



EL CINEMA I LA METAMORFOSI DELS GRANS RELATS

Xavier Melloni

INTRODUCCIÓ

1. EL CINEMA EN LA CULTURA DE L'OCI
2. QUATRE SUPERPRODUCCIONS PER A QUATRE GRANS RELATS
3. PERSONATGES ARQUETÍPICS
4. L'ALTERNATIVA FONAMENTAL
5. AMBIVALÈNCIES
6. CONCLUSIONS

Xavier Melloni, sj. Membre del Centre d'Estudis Cristianisme i Justícia. Professor de la Facultat de Teologia de Catalunya. Integrant de l'equip de la Casa d'Exercicis de la Cova de Sant Ignasi (Manresa).

El contingut final d'aquest quadern ha quedat enriquit gràcies als comentaris d'alguns membres de Cristianisme i Justícia. Els expresso el meu agraïment per la seva incòmoda interpel·lació.

INTRODUCCIÓ

S'ha dit que el nostre temps es caracteritza per la desaparició dels grans relats. No només perquè no hi ha gairebé ningú que llegeixi avui *La Ilíada*, *L'Odissea*, les tragèdies de Sòfocles o Eurípides, *La Divina Comèdia* de Dant, *El Quixot* de Cervantes, *El Paradís perdut* de Milton o les novel·les de Dostoievsky, sinó perquè els grans projectes ètics, polítics, socials i religiosos s'han dissolt. És a dir no només són els grans relats literaris els que estan en crisi, sinó els valors que transmetien. Des del punt de vista de la tradició cristiana, tant les narracions bíbliques com la vida, passió, mort i resurrecció de Jesucrist, el relat cristià per excel·lència, estan deixant de ser el punt de referència per a les noves generacions. Sembla que ja no vivim temps èpics i que ens acontentem amb petites perspectives, petits valors, petites franges de temps. Potser la caiguda del mur de Berlín va ser, per a Occident, l'expressió definitiva de tal descomposició.

Malgrat això, en la nostra cultura es continuen gestant i proposant nous relats, perquè és propi de la condició humana entendre's a si mateixa a través de narracions que presentin i condensin les opcions fonamentals que hem d'afrontar en un moment o un altre de la vida. Mitjançant aquestes, cada cultura ofereix unes històries i models exemplars que vehiculen una determinada escala de valors. A través de les gestes de certs personatges, es transmet un codi ètic que queda associat a ells en la memòria afectiva d'una determinada cultura o generació.

La intenció del present quadern és reflexionar sobre fins a quin punt els valors fonamentals de la condició humana segueixen transmetent-se a través de noves mitologies, encara que variïn els arguments i els noms dels personatges. I com el cinema s'ha convertit en el major difusor de mitologies que transmeten els codis de comportament de la nostra cultura, ens centrarem en ell. Més particularment, analitzarem quatre grans superproduccions: *El Senyor dels Anells*, *Harry Potter*, *La Guerra de les Galàxies* i *Matrix*. No les hem triat per la seva qualitat cinematogràfica –que, encara que espectacular, podria ser discutible– sinó perquè han sabut arribar al gran públic i estan configurant l'imaginari de les noves generacions.

1. EL CINEMA EN LA CULTURA DE L'OCI

En la nostra societat postindustrial i secularitzada han aparegut nous cultes i noves litúrgies entorn al que genèricament anomenem *oci*. L'oci es contraposa al negoci en tant que permet gaudir i gaudir lliurement enfront de la tensió i l'obsessió per l'eficàç; el gratuït predomina sobre el productiu, i la passivitat sobre l'acció.

En societats preindustrials, oci i negoci estan més integrats, perquè l'activitat productiva es fa amb un cert plaer, en la mesura que estan integrades altres dimensions de l'humà: la creativitat personal, el caràcter comunitari, el contacte amb la natura, un ritme més pausat del temps...

En canvi, en una societat dual com la nostra, on el treball està escindit del descans, no cal estranyar-se que s'hagi desenvolupat tota una cultura del divertiment com el seu necessari contrapunt. La qüestió està en saber si aquest oci *ens refà o simplement ens evadeix*, alienant-nos encara més i allunyant-nos de nosaltres mateixos.

A més de les cerimònies esportives –sobre les quals també hi hauria molt a dir, en tant que són capaces de relligar amb un grup, de provocar la identificació amb determinats personatges, i exerceixen una funció catàrtica, alliberant agressivitat, encara que de vegades també generant-la–, comptem amb la cultura de l'espectacle, de la que en destacarem el cinema. Anomenat el setè art, té com a característica aglutinar elements de les altres arts: la narrativitat de la novel·la, l'escenificació del teatre, la plasticitat de la pintura, la sonoritat de la música... Tot això el revesteix d'una gran força i el converteix en un poderós medi per transmetre missatges, educant o deformant el codi ètic dels seus receptors.

Les quatre superproduccions que hem triat estan entre les anomenades “pel·lícules de culte”. La seva popularitat entre les noves generacions (des dels nens de 8 anys fins als joves de 30) manifesta que toquen alguna fibra essencial de la seva consciència. No són pel·lícules difícils ni sofisticades accessibles només per a una élite, sinó que estan dirigides al gran públic, per ser vistes per milions de persones.

La característica comuna a totes elles és el seu element no només fantàstic, sinó mitològic, en tant que es tracta d'uns relats (*mythoi*) on es presenta el combat titànic entre forces morals i còsmiques enfrontades sense quarter. Això els dona una dimensió intemporal, encara que unes semblin situar-se en un futur pròxim (en el cas de *Matrix*) o llunyà (*La Guerra de les Galàxies*, encara que es digui que va succeir fa molts anys), o en un passat pròxim (en el cas de *Harry Potter*) o en un passat llunyà, d'atmosfera medieval (*El Senyor dels Anells*). Amb això es manifesta un altre traç significatiu de la nostra cultura: la saturació del racional. El mític es contraposa al lògic en una societat on la tecnologia i la burocratització congelen els projectes socials i polítics. Enfront d'un món on l'èpic i l'ètic ha quedat reduït al tècnic i pragmàtic, multituds entre les noves generacions s'identifiquen amb personatges que afronten situacions extremes que susciten el millor i més generós de si mateixos. Els mites es converteixen llavors en *llocs pont* entre la realitat i la fantasia, oferint una oportunitat de fer llum sobre la pròpia situació en possibilitar la seva contemplació des d'un altre angle.

El fet que es tracti de sagues (dues trilogies, una hexalogia i una heptalogia) significa que

no es consumeixen en un moment, sinó que contenen el desenvolupament de les grans peces clàssiques, lentes, majestuosos, amb plantejament, desenvolupament i desenllaç. Malgrat estar dirigides a un públic àvid d'immediatesa, aquests relats són capaços de sostenir la incògnita en els seus espectadors durant anys, deixant que es gestí en la seva imaginació el destí i la sort dels seus personatges.

2. QUATRE SUPERPRODUCCIONS PER A QUATRE GRANS RELATS

Abans d'analitzar els valors que transmeten, contextualitzarem aquestes produccions i presentarem els seus arguments.

2.1. *El Senyor dels Anells*

El guió d'aquesta trilogia està basat en una obra literària d'extraordinària qualitat i envergadura. El seu autor és John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973), un escriptor nascut a Sud-àfrica però format a la Gran Bretanya des de la seva infància. Amant de les llengües, va acabar essent professor de filologia medieval a Oxford. Catòlic practicant, va tenir entre els seus amics a personalitats com C.S. Lewis. Ambdós van utilitzar el gènere simbòlic per elevar la consciència moral de la seva època i formaven part d'un petit grup d'escriptors anomenat *The Inklings* ("aguait", "pressentiment"), entorn de l'ambient universitari d'Oxford. La producció literària de Tolkien és extensa i complexa, encara que bona part d'ella no va ser publicada en vida (1). Va crear tot un món imaginari, paral·lel al real, amb gran detall i minuciositat, on la sonoritat dels noms té la capacitat d'evocar el clima de la narració i la personalitat dels seus personatges. *El hòbbit*, la seva primera obra rellevant, va aparèixer el 1937. Va ser criticada en alguns ambients per ser un llibre d'evasió en un moment en què a Europa amenaçaven ombres de guerra. Alguns no van entendre que era precisament aquesta la seva forma de comprometre's amb el seu temps, creant una gran metàfora de la condició humana. (2) Va prosseguir la seva obra durant la Segona Guerra Mundial gestant el que seria *El Senyor dels Anells*. Va ser publicada els anys 1954-55, com una paràbola de la lluita del bé contra el mal, inspirant-se en mites celtes, saxons, germànics i escandinaus. Els lectors anglesos l'han considerat any rere any "el millor llibre del segle XX".

