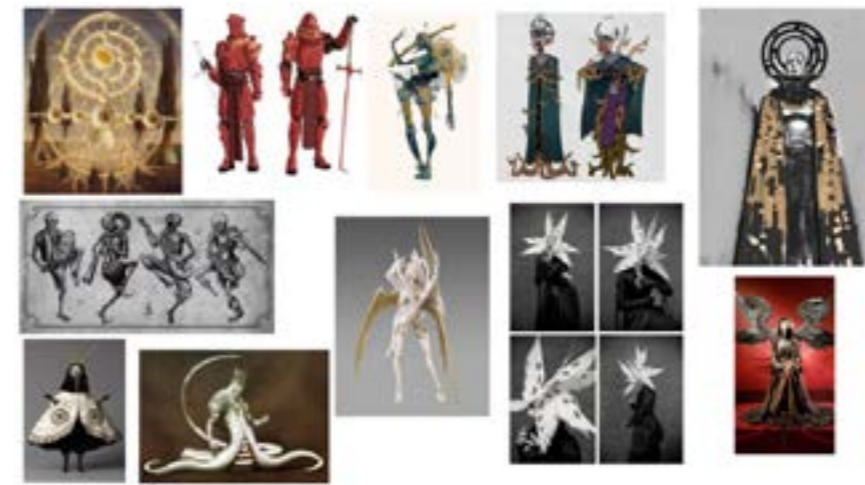
Además de los dos protagonistas de esta historia, los cónyuges trágicos Orfeo y Eurídice; se diseñaron una variedad de criaturas, monstruos y seres extravagantes que funcionarán como aliados o enemigos en el proyecto propuesto.

3.5.2.1 Los Cuatro Jinetes

Los cuatro jinetes son arquetipos descritos por el vidente de Patmos en el libro del Apocalipsis. Cuatro hombres que cabalgan cuatro caballos, todo esto conforme el Cordero desata los siete sellos del libro de la vida. En la historia propuesta, se ha llevado a cabo un ejercicio de sincretismo, mediante el cual, se relaciona a los cuatro jinetes, pertenecientes a la iconografía judeocristiana, con los tres jueces del Hades (Minos, Eaco y Radamantis), así como con el propio Hades. Hades, el regente del inframundo se corresponde con el cuarto jinete. La decisión de incluir a los jinetes del Apocalipsis fue tomada, tras la elaboración de una gran cantidad de siluetas, que originalmente tenían la función de definir a un solo personaje, y no a cuatro como termino ocurriendo. Pero siendo la muerte un fenómeno o acontecimiento complejo, y con muchas facetas distintas, tener a cuatro figuras en lugar de a una sola representándola fue una decisión que posibilitó incluir de manera atractiva y orgánica más símbolos, así como más posibilidades narrativas y de diseño. Tener a cuatro figuras y no solo a una representando a la muerte, permite representar de forma sencilla las contradicciones de la vida (Lo Apolíneo y lo Dionisiaco), así como grandes ignominias como la guerra, la violencia, la miseria y la escasez.

3.5.2.1.1 Elaboración de siluetas y moodboards iniciales

Antes de empezar la elaboración de las siluetas, se realizó un primer *moodboard* (Pensado como el *moodboard* para un único personaje, Hades.)



Conforme se avanzaba en el dibujo de las siluetas, se realizaron múltiples *moodboards* más, para apoyar el proceso creativo.



Hades se correspondería con la muerte, siendo muy similar a su aparición en la película *El Séptimo sello* de Ingmar Bergman, y teniendo siempre apariencia de esqueleto. Se realizaron numerosas siluetas para conseguir rasgos característicos, que diferenciarán al personaje de otras adaptaciones. Desde las primeras siluetas, existía la intención de relacionar al regente del inframundo con el cuarto jinete del Apocalipsis y con la serpiente (Animal simbólico, causante del pecado de Adán y Eva, del fracaso de Gilgamesh en su búsqueda de la inmortalidad y de la muerte de Eurídice). Por tanto, las primeras siluetas del personaje, y los primeros bocetos lo mostraron con un cráneo de caballo, usado a modo de corona, y con una serpiente en el cetro.

Tras haber realizado el primer boceto de Hades, se realizaron más siluetas, con el fin de barajar distintas posibilidades.





La decisión de representar a la muerte, no solo con un personaje alegórico, sino con cuatro (Siendo Hades el principal) se tomó paralelamente a la elaboración de las siluetas. Tras haber realizado un gran número de propuestas rápidas, se seleccionaron algunas de las más pertinentes y acordes para ser utilizadas en la historia, y asignadas a cada uno de los jinetes del juicio final. A partir de estas siluetas se desarrollaron los diseños de los cuatro jinetes, cada uno de estos siendo un personaje elaborado, con sus propios accesorios, armas y objetos, y cada uno de ellos acompañado por un caballo, al que se le asignó el color simbólico que tiene en el Apocalipsis de San Juan.



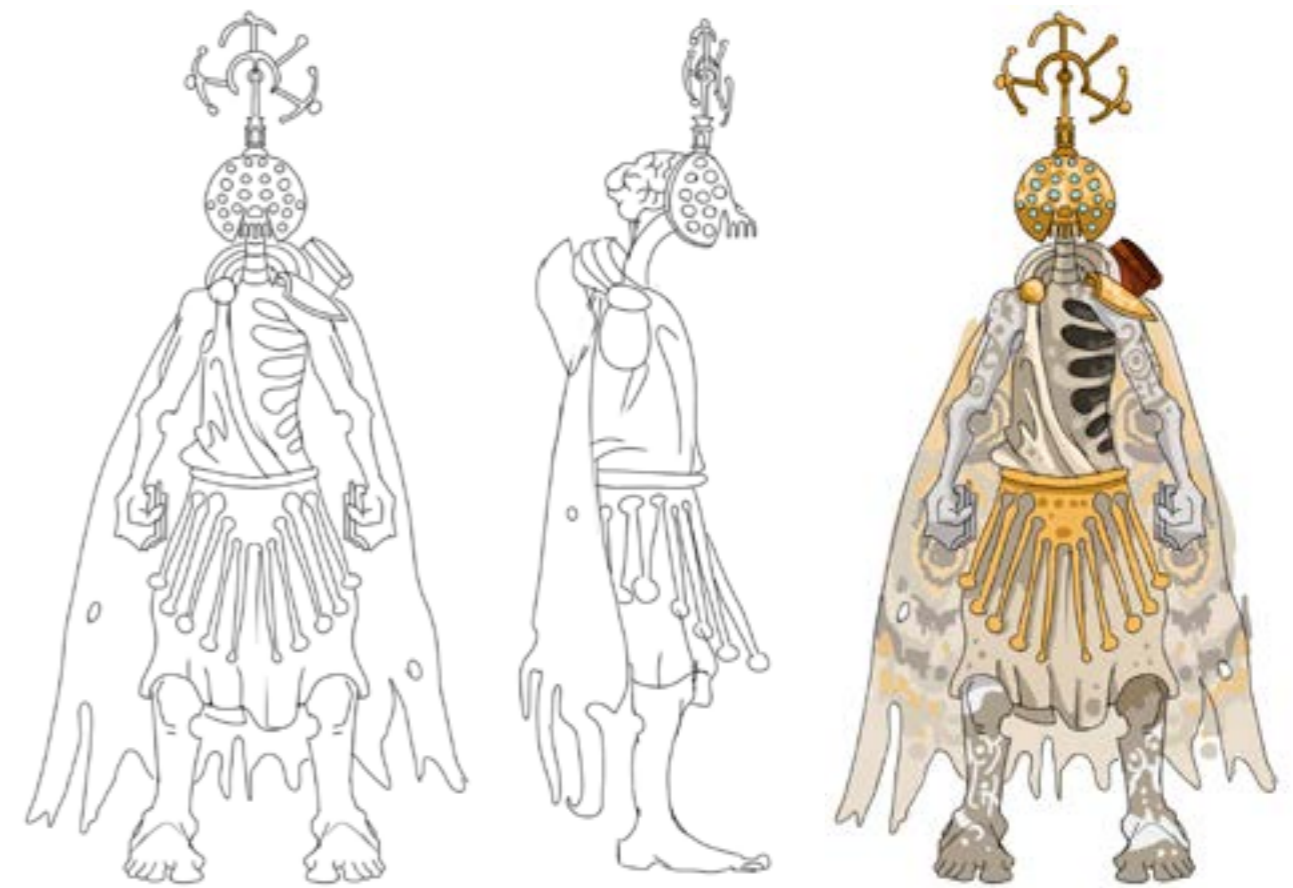
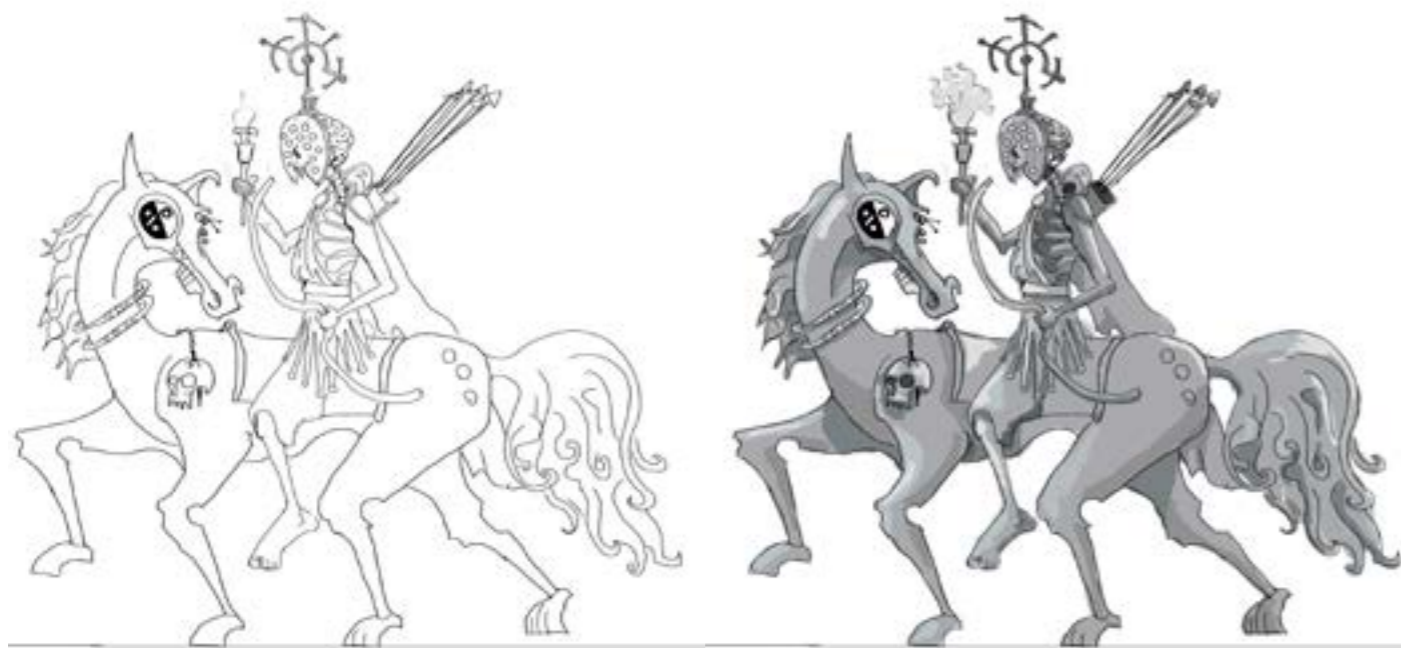
3.5.2.1.2 Elaboración del Primer Jinete

Una vez seleccionadas las siluetas a partir de las cuales se diseñarían los cuatro personajes alegóricos que representan la muerte en la historia, el primer personaje diseñado fue el primer jinete, que se corresponde en esta historia con el juez del inframundo Eaco, rey de Egina, quien por su sabiduría fue transformado en juez de los difuntos junto con el rey Minos, y su hermano Radamantis. Al personaje se le dio un arco y una corona, elementos que tiene el primer jinete en el libro de San Juan. Se relacionó al primer Jinete con el Ser humano primigenio, anterior al crimen primordial que causa su caída (El pecado de Adán, o la desobediencia de los humanos apoyados por Prometeo). Por tanto, se le dio a este personaje elementos simbólicos, que remiten a estos personajes civilizadores y a los primeros humanos míticos (Adán y Prometeo). El Personaje Carga una antorcha, que hace alusión a Prometeo, quien obsequió el fuego a los hombres. La calavera que cuelga del caballo es un motivo iconográfico, la cabeza de Adán, frecuentemente representado a los pies de la crucifixión de Cristo, siendo Cristo el Nuevo Adán, que con su Sacrificio marca el inicio de la nueva humanidad.



Descendimiento de la cruz. Rogier van der Weyden. Óleo sobre tabla. 1436.

Para realizar este personaje (y los otros tres jinetes) se realizó primero un dibujo a línea, con dos grosores diferentes de pincel (En *Adobe Photoshop*, el software empleado para dibujar y pintar todas las propuestas). Tras haber realizado el dibujo a línea, se realizó una grisalla, y posteriormente se le aplicó el color. Los colores seleccionados para este personaje se deben a, el color que le es asignado a cada jinete por San Juan, siendo el de este el blanco. Los detalles dorados presentes se explican por qué, el personaje tiene una naturaleza Apolínea (Siendo el ideal inalcanzable de Ser humano; el hombre que no cometió crimen primordial que lo alejó de lo sagrado). Su cerebro al descubierto, y sus numerosos ojos significan su conocimiento y el uso de la razón. Los múltiples ojos presentes en el cordero del Apocalipsis, o en los tronos de la visión de Ezequiel significan la Omnisciencia.



Tras definir el aspecto del Primer jinete, y de su caballo (Diseñados al unísono), se definieron las proporciones y detalles de cada uno (El jinete y su corcel) por separado.



