

# CONVERGENCIAS

# La construcción imaginaria del mal

María Josefa Erreguerena\*

*Si mis demonios me abandonan temo que también  
mis ángeles se marchen*

RILKE

## La sombra y el genio

EN TODO SUJETO existe una parte de luz, de bondad, solidaridad y amor; pero también, y al mismo tiempo, una parte de sombra, de codicia, ansia de poder, vanidad y envidia, una parte oscura que todos tratamos de negar. Este es el gran reto del psicoanálisis: la autoaceptación no sólo de las concepciones, sentimientos, actitudes y conductas que nos enaltecen como seres humanos, sino también de aquellas villanías y mezquindades que preferíamos ignorar.

La construcción imaginaria del mal, como una figura donde podamos depositar nuestros miedos y proyectar nuestras culpas, ha existido desde el inicio de la humanidad en diferentes versiones, dependiendo de la cultura y los diversos símbolos que cada una utiliza.

El objetivo de este trabajo es realizar una somera descripción de la imagen del mal en diferentes culturas. Hasta donde tenemos conocimiento, en todas las culturas existe una figura simbólica del mal; hemos seleccionado al azar algunos ejemplos para constatar que, a pesar de la diversidad simbólica en la construcción imaginaria del mal, esta figura siempre existe como

\* Investigadora, Departamento de Educación y Comunicación, UAM-Xochimilco.

una forma arquetípica humana que se transforma en estereotipo según la formación social-histórica.<sup>1</sup>

La justificación de este trabajo es resaltar la importancia que tiene el estudio del mal y cómo en cada cultura adquiere características propias, que son base de actitudes y creencias que se filtran hasta nuestros días.

Existen algunos teóricos que estudian el mal y sus diferentes representaciones,<sup>2</sup> la teoría de Freud comprende tesis fundamentales sobre la naturaleza del vínculo social y sobre las operaciones inconscientes que presiden la consistencia de ese vínculo (el mito de la horda primitiva, el lazo simbólico de la paternidad, la formación ideal, la psicología de las masas, etc.). Freud identificó como "pulsión de muerte", una pulsión presente tanto en la base del edificio social como en la base de la estructura psíquica individual. Si el psicoanálisis piensa sobre lo que nosotros llamamos el mal, lo hace, pues, partiendo de su doctrina del sujeto destinado a construirse en el orden de la palabra (y del significante) pero con el fondo de esas fuerzas primeras, inconscientes y caóticas que Freud llama "pulsiones" y cuya domesticación es precisamente la condición de acceso al mundo humano, al universo intersubjetivo del deseo y de la palabra.

Por su parte, Lacan decidió abordar, en 1960, en su seminario "La ética del psicoanálisis" con el nombre de la "Cosa", definida como región límite que se encuentra a la vez de este lado de toda subjetividad y que es un vacío persistente en el centro de toda urdimbre significativa y de toda operación subjetiva. Esta es la manera propia de Lacan de decir en definitiva "hay un mal radical".

La imagen del mal nos permitirá encontrarnos con nuestra sombra en su nivel social en los diferentes mitos y rituales. Sobran ejemplos en el cine con películas como: *Conversación con el vampiro*, *Seven*, *El abogado del diablo* o *Asesinos por naturaleza*, donde existe el diablo como una construcción simbólica profundamente significativa en la sociedad actual.

<sup>1</sup> Este artículo es una pequeña parte de una investigación más amplia que elaboro como tesis de Doctorado en Ciencias Sociales (UAM-Xochimilco). Intenta analizar cómo a partir del cambio en el lenguaje simbólico utilizado por los medios masivos de comunicación y nuevas tecnologías se va transformando el imaginario social.

<sup>2</sup> Sichére, Bernard, *Historias del mal*. Editorial Gedisa, Barcelona, 1996.

## El demonio

"Eros es un demonio." Es una afirmación contundente hecha por Platón en *El banquete*<sup>3</sup> es una manera de ver el amor entre los griegos y, no cabe duda, resulta un elemento fundamental para el desarrollo de la cultura griega, base de la civilización moderna.