L'obra de Tolkien, forjadora de mites, ha influenciat en els guions de les altres tres sagues que presentem. Ha estat portada a la pantalla pel director neozelandès Peter Jackson (1961), (3) conservant les tres parts de l'original. D'aquí la trilogia: *La Comunitat de l'Anell* (2001), *Les Dues Torres* (2002) i *El Retorn del Rei* (2003).

L'argument és el següent: al país de la Terra Mitjana conviuen regnes i criatures de diverses espècies: els elfs –éssers immortals–, els hòbbits –éssers innocents–, els orcs –criatures fosques–, els nans, els trolls, els ents... i els éssers mortals, els humans. Cada regne té un anell, però hi ha un anell que domina tots els altres, forjat per Sauron, el Senyor Fosc, en el qual va abocar tot el seu poder. Aquest anell es va perdre en una batalla crucial després de la qual Sauron va ser derrotat, però ha estat trobat novament, i el Senyor de les Ombres ha

enviat els seus sequaços, els *Nazgûl*, genets espectrals, per tota la Terra Mitjana per recuperar-lo i tornar a dominar la regió. L'única solució per alliberar-se de la seva creixent amenaça està en aconseguir fondre l'anell on va ser forjat, en un volcà de les Muntanyes del Fat, a Mórdor, territori del Senyor Fosc. Frodo, un jove hòbbit, assumeix tal responsabilitat perquè les altres criatures són incapaces d'això, ja que estan temptades de posar-se l'anell i sucumbir a l'embruixament del poder. Frodo compta amb l'ajuda d'un petit grup d'amics (la *Comunitat de l'Anell*) que l'acompanyarà en aquesta perillosa missió. La trilogia narra, doncs, la gesta d'un viatge iniciàtic pels paisatges del psiquisme i de l'esperit, on els móns de fora són reflexos del món de dins, i on els protagonistes són posats a prova fins al límit de les seves capacitats físiques, ètiques i espirituals. Com a resultat d'afrontar tals proves, patiran, però creixeran i seran transformats.

2.2. *Harry Potter*

Darrera d'aquesta superproducció també es troba una creació literària, encara que no de tanta envergadura com l'anterior. L'escriptora és l'escocesa Joanne Kenneth Rowling (1965). La seva creativitat ha donat vida a un jove aprenent de mag, Harry Potter, que darrera una aparença fràgil i feble, està cridat a grans missions. Els seus pares, mags també, van morir en un enfrontament fatal contra Voldemort, un embruixador poderós i fosc. En quedar orfe, va ser recollit a casa dels seus oncles, una mediocre família de classe mitjana que el maltracta. En complir els onze anys, se li revela la seva pertinença al món dels mags i és portat a Howgarts, una escola-internat inusual, en un món paral·lel a l'ordinari, on trobarà veritables amics i mestres, però també on haurà d'enfrontar-se a temibles i poderosos enemics. La seva formació es realitzarà al llarg de set anys (dels onze als disset anys) perquè la seva autora va pensar que aquest és el temps que es necessita per convertir-se en mag. Cal observar que no és anodí aquest nombre simbòlic. A cada any li correspon un llibre, un per a cada etapa del seu aprenentatge. De moment han aparegut cinc: *La Pedra Filosofal* (1997), *La Cambra Secreta* (1998), *El presoner d'Azkaban* (1999), *El calze de foc* (2000) i *L'Orde del Fènix* (2003). Les dues últimes entregues, que encara estan per sortir, tindran per títol *La Torxa de la Flama Verda* i *Cicatriu*. La qualitat dels personatges recreats, els detalls d'aquest món prodigiós tan pròxim al real però molt més estimulant, la intriga i resolució de les aventures... han convertit *Harry Potter* en un *best-seller* de la literatura infantil, fins al punt que s'ha parlat de "pottermania". Els llibres han estat traduïts a més de quaranta idiomes i s'han venut més de cinquanta milions d'exemplars. Els dos primers llibres han estat portats a la pantalla pel director Chris Columbus, director de pel·lícules com *Sol a casa* i *Sra. Doubtfire*.

2.3. *La guerra de les Galàxies*

A diferència de les dues produccions anteriors, el guió d'aquesta doble trilogia ha estat escrit directament pel seu mateix director, George Lucas, per ser portat a la pantalla. Des del punt de vista cinematogràfic, la primera d'aquestes dues trilogies és la producció més antiga de les que tractem: *Una nova esperança* (1977), *L'Imperi Contraataca* (1980) i *El retorn del*

Jedi (1983). La segona trilogia es va reprendre el 1999 amb *L'amença fantasma*, va prosseguir el 2002 amb *L'atac dels clons* i conclourà el 2005 amb *El naixement d'un nou Imperi*. El particular de la segona trilogia és que, narrativament, precedeix a la primera. El protagonista de la primera, el Jedi Luke Skywalker, és fill d'Anakin Skywalker, el protagonista de la segona. L'orgull del pare el portarà a quedar atrapat al costat fosc, i serà redimit pel seu fill.

L'argument és senzill, però està revestit d'una estranya combinació d'elements futuristes i clàssics alhora: la pau de la confederació galàctica es veu amenaçada per l'ambició d'alguns planetes que volen dominar la galàxia. La República confederada disposa d'un cos d'élite, els Jedis, que per la seva qualitat ètica i guerrera gaudeixen de plena confiança per actuar i neutralitzar els agressors. El traspàs d'alguns dels Jedis al costat fosc acaba fent que un emperador tirà es faci amb el poder i control de la Galàxia. Imperis, repúbliques, ambaixadors, senats i senadors... tot això evoca el mític món romà però traslladat al futur. Les esperances estan posades en uns pocs Jedis que encara resisteixen la pressió de l'emperador. L'acció es centra sobre els jedi Anakin i Luke Skywalker, pare i fill, que prenen postures diferents davant el poder. Sembla que està prevista una tercera trilogia per a després de 2005, que reprendria el fil de la primera, un cop reestablert l'ordre amb la nova República intergalàctica.

2.4. *Matrix*

Com en el cas anterior, es tracta d'un relat escrit per a la pantalla i creat pels mateixos que el van dirigir: els germans Wachowski. Respon al gènere cyberpunk, nascut el 1982, amb *Blade Runner*, una de les grans fites del cinema de ciència-ficció, on l'ésser humà ha d'enfrontar-se a l'amença dels robots, és a dir, a la supremacia de les màquines.

A més de la influència de Tolkien, també hi ha referències a diversos clàssics, com *Alícia al País de les Meravelles*, del matemàtic Lewis Carroll, on és difícil precisar el límit entre el real i l'irreal.

Els diàlegs són densos, carregats de preguntes i meditacions metafísiques sobre la condició humana, la possibilitat de ser lliures, el marge que deixa el destí, i sobre altres il·lusions i somnis dels humans. La primera part va aparèixer el 1999, després de cinc anys de rodatge, i les dues últimes entregues (2002 i 2003) van ser filmades alhora, amb tres anys de rodatge.

La trilogia descriu la situació d'un món controlat per les màquines, en la que els éssers humans viuen una realitat virtual induïda per ordinador. *Matrix* és el nom d'aquesta formidable computadora construïda per les mateixes màquines per absorbir l'energia humana i viure a costa seva. Les poques persones que s'adonen que viuen sotmeses són reabsorbides o perseguides a mort.