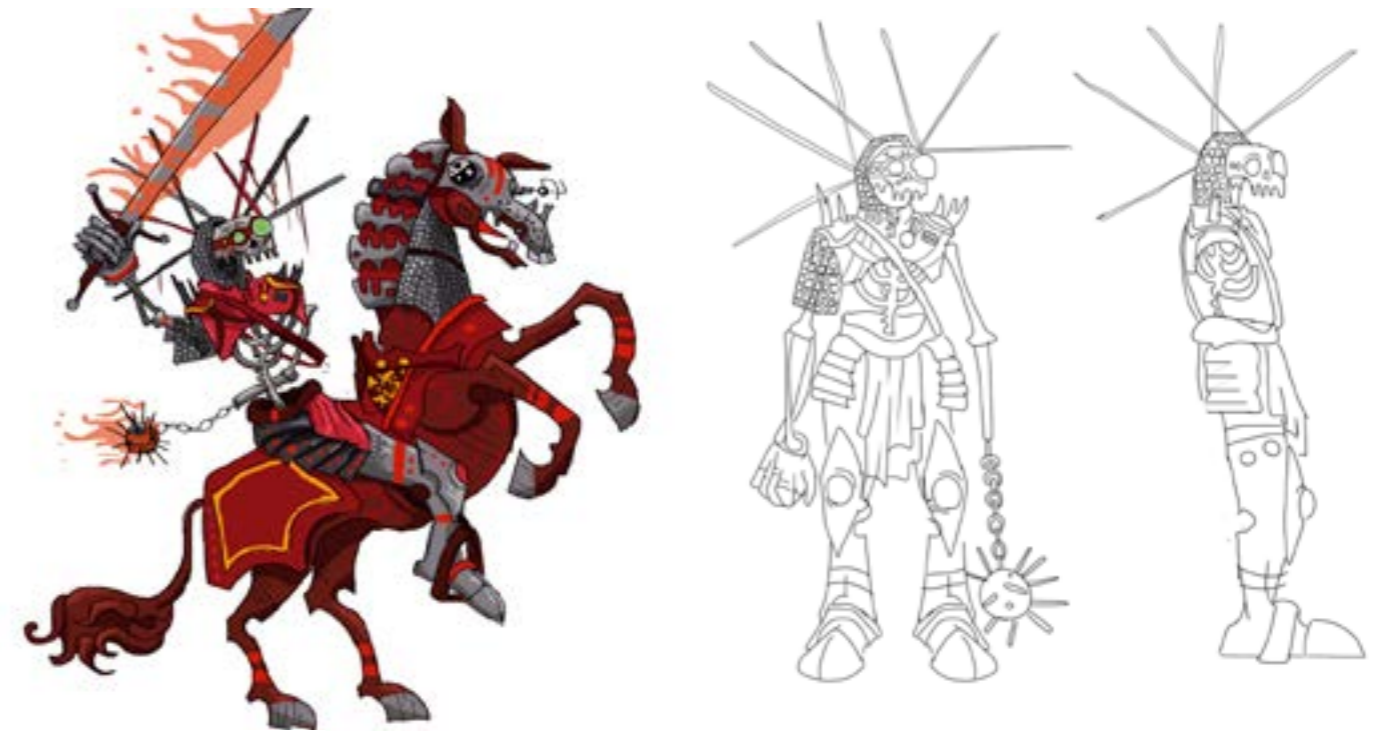
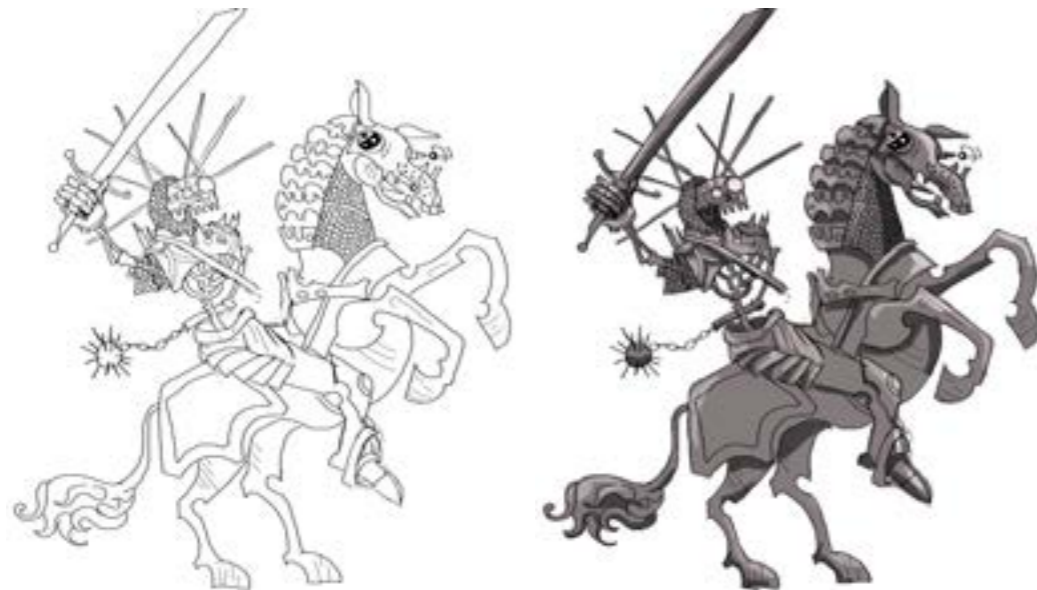
Inmediatamente después de definir los detalles y las proporciones del primer jinete, se decidió aprovechar su capa, y darle un uso práctico para el personaje. Se decidió que, la capa del personaje puede convertirse en alas de polilla, ayudándolo a volar. La decisión de elegir las alas de polilla, y no de algún otro animal o insecto volador más entrañable se debe a dos motivos: Lo aterradoras y desagradables que pueden resultar las polillas, y el simbolismo de estos insectos (Animales que vuelan hacia la luz, es decir hacia el conocimiento).



El caballo fue perfeccionado, añadiendo detalles nuevos y cambiando su color de Blanco puro (# fffff) Por un tono Blanco ligeramente más oscuro, permitiendo que se diferenciara del color de fondo.

3.5.2.13 Elaboración del Segundo Jinete

El Segundo Jinete se corresponde con el Juez Radamantis. Se trata de un soldado, un señor de la guerra cuya labor es machacar a sus enemigos e insubordinados con su espada. El personaje fue diseñado a partir de una de las siluetas elegidas. Su diseño mezcla un uniforme militar inspirado en los contemporáneos y del siglo XIX, con una cota de maya y otro tipo de armaduras. Las flechas clavadas en su cabeza y la prótesis que reemplaza su brazo (Que es al mismo tiempo un arma) demuestran su experiencia en combate. Los colores elegidos para el jinete y para su caballo son tonos rojos predominantemente, dado que, en el libro del Apocalipsis, el rojo es el color asignado al segundo jinete. El color es elegido teniendo en cuenta su simbolismo y la tradición que el arquetipo trae consigo. Los ojos verdes fueron escogidos para destacar (Al ser el color complementario del rojo), y para dar una sensación fantasmagórica, pues algunos tonos de verde pueden remitir a lo mágico, enfermo o tenebroso.



Tras diseñar al Guerrero y a su montura, ambos fueron detallados y perfeccionados por separado.

3.5.2.1.4 Elaboración del Tercer Jinete

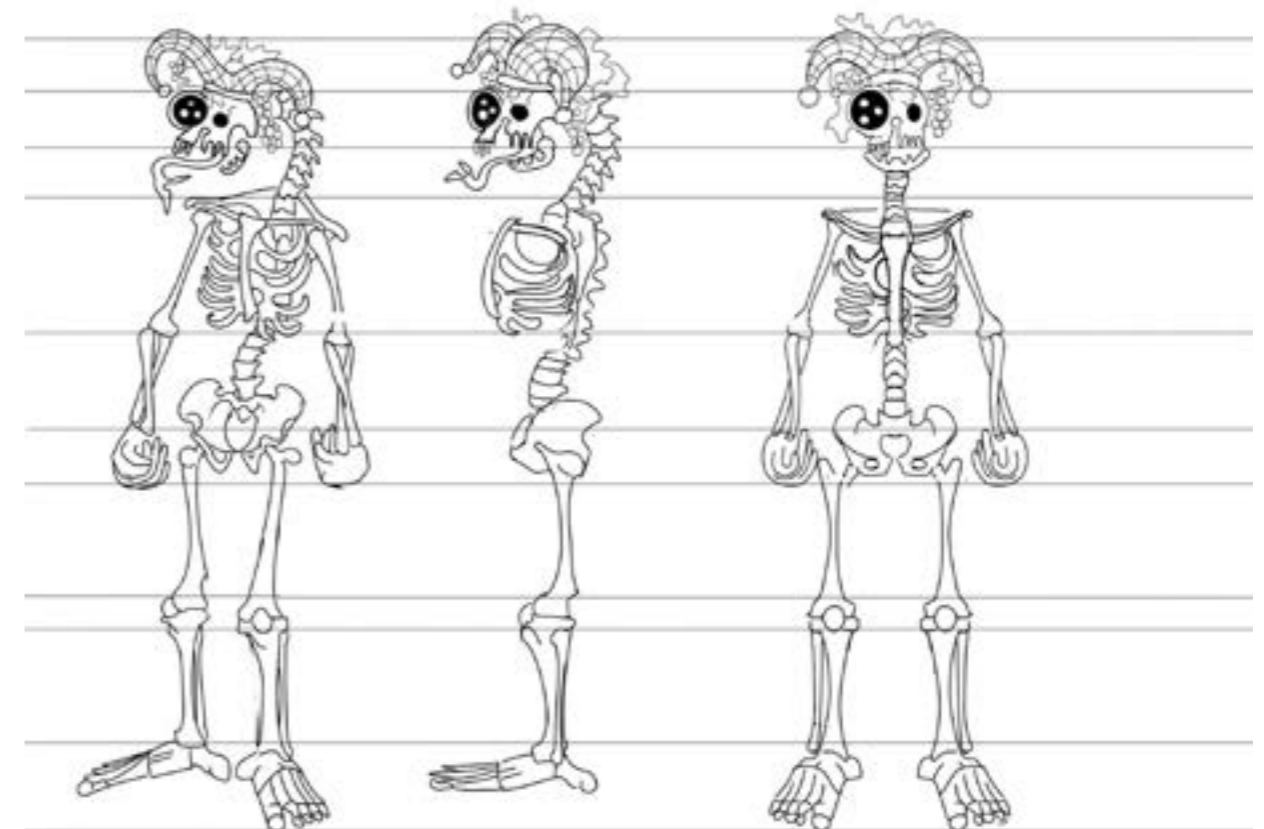
Partiendo de una de las siluetas propuestas, se elaboró al ser alargado y lánguido que sería el tercer jinete (Rey Minos), y a su famélico caballo. El color asignado al animal fue el negro, tomándolo de la descripción que se hace en el Apocalipsis. Sin embargo, se le añadieron colores (Verde, morado y dorado), con motivos simbólicos, remitiendo el verde a los fantasmagórico, a lo oculto y a la enfermedad, el dorado a el lujo y la opulencia, y el morado a ambas cosas (Al lujo, siendo un color que durante siglos era usado como signo de distinción social, debido a la dificultad de producir su pigmento, y a su vez siendo un color relacionado con lo mágico y lo esotérico.) El personaje es una fusión entre el jinete del Apocalipsis, el Rey Minos y a su vez hace alusión a Tántalo. Los cuernos que la figura lleva en su cabeza recuerdan a los del toro, al igual que el tabique que lleva en su nariz. Del mismo modo, las colas de serpiente que rodean su esquelético cuerpo hacen referencia a la aparición del rey Minos en la Divina Comedia, donde el juez permanece en el segundo círculo del infierno, condenando a los fallecidos. Los cuernos del personaje son al mismo tiempo árboles frutales, una alusión al miserable Tántalo, y a su cruel castigo (Siente hambre y sed que no pueden ser saciadas, pues es incapaz de alcanzar los frutos y el agua dulce que están frente a sus narices). El hambre y la carestía son el castigo y la maldición que el tercer jinete trae consigo, la balanza es el arma que este lleva (No es una espada o un arco como sus dos predecesores), sino un instrumento terrible, usado en la antigüedad para pesar los productos básicos en los tiempos de escasez, y venderlos en su cantidad justa, de manera estricta. El tercer jinete, por tanto, trae consigo la escasez y la pobreza.



Tras haber diseñado al miserable caballo y a su igualmente miserable amo, se definieron los detalles de cada uno por separado.

3.5.2.15 Elaboración del Cuarto Jinete. Hades

El Cuarto jinete, según lo descrito por El vidente de Patmos en el libro del Apocalipsis, viene seguido por el Hades. Por tanto, identificar a la deidad con el jinete no es, en absoluto descabellado. El cuarto jinete trae consigo a la muerte, que es la consecuencia de la guerra, la violencia y la carestía que traen sus compañeros antes de su llegada. El color que se le asigna al jinete es el amarillo, o verdoso, por tanto, los colores que fueron seleccionados para su representación derivan directamente de esta descripción. El caballo se representa como un cadáver viviente; su piel parece transparente, al permitir deslumbrar la estructura ósea, los nervios, venas y órganos que se esconden por debajo. El diseño de Hades es sencillo: Un esqueleto con una túnica negra y un gorro de arlequín. Las representaciones medievales de la muerte, en autores como Peter Brueghel el viejo, sirvieron de fuente de inspiración, así como posteriores adaptaciones, como el personaje de la muerte en el filme *El Séptimo Sello*, de Bergman. El esqueleto tiene un cuello excesivamente alargado, que recuerda así a una serpiente, animal cuyas connotaciones simbólicas y míticas lo sitúan como un estupendo señor o secuaz de la muerte. Es la serpiente la responsable de arrebatar la posibilidad de la vida eterna a Gilgamesh y a Adán; Se desliza y se adentra en el suelo (En el subsuelo, mundo de los muertos); y además sigue los ciclos lunares, saliendo de noche y ella misma mudando de piel, renovándose (Razón por la cual, la serpiente también puede llegar a simbolizar la vida eterna). Por estos motivos, se le dio a Hades características de serpiente (Su cuello alargado y su lengua). El gorro de Bufón hace alusión únicamente a la personalidad del personaje, siendo burlesco y jocos hasta el extremo, incluso se podría llamar banal. Esta personalidad podría llamarse Dionisiaca y es diametralmente opuesta a la del primer Jinete, Apolíneo. El relacionar a Hades con Dionysos, en este caso se debe a la importancia que tiene Dionysos en relación con Orfeo. En los principales textos (Ovidio, Virgilio), son las Bacantes o Ménades, seguidoras del dios del vino, quienes aniquilan a Orfeo (O bien como reprimenda por su devoción a Apolo, o bien como un rito iniciático). El bodegón frutal que el personaje de Hades lleva en su cabeza, hace referencia a su vez a los bodegones *vanitas*. Este diseño de Hades hace un llamado a disfrutar de los placeres efímeros de la vida. Las frutas a su vez remiten al fruto prohibido que es la causa del crimen primordial contra la divinidad, y al fruto que Hades obliga a Perséfone a ingerir, obligándola a regresar periódicamente a su reino, y a contraer matrimonio con él. El diseño de este personaje partió de una de las siluetas diseñadas, fue diseñado junto con su caballo (Teniendo ambos su correspondiente dibujo a línea, grisalla y finalmente color). Por último, fue diseñado un *Turn around*, que muestra al personaje de frente, de perfil y en un ángulo; varias expresiones faciales, que muestran cómo es capaz de transmitir sentimientos, pese a ser una calavera; y finalmente su caballo fue definido y detallado. Al ser este personaje, el líder de los cuatro jinetes, y tener un mayor protagonismo en la historia, fue oportuno diseñar sus expresiones faciales.