Lo demoniaco es toda aquella función natural que tiene el poder de arrebatarse a la persona toda. Sexo y eros, cólera y furia, codicia del poder son ejemplos. Lo demoniaco puede ser creativo o destructivo y normalmente ambas cosas. Lo demoniaco no es una entidad sino que se refiere a una función fundamental, arquetípica, de experiencia humana, es una realidad [existencia] en el hombre moderno y, que sepamos, en todos los hombres.<sup>4</sup>

Si eros es un demonio y nos abandona, también nos abandonará esa parte creativa del genio necesario para el artista.

El término demonio fue traducido del latín como *genii* (*ojinnt*). Este es un concepto de la antigua religión romana de la cual deriva nuestra palabra genio y que originalmente significaba una deidad tutelar, un espíritu que presidía el destino de una persona; el destino de talento o especiales dotes mentales. Como *genius* (la raíz de esta palabra es en latín *genere*) significa generar, engendrar, lo demoniaco es la voz de los procesos generadores en el seno del individuo. Lo demoniaco es esa estructura única de sensibilidad y fuerzas que constituye al individuo como un yo en relación con su mundo. Aristóteles creía que los sueños podrían llamarse demoniacos y confirma nuestra afirmación cuando dice "pues la naturaleza es demoniaca". Freud cita esta observación de Aristóteles y agrega que ella contiene "un sentido profundo si se la interpreta correctamente".<sup>5</sup>

La palabra demonio, del griego daimon, se refiere a unos seres dotados de poderes especiales y situados entre los humanos y los dioses. Estos seres tenían la capacidad de mejorar las vidas de la gente o de ejecutar los castigos de los dioses. Son verdaderos genios que tienen poderes sobrenaturales.

<sup>3</sup> Sócrates, *Diálogos de Platón*, Porrúa, Col. Sepan Cuantos, México, 1962, pp. 314-347.

<sup>4</sup> May, Rollo, *Amor y voluntad. Las fuerzas humanas que dan sentido a nuestra vida*. Editorial Gedisa, México, 1990, p. 104.

<sup>5</sup> *Ibid*, p. 105.

Es en la Ilustración cuando el término demonio se transforma, la necesidad de explicar todo racionalmente hace que se utilice el término para nombrar todo aquello a lo que no encontraban explicación racional, un ejemplo son las enfermedades mentales, por ello debemos escuchar a Rilke y si expulsamos a nuestros demonios, deberíamos estar preparados para despedirnos también de nuestros ángeles. En lo demoniaco radica nuestra vitalidad, nueva capacidad de abrirnos al poder de Eros.

Goethe, en *Fausto*,<sup>6</sup> plantea el gran mito del hombre moderno, la relación del ser humano con Mefistófeles; esta relación es la que lo mantendrá activo, con la capacidad de enamorarse, de buscarse a sí mismo. "En tanto que viva sobre la tierra, nada te sea vedado. El hombre yerra mientras tiene aspiraciones." Así, el gran miedo de Fausto no es morir sino caer en la apatía y en la inactividad; el gran oponente del demonio no es el bien sino la apatía y la falta de imaginación transformadora.

Debemos admitir que el tema del demonio, incrustados en el racionalismo de la modernidad, nos hace parecer vanales y supersticiosos, pero solo enfrentando lo demoniaco podremos enfrentar nuestra propia sombra. "La negación de lo demoniaco es, en efecto, una autocastración en el amor y una autolimitación en la voluntad. Y esa negación lleva a las formas pervertidas de agresión que vemos en nuestros días, en los que lo reprimido retorna para acosarnos."<sup>7</sup>

Lo demoniaco, como aquí se ha definido, concuerda con el concepto de Jung,<sup>8</sup> la *percepción de la sombra*:

La sombra no es el total de la personalidad inconsciente. Representa cualidades y atributos desconocidos o poco conocidos del ego, aspectos que, en su mayoría, pertenecen a la esfera personal y que también podrían ser conscientes. En algunos aspectos, la sombra también puede constar de factores colectivos que se entroncan fuera de la vida personal del individuo.<sup>9</sup>

<sup>6</sup> Goethe, J. W., *Fausto & Werther*, Editorial Porrúa, México, 1992.