Els que aconsegueixen escapar al control de *Matrix* s'oculten a Zion, una ciutat subterrània on les màquines no tenen accés.

Les esperances dels supervivents estan posades en un suposat *Escollit*, que alguns identifiquen amb Neo, un jove pirata informàtic insegur de si mateix que a poc a poc anirà prenent consciència de la seva missió gràcies a les seves converses amb l'Oracle i al suport

incondicional de la seva parella i d'un petit grup d'amics que creuen en ell.

3. PERSONATGES ARQUETÍPICS

En les quatre sagues trobem cinc categories de personatges arquetípics.

3.1. L'heroi

Els protagonistes de les quatre sagues són herois que realitzen la seva missió a costa d'arriscar la seva pròpia vida, i en dos dels casos, autoimmolant-se. (4) Frodo Saquet i Harry Potter tenen una aparença fràgil i no hi ha res en ells que cridi l'atenció a primera vista, a no ser que sigui aquesta mateixa fragilitat. No hi ha en ells cap arrogància ni atribut de poder. Frodo és un *hòbbit* adolescent amb potes peludes –pròpies de la seva espècie–, i Harry és un nen d'onze anys prim i amb ulleres. La seva aparent insignificança és precisament la clau de la seva personalitat i de la seva missió. Donat que no es consideren el centre del món podran posar-se al servei dels altres. No tenen consciència d'estar realitzant res d'extraordinari i això és el que els possibilita ser instrument d'una causa que els transcendeix. Frodo reflecteix aquesta transcendència en la lluminositat i transparència de la seva mirada, mentre que Harry Potter està marcat des del seu naixement per una estranya cicatriu al front, marca d'un combat que va lliurar contra el Mal molt poc després de néixer.

Luke Skywalker (a *La Guerra de les Galàxies*) i Neo (a *Matrix*) presenten altres característiques, ja que es tracta de dos joves atractius i vigorosos capaços d'emprar la violència com a últim recurs. (5) Malgrat aquest element discutible, sobre el qual tornarem més endavant, el caràcter messiànic de tots ells és patent: Neo és anomenat tot el temps "l'Escollit", i la seva persona suscita en els altres l'oportunitat d'adherir-se a ell en termes de confiança i de fe. També Anakin i Luke Skywalker són reconeguts des de la seva infància com a éssers especials, sobre els quals es diposita l'esperança de la comunitat. D'altra banda, les vestidures llargues i negres de Neo tenen una connotació clarament sacerdotal, així com els cavallers Jedi també tenen aquest caràcter sacral, evocant els monjos guerrers.

Però on el caràcter sacerdotal i messiànic dels protagonistes es manifesta més clarament és en la forma en què afronten la fúria del Mal que es desencadena contra ells. Cadascun d'ells fa d'escut no només de la seva pròpia comunitat, sinó de tot el seu món. Del seu triomf final dependrà la victòria del regne de les ombres o el reestabliment del Bé. A les quatre sagues, aquest enfrontament es realitza anant fins al nucli originari del Mal. D'aquí que els protagonistes emprenguin un viatge iniciàtic enfrontant-se a uns obstacles cada cop més perillosos que els porten fins als mateixos Inferns on hauran de lliurar la batalla final. Els quatre protagonistes van prenent progressivament consciència de que el reestabliment de l'Ordre i equilibri del seu món depèn de la qualitat de la seva entrega. És més, van descobrint que la clau de la seva missió és la seva pròpia entrega, la qual va adquirint un

caràcter de sacrifici i d'ofrena. En els quatre casos, els protagonistes creixen fins al màxim de les seves possibilitats morals i espirituals i deixen el final de la història en un lloc més elevat que al principi. Els altres personatges del seu món són beneïts perquè ells han acceptat i assumit la seva missió.

3.2. L'*anima*: la dona

Si bé els protagonistes anteriors representen a *animus*, el pol actiu i masculí, a les quatre sagues s'atorga un paper no menys fonamental a la presència d'*anima*, l'element femení que els equilibra i complementa. Igual que Beatriu a *La Divina Comèdia* inspira el viatge de Dant des de l'inframón atraient-lo fins les esferes més altes del Paradís, aquestes presències femenines susciten el millor dels seus herois. Enmig d'una acció trepidant, quan els herois estan al límit de les seves possibilitats, apareix el personatge femení encoratjant i donant suport incondicionalment. Gràcies a aquest amor rebut, els protagonistes podran recobrar forces i culminar la seva missió.

3.3. El Mestre

Si bé el complement d'*animus* és *anima*, el contrapunt de la joventut és l'ancianitat. Podria semblar que l'elecció d'uns protagonistes joves i atractius exaltés només el mite de la joventut (bellesa, força, agilitat...). Malgrat això, en les quatre sagues es concedeix un espai important a la saviesa i autoritat de la tradició. D'aquí que en elles aparegui la figura arquetípica de l'ancià i del Mestre. Sense estar immediatament implicats en l'acció, el seu rol té una influència determinant en els protagonistes. La seva experiència, els seus coneixements i els seus poders altament desenvolupats, però utilitzats amb discreció, donen mesura i seguretat als joves herois alhora que amplien els seus horitzons. La funció dels Mestres ancians consisteix en fer prendre consciència als protagonistes de la veritable dimensió de cada decisió i pas que assumeixen.

3.4. La força del grup

A les quatre sagues apareix un quart element: el valor de l'amistat i la força que ella atorga. El grup mostra que tothom té un paper a exercir, una aportació a realitzar. En els quatre relats, els amics que acompanyen els protagonistes són personatges variats, fins i tot pintorescos, que recullen gran diversitat d'origen, condició i espècie, amb les consegüents diferències físiques, psicològiques i socials. Cap d'ells és perfecte i cap pot triomfar per si sol, sinó que tots ells necessiten l'ajuda, qualitats i habilitats dels altres per realitzar la seva missió. En moltes ocasions són capaços de renunciar als seus propis gustos o inclinacions per fidelitat a l'amistat que els uneix i a la causa comuna que se'ls ha confiat. La vulnerabilitat dels protagonistes i dels seus companys no sols els fa més creïbles sinó que els fa més capaços de suscitar la nostra identificació.

3.5. La personificació del Mal

Finalment, tots els personatges anteriors han de fer front a una causa comuna: l'amenaça creixent del Mal. Els seus trets són inconfusibles, encara que els personatges que els encarnen mai no es manifesten amb claredat. Es tracta de personificacions tant més inquietants quant que ho envaeixen tot sense acabar de mostrar-se obertament. I quan ho fan, apareixen amb màscares, túniques negres o amb veu i cossos metàl·lics que expressen la deshumanització del Mal. A *Matrix* està representat pel poder mateix de les màquines, que viuen a costa de l'energia humana. Més particularment, està identificat amb un programa personificat en un agent que es dedica a capturar els rebels però el codi del qual s'ha trastornat i converteix en dobles de si mateix a tots els que toca. Aquesta multiplicació exorbitant de l'agent mostra el clima asfixiant que provoca l'autocentrament, fent que tot acabi convertint-se en un mateix.

Això ens porta a considerar més a fons l'alternativa fonamental que plantegen els quatre relats.

4. L'ALTERNATIVA FONAMENTAL

Segons la nostra forma d'entendre, aquestes quatre sagues contenen elements significatius dels grans relats d'antany en la mesura que plantegen el repte de les epopeies de sempre: la lluita del bé contra el mal. Aquest conflicte és presentat amb unes vestidures i noms nous, però amb el propòsit de confrontar davant l'alternativa radical de la consciència personal i col·lectiva: la causa per la justícia, la lleialtat, la fidelitat, la innocència... enfront de la compulsió del poder, que tracta de destruir i devorar la vida dels altres.