3.5.2 Diseño de Dionysos

Dionysos, dios del vino, es además una deidad importante en las creencias relacionadas con la inmortalidad del alma y la vida después de la muerte. Además, está estrechamente relacionada a los misterios (Eleusinos, Órficos y Dionisiacos). Antes de abocetar, se realizó un *moodboard*, con imágenes de mosaicos antiguos, y pinturas representando al personaje,



Para diseñar a la deidad de la Vid, primero se realizaron algunos bocetos. El flujo de trabajo seguido para el diseño de este personaje fue diferente al del resto, a partir de un primer boceto, se definieron las proporciones y las formas del personaje. Se partió de una base anatómica, que fue modificada, para que la apariencia física del personaje diera información sobre su personalidad. Sus extremidades (Brazos y piernas) fueron acortados significativamente, mientras que sus pies y torso magnificados, dándole una apariencia humana. Al tener los pies y el torso inusualmente grandes, el personaje puede parecer intimidante y grande (Muy acorde con un Dionysos encolerizado, capaz de ordenar a sus seguidoras que descuarticen a algún miserable), y al mismo tiempo torpe y comediante, como sería el Dionysos alegre y entusiasta.



A partir de estos bocetos, se definió el diseño final de Dionysos. Los colores, en su mayoría cálidos, fueron inspirados por uno de los mosaicos utilizados como referencia, además, el amarillo remite a su vez al cuarto jinete/Hades, lo cual resulta muy oportuno, pues Dionysos está relacionado directamente con la muerte de Orfeo. El diseño de Dionysos también se relaciona con el de Hades, pues ambos tienen frutos en su cabeza, a modo de bodegón *Vanitas*. Dionysos es una deidad sufrida, familiarizada con el dolor y la muerte (El mismo es descuartizado en un mito órfico, y emprende un viaje al inframundo para rescatar a su madre Semele). Por tanto, es un personaje oportuno, no solo para ser un adversario de Orfeo, sino para ser un gran aliado o mentor. Los paralelismos entre Hades y Dionysos (elementos y colores), refuerzan la asociación del modo de ser dionisiaco a Hades, contraponiéndolo con el primer jinete de naturaleza Apolínea. El enfrentamiento entre lo Apolíneo y lo Dionisiaco se hace muy presente en el desarrollo de los protagonistas (Orfeo y Eurídice), y en todos los niveles de la historia.



Baco. Caravaggio. Óleo sobre tabla. 1598.



Canesta di frutta. Caravaggio. Óleo sobre tabla. 1596.



Mosaico de la casa de las máscaras, mosaicos de Delos. Finales del siglo II a.C.-principios del siglo I a.C.



Dionysos es representado con una barba pelirroja, similar por una parte a la del personaje de Orfeo, y por otra, al color del vino. Además, en su hombro cuenta con un detalle importante: una máscara de teatro. El teatro era uno de los ritos al dios Dionysos, y este era el patrón del teatro, no sobra mencionar además, que en la comedia de Aristófanes del siglo IV a.C; Las Ranas, el dios realiza una *katábasis*, para entrevistarse con Esquilo y Eurípides. El detalle de la máscara resulta imprescindible, pues recuerda a la comedia de Aristófanes, cuya influencia en este proyecto ha sido enorme, teniendo los personajes de las ranas una gran importancia.

Las cicatrices colocadas alrededor de todo el cuerpo del personaje hacen referencia al mito Órfico que explica la naturaleza del alma humana: El pequeño Dionysos habría sido engañado e inmediatamente después descuartizado por los titanes. Los titanes, que se habían dado un festín con Dionysos, fueron despedazados por el rayo de Zeus. De la sangre mezclada de los Titanes y de Dionysos vienen los seres humanos, por tanto tienen una naturaleza buena (La parte del alma que viene de la sangre de Dionysos) y una parte mala (La parte del hombre contaminada por los restos de los titanes). Tras diseñar al personaje, se elaboraron varias expresiones faciales y se detalló el diseño del Kylix que lleva en la mano y del que bebe el vino.

3.5.23 Diseño de Caronte

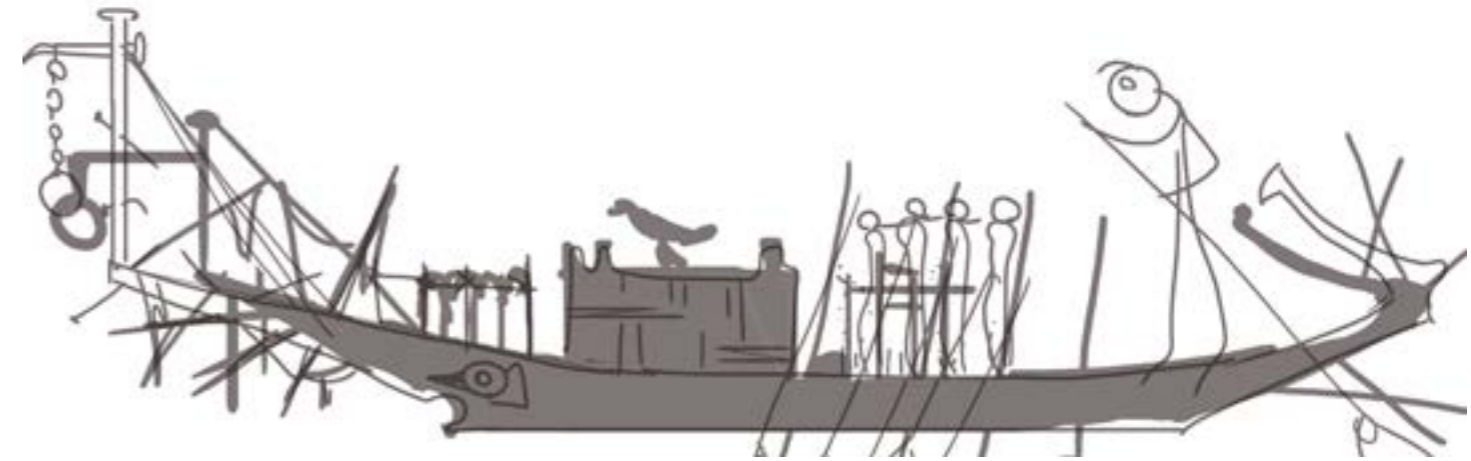
Para diseñar al barquero del inframundo, se realizó un *moodboard*, seguido por algunas siluetas. El personaje mezcla las características de un anciano decrepito, con las de un pez abisal que atrae a sus presas hacia él con su luz, y con las zarpas de un ave rapaz, relacionando a Caronte con otros seres marinos que atraen a los hombres hasta la muerte: las sirenas (Con cuyo canto Orfeo se vio obligado a competir). Tras haber realizado las siluetas, se elaboró un boceto sobre la seleccionada. A partir del boceto se realizó el dibujo a línea, la grisalla, finalmente se le aplicó el color. Los colores elegidos, verdes y azules, remiten en este caso a lo fantasmagórico, y están inspirados por la fauna abisal.



3.5.2.3.1 Diseño de la embarcación de Caronte

A partir del diseño de el barquero psicopompo, se propusieron siluetas mostrando posibles diseños de embarcaciones. Se creó un *moodboard* para crear la barca, en el cual se incluyeron imágenes de embarcaciones griegas, y de las embarcaciones encontradas en el sitio arqueológico de la pirámide de Khufu (o Keops), en el Cairo.

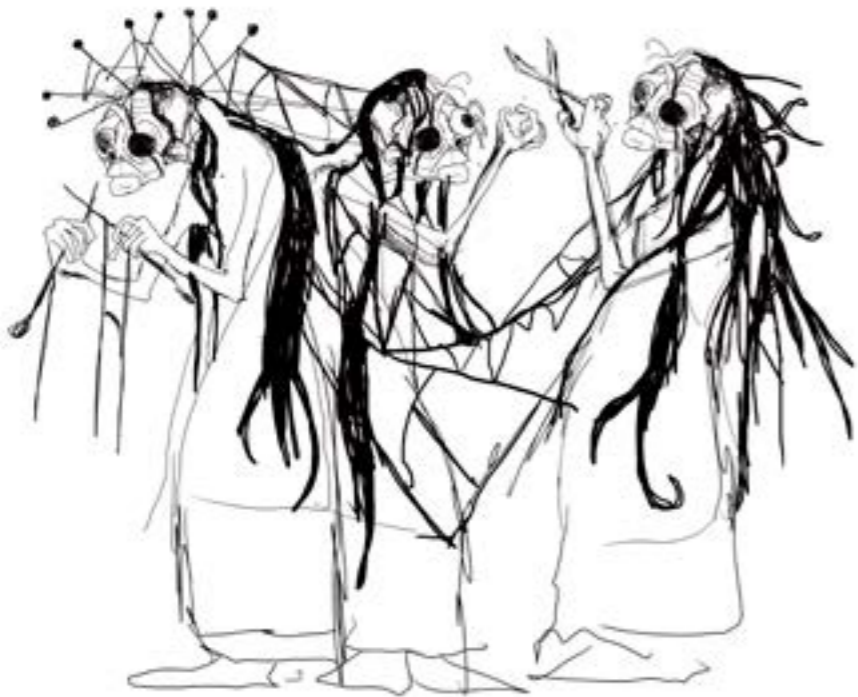
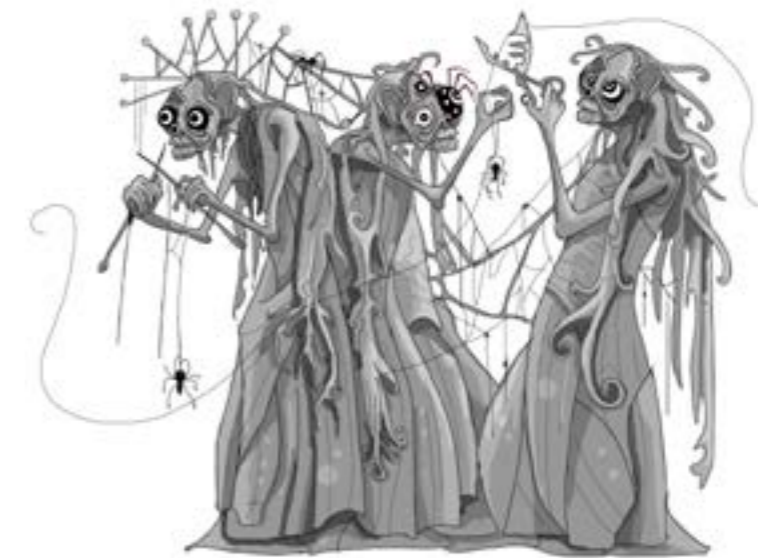
Tras elegir la silueta más óptima, se realizó el dibujo a línea, para posteriormente añadirle color.



35.2.4 Diseño de las Moiras

Las Moiras son las encargadas de decidir el momento en de la muerte de cada individuo. Lo hacen al cortar el hilo de la vida. Por este motivo, para su creación, se las relaciono con las arañas. Siendo tres, las encargadas de marcar el final de la vida, fueron diseñadas como hermanas gemelas idénticas. Se les dio colores en tonos verdes, muy acordes con su naturaleza lúgubre y tenebrosa, relacionándolas con otros seres sepulcrales, como el barquero Caronte. Fueron realizadas a partir de un boceto,

El boceto fue modificado en el dibujo a línea. Se había producido una confusión, mezclando a las Morías (Cloto, Láquesis y Átropo) , las tres hermanas encargadas de cortar los hilos de la vida, con las Grayas (Esteno, Medusa y Euríale), quienes compartían un solo ojo y un diente.



3.5.2.5 Diseño de Nabucodonosor II

Nabucodonosor II es un personaje histórico y a su vez Bíblico. Al ser el monarca responsable de la conquista de Jerusalén. Será este personaje quien, desobedeciendo la voluntad de Yahvé, y de su profeta Daniel, será castigado. Para la realización de este personaje, se tomó como punto de partida algunas imágenes que lo representan en su locura (Uno de los castigos que le fueron impuestos al desobedecer al profeta Daniel, haciendo que el rey se comportará como una bestia). Nabucodonosor por tanto, es representado como un hombre-bestia en por algunos artistas como William Blake.

Además de ser un gobernante soberbio, convertido en alimaña por su orgullo desaforado, Nabucodonosor se relaciona con los sueños, o lo Onírico, pues el poderoso gobernante tiene sueños temibles, los cuales son interpretados por el profeta Daniel. A pesar de no ser un personaje perteneciente a la tradición ni a la religión griega antigua, fue incluido debido a que se consideró oportuna su simbología, y su posible conexión con los cuatro jinetes, pues los libros de Daniel y de Ezequiel, en los cuales aparece Nabucodonosor (Habiendo conquistado a Jerusalén) son precursores del libro del Apocalipsis, y muchos de los símbolos e imágenes presentes en este libro, son retomados en este último.



Nebuchadnezzar, 1795. Acuarela de William Blake.



Al ser este proyecto una propuesta de una historia de ficción, construida a partir de un sincretismo entre varias mitologías y relatos sagrados, la inclusión de este personaje no debe entenderse como anacrónica (El proyecto no pretende ser históricamente preciso, y es plenamente consiente de estos anacronismos), sino como fruto de la creatividad y la fusión de símbolos de distintas culturas (De forma similar a lo hecho anteriormente con los cuatro jinetes del Apocalipsis, fusionados con los jueces del inframundo y con el propio dios Hades). Para realizar el diseño del personaje, se deformó su estructura anatómica, haciendo que no camine totalmente erguido, sino casi a cuatro patas, simbolizando su naturaleza de bestia (Que adopta al menos durante un tiempo). Al personaje, vestido con ropajes inspirados en las vestimentas de los reyes de la dinastía Caldea, se le añadieron rasgos animales, similares a los de los hombres lobo o licántropos.



3.5.2.6 Diseño de las Erinias

Las Erinias o las furias son figuras femeninas cuyo encargo es castigar a los criminales o pecadores. Son descritas como seres horribles, con alas gigantes y serpientes como pelo. En este caso, sus alas no son de ave, sino de polilla, ligándolas al diseño del primer jinete (Siendo la polilla un analogía del vuelo en dirección a la luz, es decir, de la búsqueda de la verdad) . Para realizar los diseños de las Furias (Nombre latino que se les daba a estos seres), se realizó una amalgama de los tres jinetes del apocalipsis (O jueces del Hades), anteriormente realizados. De esta forma, se mezclaron las características de los tres jinetes (color, armadura, fisionomía). Estos personajes fueron dibujados utilizando la herramienta de simetría de *Photoshop*.



Durante la elaboración de los diseños de estos seres, se descartó una de las propuestas en el proceso. Este personaje mezclaba las colas de serpiente (Inspiradas en la anaconda), con una armadura medieval, incluso teniendo una prótesis de brazo que a su vez servía como una ballesta. La propuesta resultaba muy confusa en su profusión de detalle y en los colores utilizados. Dado que todos estos diseños fueron elaborados a partir de una misma base, realizando sobre ella iteraciones y cambios, añadiendo o alterando detalles, se tomo como punto de partida esta base para elaborar otro diseño alternativo.



Tras haber descartado a la propuesta, se acudió a una de las siluetas realizadas y descartadas anteriormente en el diseño de los cuatro jinetes.



Añadiendo detalles y elementos como alas de polilla, pelo y colas de serpiente y una armadura, se configuró una tercera propuesta definitiva.