<sup>7</sup> *Of>. cit.*, n. 4, p. 109.

<sup>8</sup> Jung, C. G., *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Editorial Paidós, Col. Biblioteca de Psicología Profunda, México, 1991.

<sup>9</sup> Von Frnz, M.L., "Los procesos de individuación", en *Cari G. Jung, El hombre y sus símbolos* (John Freeman, coordinador), Editorial Caralt, Barcelona, 1984, p. 170.

La sombra no consiste sólo en omisiones. También se muestra con frecuencia en un acto impulsivo o inesperado. La sombra contiene generalmente valores necesitados por la consciencia, pero que existen en una forma que hace difícil integrarlas en nuestra vida.

Si la figura de la sombra contiene formas valiosas y vitales, tienen que ser asimiladas a experiencias afectivas y no reprimidas. Corresponde al ego renunciar a su orgullo y vivir conforme a algo que parece obscuro, pero que, en realidad, puede no serlo. Esto ha de adquirir un sacrificio tan heroico como la conquista de la pasión, pero en un sentido opuesto.<sup>10</sup>

Para Campbell,<sup>11</sup> los sueños son los mitos individualizados y los mitos los sueños colectivizados. En este sentido, en todas las culturas que han sido estudiadas siempre existe una figura simbólica del mal.

Hemos visto como el concepto del diablo tiene que ver con el genio, es el talento necesario para vivir. Sin embargo, en el pensamiento científico que es, sin duda alguna, el dominante, el diablo se define como un ser sobrenatural, espíritu o fuerza capaz de influir en las vidas humanas, en general por medios malignos.<sup>12</sup> Así, el demonio puede poseer al ser humano, por ello existen medios específicos para expulsar a los demonios de las personas o de lugares; esta práctica se conoce como "exorcismo".

El exorcismo lo ejecuta por lo general una persona dotada de una autoridad religiosa especial, como el sacerdote o el chamán. En la antigua Babilonia (hoy Irak), los sacerdotes rompían una imagen de arcilla o de cera que simbolizaba al diablo, con el fin de destruir al demonio real. Los griegos y los egipcios realizaban ritos similares.

El Nuevo Testamento relata cómo Jesucristo expulsaba a los espíritus malignos a través de la oración y de su autoridad. Los sacerdotes de la Iglesia Católica necesitan un permiso especial para practicar el exorcismo.<sup>13</sup>

La creencia en los espíritus malignos y en su capacidad para influir en las vidas de la gente se remonta a los tiempos prehistóricos. Muchos pueblos primitivos creían que los demonios dominaban todos los elementos de la naturaleza.

<sup>10</sup> *Ibid*, p. 176.

<sup>11</sup> Campbell, Joseph, *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, FCE, México, 1993.

<sup>12</sup> "Diablo", *Enciclopedia Microsoft Encarta 98*, 1993-1997 Microsoft Co., España, 1998.

<sup>13</sup> "Exorcismo", *ibid*.

Algunas sociedades de la antigüedad, como las de Egipto y Babilonia (hoy Irak), creían que estos espíritus dominaban las funciones del cuerpo humano y que provocaban ciertas enfermedades.

### Asuras

En las escrituras hindúes, llamadas Vedas, escritas alrededor del año 1000 a.O, se describen diversos seres malignos. Los Devas y Asuras son un grupo de deidades y demonios. Los Devas (se calculan 33) gobiernan las tres regiones del cielo, el aire y la tierra y asisten a la humanidad con sus poderes benéficos. En la lucha cósmica entre las fuerzas del orden y las del caos, los Devas se oponen a los demoníacos Asuras. Este conflicto es dramatizado en que los dioses supremos arrancan el monte Mandara, envuelven a la serpiente Vasuli en él y lo ponen en el océano. Los Devas tiran de un extremo de la serpiente, los Asuras del otro, batiendo el océano. Finalmente, después de mucho batir, el sol y la luna surgen del océano seguidos por Dhanvantari, el físico de los dioses, que porta el elixir de la inmortalidad. Este es recibido por los Devas, y provoca una batalla en la que los Asuras son derrotados.