El Senyor dels Anells i *Matrix* ho plantegen amb major profunditat, però *Harry Potter* i *La Guerra de les Galàxies* tracten del mateix dilema i deixen el mateix pòsit en la consciència de l'espectador. En alguns moments, la simplicitat amb què es presenta pot semblar banal, fins i tot maniquea, però es tracta d'un esquematisme que ha acompanyat la tradició cristiana durant generacions. Així, per exemple, la meditació de les *Dues banderes* que presenta Ignasi de Loiola en els seus *Exercicis Espirituals* podria haver inspirat perfectament la iconografia d'aquestes pel·lícules. La primera bandera representa el regne de Llucifer:

“Imaginar com si s'assegués el cabdill de tots els enemics en aquell gran camp de Babilònia, com en una gran catedral de foc i fum, en figura horrible i espantosa” [EE,140].

Estem davant imatges que sant Ignasi podria molt bé haver pres de les seves lectures dels llibres de cavalleria, on els herois lluitaven contra monstres i dragons, símbols arquetípics de l'inconscient col·lectiu. De la mateixa manera, a *El Senyor dels Anells*, els llampecs rutilants de la terra de Mórdor i el llenguatge prohibit que parla Sàuron després de la flama obscura que s'obre deglutint (també és un ull d'inquietant omnipresència) són una perfecta plasmació d'aquesta bandera, així com l'aspecte de Darth Vader a *La Guerra de les Galàxies* o el clima que crea les aparicions disfressades de Valdemort a *Harry Potter*.

Enfront d'aquestes manifestacions de Mal, els *Exercicis Espirituals* presenten la Bandera del Bé:

“Considerar com Crist nostre Senyor es posa en un gran camp d'aquella regió de Jerusalem, en un lloc humil, bell i graciós” [EE, 144].

El bé no s'imposa a la força ni envaeix cap terra sinó que simplement es mostra i s'ofereix, sense cap teatralitat. El seu mostrar-se “humil, bell i graciós” està representat a *la Comarca*, l'entorn dels *hòbbits*, ells mateixos éssers petits i discrets, on viuen Frodo i els seus amics. També Luke Skywalker és trobat entre una família de camperols, en un planeta menor. Harry Potter, al principi de la història, apareix confinat pels seus oncles en un espai sòrdid

sota una escala, mentre que Neo sorgeix d'entre la massa grisa de la classe mitjana. No només no hi ha res espectacular en tots aquests orígens, sinó que més aviat es ressalta la seva insignificança, fins i tot la seva marginalitat, tal com en el naixement de Jesús.

El fonamental d'un relat, ja sigui literari o cinematogràfic, està en la força de les seves mateixes imatges. En elles rau la seva qualitat, no només artística sinó ètica i espiritual. Com deia C.S. Lewis: "Cal permetre a les imatges que expressin la seva pròpia moral. Perquè la moral inherent a elles emergirà de qualsevol arrel espiritual que s'hagi aconseguit en el curs de la vida. Però si no mostren a l'espectador cap moral, no cal atribuir-les-hi cap. Perquè la moral que se'ls atribueixi serà un tòpic, o fins i tot una falsedat extreta de la superfície de la consciència". (6) Així, un bon relat (literari o cinematogràfic) no explicita artificialment els seus propis valors, sinó que els va articulant amb els seus propis elements narratius i simbòlics. Dit concisament, l'element primari en una bona pel·lícula és el propi relat i el simbolisme que d'ell es desprèn.

La intenció d'aquestes pàgines és la de desglossar els implícits d'aquestes quatre sagues i valorar fins a quin punt estan impregnades de valors ètics i cristians, encara que no estiguin explicitats.

En els Exercicis ignasians, l'escala del Mal es presenta com una progressió que comença per l'afany de riqueses, segueix per la vanagloria i culmina en la supèrbia (EE,142), mentre que l'escala del bé comença en pobresa, prossegueix pel buidament de la humiliació i aconsegueix la humilitat, terra serena en la qual brollen totes les altres virtuts (EE,146).

Tals dinàmiques són els que desenvolupen els quatre relats. Sauron, Valdemort, Darth Vader i el programa Smith són presentats com les encarnacions del Mal absolut, entès com la compulsió cega de l'apropiació: riqueses, regnes, persones, glòria... Un poder que destrueix tot el que toca. El terrible del Mal és la seva fúria devoradora, implacable, que degluteix als altres d'una manera arrasadora, insaciable. El major èxit simbòlic-narratiu recau a l'obra de Tolkien, on l'Anell representa la materialització física del pecat, entenent per pecat aquesta inclinació compulsiva del poder: voler ser més a costa d'exterminar els altres. "L'Anell és un objecte ple de poder i de força que transmet energia a qui el posseeix, encara que sempre en la mesura del posseïdor: donarà molta força al fort i poca al feble. Per això l'ambicionen tots. Perquè per a tots significa la ruptura de les fronteres immediates (...). El sol desig de l'Anell corromp el cor, perquè empeny a aspirar a allò que no correspon a la natura de la criatura que el posseeix. Porta l'empremta del Mal i només destruint-lo pot aconseguir-se l'alliberament".(7)

On les quatre sagues mostren el seu grau de qualitat ètica és en la forma en què els protagonistes s'enfronten a aquest Mal. Perquè la temptació està en utilitzar les seves mateixes armes per combatre'l: l'extermini de l'altre, d'aquest altre que fa nosa. Quant més espantós i fosc es presenti a aquest altre, més justificat estarà eliminar-lo. Això és el que distingeix una simple pel·lícula d'aventures, amb enfrontaments més o menys violents, d'un relat èpic. On la qualitat moral aconsegueix la seva més alta expressió –fins al punt de quedar transcendida convertint-se en espiritual– és quan el protagonista, en comptes d'afrontar el mal lluitant amb odi contra ell, s'ofereix a si mateix en nom dels altres. Això està clarament explicitat al llarg de tot el desenvolupament d'*El Senyor dels Anells*, així com en el final de *Matrix*.

Però en el cas de Frodo, la seva gesta no és aconseguida gloriósament, sinó que passa per la

humiliació de la temptació. Així recorre d'una manera sorprenentment literal els esglaons dels Exercicis: pobresa, humiliació, humilitat. Tots els éssers foscos s'abalancen sobre ell, i cada un d'ells va deixant ferides en el seu cos i en el seu ésser; al mateix temps, el poder implacable de Sauron va devorant la seva vitalitat, i quant més es va acostant a la terra de Mórdor i a les Muntanyes del Fat, més es va debilitant fins cedir a la temptació de no llançar l'Anell. No obstant això, l'Anell acaba sent destruït gràcies a la seva "santedat general". (8) Si Gòl·lum ho aconsegueix involuntàriament és perquè ha sobreviscut gràcies a la misericòrdia que Frodo ha tingut anteriorment amb ell. La humiliació és un moment constitutiu del procés, en la que la debilitat no només és un destorb, sinó el medi pel qual el final adquireix encara major grandesa i puresa. Perquè el que està en joc no és l'honor o el triomf del protagonista, sinó de la causa que ell ha assumit i per la qual s'entrega. Aquest buidament com a pas per a la plenitud evoca el gra de blat que ha de morir per donar fruit (Jn 12,24), indicis del misteri pasqual. En això radica el caràcter crístic del relat, que està expressat en els càntics del *Servent sofrent* d'Isaïes: "No tenia figura ni bellesa que es fes admirar, ni presència que el fes atractiu (...). Com a aquells que repugna mirar-los, el menyspreaven i el tenien per res. Suportava les nostres malalties i havia pres sobre si els nostres dolors" (Is 53,2-4).

El mateix caràcter crístic i sacrificial apareix en la figura de Neo (*Matrix*), el qual pateix un progressiu debilitament en el seu enfrontament contra l'agent Smith fins al punt de quedar cec. Serà aquesta ceguesa la que li permetrà percebre d'una altra manera, més enllà dels sentits físics, operant-se en ell una transformació mística que serà el suport de la seva ofrena final.