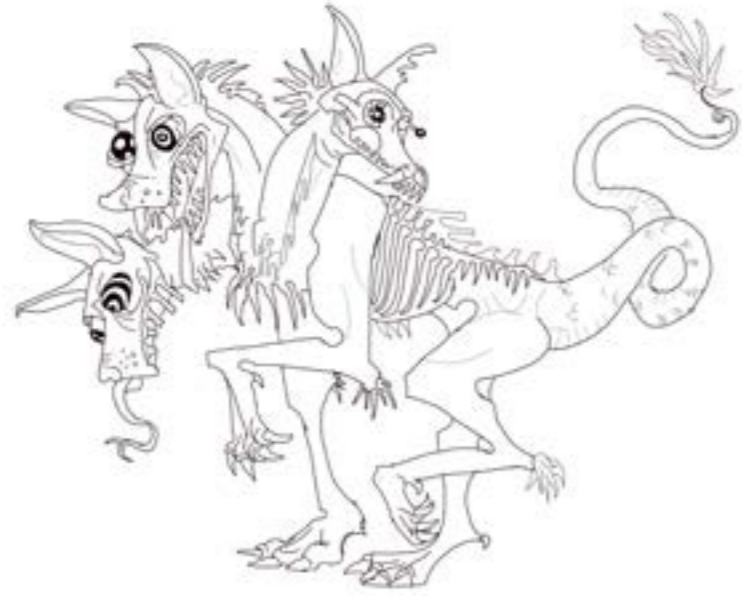


3.5.2.8 Diseño del Can Cerbero

El Can Cerbero, Perro guardián del Hades, fue diseñado a partir de una serie de siluetas. Sobre una silueta, se dibujo un boceto, a partir del cual se desarrollo el personaje.

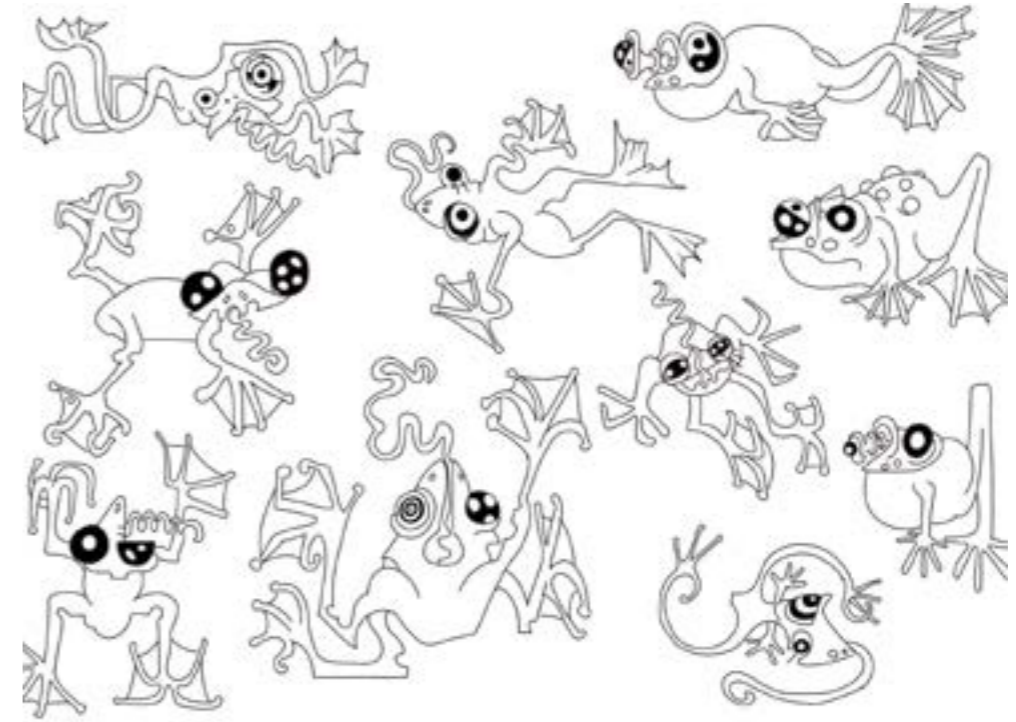
Cada cabeza del perro pasó a representar una de las etapas de la vida: La juventud, la vejez y la muerte. Siendo la vejez diferenciada de la juventud por las canas que la cabeza del medio presenta sobre su encéfalo; y la muerte, siendo la última cabeza un cráneo.





3.5.2.8 Diseño de las Ranas

Las ranas no son un personaje singular, son, al igual que en la comedia homónima de Aristófanes, un conjunto de personajes (En el caso de la comedia son un coro). Las ranas, son animales híbridos, semiacuáticos, que pertenecen a dos mundos. En la comedia de Aristófanes, estos dos mundos serían el mundo de los vivos y el inframundo, puesto que estas ranas habitan la laguna estigia. Las ranas por tanto, cumplen en este proyecto la misma función que en las comedia de Aristófanes, siendo un recurso cómico, al mismo tiempo que atemorizan al protagonista, y lo obligan a encontrarse con la realidad de la muerte. Para diseñar las ranas, se realizaron múltiples bocetos, mostrando a las ranas en diversas ocasiones con instrumentos de orquesta o de géneros musicales contemporáneos (*Jazz, Bebop, Son Cubano*). A partir de los múltiples bocetos de las ranas, se realizaron los artes finales.



3.5.2.9 Diseño de personajes habitantes del inframundo

Para dotar de más vida a los escenarios del más allá, se realizaron diversas propuestas (Algunas siguiendo la metodología de las siluetas y otras definiendo el boceto directamente al deformar la anatomía humana), se realizaron varias propuestas rápidas de bestias, monstruos, titanes, pecadores castigados, seres humanoides con partes animales y otros seres sepulcrales. Estos personajes tendrían una función similar a la de un figurante en un largometraje u obra de teatro.

3.5.2.9.1 Tántalo

Tántalo es uno de los personajes desafortunado que está castigado en el Tártaro, la región del mundo de ultratumba griego destinada a castigar los peores pecadores. Los elementos o símbolos que suelen acompañar a este desdichado personaje, ya habían sido utilizados en el tercer jinete (Pues trae consigo el hambre y la miseria). Tántalo, está condenado a padecer eternamente sed y hambre, estando estancado bajo un árbol frutal y sobre un río de agua dulce, que nunca será capaz de alcanzar. El árbol frutal fue referenciado en los cuernos del tercer jinete.

Tántalo fue diseñado de manera irónica, siendo este un desdichado jabalí atado por cadenas a un árbol, que le impiden disfrutar del agua dulce y los frutos colocados con descaró frente a sus narices.

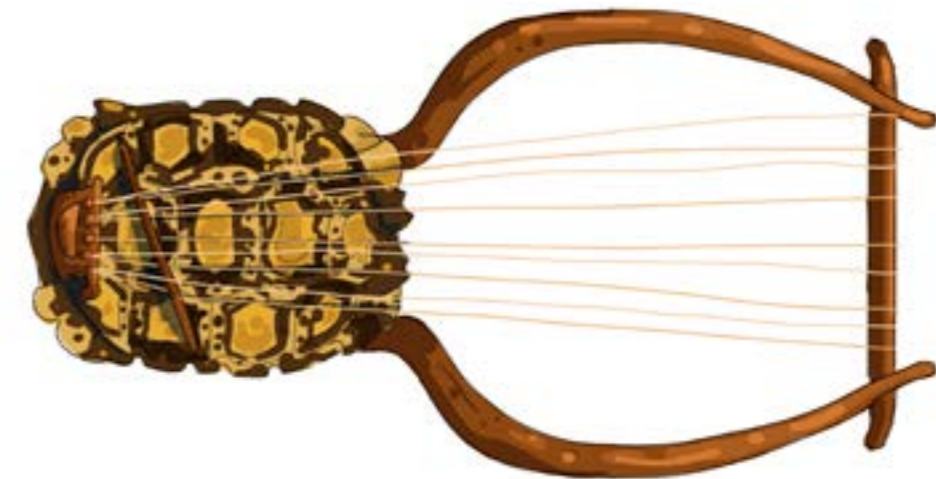


3.5.2.9.2 Tortugas

La tortuga es uno de los muchos animales que habitan el más allá. Tuvo un fatídico final en la tierra, y ahora su alma habita el Hades. La tortuga se encuentra con Orfeo en el Hades, recriminándole su conducta (Dado que la Lira de Orfeo está hecha con su caparazón).

Este malhumorado personaje, que quiere venganza de aquel que porta como trofeo parte de su cuerpo mortal, fue diseñado a partir de la Lira de Orfeo (La caja de resonancia de este elemento es parte del cuerpo de este personaje). La función de este personaje es la de ayudar a Orfeo en su transformación personal. Orfeo, en la tradición de los ritos Órficos, habría aprendido los preceptos morales y espirituales que enseñaban sus misterios tras su viaje al Hades, por tanto, en esta adaptación, Orfeo comprende la doctrina de la *Metempsicosis* y por consiguiente, adopta el régimen vegetariano estricto que predicaban los Órficos; a partir del encuentro con la tortuga.

La segunda tortuga con la que Orfeo se encuentra (Tras su viaje al averno) también funciona como Lira, sin embargo, está aún viva. Esta tortuga, colabora con Orfeo, y sigue sus misterios. El músico le ha enseñado a cantar, por lo que se ha vuelto un Barítono, siendo al mismo tiempo cantante e instrumento de cuerda. Este personaje demuestra como Orfeo, tras su viaje a los infiernos, aprende, interioriza, adopta y empieza a proclamar la doctrina de la *metempsicosis*.



3.5.2.9.3 animales prehistóricos

Siendo el Hades el lugar al que van a parar las almas de todos los seres vivos, tiene sentido concluir que las almas de los animales prehistóricos extintos del Paleozoico, Mesozoico y Cenozoico hayan ido a parar ahí, y que aún habiten esta dimensión del cosmos. Entre estos animales prehistóricos que habitan el infierno, se pueden encontrar crustáceos, artrópodos arcaicos, insectos sobredimensionados del carbonífero, dinosaurios de la época Mesozoica e Incluso una raza de animales altamente inteligentes, que se habrían extinguido millones de años antes del auge de la humanidad (Los reptilianos).



3.5.2.9.4 Sirena

Se diseñó una sirena, inspirada en las sirenas de las cerámicas griegas. Este personaje fue diseñado con características del Personaje Caronte, dado que las sirenas, al atraer a los hombres a su muerte, sirvieron como Psicopompos. Es importante incluir a estas criaturas en el proyecto, pues además de ser seres psicopompos, Apolonio de Rodas describe como Orfeo utiliza su música para salvar a los Argonautas de su canto mortal.



3.6 Diseño de Escenarios

Es necesario precisar que, en el inframundo, lugar donde transcurre gran parte de la historia, es una dimensión del cosmos que no se rige por las leyes del espacio y el tiempo que rigen el mundo terrestre. Por tanto, la Grecia antigua ficticia y con tintes fantásticos donde viven los protagonistas al principio de la historia, es muy diferente a los escenarios del inframundo. El inframundo, estaría habitado por toda clase de seres (Animales y animales extintos ; personajes mitológicos, históricos o legendarios; monstruos y fantasmas). El inframundo es en este proyecto concebido como una dimensión diferente, espiritual y no material.

La naturaleza espiritual de los escenarios propuestos plantean un problema evidente, y es que estos escenarios deben ser diseñados, a partir o a través de la materia (lápiz y papel, o medios digitales como el *render* o la ilustración). Por ello, al igual que en el resto del proyecto, se han empleado símbolos tangibles para remitir a aquello que es espiritual y por tanto intangible, invisible y quizás incluso incomprendible. Orfeo, viaja al Hades para rescatar a su difunta esposa, y en el proceso obtiene importantes conocimientos de soteriología (Ciencia de la salvación). Siendo estos escenarios parte de un mundo espiritual y metafísico, se ha elaborado un lenguaje visual que funciona como vehículo para transmitir estas ideas.

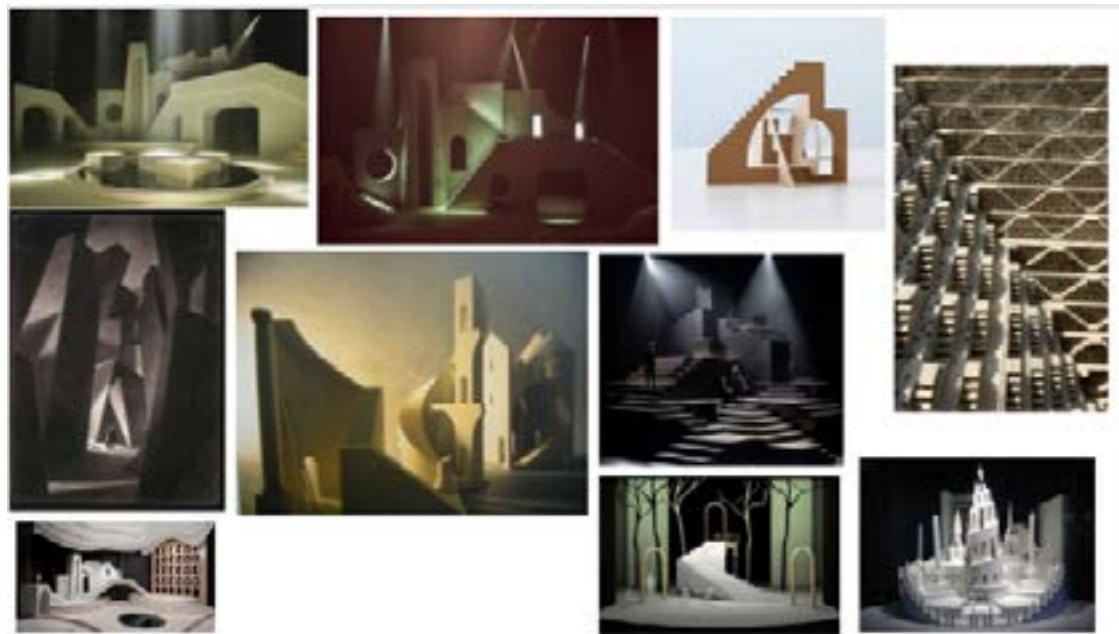
Orfeo, en su viaje al más allá, se encuentra con las almas de otros personajes, las cuales son representadas como cuerpos (Por ejemplo el alma de Eurídice se ve igual que el cuerpo de Eurídice, siendo solo distinguible por un aura azul que la rodea. El inframundo propuesto, al igual que el alma, adopta una forma sensible para transmitir de forma sencilla una idea compleja).

Este mundo de los muertos, consiste en un sincretismo entre el Hades Griego, y recursos artísticos propios. Se asemeja al mundo de las ideas de Platón, siendo habitado por las esencias de las cosas, por arquetipos, por almas. Para realizar este mundo, se tomó inspiración de artistas como Guillermo Pérez Villalta, Giorgio de Chirico, Escher; o por las escenografías del cine expresionista alemán. La iluminación por su parte, no es una iluminación natural, sino que se asemeja a la iluminación usada en el teatro. Creando los escenarios teatrales, se hace referencia a las distintas manifestaciones operísticas, musicales y teatrales que el mito de Orfeo ha tenido.

Antes de realizar los escenarios, se seleccionaron una serie de imágenes de referencia, para a partir de ahí configurar y definir las imágenes.