En otro mito, una batalla hace estragos entre Devas y Asuras durante cientos de años; el demonio búfalo Mahisha secuestra a los Devas, pero los salva la cólera de Visnú y Siva o Shiva, tan intensa que su energía se materializa en la forma de la diosa Durga, que vence al búfalo. A los Devas los guía Indra, el dios guerrero de las tormentas y de la lluvia, que suele representarse montado en un elefante. Rival de Indra es Varuna, dios supremo del orden cósmico, a quien parece que suplantó, y muchos mitos registran las batallas de Indra con los destructivos poderes representados por los Asuras. En numerosos mitos los Asuras reciben ayuda de la deidad creadora Brahma: por ejemplo, ésta les permite construir tres grandes ciudades desde donde dominar las regiones del cielo, el aire y la tierra. Sin embargo, en el momento culminante de su gloria, Siva prende fuego a las ciudades Asura y arroja a sus habitantes al mar. La diosa Devi es la consorte de Shiva o Siva, dios de la destrucción y de la generación. Ella es la madre de todos, en sus manos sostiene la alegría y el dolor, la vida y la muerte.<sup>14</sup>

<sup>14</sup> Philip, Neil, *El libro ilustrado de los mitos. Cuentos y leyendas de toda el mundo*. Ediciones B, España, pp. 98-99.

En la religión zoroástrica o mazdeísta de Irán, los Asuras o Aburas fueron asociados bajo la gran deidad Abura Mazda con las fuerzas del bien, mientras que los Devas o Daevas desempeñaban la función opuesta, siendo asociados con el espíritu maligno Ahriman.<sup>15</sup>

### Dionisio Zagreo

En la antigua Grecia, una de las religiones clásicas es el Orfeísmo, fundada en los escritos del legendario poeta y músico Orfeo. Conocida desde el siglo VI a.O, se basaba en una cosmogonía centrada en el mito del dios Dioniso Zagreo,<sup>16</sup> el hijo de las divinidades Zeus y Perséfone. Furiosos porque Zeus deseaba hacer a su hijo soberano del universo, los celosos titanes desmembraron y devoraron al joven dios. Atenea, diosa de la sabiduría, fue capaz de recuperar su corazón, que llevó a Zeus, quien se lo comió y dio nacimiento a un nuevo Dioniso. Zeus castigó después a los titanes destruyéndolos con su rayo y, de sus cenizas, creó la raza humana. Como consecuencia de ello, los seres humanos tienen una naturaleza dual: el cuerpo terrestre era la herencia de los titanes nacidos de la tierra; mientras que el alma derivaba de la divinidad de Dioniso, cuyos restos se mezclaron con los de los titanes.<sup>17</sup>

Según los principios del orfeísmo, los seres humanos se esfuerzan por librarse del elemento titánico o representación del mal, propio de su naturaleza, y buscarían preservar lo dionisiaco, o divino, naturaleza de su ser. El triunfo del elemento dionisiaco se puede conseguir siguiendo los ritos órficos de purificación y ascetismo. Según esta religión, a través de una larga serie de reencarnaciones, los seres humanos se preparan para la vida después de la muerte. Si han vivido en el mal serán castigados, pero si han vivido en la santidad, después de su muerte sus almas se liberarán completamente de los elementos titánicos y se reunirán con la divinidad.<sup>18</sup>

<sup>15</sup> "Devas y Asuras", *Enciclopedia Microsoft Encarta 98*, op. cit.

<sup>16</sup> Garibay, Ángel María, *Mitología Griega. Dioses y héroes*, Porrúa, México, 1977, pp. 187.

<sup>17</sup> Graves, Roben., *Los »1 i tos griegos*. Alianza Editorial, México, 1994, Vol I, pp. 159-163.

<sup>18</sup> *Op. cit.*, n. 15, pp. 234-235.