4.1. Déu, el gran absent?

Aquesta explicitació místico-religiosa no és evident. Més aviat, el que crida l'atenció de les quatre sagues i el que és comú a totes és el seu silenci respecte a Déu. No obstant això, el Transcendent està implícitament present en totes elles. Tolkien escrivia en una de les seves cartes que "l'element religiós queda absorbit en la història y el simbolisme".(9) Però no hem de buscar un Déu personal, sinó immanent.

A *La Guerra de les Galàxies* es parla contínuament de la *Força* i dels seus dons. Amb la restauració de la República, es restableix l'equilibri de la Força. Els Jedis són pràcticament monjos-guerrers amb un codi ètic molt estricte que els permet estar oberts als efectes de la Força.

El credo Jedi diu:

"No hi ha emoció, hi ha pau.No hi ha ignorància, hi ha coneixement.

No hi ha passió, hi ha serenitat.No hi ha mort, hi ha la Força".

I el Jurament del Jedi diu:

“No obrar per riquesa o poder personal sinó per buscar coneixement i saviesa. Mai obrar amb odi, ira, o por sinó només obrar quan s'estigui en calma i pau amb la Força. Mai obrar per agressió sinó només en defensa”.

Els Cavallers Jedi també disposen d'un codi d'honor. (10) Fins a tal punt tal creació mítico-mística resulta convincent i atractiva que fa uns anys a Austràlia es va difondre per Internet una nova religió sota el nom de “Els cavallers del Jedi”.

En els quatre casos, el poder no està identificat amb el diví sinó amb el diabòlic. El diví està precisament en l'absència de poder.

Podem comprendre així el perquè de la no explicitació de Déu en els quatre relats: si el bé és concebut com el buidament de poder, si la bondat i la innocència porten a l'entrega dels seus protagonistes fins al punt de morir, Déu, com a font de tota bondat, lleialtat i innocència, desapareix també com a subjecte per deixar que el món i les persones siguin. Déu està implícitament present en la mirada innocent de Frodo, en la discreció de Harry, en la noblesa de caràcter de Luke, en la confiança en Neo per part dels seus companys i en la seva resolució final d'entregar-se. El silenci de Déu en aquests relats és, a l'igual que per al nostre temps, la seva forma mateixa d'aparició. Déu està present en la seva absència, possibilitant que tota la resta sigui i suscitant que cadascú descobreixi que la forma més alta de ser està en la capacitat de donar existència als altres. Aquesta *kénosis* de Déu, aquest buidament, és precisament la seva forma més plena i radical de fer-se present. Aquesta presència immanent és el que explica que les quatre sagues acabin bé. Un “acabar bé” que no és un *happy end* superficial, a costa d'una intervenció divina del tipus *Deus ex machina* que vindria a resoldre la situació d'una manera arbitrària, sinó que, d'una banda, és resultat d'aquesta entrega sacrificial que hem vist i, per una altra, de la fe implícita que està tant en els personatges com en els seus creadors.

5. AMBIVALÈNCIES

Si bé fins el moment hem destacat els elements que farien d'aquestes quatre sagues dignes successores dels relats clàssics, cal considerar altres aspectes menys clars per arribar a un discerniment equilibrat.

5.1. Selfmade men

Tant a *La Guerra de les Galàxies* com a *Matrix* hi ha esclatxos del mite americà del *self-made man*, “l'home que es fa a si mateix”. Els Jedis i els rebels que resisteixen a Zion són persones que es distingeixen dels altres pels seus èxits personals d'intel·ligència i força de voluntat. Cap que el risc d'estar fomentant el cultiu d'una élite separada dels altres, l'única capaç de salvar-se a si mateixa. Les implicacions socials i polítiques que d'aquí es deriven no són gens innocents. L'aurèola de la pròpia autodeterminació està present en el diàleg final de *Matrix*. Tip de la seva resistència implacable, Smith li pregunta a Neo perquè s'ha entestat a combatre'l i aquest li respon: “Perquè així he escollit fer-ho”. Aquesta afirmació rotunda del seu jo està en un registre diferent de l'entrega sacrificial que simultàniament està fent davant l'Origen de les Màquines. No obstant això, potser sigui també una resposta necessària. Les persones creixem en la mesura que som capaces de prendre decisions i d'assumir-les fins al final. Es tracta d'un procés i d'una pedagogia cap a estadis més madurs en els quals les persones van descentrant-se de si mateixes. Si bé hi ha un temps per a l'autoafirmació, aquesta deixa de ser sana quan es converteix en un absolut, quan els altres i totes les altres circumstàncies són vistes únicament a partir de la subjectivitat del propi jo, amb l'únic interès de construir-se a si mateix, en comptes de créixer en la consciència de la reciprocitat i del bé comú, del qual un forma part. No hi ha creixement personal a costa de prescindir dels altres.

5.2. La justificació de la violència

Els enfrontaments violents que apareixen a *La Guerra de les Galàxies* i a *Matrix*, així com les llargues batalles a *El Senyor dels Anells* contra els orcs i altres nefandes criatures, semblen estar justificant el recurs de la violència. Tractant-se de gestes èpiques on es presenta l'enfrontament entre el Bé i el Mal, el problema no està en l'aparició de la violència com a tal, sinó en el tractament que se li dona. L'art de l'atac i la defensa no podria estar absent en relats d'aquest tipus, ja que és una de les formes amb què els humans es veuen forçats a afrontar el conflicte. La qüestió està a discernir quines actituds s'estan justificant i

fomentant.

El recurs que se sol utilitzar en la majoria de les pel·lícules que consumim consisteix a concentrar sobre el personatge malvat tots els trets de la perversió fins al punt de deshumanitzar-lo. D'aquesta manera, l'espectador va augmentant el seu odi contra ell i, amb això, el desig d'exterminar-lo. Quant més dolent és el dolent, més raó hi ha per matar-lo. Aquest aprenentatge de l'odi fomenta una cultura de la violència: la violència patida és només una excusa per justificar la violència exercida. La qualitat moral-espiritual de tota escena violenta depèn de que "el dolent" no sigui exterminat, sinó desarmat i desposseït del seu poder. L'enfrontament serveix per créixer en coratge i valor, no per fomentar els sentiments d'odi enfront de l'adversari, a qui caldria eliminar a tota costa. El que es busca és vèncer el Mal, no exterminar l'enemic com a tal. Estem aquí davant un criteri de discerniment fonamental per valorar la justificació ètica de la violència.

5.3. La possible confusió entre el mític, el màgic i el místic

A les quatre sagues es crea un ambient màgic-mític que a vegades s'interna en el místic. Convindria aclarir l'especificitat de cadascun d'aquests tres àmbits. Del caràcter mític ja hem dit alguna cosa: la seva desmesura serveix per a ressaltar el perenne conflicte entre el Bé i el Mal. El fet de que aquest enfrontament tingui un aspecte fantàstic i no sigui històric o realista es manifesta en el caràcter colossal de les forces i personatges enfrontats i en la presència d'altres éssers que no són únicament els humans, així com en una fortalesa sobrehumana dels protagonistes que fa que les seves accions siguin inesgotables i portentoses. Aquest excés està al servei de realçar la confrontació fonamental que els quatre relats tracten de transmetre. Dit d'una altra manera, "els éssers imaginaris tenen la seva interioritat a l'exterior: són ànimes visibles". (11)

Quant al màgic, està relacionat amb quatre qüestions diferents:

a. Màgia i divertiment.

En primer lloc, amb el divertiment. A les quatre sagues es presenten episodis que són mers entreteniments de la imaginació que juga amb trastocar les lleis de la natura.

Així, l'anhel de volar queda plasmat en els partits de *quidditch* amb escombres màgiques a l'internat d'Hogwarts, o en els salts espectaculars de Neo i Trinity per les teulades urbanes que evoquen altres tants personatges dels còmics (Superman, Spiderman, els Homes X...), tots ells traslladats a les pantalles en els últims anys; el somni de fer-se invisibles el trobem a les capes prodigioses que permeten desconcertar als contraris en el moment oportú...