Tras haber buscado y seleccionado las imágenes inspiracionales, se realizaron *renders* en el software *3D Max*.

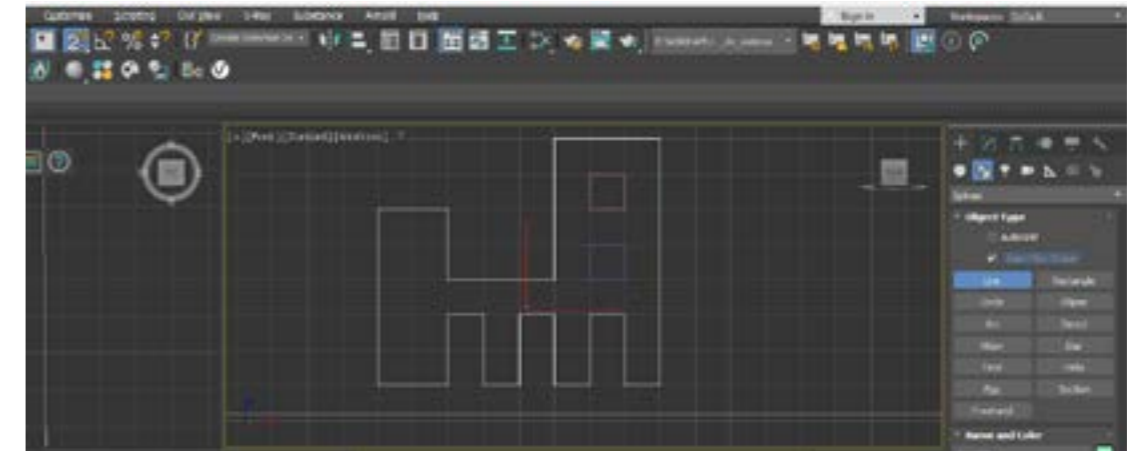




3.6.1 Modelado de Escenarios

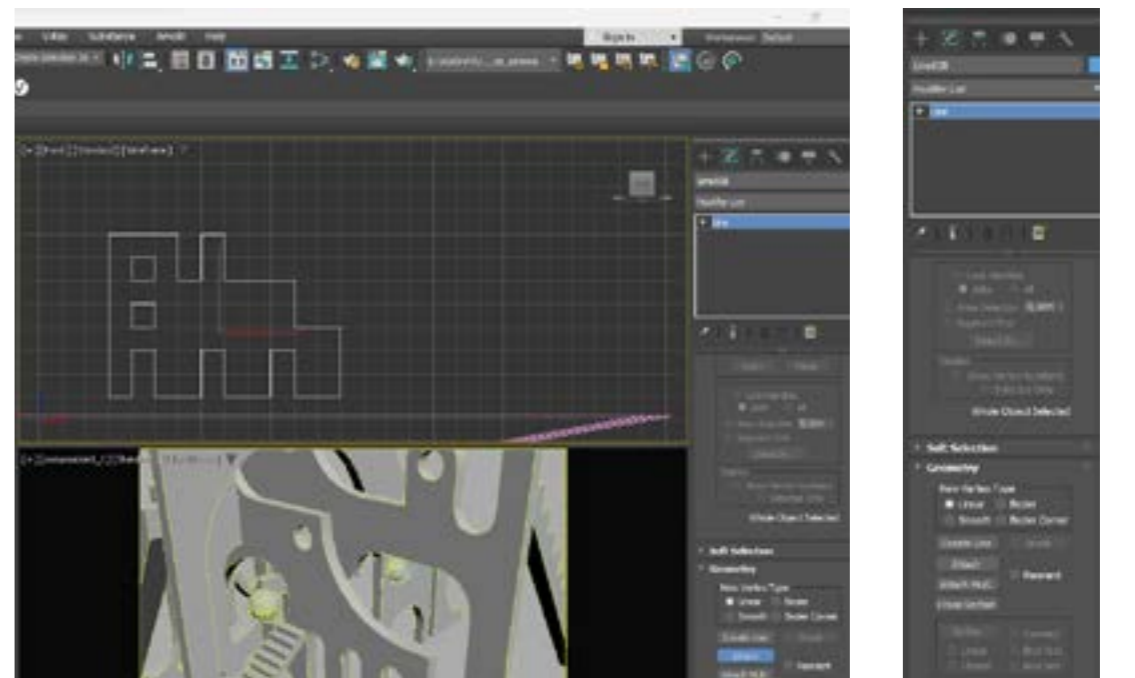
En el programa 3D Max, se modelaron varias escenografías. El programa ofrece una gran variedad de herramientas para el modelado. Siendo los escenarios en cuestión, realizados únicamente para conseguir un render, no fue necesario modelar siguiendo la metodología del modelado topológico (En la cual, los modelos 3d están compuestos por quads, polígonos de cuatro vértices, que optimizan su renderizado, y su funcionamiento óptimo si van a ser animados).

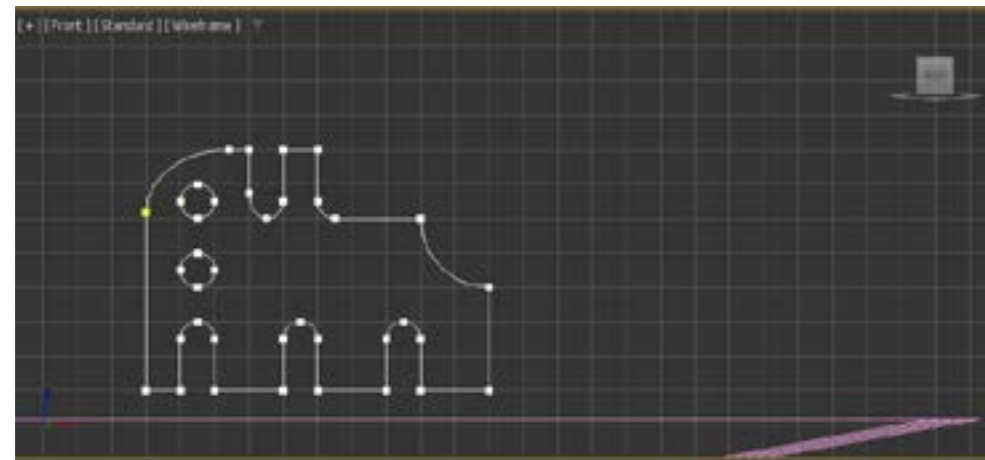
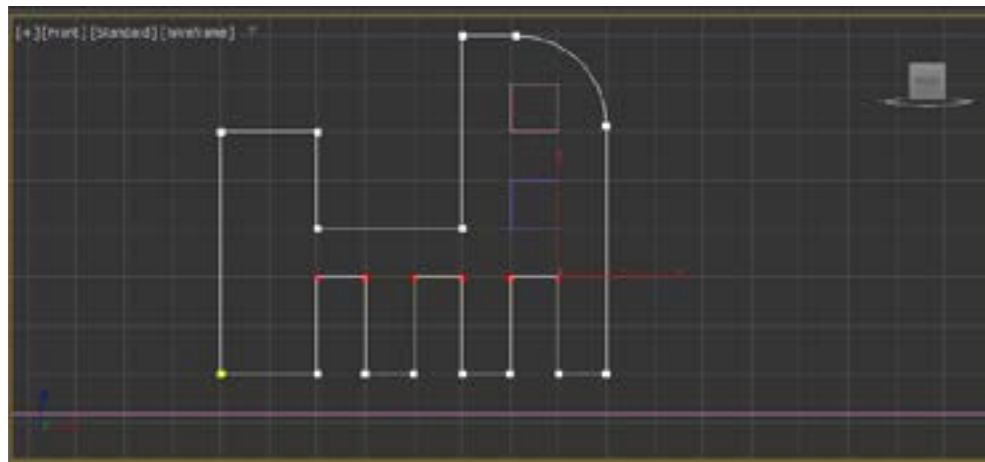
Para realizar los escenarios, no se partió desde una geometría (Como una esfera o un cuadrado), sino que se dibujo el frente o el perfil de cada elemento, utilizando la herramienta del Spline de línea, y activando el Snap (Con un valor de 2,5) para que se ajustará a la cuadrícula, y fuera posible seguir las medidas.



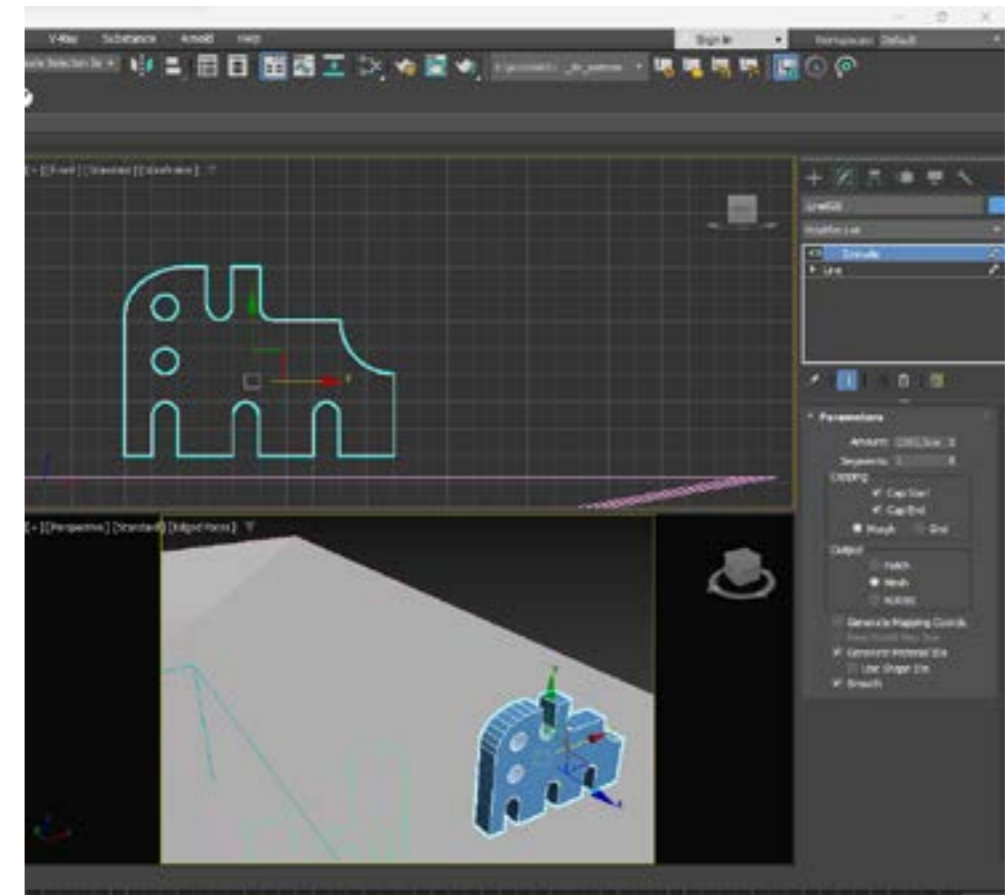
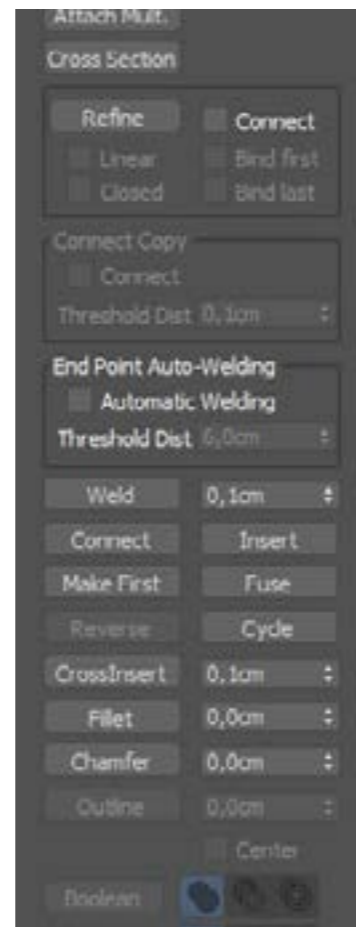
El programa permite tener una vista isométrica del objeto modelado (Planta, perfil y frente), además de una vista en perspectiva, que muestra al objeto en tres dimensiones.

cuando se colocaron ventanas o aberturas dentro del spline, fue necesario utilizar la opción de Attach, para incluir a estos splines dentro del spline principal.

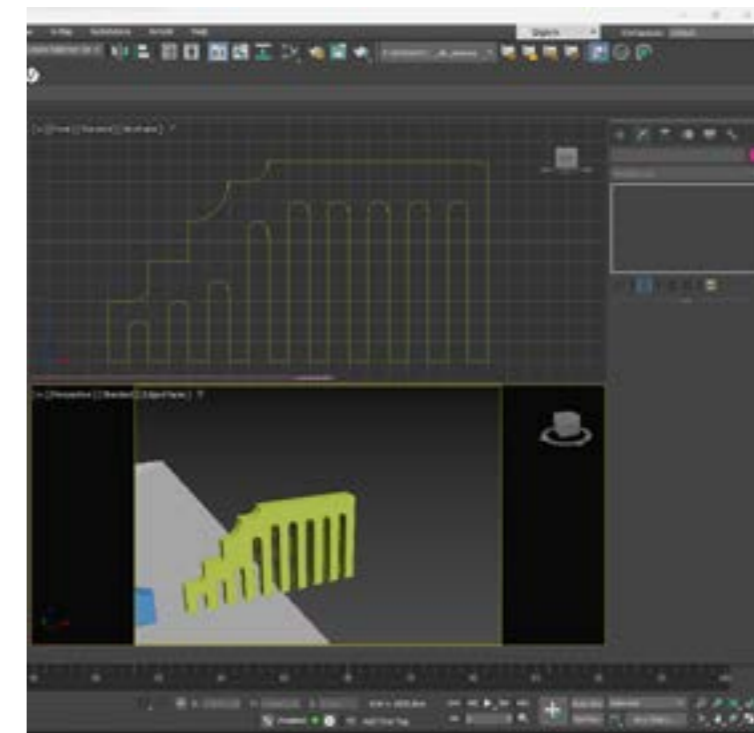




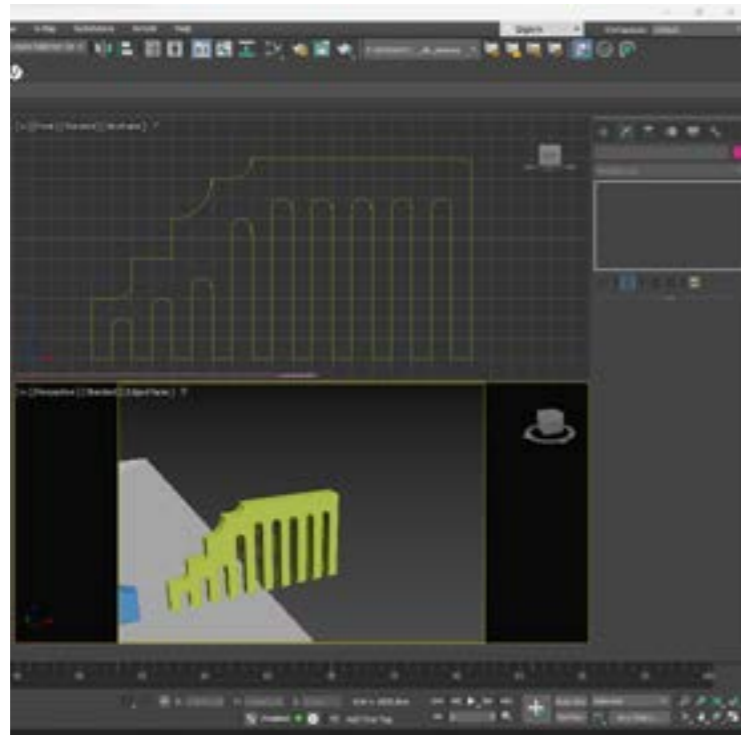
Una vez completada la forma principal, se seleccionó el *spline*, y dándole click izquierdo al ratón, se le dio a la opción de transformar el *Spline* en *Spline* editable (Editable Spline). Cuando el *Spline* está en este modo, es posible seleccionar sus aristas o vértices y modificarlas. Los vértices que iban a ser cambiados fueron seleccionados, y se le dio a la opción de *Fillet*, la cual crea un ángulo curvo donde antes había un ángulo recto de noventa grados, acabado en un único vértice.