## Satán

Las principales creencias cristianas con respecto a los demonios tienen su origen en las alusiones a seres malignos o "espíritus impuros" que aparecen en el Antiguo Testamento. En la edad media la teología cristiana elaboró una complicada jerarquía de ángeles relacionados con Dios, y de ángeles caídos o demonios, liderados por Satán. Éste estaba considerado como el primer ángel caído. En la mayoría de las versiones inglesas de la Biblia el término demonio se traduce como diablo, y en el Nuevo Testamento el demonio se identifica con un espíritu maligno. Jung cuestiona esta idea cristiana afirmando que Yavé sólo puede existir porque existe el diablo. El bien puede pensarse porque se piensa en el mal.<sup>19</sup>

Demonio, en las creencias hebrea, cristiana e islámica, nombra el espíritu supremo del mal que durante un tiempo inmensurable ha regido el universo de los espíritus del mal y es una oposición constante a Dios. La palabra viene a través del término *daeminium* del latín eclesiástico, del griego *daimonion*, un adjetivo que significa 'calumnioso' utilizado también en griego clásico como un nombre que identifica a una persona como un calumniador. El término se utilizó en la traducción griega de la Biblia, la Septuaginta, no para referirse a los seres humanos sino más bien como traducción del *ha-satan* hebreo ('el satán'), una expresión utilizada al principio como título de un miembro de la corte divina que actuaba de espía errante de Dios recogiendo información de los humanos en sus viajes por la Tierra. Como algunos aspectos de esta figura divina tal vez se formaron de la experiencia con los servicios secretos reales del antiguo Oriente próximo, no es de sorprender que Satán también fuera visto como un personaje que intentara provocar la sedición punible allí donde no hubiera ninguna, actuando así como un adversario de los seres humanos para separarlos de Dios. En toda especulación en torno a Satán, el mayor problema que se presenta es el del origen y la naturaleza del mal.

En la tradición judía, y por ende en el primer pensamiento cristiano, el título se convirtió en un nombre propio. Satán empieza a ser considerado como un adversario, no sólo de los seres humanos sino también -e incluso sobre todo- de Dios. Esta evolución es probablemente el resultado de la influencia de la filosofía dualista persa con sus opuestos poderes del bien

•9 Jung, Cari A., *Respuesta a Job*, FCE, 1992.

(Ormuz) y del mal (Ahriman). Pero tanto en el modelo judío como en el cristiano el dualismo siempre es provisional o temporal, y el demonio en última instancia está sometido a Dios. En los escritos de la secta de Qumran, recogidos en los manuscritos del mar Muerto, el demonio aparece como Belial, el Espíritu de la Maldad.

En algunas tendencias del pensamiento rabínico, Satán está ligado al "impulso del mal" que, de alguna manera, resulta así personificado. Esta personificación es una variante judía de la suposición antigua y generalizada de que los seres humanos pueden estar sometidos a fuerzas malévolas distintas a sus conciencias.

Sichere afirma que las ideas sobre el mal son herederas evidentes de la ética cristiana analiza su origen, fundamento y metamorfosis a través de la historia de la cultura occidental.<sup>20</sup>

La esencia de las enseñanzas cristianas sobre el demonio es, tal vez, que Jesucristo rompió el poder que tanto él como sus diablos tenían sobre toda la humanidad (la "posesión" de algunos es un síntoma del dominio general sobre todos) y que en la crucifixión el demonio y sus secuaces, explotando lo peor de ellos mismos, fueron, por paradójico que resulte, llevados a su última derrota.

En la edad media el demonio jugó papeles importantes en el arte y el folklore, siendo casi siempre visto como un animal humano perverso e impulsivo con una cola y cuernos, acompañado algunas veces por sus diablos subordinados. La idea de que estos últimos podían penetrar en los cuerpos y las almas de los seres humanos sirvió la mayoría de las veces para diferenciar al ser poseído del normal más que para indicar algo sobre el estado general de la humanidad.

La complejidad, el misterio y la naturaleza combinada del mal han llevado a algunos pensadores a creer que hay que encontrar un lugar para el demonio incluso en el pensamiento moderno. El islam, que acepta el judaísmo y el cristianismo como inspirados por Dios, extrae su concepto del demonio de las mismas fuentes. Se menciona a Iblis, el demonio, en el Corán, donde es el único ángel que se niega a inclinarse ante Adán. Por lo tanto, Alá le maldice pero le deja libre para tentar al incauto, como así hace en el relato coránico del Jardín del Edén.<sup>21</sup>

<sup>20</sup> Sichère, Bernard, *Historias del mal* Editorial Gedisa, Barcelona, 1996.