Si només es tractés d'això, l'element màgic no presentaria cap problema, perquè estaríem en el legítim i necessari àmbit del lúdic.

b. Màgia i tecnologia

En segon lloc, la màgia està relacionada amb el desenvolupament tecnològic. Aquest difús lliniar que separa ambdós camps està present en moltes pel·lícules de ciència-ficció, on les naus espacials superen la velocitat de la llum, regirant així les coordenades de temps i espai, així com altres qüestions técnico-científiques lligades a la vida d'éssers en altres planetes, el problema de la immortalitat... En aquests àmbits és on el gènere de la ciència-ficció frega amb l'escatologia, sota dues modalitats diferents: o bé presentant una oposició extrema entre les forces del bé i del mal (gènere apocalíptic) o bé presentant un món harmònic, on la ciència i la tècnica estan al servei dels valors humans i espirituals (gènere utòpic). A les pel·lícules que tractem es donen ambdues incursions, en la mesura que, en unes, les màquines adquireixen un aspecte amenaçador i tenebrós mentre que en altres aconseguen graus de gran perfecció al servei de la qualitat humana de qui les governa.

c. Màgia i poder

En tercer lloc, el màgic està connectat amb quelcom molt més delicat: simbolitza l'ús del poder. Es tracta d'una metàfora de la forma en què els éssers humans exerceixen el poder i de la possibilitat d'abusar d'ell, pròpia de la natura humana. (12) Aquí novament, la màgia està relacionada amb la ciència i la tècnica i és en això on radica l'ambigüitat del progrés. En la mesura que està al servei dels valors humans, en harmonia amb els recursos que ofereix la natura, la tècnica i les màquines presenten el seu costat amable, però quan estan a les mans de l'afany compulsiu de poder i l'obsessió per la producció, resulten perverses i deshumanitzadores, i acaben cobrant vida en contra de l'home, el qual queda devorat pel que ell mateix ha inventat o construït. *Matrix* és el resultat d'aquest revers: l'ésser humà queda atrapat en el món informàtic que ell mateix ha dissenyat, així com a *El Senyor dels Anells* es mostra l'aspecte desolador, fins i tot infernal, de la societat moderna, on els boscos pròxims a la torre d'Ísgard són exterminats per estendre la indústria de la guerra.

d. Màgia i mística

Finalment, el màgic entronca amb la dimensió sobrenatural, i és aquí on ens endinsem en la mística. La distinció entre ambdues està en que la màgia busca adquirir (ja sigui divertiment, en la seva dimensió més innocent, o poder, en la seva dimensió més perillosa), mentre que la mística només es desvela quan hi ha abandonament i confiança, i creix amb l'entrega. Així, quan Harry Potter ha d'entrar en l'andana nou i tres quarts, només deu minuts abans de que surti l'express cap a Hogwarts, se li planteja una qüestió de confiança i de fe, la qual cosa l'introdueix en una esfera més alta que la del mer divertiment i li dona la pauta de com haurà d'utilitzar les seves capacitats. La màgia es converteix en mística quan qui la practica deixa de ser manipulador i es converteix en instrument i receptacle, quan deixa de controlar i es disposa a deixar-se guiar... El mag-encantador es converteix en savi i en místic quan deixa d'actuar per si mateix i es disposa a escoltar i a interpretar els signes i les veus d'una Dimensió transcendent que sap que no pot dominar. Això és el que dona a Gàndalf (el

mag-savi d'*El senyor dels Anells*) i a Harry Potter un caràcter espiritual, fent que apareguin com a portadors d'una humilitat essencial que els fa ser conscients (encara que només sigui difusament en el cas de Harry) d'estar al servei d'una Causa on la confiança i l'entrega són més importants que els seus poders.

5.4. L'oci com a negoci?

La quarta ambigüitat es refereix a la legitimitat ètica del cost econòmic d'aquestes quatre superproduccions així com del fluxe dels guanys que generen. El primer fenomen taquiller el va obtenir *La Guerra de les Galàxies* (1977) que va recaptar en el seu moment uns 700 milions de dòlars. (13) Això significa que va ser vista per uns cent cinquanta milions de persones. Els dos episodis de la nova trilogia han recaptat 925 i 648 milions de dòlars. El cost de la trilogia del *Senyor dels Anells* ha estat de 300 milions de dòlars. La primera part ha recaptat 860 milions, la segona, 925 milions, i la tercera, 918 milions. En nombre d'espectadors, significa que cada episodi ha estat vist gairebé per dos-cents milions de persones. Concretament a Espanya, *La Comunitat de l'Anell* ha sigut vista per set milions de persones, recaptant 31 milions d'euros. La producció de la primera pel·lícula de *Harry Potter* va costar 139 milions de dòlars. Porta recaptats 975 milions, i el segon episodi, *La Cambra Secreta*, 869 milions de dòlars. El cost de la trilogia de *Matrix* puja a un total de 600 milions de dòlars, el qual ja ha estat àmpliament compensat, ja que la primera part ha recaptat 460 milions de dòlars, la segona 738 milions, i la tercera, 423 milions. Keanu Reeves va signar el contracte per 10 milions de dòlars per interpretar el personatge de Neo. Si comparem aquestes xifres amb les què es mouen entre les estrelles del futbol, veurem que se situen en paràmetres semblants: David Beckham va ser comprat al Manchester United per 42 milions d'euros i té un contracte anual de 6 milions i mig d'euros, a més del seu sou mensual.

En un món on les dues terceres parts de la humanitat viuen per sota del llindar de la pobresa, ¿no és potser un luxe, fins i tot un insult, que es gastin tals quantitats per al mer entreteniment?

D'una banda, cal dir que darrere una producció cinematogràfica hi ha una gran comunitat. Només cal quedar-se fins al final de la projecció per fer-se'n càrrec de la quantitat de persones que hi han intervingut: no només els actors principals i secundaris, sinó tot l'equip de direcció i tècnic (càmeres, llums, muntatge, digitalització...), el vestuari, els decorats, la banda sonora, assessors de diversos tipus, els extres (vint-i-sis mil en el cas d'*El Senyor dels Anells*), els llocs on s'ha filmat... tots ells convivint durant anys de rodatge. En definitiva, les produccions cinematogràfiques formen una gran comunitat convocada per una causa comuna. Això significa que la indústria cinematogràfica no només és un negoci, sinó que crea una comunitat d'objectius, gustos i interessos. Comunitats que creixen en tant que, en el cas de les quatre superproduccions que tractem, han donat origen a tota una iconografia que s'expandeix a través de video-jocs i jocs de rol, pòsters, ninots, xarxa d'aficionats internautics... en definitiva, una conspiració anònima de gustos i interessos que es nodreixen dels mateixos mites.

Amb tot, el fluxe de diners que està en joc no és arbitrari sinó que significa que aquestes

pel·lícules són capaces de mobilitzar quelcom dins milions de persones, la qual cosa fa necessària una reflexió sobre la cultura de l'oci i el que la nostra societat inverteix en això, no només des del punt de vista econòmic, sinó atenent a l'alienació o lucidesa que generen. Ja que l'honestedat o deshonestedat de la indústria de l'espectacle participa de l'honestedat i deshonestedat del nostre sistema. Se sap perfectament no només que hi ha estudis de mercat que investiguen els gustos dels espectadors, sinó que s'estudia com manipular les seves ments i contaminar els seus valors, de manera que en l'entreteniment es reforci l'embadallament, en comptes de fomentar un espai crític capaç qüestionar els productes que es proposen.