Una vez obtenido el *spline editable* con la forma y las aberturas deseadas, fue seleccionado y se le añadió un modificador en la lista de modificadores (*modifier list*). El modificador *Extrude*, transforma el *Spline* en un objeto en tres dimensiones, y permite marcar que tanto se debe extruir (Utilizando el sistema de medida elegido en el proyecto, en este caso centímetros).

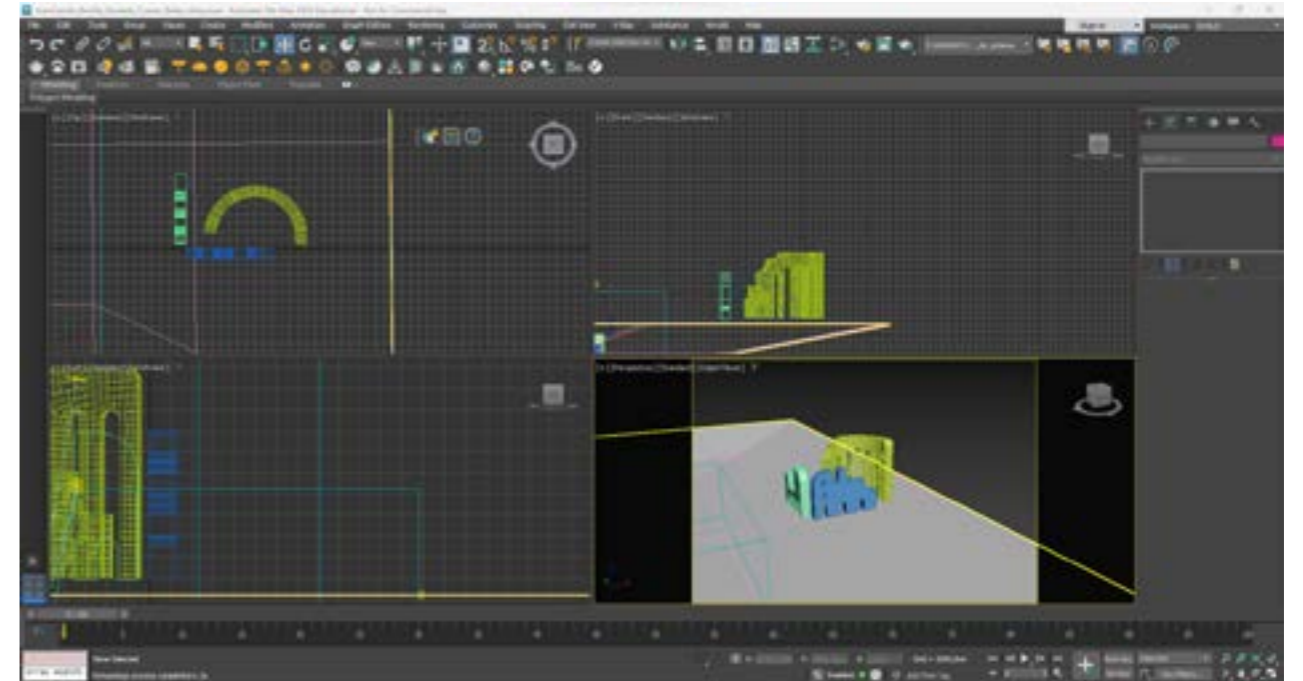
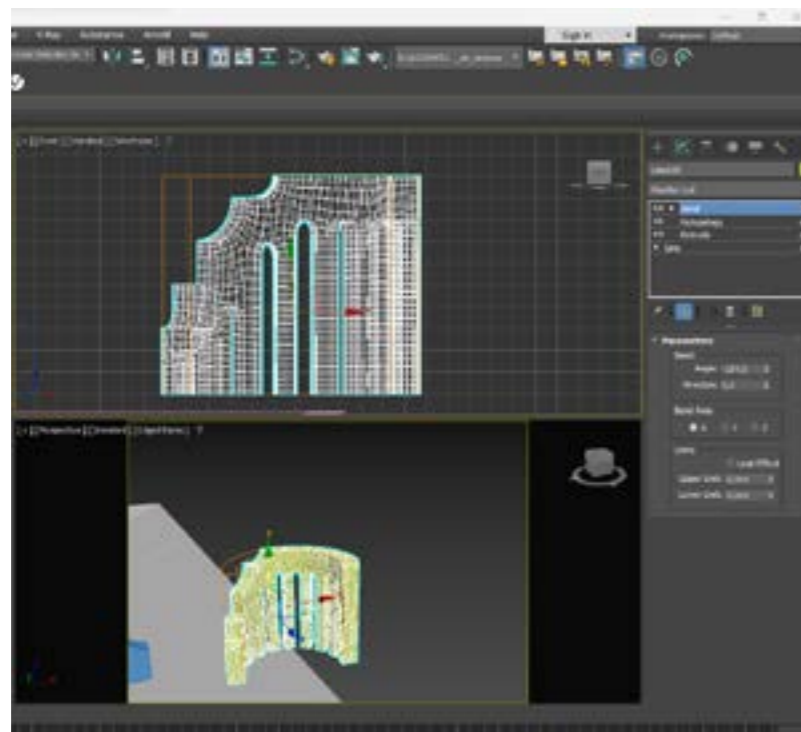


Para crear los elementos curvados, se siguió el mismo procedimiento de crear un *spline* editable para luego extruirlo.



Al objeto geométrico tridimensional que resultó de este proceso, se le añade otro modificador, llamado *Retopology*, el cual, transforma la geometría en una geometría hecha a partir de polígonos con cuatro vértices (Permitiendo definir el número de polígonos).

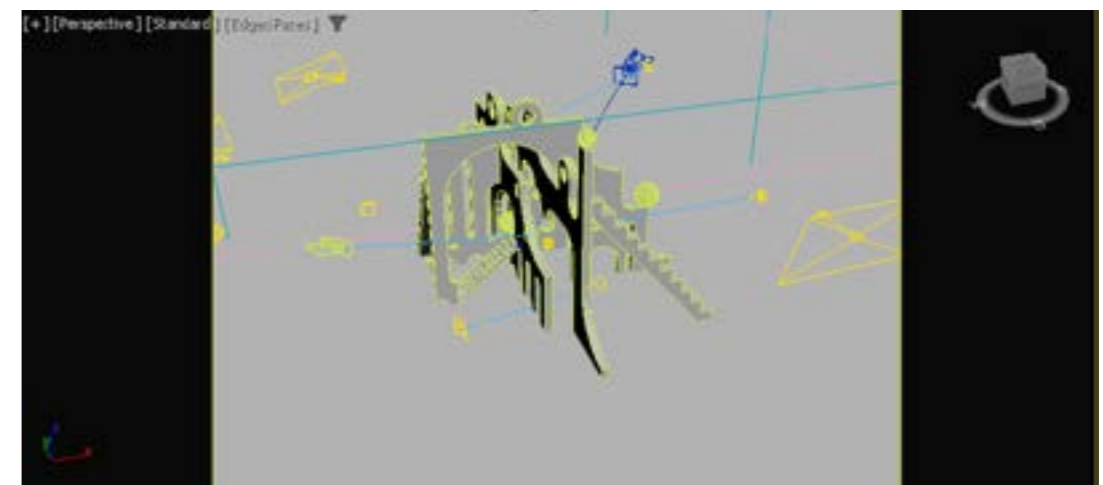
Esto es necesario, para poder curvar la forma, al estar hecha la pieza de numerosos polígonos cuadrados, es más fácil deformarla. Tras aplicarle el Modificador de *Retopology*, se le aplica el modificador llamado *Bend*. Este modificador permite curvar el objeto. Al funcionar este programa 3d con un eje cartesiano (Con un eje X, un eje Y y un eje Z), es importante especificar hacia cual ángulo se va a realizar la deformación, en este caso el eje X. En los parámetros del modificador se especifica el ángulo de la curvatura.



Una vez modelados todos los elementos de una composición, se utilizan todas las vistas disponibles para colocarlos, creando el escenario. Una vez completado el escenario, se les añadió a todas las piezas que lo conformaban el mismo material.

3.6.1 Renderizado y Postproducción de Escenarios

Habiendo finalizado el proceso del modelado, se colocaron cámaras en los lugares donde se deseaba realizar un render. Además de esto, se añadieron luces en zonas concretas. Estas luces, se ven como planos con un flecha que marca su dirección, y permiten que sus parámetros sean modificados, haciendo posible la creación de luces más brillantes, difusas o directas. También se añadió un elemento llamado *Box Gizmo*, en el cual es posible añadir elementos atmosféricos. En este caso, se añadió niebla Phototo-volumétrica, y un efecto incluido en el motor de render empleado (*Vray 6*), llamado *VrayToon*, el cual crea una línea negra alrededor de los objetos modelados, haciendo que se vean como si estuviesen dibujados.



En los parámetros del render, se definen cuantos tipos de *render* se van a hacer. Se realizaron *renders* en modo *zdepth*, que muestran únicamente la profundidad de la imagen y en *wirecolor*, que muestran cada objeto en un color diferente. Estos *renders* pueden llegar a ser útiles en la *postproducción*.

Tras realizar los renders, estos son exportados en formato de imagen *TIFF*, y abiertos en el programa *Adobe Photoshop*, donde se realizó la *postproducción*. Se modificó el brillo y el contraste, se añadió ruido a la imagen, haciendo que se asemeje a una fotografía antigua, y finalmente, se dibujaron los personajes sobre ella.



4 Análisis de Resultados



4 Análisis de Resultados

El proyecto propuesto consiste en la elaboración y el desarrollo del *Concept Art* para un producto audiovisual (Que bien puede ser un cortometraje o un largometraje animado, un videojuego o un cómic), inspirado en el mito de Orfeo y Eurídice (Descrito por Ovidio y por Virgilio), y con elementos de otros mitos o relatos antiguos, como lo son el libro del Apocalipsis; Las Ranas (Comedia de Aristófanes) .

Los resultados palpables son el diseño de varios personajes, criaturas, animales y escenarios que serán utilizados en la futura producción y desarrollo del producto (Bien sea videojuego o filme animado). La investigación teórica realizada ha apoyado las decisiones creativas, y ha contribuido enormemente a la gestión del estilo e imaginario visual del proyecto. Los numerosos diseños que han sido realizados serán aterrizados en un futuro a un producto audiovisual, cuyo propósito será, además del de entretener a sus espectadores, acercarlos a los mitos antiguos, al actualizar y revivir estas narraciones, con un lenguaje contemporáneo; e invitar a la reflexión, al tratar (Aunque sea de un modo cómico), cuestiones que han acompañado al ser humano desde sus inicios, como lo son el sentido por la vida y la muerte, o la pregunta por el más allá.

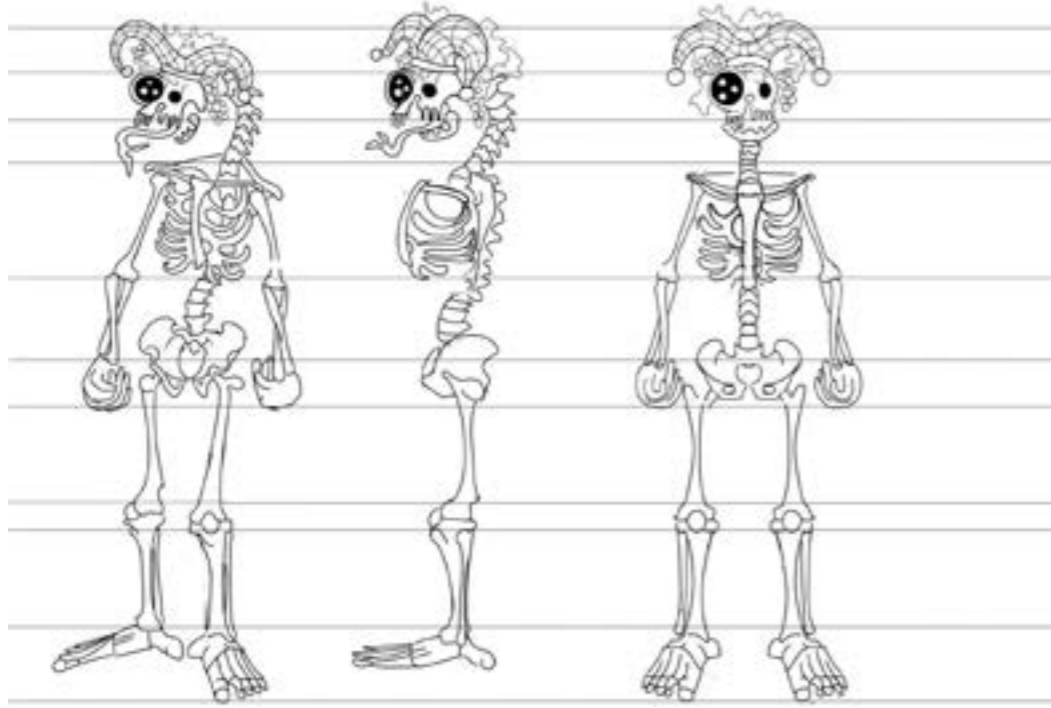
Los resultados serán mostrados en un libro de arte o *dossier*, que recogerá todo el trabajo realizado, permitiendo que este sea apreciado y entendido con facilidad.