<sup>21</sup> "Orfismo", *Enciclopedia Microsoft Encarta 98*, 1993-1997 Microsoft Co. España, 1998.

## Jinni

En la religión islámica también aparecen numerosos demonios. Las escrituras musulmanas describen a un grupo de ellos llamados Jinni, que causaban la destrucción y presidían los lugares en los que tenían lugar actividades malignas. El primer jinni fue Iblis, expulsado por Alá por negarse a venerar a Adán, el primer hombre.

Jinni, en el folklore y la mitología islámicos y del Oriente próximo, espíritu o demonio más pequeño que un ángel. La forma plural del nombre es jinn; la forma femenina, inniyah. Formados de fuego o aire, los jinn pueden adoptar tanto forma humana como animal. Pueden ser buenos o malos: si son buenos, son también bellos; si son malvados, su apariencia es fea. Se los encuentra en el aire, en las llamas, bajo la tierra y en objetos inanimados, tales como rocas, árboles y ruinas. En algunos aspectos se asemejan a los seres humanos: tienen las mismas necesidades corporales, reproducen su especie y mueren; aunque viven mucho tiempo. Los jinn son espíritus traviesos que se divierten castigando a los seres humanos y haciéndoles daño, incluso involuntariamente. Así, se considera que accidentes y enfermedades son obra suya. Gracias a su conocimiento, sin embargo, los seres humanos pueden usar a los jinn para sus propósitos. Populares en el folklore de Egipto, Siria, Irán, Turquía y el norte de África, los jinn son familiares en el mundo occidental como personajes de *Las mil y una noches*. En español se los designa comúnmente como genios.<sup>22</sup>

Los demonios forman parte del folklore popular en todo el mundo. Muchos de estos demonios tienen características especiales. Entre ellos se encuentra la familia de los vampiros, que chupan la sangre de sus víctimas, el Oni japonés, que provoca las tormentas, y en la legendaria Escocia los kelpies acechan los lagos para ahogar a los viajeros incautos.

## Tezcatlipoca

En México encontramos a Tezcatlipoca,<sup>23</sup> el dios del cielo nocturno, la luna y las estrellas, señor del fuego y de la muerte; una de las figuras más temidas del panteón azteca. También llamado Yáotl ('el enemigo'); se lo

<sup>22</sup> Anónimo (Galland, comp.), *Las mil y una noches*. Ediciones 29, España, 1992.

<sup>23</sup> Caso, Alfonso, *El pueblo del sol* FCE, México, 1991, pp. 44-45.

asociaba con las fuerzas de la destrucción y del mal. Tezcatlipoca, 'espejo que humea', era uno de los dioses más importantes. A finales del siglo X fue llevado a las regiones centrales de México por los toltecas. Era uno y cuatro: Tezcatlipoca negro, rojo, azul y blanco, cada uno asociado a los cuatro rumbos del universo.

Bierhorst, en su libro *Mitos y leyendas de los aztecas*<sup>24</sup> analiza quién es Tezcatlipoca, aquí sintetizamos su descripción:

Los dos espíritus más importantes en las historias aztecas son Quetzalcoatl y Tezcatlipoca. Cooperaron en raras ocasiones, pues lo usual era que se opusieran uno a otro, adoptando Quetzalcoatl el papel de creador y Tezcatlipoca el de destructor. Trabajaron conjuntamente para formar la tierra, compitiendo luego por el honor de ser el sol. Tras el diluvio que pone fin a la cuarta era, vuelven a unirse para levantar el cielo, devolviéndolo a su anterior posición.

Durante los días grandes de Tula, ambos dioses descendieron a la tierra, el uno benefactor y el otro como elemento perturbador. Bajo la dirección de Quetzalcoatl los toltecas descubrieron todas las artes útiles, encontraron joyas y cultivaron vegetales gigantes. Sabio y justo, su jefe llevaba la vida de un sacerdote. Entre la niebla de esa perfección. Tezcatlipoca aparece como un brujo que roba los sentidos a las personas, organizando peligrosas danzas nocturnas al borde de un risco y extendiendo un olor a Muerte. El propio Quetzalcoatl fue persuadido para que quemara la ciudad y huyera.