5.5. Foscors a desvelar

La qüestió a discernir en el cas de les superproduccions que tractem és quin tipus de missatges subliminars transmeten. Les quatre estan produïdes per la indústria cinematogràfica nord-americana, la qual cosa no resulta gens innocent ja que, havent invertit en elles grans quantitats de dòlars, saben que només es recuperaran assegurant que tinguin èxit en el mercat nord-americà. Estan, doncs, dirigides predominantment a un públic majoritàriament conservador. Cal adonar-se que hi ha una notable diferència entre les pel·lícules dirigides als nord-americans de finals dels 70 i principis dels 80 (la defensa de l'individu enfront de l'Estat, on el Mal s'identifica amb l'Imperi i on els individus poden ser amics nostres, sigui quina sigui la raça a la que pertanyen) i les dels últims anys, on la condició moral s'identifica inexorablement amb la raça i la visió jeràrquica (és el líder, i no la resta del món, qui està en el cert, i cal estar disposat a morir per ell), i la maldat de l'altre és intrínseca pel fet de ser qui és i no derivada d'uns fets concrets. Així doncs, a mesura que els nord-americans s'han fet més conservadors, més conservadors s'han fet també els guions. Un es podria preguntar perquè *El Senyor dels Anells* no va interessar els anys 70 i sí la lluita per la llibertat contra l'opressor Imperi del Mal de *La guerra de les galàxies*. A excepció de *Harry Potter*, on surten “dolents” –com sempre– però sense majors accents, les altres tres sèries estan imbuïdes d'un perillós maniqueisme. L'altre, o em recolza o és la personificació del Mal i constitueix un perill permanent. L'únic bo que pot succeir-li és la seva desaparició física, la seva mort, sense cap marge per al matís o per a la possibilitat de canvi. En aquest sentit, no ha de ser casual que el mag “dolent” d'*El Senyor dels Anells* s'anomeni Saruman, gairebé idèntic a Ariman, Déu del Mal del mazdeisme (arrel del maniqueisme).

D'altra banda, l'estratificació d'éssers en diverses espècies que apareix en *El Senyor dels Anells* pot donar lloc a interpretacions racistes. Els *orcs* són negres i tots ells malvats, només pel fet de ser *orcs*. Els *elfs* presenten unes característiques físiques que els aproximen als aris (rossos i alts), i tots ells, sense excepció, són bons. La condició moral està automàticament assimilada a la raça. Tots els éssers de la Terra Mitjana s'identifiquen sistemàticament a través de la raça a la que pertanyen. Per engrandir Gàndalf i Àragorn es diu que “corre sang èlfica per les seves venes”. Éowyn (germana d'Éomer) tem que “la sang d'Éorl acabi barrejada amb la d'un pastor”. Els homes de Gòndor són “alts, arrogants i bells” i la petitesa dels *hòbbits* s'associa amb la seva insignificança. Amb tot, això queda contrarestat pel fet de que serà mitjançant els *hòbbits* que arribarà la salvació a tots els altres. També pel fet de que el veritable dilema moral es planteja en els éssers mortals, els homes, on cadascú ha de

prendre partit a favor o contra l'Anell de poder.

Pel que fa a *Matrix*, hi ha el risc que ens estigui donant una visió del món des de l'interior d'una secta. La tesi de la pel·lícula és que tot, sense excepció, és fals. Els que aparenten ser persones, ni tan sols existeixen. Únicament són persones "els nostres", i els que no són "els nostres", són enemics que volen la destrucció de la humanitat. La paradoxa és descomunal: aquesta "humanitat" s'identifica exclusivament amb un reduït grup d'iniciats. Hom podria escoltar Bush quan, en contra de tota l'opinió mundial, i només amb el suport dels països als que havia arrossegat després de grans pressions i promeses, parlava de la "comunitat internacional" quan es referia als invasors d'Iraq. Això no pot deixar de relacionar-se amb l'"excepcionalisme" americà (i israelià): a nosaltres no se'ns poden aplicar les mateixes normes que a la resta perquè som "els escollits". Per la mateixa raó, els altres han de fer cas de les nostres indicacions i, si no ho fan, s'identifiquen automàticament amb "el Mal". A *Matrix*, a més a més, cal estar en tot moment disposat a morir pel líder, l'*Escollit*, perquè és ell qui ha de salvar la Pàtria (o humanitat); nosaltres no importem, ell sí que importa.

Tot això influeix, sens dubte, d'alguna forma sobre els valors i els esquemes mentals de milions d'espectadors i afecta la manera de percebre la seva convivència, la qual cosa està promoguda pels qui controlen l'univers mediàtic nord-americà (sovint vinculats als sectors més conservadors, indústries d'armament, etc.).

Així, doncs, la pregunta que no podem deixar-nos de fer és: per què aquests relats i no altres? Els vells mites es teixien en el poble i es transmetien de boca en boca, mentre que aquests nous mites tenen un amo, que és un senyor (o una organització) capaç d'invertir 600 milions de dòlars en un projecte.

6. CONCLUSIONS

En l'oci alliberem una energia que pot ser conduïda en direccions molt diferents: podem simplement optar per descansar, descarregant-nos de tensions i d'agressivitat, i d'aquí la funció catàrtica de les competicions esportives; podem evadir-nos identificant-nos amb la vida d'altres personatges mitjançant lectures de novel·les, pel·lícules o obres de teatre; podem relaxar-nos i delectar-nos escoltant música, assistint a concerts i musicals, estant en contacte amb la natura...

6.1. Entre l'oci i el culte: les noves litúrgies urbanes

Totes les cultures coneixen aquests espais i temps de distensió, que en societats més unificades que la nostra tenen caràcter religiós. Però fins i tot en la nostra cultura secularitzada, els espectacles contenen una connotació sagrada i disposen dels seus propis rituals de relligament. Rituals que estan presents en les celebracions esportives, en els recitals musicals, en el teatre o en el cinema. Tots ells formen part de les litúrgies urbanes, que en gran part han substituït les litúrgies religioses tradicionals. Litúrgia significa etimològicament “acció del poble”. Cenyint-nos al nostre camp, el ritual del cinema comença per la consulta de la cartellera a casa, continua amb el desplaçament a la sala de cinema, amb la consegüent incertesa de si encara quedaran entrades disponibles. També la cua forma part integrant del ritual, així com la compra dels ingredients que es consumiran durant la projecció. Els revisors de les entrades són els guardians del temple que controlen el pas cap a la sala iniciàtica. Després d'ells ens introduïm per escales i corredors, per a finalment arribar al laberint de les butaques, on el següent iniciador, amb la seva torxa, ens col·loca en el nostre lloc precís. Després té lloc el despeniment de penyores i abrics. Les primeres llums que s'apaguen. Els tràilers i espots publicitaris van preparant el moment central. Finalment, s'enfosqueix per complet la sala i es produeix un silenci sacral. S'obre llavors la pantalla en tota la seva amplitud i puja el volum dels altaveus. Tot està disposat per absorbir la plena atenció de l'espectador i introduir-lo en una altra dimensió. El temps i espai habituals desapareixen i un és portat cap al món que apareix davant dels ulls. Precisament una de les coses que més distingeix una bona d'una mala pel·lícula està en la seva capacitat d'abstreure de l'espai-temps ordinaris. Si mirem el rellotge durant la projecció significa que la pel·lícula ha fracassat. Compleix la seva comesa quan aconsegueix traslladar-vos a altres coordenades, de les quals ens costa tornar en acabar la sessió. Tornem d'un estrany viatge on hem viscut la vida d'altres personatges, impregnats del seu món, carregats dels seus missatges i valors.