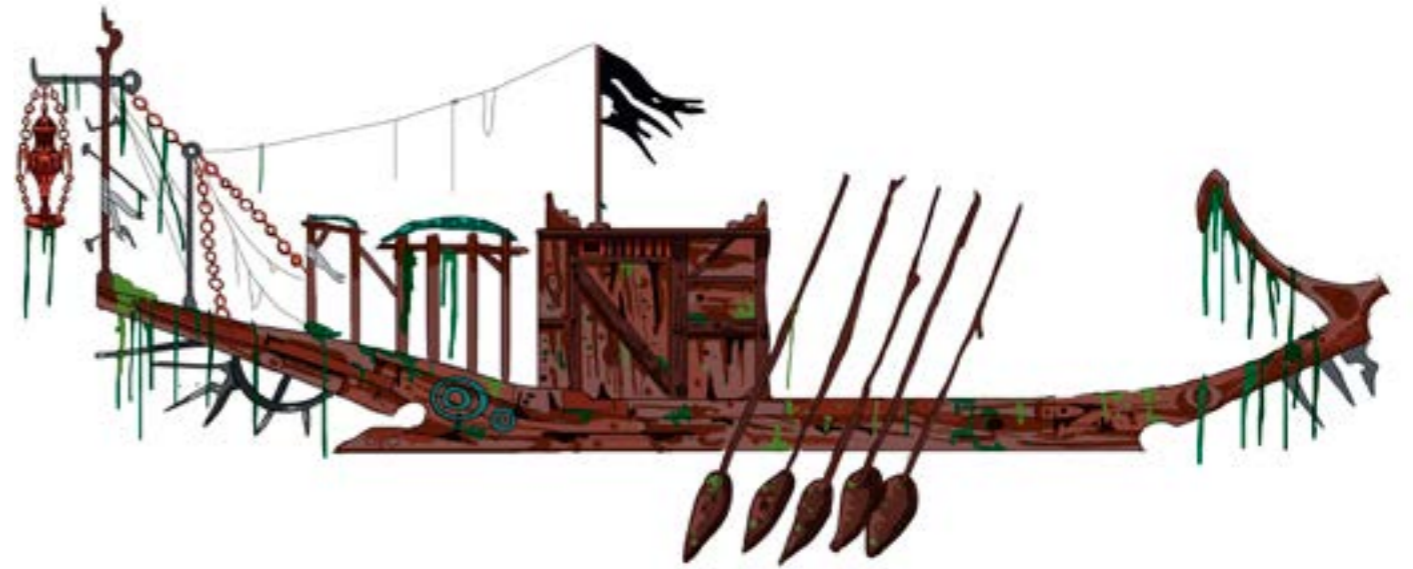






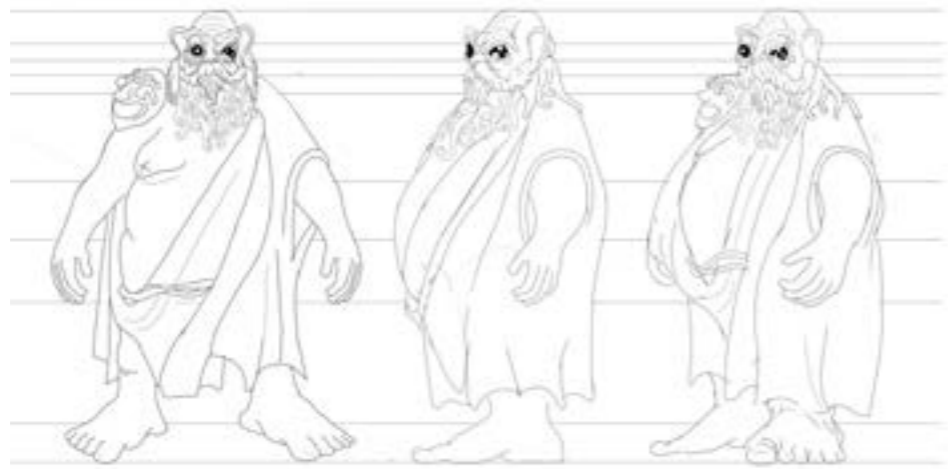














5 Conclusiones



5. Conclusiones

Este proyecto ha cumplido su objetivo, dando como resultado una serie de personajes y entornos con un imaginario visual único, distintivo y coherente, al mismo tiempo que cargado de simbología. Este estilo visual ha permitido elaborar personajes y criaturas de todo tipo, algunas más cómicas, otras más exuberantes, e incluso monstruos lúgubres.

La investigación teórica realizada nutre de forma directa al proyecto. Los símbolos y decisiones creativas responden a las tradiciones históricas y tradicionales de estos personajes míticos o arquetípicos. Al combinar distintas fuentes literarias y visuales, tomando como inspiración obras de arte y manifestaciones culturales de todo tipo y de todas las épocas, se consiguió adaptar la historia milenaria de Orfeo, (que ya ha sido fuente de inspiración para incontables composiciones musicales, representaciones teatrales, piezas literarias, obras de arte, películas, videojuegos y otros medios), a un estilo visual único. Este estilo visual, estilizado, ha permitido a su vez incorporar elementos de otros sistemas de creencias, como el judaísmo y el cristianismo.

El conocer y haber investigado en profundidad el significado de Orfeo en la espiritualidad griega (Tanto su mito, como los ritos inspirados por este), así como los símbolos de otros textos, relacionados en mayor o menor medida con distintas religiones (Como el Apocalipsis de San Juan o la obra de teatro de las Ranas, de Aristófanes), ha permitido desarrollar personajes únicos y entrañables, con gran profusión de detalle, que a su vez están cargados de simbolismo religioso. Este simbolismo religioso remite especialmente a la religión de la antigua Grecia, en concreto a las creencias transmitidas en los ritos iniciáticos órficos (En los cuales, se seguían las presuntas enseñanzas de Orfeo), pero al mismo tiempo tiene lugar un sincretismo, que incorpora elementos de fuentes cercanas al Orfismo, como la comedia del siglo IV a.C de Aristófanes; Las Ranas, en la cual se hace referencia a los cultos místéricos (Como el orfismo), pero también a otros textos sagrados o legendarios (Como el Génesis, Libro de Ezequiel, El libro de Daniel, Apocalipsis de San Juan o la Divina Comedia de Dante).

Este proyecto se ha desarrollado satisfactoriamente, sin embargo, no ha estado exento de algunos obstáculos. Desde luego, el tiempo disponible para materializarlo ha sido escaso. También se debe mencionar que, los medios para continuar con el proyecto, más allá de su preproducción (Realizar un filme o un videojuego), dependen de la financiación o el apoyo que llegué a conseguir, limitando de esta forma para el futuro, la envergadura que el resultado final puede llegar a alcanzar. Siendo un proyecto de *Concept art*, las propuestas elaboradas no suponen un arte final, o por lo menos no en primera instancia . Son un documento o herramienta de trabajo que será utilizada en un futuro por varios profesionales, que colaborarán en la creación de un producto mayor. Por tanto, dependiendo de las posibilidades y vicisitudes a las que esta incipiente producción audiovisual deba enfrentarse, será necesario o no continuar elaborando más diseños (De personajes, entornos, objetos).

La metodología de investigación seguida para este proyecto es idónea para cualquier otro proyecto similar, si este adapta un mito, una narración o una historia ya establecida (Una ópera de Verdi, Un drama de Shakespeare o la Odisea de Homero por ejemplo). Se investiga en profundidad sobre los mitemas o arquetipos de dicha narración, y sobre sus símbolos, llevando a cabo un ejercicio de sincretismo, siempre con cautela de no caer en banalidad. Sin embargo, para una historia original (Es decir, que no sea una adaptación o un *retelling* de una narración anterior), muy probablemente esta metodología, aunque muy oportuna, tendría que modificarse dependiendo del proyecto. Cada narración necesitaría una investigación muy específica para su gestación (Analizando la economía y organización social de un momento histórico concreto por ejemplo).

En este proyecto, El símbolo (Entendido como un elemento sensible que remite a una realidad meta-sensible), ha tenido una importancia capital. En una sociedad dominada por un pensamiento positivista, regresar al simbolismo, y a las cuestiones humanas que se preguntan por lo sagrado, por la muerte, por la ética y por el fin último (Escatología), supone no solo un ejercicio creativo, sino una invitación a la reflexión sobre estas cuestiones (Aunque sea a través de un formato de ocio o lúdico). El mundo narrativo confeccionado parte del precepto de la existencia de lo espiritual (Aquello que no es materia, y es en gran medida incomprensible). Por tanto, se plantean dudas relacionadas con la trascendencia, dudas sobre el fin último (Escatología) y sobre la posibilidad de gozar de una salvación tras la muerte (Soteriología).

A su vez, los diseños de los personajes hacen referencia constante a la historia del arte, por lo tanto, el producto final, a pesar de ser una historia de ficción, tendrá un importante componente pedagógico. Es oportuno por tanto aclarar, que este proyecto no es ni pretende ser de ninguna manera infantil, sino que está destinado a un público adulto, incluso se puede afirmar que a un público muy concreto, erudito o curioso, que disfrute de las muchas referencias artísticas y mitológicas presentes en él. El proyecto seguirá desarrollándose hasta concluir en un filme, cortometraje o videojuego. Se buscará financiación, o opciones para su realización. El *Concept art* seguirá desarrollándose para suplir las necesidades que se presenten durante la producción, así como la investigación teórica. Será oportuno seguir consultando a expertos en campos como la Filología, Arqueología o Fenomenología Religiosa para conseguir que el resultado final, a pesar de ser una historia de ficción de carácter sincrético y anacrónico, sea fiel al significado simbólico que contiene el mito.

6 Anexo



Entrevista a José Manuel Losada

1) ¿Qué es un mito?, ¿Cuál es su función?, ¿Siguen siendo los mitos relevantes hoy en día?

Un mito es un relato simbólico, centrado en una serie de acontecimientos de carácter trascendente/ sagrado. Un referente escatológico o cosmológico absoluto. Creo que no se puede entender el mito si no se acepta una dimensión trascendente, sobrenatural, sagrada. Por supuesto pueden definirse los mitos de mil maneras distintas, lo único que hay que exigir al universitario hoy en día es que sea coherente, que esa definición que adquiera sirva para todos los textos y todos los dominios en los que la aplique. Si no es aplicable es falsa.

Este es el significado de mito, es un relato muy importante, tan importante; Tan importante que hoy en día, como ha pasado, yo creo que no podemos vivir sin mitos, todos los mitos se forman a partir del Ser Humano. Pienso que en medida que desaparezcan los mitos, desaparecerá el hombre de la faz de la tierra, y porque el mito es constitutivo de nuestra naturaleza, no es un constructo inventado sin más, creo que forma parte de nuestro universo imaginario. El día que no tengamos imaginación, el día que no tengamos pensamiento, que no tengamos razón, desaparecerán los mitos.

2) La Narración ¿Puede servir, además de como un entretenimiento u ocio, para ayudarnos a sobrellevar mejor la tragedia y el sufrimiento que conlleva la vida?

La vida hoy en día es muy fácil, comparada con la vida en otros momentos. Hoy en día la vida es tremendamente fácil, por lo menos para la mayoría de los españoles. Algunos se quejan de que no llegan a gastar mucho dinero; otros que no tiene suficiente pensión; otros que no pueden disfrutar de más viajes. Que se quejen demuestra que no conocen la historia, la vida es maravillosa. Por supuesto podría ser mejor, bueno, pero es parte de nuestra naturaleza, queremos siempre ser mucho más felices. Creo que la felicidad no depende del exterior depende del interior. Los mitos nos hablan de auténticas tragedias, no de las mini tragedias que nos inventamos nosotros, y precisamente en ese contraste nosotros aprendemos a conocernos mejor, aprendemos a saber que el mal está en buena medida dentro de nosotros y no fuera de nosotros. En ese sentido, por supuesto que el mito es una herramienta pedagógica.

3) En relación con el mitema de la inmortalidad. ¿Se diferencian mucho los teóricos del transhumanismo que afirman la posibilidad de encontrar una "cura" a la muerte y al envejecimiento, de los alquimistas y hechiceros mesopotámicos que también buscaban la inmortalidad (Tal y como se ve en la epopeya de Gilgamesh) ? ¿Es entonces, el mito de Gilgamesh tan valido hoy como lo fue hace miles de años?

El poema de Gilgamesh tiene una perennidad absoluta. Antes se recurría a la magia, hoy en día se recurre a la superchería, al fetichismo, a la ignorancia. Por supuesto que se puede hablar de transhumanismo, el transhumanismo tiene mucho que enseñarnos, muchísimo. Bueno, pues pensar que vamos a ser inmortales porque tardamos en envejecer, yo creo que es cambiar las variables, creo que es engañar. El hombre es mortal por naturaleza, no creo que este mal, pienso que la muerte es uno de los mayores alicientes de la vida, forma parte de la vida y sin la muerte nosotros no seríamos como somos. El que le quite la muerte al hombre habrá deshumanizado al ser humano. La muerte está ahí y es una gran maestra, es una bendición lo considero.

4) Sobre los relatos de Catábasis. ¿Cual es la importancia de la catábasis? Un descenso físico a los infiernos, y moral o espiritual a lo más bajo a donde puede llegar un individuo, un descenso a la locura, un descenso mental.

Si, La *catábasis* es un descenso físico que se convierte en un descenso espiritual y que puede tener un significado moral por supuesto. Esa es la *catábasis* para encontrarse a sí mismo, para encontrar a los antepasados, para encontrar a los dioses, para encontrar a quien sea. La *Catábasis* de cualquier manera es una especie de extrañamiento. Nos encontramos ante una situación distinta a la habitual, y entonces vemos bajo otro color la propia vida y los acontecimientos que nos han rodeado. En ese sentido la *catábasis* es un acceso a un nacimiento por supuesto.

5) ¿Cuáles son los relatos de Catábasis que considera más importantes, de cualquier época, incluyendo contemporáneos?

No lo sé, hay muchísimos. El profesor Alberto Bernabé ha escrito mucho al respecto, también en el libro habló de varias *Catábasis*. Destacan la de Eneas y Odiseo, que son distintas, y hoy en día en el cine, aunque muchas veces en el cine actual las *catábasis* son puramente físicas. No se trata de cuales sean las más importantes, sino de la cordura y el conocimiento personal que cada uno puede extraer de ellas

6) Le quería preguntar en concreto sobre el mito de Orfeo, cuáles fueron sus antecedentes, a través de los cuales este relato se configuró, y cuáles han sido las influencias posteriores que tuvo.

Yo no sé cuáles son los antecedentes de Orfeo, no soy un erudito de cada mito ni mucho menos. Gracias a Dios que he dejado esto para los especialistas. Yo soy un teórico del mito, y evidentemente eso significa estudiar mucho los mitos, pero bueno, hace ya muchos años que aprendí a no ser enciclopédico. Bueno pues Orfeo baja a los infiernos en busca de Eurídice; la encuentra; la pierde; se pierde a sí mismo posteriormente, pero al mismo tiempo nos ayuda a encontrarnos a nosotros mismos, mediante las artes y mediante la música. De algún modo él es el que nos ha precedido, el que nos ha enseñado el camino que no debemos de seguir, o el que debemos seguir. Al fin y al cabo, Eurídice se quedaba en los infiernos, y no estaba predestinado que ella fuera para siempre su mujer en la tierra, cosa que es imposible, pues en la tierra no hay nada definitivo.