Tezcatlipoca se caracteriza en los códices por un espejo humeante, colocado en la sien, y otro que sustituye al pie que le arranco el monstruo de la tierra; mito que significa que a veces, en latitudes mas australes, una de las estrellas de la Osa Mayor desaparece del cielo porque queda abajo el horizonte.

Siendo un dios nocturno es también negro, pero su rostro lleva pintura facial a rayas horizontales, amarillas y negras. Su pelo está cortado a dos alturas diferentes, peinado característico de los guerreros, y lleva el adorno de plumas de garza, el escudo el lanza dardos que lo caracterizan como guerrero.

<sup>24</sup>Bierhorst, John, *Mitos y leyendas de los (mecas)*, Ed. John Bierhorst, España, 1984, pp.10-12.

Diversos mitos relatan cómo consiguió expulsar a Quetzalcóatl, la 'serpiente emplumada', dios y rey-sacerdote, de su centro principal en Tula y cómo se apoderó de su reino. Presidía las escuelas regionales donde los guerreros aztecas recibían su educación elemental y entrenamiento militar. Se le consideraba hechicero y maestro en magia negra y solía aparecer representado con una máscara negra y un espejo de obsidiana en el pecho, donde veía todas las acciones y pensamientos de la humanidad.

Según Bierhorst, la siguiente es la leyenda:

Cuando la tierra se hubo extendido sobre el agua y se hubieron formando las montañas y los valles, los espíritus empezaron a recoger luz para hacer el sol. Mientras ellos trabajaban, Tezcatlipoca estaba pensando —Yo debería ser el sol. Pero era oscuro como una sombra.

Cuando el trabajo hubo terminado, todos se retiraron para admirar lo que habían hecho. —Esta es mi oportunidad -pensó Tezcatlipoca, agarrando el sol recién hecho y atándolo a su cintura. Cuando se elevó al cielo, arrojando sombras y pedazos de luz, los otros espíritus le miraron y dijeron: "En fin, alguien tenía que ser el sol. Dejémosle hacer lo que pueda". Entonces se dieron la vuelta y empezaron a crear al primer pueblo.

Pero las gentes que hicieron eran gigantes, y cuando empezaron a caminar por la tierra eran constantes gritos de "¡No te caigas!" Siempre que un gigante se encontraba con otro, su saludo era "¡No te caigas!", pues si alguno se caía no sería capaz de volver a levantarse. Cuando vagaban de un lugar a otro, temerosos de agacharse o inclinarse, los gigantes sólo podían comer los frutos que cogían de los árboles.

Pero cuando el sol llegó arriba del cielo, de repente el mundo se volvió oscuro, pues el sol que habían hecho los espíritus sólo tenía fuerza para durar la mitad del día. Por lo visto los espíritus habían cometido un error, la gente era demasiado grande y el sol demasiado pequeño.

Después de trece veces 52 años, Tezcatlipoca, golpeándole, le arrojó fuera del cielo. Este último cayó al océano, cambio la forma, salió a tierra convertido en un jaguar y se comió a toda la gente. Ese fue el fin del primer sol, llamado el Sol Jaguar. Como recordatorio de su caída, la constelación del jaguar se sigue hundiendo en el océano todas las noches.<sup>25</sup>

<sup>25</sup> "Tezcatlipoca", *Enciclopedia Microsoft Encana 98*, 1993-1997 Microsoft Co., España, 1998, p. 25.

## **A manera de conclusión**

En cada uno de los ejemplos expuestos existe una figura simbólica del mal. En todas las culturas existen símbolos dicotómicos; representaciones imaginarias del bien y el mal.

El mal resulta una construcción imaginaria de la lucha por el poder. El mal es el ángel caído y, por lo tanto, el opositor al espíritu benefactor. Representa la lucha entre la luz y la sombra.

Finalmente, observamos que, en el caso específico de la representación simbólica del mal, en todas las culturas analizadas se manifiesta tínicamente como masculino, lo femenino queda excluido y negado.