Amb tot, la realitat que presenta el cinema no és només virtual. Tenim l'esperança que el que es veu en la pantalla tingui continuïtat en la vida real. Així, Elijah Wood, l'actor que dona vida a Frodo a *El Senyor dels Anells*, declara: “Sens dubte, hi ha un sentit de la responsabilitat en el personatge que identifico en la meua personalitat. Jo estava en el meu

element donant vida a Frodo. Tots els actors som conscients que se'ns veu com si fóssim els nostres personatges i donem molt de nosaltres mateixos per aquesta mateixa raó". (14) I Viggo Mortesen, l'interpret d'Àragorn, ha dit: "Gràcies a aquest rodatge he après que el grup és més important que l'individu, que tot el que facis i com tractis als altres importa molt". (15)

La diferència entre la litúrgia profana i el culte religiós està en el que són capaços de mobilitzar. Mentre que la primera (l'oci) té per funció primària distreure i descarregar de tensions, el culte té com a missió específica relligar amb Déu, amb el fons de nosaltres mateixos i amb la comunitat. Els textos que es llegeixen en els actes litúrgics no són per substituir la vida dels que els escolten, sinó per suscitar la seva conversió, canvis concrets en la vida de cadascú. Però de vegades succeeix que en l'oci es mobilitzen dimensions importants de la persona que el culte religiós actual no és capaç d'aconseguir. Sens dubte, una de les causes de la falta d'assistència a les nostres litúrgies dominicals es deu al fet de que són celebracions massa lògiques i lineals. El predomini del *logos* sobre el mite ha evacuat la capacitat d'evocar i recrear el Misteri, el misteri d'un altre *Logos* que no és el nostre i que es comunica amb una força simbòlica que s'ha empobrit. Com ha escrit Paul Ricoeur, "el mite no pretén tant explicar històries ni fer faules, com adherir-se afectivament i pràctica al conjunt de les coses (...). En tot mite hi ha un excedent de significació, un significatiu flotant, que constitueix el sagrat". (16) Massa vegades en les nostres litúrgies no succeeix res ni s'experimenta res rellevant ni hi ha res que transformi els que han participat.

No cal estranyar-se, doncs, de que les litúrgies "profanes" estiguin substituint les litúrgies oficialment "sagrades". Perquè per a tota cultura, el sagrat és el que resulta significatiu, el que veritablement afecta les persones i els col·lectius. Sagrat procedeix de l'arrel indoeuropea "sak-", que significa "conferir existència", "fer que quelcom arribi a ser real". L'oci es converteix en àmbit sagrat quan és capaç de traslladar les persones a unes coordenades espai-temporals diferents de les ordinàries. Ara bé, la consciència (individual i col·lectiva) pot quedar alterada en dues direccions molt diferents: alienant-la o transcendint-la. En el cas de l'alienació, l'oci es converteix en un àmbit propici per fomentar i manipular els instints més baixos (odi, enveja, temor, avidesa...), mentre que en el cas del transcendiment, la consciència personal i col·lectiva és conduïda més enllà de si mateixa, cap a valors més alts, provocant en ella algun tipus de lucidesa i compromís posterior. L'oci compleix una funció psicològica i social que, com hem vist, pot ser fàcilment manipulable. D'aquí que calgui estar molt atents als missatges que es transmeten a través de la indústria cinematogràfica. La qüestió està en prendre consciència de què aporta l'oci en la nostra cultura: si és un temps escindit o integrat.

6.2. Nous noms per als relats de sempre

A través de les diverses modalitats de relats, la nostra cultura es diu a si mateixa i mitjançant aquests, ens diem i ens retrobem amb nosaltres mateixos. Grans o petits relats, tots participem d'un únic Relat: l'ascens de la creació cap a Déu, o en llenguatge secularitzat, el desenvolupament de formes cada cop més complexes de vida a la recerca d'una plenitud d'igualtat, llibertat, consciència i amor.

El que hem tractat d'exposar en aquestes pàgines és que l'èxit d'aquestes quatre superproduccions no es deu únicament a la seva espectacularitat cinematogràfica, sinó al fet que connecten amb valors fonamentals amb els que cadascú s'ha de confrontar. Al nostre entendre, el fet que aquestes quatre sagues formin part de les anomenades "pel·lícules de culte" mostra que la consciència moral d'Occident no està tan endormiscada com acostumem a lamentar. No hauríem d'estranyar-nos de que els relats antics –ni els actes litúrgics tradicionals– no s'expressin amb els noms i als llocs de sempre. No hauríem de sentir-nos perduts per això, sinó que hauríem de deixar-nos sorprendre per la nostra pròpia cultura, que pot ser capaç de continuar gestant relats que transmeten valors que ens humanitzen. Relats que, encara que no tinguin una explicitació cristiana, continuen transmetent el missatge crístic fonamental: que la donació de si és la forma més noble i veritablement humana d'estar en el món, i que això és reflex i accés del diví.

Amb tot, no cal deixar de discernir els elements i missatges que puguin estar contaminats. En aquest sentit, cal valorar si el gènere fantàstic d'aquestes quatre sagues serveix per eludir les vertaderes guerres i injustícies que es cometen avui en el món o si serveix per desemascarar-les. Així com les tragèdies de l'època grega i els llibres de cavalleries de l'Europa medieval satisfien la imaginació col·lectiva, les pel·lícules que hem comentat satisfan l'inconscient col·lectiu juvenil d'Occident de finals del s. XX i començaments del XXI. Però cal veure si la identificació dels espectadors amb els ideals d'un món irreal serveix només per omplir els seus ideals ètics fora d'aquest món o per estimular-los i "tornar" amb més ganes de comprometre's en ell.

En tot cas, acabem amb paraules d'Elijah Wood (Frodo): "Espero que el públic, en veure la pel·lícula, recuperi una mica l'esperança en l'ésser humà". (17)

(1)El seu fill Christopher va realitzar les publicacions pòstumes: *El Silmaril·lion* (1977) i *Història de la Terra Mitjana*, editada en dotze volums durant els anys vuitanta.

(2)Tolkien considerava que els relats fantàstics tenien tres funcions principals: renovar, evadir i consolar. Però el seu concepte d'evasió no era simplement escapista, sinó que significava "sortir-se del camí", "alliberar-se del lloc on un està pres". Em remeto per a aquest i altres punts a l'excel·lent article d'Isabel ROMERO TABARES, "La dimensión espiritual en *El Señor de los Anillos*", *Miscelánea Comillas* 116 (2002), pp. 45-127.

(3)Peter Jackson ha dirigit pel·lícules anteriors tals com: *Mal gusto* (1987), *Braindead: tu madre se ha comido a mi perro* (1992), *Criaturas celestiales* (1994) i *Agárrame esos fantasmas* (1995).

(4)Frodo a *El Señor dels Anells* i Neo a *Matrix*.

(5)En aquest sentit, són pròxims a Àragorn, l'hereu del regne de la Terra Mitjana a *El Señor dels Anells*, el rei esperat la vinguda del qual alimenta en el poble l'esperança i el sosté en temps de desolació.

(6)C.S. LEWIS, *Of This and Other Worlds*, Fount, London 1982, pp. 54-55, citat per: Francis BRIDGER, *Una vida mágica. La espiritualidad del Mundo de Harry Potter*, Sal Terrae, Santander 2002, p. 82.

(7)SANTOYO I SANTAMARÍA, Tolkien. *El autor y su obra, Barcanova*, Barcelona 1993, p. 71, citat per: Isabel ROMERO TABARES, "La dimensión espiritual en *El Señor de los Anillos*", *Miscelánea Comillas* 116 (2002), p. 63.

(8)Expressió utilitzada pel mateix TOLKIEN en una de les seves cartes per explicar a algun dels seus lectors el desconcertant comportament de Frodo. Cf. *Cartas*, 191, p. 295.

(9)JRR *Cartas*, selecció de Humphrey Carpenter, Minotauro, Barcelona, 1993, núm. 142, p. 203.

(10)Veure a internet: <http://personal.iddeo.es/bsb1/honor.htm>

(11)C.S. LEWIS, *El Señor de los Anillos*, de Tolkien, en: Tolkien o la fuerza del mito, Libroslibres, Madrid 2003, p. 213.

(12)Cf. Francis BRIDGER, *Una vida mágica. La espiritualidad del mundo de Harry Potter*, Ed. Sal Terrae, Santander 2002, p. 40-45.

(13)Cal dir que la pel·lícula que està al capdavant amb la major recaptació de la història és *Titanic*, amb 1.835 milions de dòlars. No obstant això, i paradoxalment, no està considerada entre les vint millors pel·lícules, la qual cosa és indicatiu del bon criteri dels enquestats.

(14)*Acción* 138 (2004-1), p. 12.

(15)*Fotogramas*, desembre 2003, p. 138.

(16)*Finitud i culpabilidad*, Taurus, Madrid, pp. 319 i 323.

(17)*Acción* 138 (2004-1), p. 12.