La muerte súbita de un ser amado en la flor de la edad tiene mucho que enseñarnos. No podemos ser tan burgueses y pensar que las cosas funcionan bien cuando funcionan tal y como nosotros queremos que funcionen. Creo que hay que desatornillarse un poco, creo que somos demasiado burgueses y pensamos que todo está bien cuando está bajo control, eso es lo que quería Descartes. Yo creo que no podemos ser ni Kantianos ni Cartesianos, la literatura o la vida nos materializa.

7) ¿Qué significa el Mirar atrás? Presente también en el libro del Génesis cuando Lot y su familia deben escapar de las ciudades que Yahvé va a destruir. ¿Porque el mirar atrás es castigado por las divinidades? ¿Se refiere a mirar al pasado? ¿A qué se refiere exactamente?

Depende de cada contexto. Simplemente no podemos decir que es lo mismo en un caso que en otro. Lot no debe mirar atrás porque debe avanzar, porque el pueblo Judío es nómada, también porque es una orden de la divinidad, aunque ella no lo entienda y aunque sea más fuerte el poder de la empatía hacia sus hijos. Y Orfeo no debe mirar atrás, también es un mandato. Lo que nos está diciendo esto es, saber que no somos autónomos. La Modernidad ha hecho cosas tremendamente buenas, maravillosas y bonitas pero un error que ha cometido una y otra vez la modernidad es decir que somos absolutamente autónomos. Y no somos autónomos cuando una divinidad nos dice “No hagas esto”, y nosotros le decimos “Lo quiero hacer”. Evidentemente podemos hacerlo, pero asumamos las consecuencias.

8) Existen una serie de textos atribuidos a Orfeo, aunque Orfeo nunca existió ¿Es esto un caso de mitificación? pues estos textos órficos, escritos durante casi mil años se le atribuyen a él.

Si, pero esto no es un caso de mitificación. Es un caso de falsa atribución ¿existió Homero? Yo no lo sé. ¿Cuál fue la Troya que sufrió el embate de los Aqueos? Eso tampoco lo sé, de las trece o diecisiete capas que hay en Ilión. Hay que tener mucho cuidado con confundir la verdad en la historia y la literatura. Son ámbitos científicos completamente distintos. La literatura no es menos verdad que la historia, ni mucho menos. Y la literatura no tiene por qué resumirse en una historia.

9) Los Mitos y la literatura, aunque no se correspondan con los hallazgos arqueológicos o con los datos científicos, ¿pueden ser en sí mismos un camino o un método de conocimiento?, ¿Aunque sean elevados e idealizados?

Si suprimimos la palabra idealizados asumo todo lo demás que usted ha dicho. Idealizado tiene una connotación hoy en día de mentira: es un ideal, un idealista, una ilusión falsa. No podemos confundir mitificación con idealización. Si yo idealizó una *celebrity* del cine y la música, para mí es el ideal y si no me parezco a ese ideal pues estoy frustrado; eso no tiene nada que ver con los mitos. Pero todo lo demás que ha dicho es verdad.

10) ¿Conoce alguna adaptación del Mito de Orfeo relevante? ¿Cuáles son las más relevantes, de cualquier época (Vértigo de Alfred Hitchcock o Orfeu Negro)?

Si, yo he visto la de Jean Cocteau y me gustó mucho. Hay que entender el cine de los años cuarenta. Es curioso cómo, el Orfeo de Cocteau, mira a Eurídice a través del retrovisor del coche, sin darse cuenta, ósea que no hay voluntariedad. Yo no sé si la hay o no en la obra que nos ha dejado la mitología clásica. Pero es curioso como le dicen “No mires atrás”, y el no mires atrás, hasta que sin querer mira, Lo cual nos puede resultar paradójico. Quizás lo que hay que hacer es prepararse mucho mejor par no mirar, sin confiar en que basta con no mirar. Hay que estar prevenidos.

11) ¿Se ha abandonado en esta época la búsqueda de la trascendencia en Occidente?

Si, evidentemente, las capas dominantes de occidente, no todo occidente ni mucho menos, y muchas veces las incultas, son las que han abandonado el mito. Porque están engreídas en el neopositivismo. Otras producen todo a pura emoción y otras a pura sensación. Eso es también un signo de nuestros tiempos, pero bueno eso a mí no me produce ningún problema para estudiar el mito, todo lo contrario, yo creo que la mitocrítica cultural tiene como uno de sus objetivos el de estudiar los procesos de desmitificación para comprender mejor la maravilla y el ridículo. Por un lado, lo maravilloso de nuestra sociedad contemporánea, y lo ridículo que tiene nuestra sociedad contemporánea.

12) ¿Qué es la mitocrítica cultural?

Es una teoría, una Metodología, una Hermenéutica del mito, una epistemología que fundamenta la ciencia que lo estudia.

Bibliografía

Beale, G. K. (2013). The Book of Revelation.: The new International Greek Testament Comentary. Eerdmans Publishing Co. PP 322-334.

Burkert, W. (2018). Cultos Místicos Antiguos (segunda edición) [Impreso]. Editorial Trotta

Campbell, J (2008) El Héroe de las mil caras. Girona, EDICIONES ATALANTA, S.L. PP 38.

Eliade, M (2023). Lo Sagrado y lo profano. Barcelona, Editorial Planeta

Eliade, Mircea (1999). Historia de las creencias y las ideas religiosas I. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

ELIADE, Mircea (1988) Historia de las creencias y las ideas religiosas II. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A

Eliade, M. (2005). El vuelo mágico. Ediciones Siruela, S.A.

Gombrich, E.H. (2019) La Historia del Arte. Nueva York, Phaidon Press Inc.

Galván, B. (s. f.). Orfeo desciende a la logia negra: Recepción y actualización del mito de Orfeo en Twin Peaks (1990-2017) [Digital]. En Myth and Audiovisual Creation: New Essays on Cultural Myth-Criticism (2019) (pp. 91-103). Logos Verlag Berlin GmbH

Hamilton, E. (2023) Mitología, Relatos atemporales de dioses y héroes griegos, latinos y nórdicos. Barcelona, Folioscopio en acuerdo con Perla Ediciones.

Han, S. (2001). La Cena del Cordero (versión española). EDICIONES RIALP, S.A., Alcalá, Madrid. PP 99.

Losada, J.M. (2022). Mitocrítica cultural. Una definición del mito. Madrid, Ediciones Akal.

WEBGRAFIA

Axiala, R. A. (2007). L'Orfeo de Monteverdi: la fiesta de la ópera. Opera actual, (97), 30-31

Angulo, J., Gubern, R., Muñoz, T., Rebordinos, J. L., & Torres, S. (1990). Películas del ciclo: Cocteau. Nosferatu. Revista de cine., (3), 43-61.

Akbar, A. (2024, 22 febrero). Hadestown review – thrilling songs from an American underworld. The Guardian. Com. Recuperado 15 de abril de 2024, de <https://www.theguardian.com/stage/2024/feb/22/hadestown-review-lyric-theatre-london>

Ánfora de Orfeo. (s. f.). man.es (Museo Arqueológico Nacional). Recuperado 29 de abril de 2024, de <https://www.man.es/man/coleccion/nuevas-adquisiciones/anfora-apulia.html>

Bernabé, A. (2018, 17 de abril). El orfismo, entre la religión y la filosofía. (Sesión de Congreso). Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado. Fundación Juan March, Madrid. Ciencias ocultas en la antigüedad y su legado (II): El orfismo, entre la religión y la filosofía | Fundación Juan March

Bernabe, A., & Jiménez San Cristóbal, A. (s. f.). Las laminillas órficas de oro. Universidad Complutense de Madrid.

Baugh, T. (2018). The Four Horsemen in popular culture. Ball State University.

Brezo Fernández, N. (2021). Mitología y ópera: Orfeo ed Euridice de Gluck

Balló, J., & Pérez, X. (1999). La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine [Digital]. Titivillus.

Berra, I. A. (2022). "It's a sad tale... But we sing it anyway": Exploring the Intersections between Retellings and Utopian Performatives in Anaïs Mitchell's Hadestown (2019). GAUDEAMUS, the Journal of the Association of Young Researchers on Anglophone Studies, 2, 9-31.

Benston, K. W. (1977). Late Coltrane: A re-membering of Orpheus. The Massachusetts Review, 18(4), 770-781.

Bouman, M. (2002). The temporality of the public sphere: Orpheus Descending's loop between art and culture.

Coco. (s. f.). pixar.com. Recuperado 30 de abril de 2024, de <https://www.pixar.com/feature-films/coco>

Cerezuela Rodríguez, A. (2014). A Round-Trip ticket to the Underworld: the classical theme of Katabasis in modern cinema [Trabajo de Fin de Grado]. Universidad de Almería.

Collier, P. (1994). Valéry and Rodin: Orpheus returning. *Artistic relations. Literature and the Visual Arts in Nineteenth-Century France*, New Haven, 278-291.

Coppola, G. (Director). (2016, 7 junio). *Gucci Stories: The Myth of Orpheus and Eurydice* [Vídeo]. Canal Oficial de Gucci En You Tube. Recuperado 21 de marzo de 2024, de https://youtu.be/V5Mli-5mEbx4?si=7RII_7rvrvx5ZQy3

Docter, P., & Powers, K. (Directores). (2020). *Soul*. Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures.

E Nicolet, V., & Ischer, B. (2019). Reception of Revelation in *Darksiders: The case of the Four Horsemen of the Apocalypse*. *Religions*. <https://www.mdpi.com/2077-1444/10/3/164>

Elena, A. (2003). "Tuve un sueño como éste". *Nosferatu. Revista de cine*. (44):84-90.

Fine, S. (1999). Art and the liturgical context of the Sepphoris Synagogue mosaic. In *Galilee through the Centuries: Confluence of Cultures* (pp. 227-237). E.M. Meyers.

Floky, A. (2015). Mythical and ritual katabasis in Aristophanes' *Frogs*. *Australasian Society For Classical Studies* 36. https://www.academia.edu/10469798/Mythical_and_ritual_katabasis_in_Aristophanes_Frogs

Gómez, F. J. C. (2008). Orfeo y Eurídice en un relato de Julio Cortázar. *Amaltea: Revista de Mitocrítica*, Recuperado de: Orfeo y Eurídice en un relato de Julio Cortázar - ProQuest

Gracia, D. V. (2023). Hideaki Anno y la representación del Apocalipsis: 25 años de evangelion. In *Universos distópicos y manipulación en la comunicación contemporánea: del periodismo a las series pasando por la política* (pp. 402-420). Dykinson.

Gómez, A. R. THE MYTH OF ORPHEUS AS THE BASIS OF THE FANTASTIC IN AMERICAN FAMILY FILMS. Mario-paul martínez & fran mateu, 53.

Green, J. (2019, 17 abril). Review: The Metamorphosis of 'Hadestown,' From Cool to Gorgeous. *The New York Times*. Recuperado 15 de abril de 2024, de <https://www.nytimes.com/2019/04/17/theater/hadestown-review-broadway-anais-mitchell.html>

González Delgado, R. (2023). Orfeo y Eurídice en "Joyas de la mitología": del mito al cómic.

Holdier, A. G. (2021, 7 enero). On some philosophical roots of Pixar's "Soul". *Prindle Institute.org*. Recuperado 15 de marzo de 2024, de <https://www.prindleinstitute.org/2021/01/on-some-philosophical-roots-of-pixars-soul/#authormeta>

Hans Haacke: Gift Horse. (2018, 5 octubre). Art Institute Chicago. Recuperado 27 de marzo de 2024, de <https://www.artic.edu/exhibitions/8944/hans-haacke-gift-horse>

Köksal, S. (2018). Apocalypse at Painting to Cinema: The end of Western Civilization and Hegemony. *CINEJ Cinema Journal*.

Little Orpheus. (s. f.). *littleorpheus.com*. Recuperado 1 de mayo de 2024, de <https://www.littleorpheus.com/>

Mae Healy, M. (2023, 18 abril). 'Hadestown' Musical Review: A Mostly Successful Iteration of the Beautiful Tragedy. *The Crimson.com*. Recuperado 17 de abril de 2024, de <https://www.thecrimson.com/article/2023/4/18/hadestown-musical-orpheus-Anais-Mitchell-review/>

Morales Harley, R. (2012). LA KATÁBASIS COMO CATEGORÍA MÍTICA EN EL MUNDO GRECO-LATINO. *Káñina, Rev. Artes y Letras, Univ. Costa Rica XXXVI*.

Orpheus Selection: In Search of Darkness. (s. f.). *moma.org*. Recuperado 1 de mayo de 2024, de <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/4895>

ORPHÉE: PARÁBOLA DE LA VIDA. (2022, 19 septiembre). *Teatro Real. Es*. Recuperado 17 de abril de 2024, de <https://www.teatroreal.es/es/noticia/orphee-parabola-vida>

O'Hear, N., & O'Hear, A. (2015). *Picturing the Apocalypse: The Book of Revelation in the Arts of Two Millenia* (1.a ed.). Oxford University Press.

Pixar.com. (s. f.). *pixar.com*. Recuperado 17 de marzo de 2024, de <https://www.pixar.com/soul>

Palmisciano, C., & Labra, D. (2014). Viendo hongos nucleares con gigantes ojos animados. Una aproximación inicial al problema de la memoria acerca de Hiroshima y Nagasaki en la ciencia ficción y cultura pop de Japón. In *2º Jornadas Internacionales de Ciencia Ficción*. UBA-Facultad de Filosofía y Letras.

Paul Pfeiffer: Orpheus Descending. (s. f.). *Public Art Fund.com*. Recuperado 18 de abril de 2024, de <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/orpheus-descending/>

Rigueiro García, J. (2017). Los animales en la tapicería francesa del s XIV: un acercamiento al bestiario del Apocalipsis de Angers. *Bibliotheca Augustiniana» ISSN 2469-0341*. Vol. VIII, Tomo II,

Slimon, E. (2014). *The Orpheus Myth through Nineteenth Century Art*.

Screech, M. (2010). Remembering the Jazz Orpheus: Barney and the Blue Note by Loustal and Paringaux. *Journal of popular culture*, 43(2), 348-367.

Sedgwick, R. (2021). *Cheat Codes of the Gods: Narrative and Greek Mythology in Video Games*.

Torres, S. (1990). Trayectoria de Cocteau. *Nosferatu. Revista de cine.*, (3), 10-17.

VENCIÓ ORFEO AL INFIERNO Y VENCIDO LUEGO FUE POR SUS PASIONES. (2022, 18 noviembre). *Teatro Real.es*. Recuperado 18 de abril de 2024, de <https://www.teatroreal.es/es/noticia/vencio-orfeo-al-infierno-y-vencido-luego-fue-sus-pasiones>

Wilson, J. N. (2015). *Heroes in Patrick McHale's Over the Garden Wall: A Reading of the Modern Epic* (Doctoral dissertation, State University of New York at Stony Brook).

Zachhuber, J., & Schumacher, L. (2021, 10 febrero). Disney Pixar's Soul: How the moviemakers took Plato's view of existence and added a modern twist. *The Conversation. Com*. Recuperado 15 de marzo de 2024, de <https://theconversation.com/disney-pixars-soul-how-the-moviemakers-took-platos-view->

