

Infierno, Cielo y Purgatorio: La Divina Comedia

Gloria García

El viaje por el universo de DANTE es el viaje por nuestros sueños.

La *Divina Comedia* es un clásico que es quizás, como dijo algún crítico, la perla de la literatura universal. Aparentemente, es un poema teológico, pero su riqueza es inmensa. Para empezar es el fruto de una serie de imágenes, un conjunto de visiones, sueños y escenarios, que en sí mismos son la mejor definición de la literatura.

Lo pedagógico está en que esas visiones no simplemente se describen o poetizan, sino que se insertan en una narración marco, el viaje de Dante al otro mundo, en que es guiado primero por Virgilio y luego por Beatriz y San Bernardo. Hay pues dos partes entrelazadas; una narrativa y poética, y otra explicativa y didáctica.

Virgilio es no sólo el guía sino también el intérprete, el "hermeneuta" que va descifrando esas señales engañosas de la radical heterogeneidad del mundo: lugares, parajes, muecas, torturas, figuras a cual más extrañas..., todo se va desvelando por medio del diálogo y la orientación del "más sabio".

En la *Divina Comedia* palabra e imagen hallan su equilibrio ideal: el diálogo es no sólo la forma de relación Dante-Virgilio, sino también la forma en que las ánimas van contando su experiencia a Dante. Las imágenes forman parte sustancial de cada escena y se diría que el propio Infierno o Purgatorio son como "un multimedia liberado botones y pantallas", donde todo, el sonido, el olor o la luz forman un todo indivisible de horror o de felicidad. Acaso DANTE no sabía de qué otro modo sugerirnos la perfección o imperfección del espíritu, su caída o exaltación, nada más que liberando formas terribles o fuentes de goce. Como en esos videojuegos de combate, cada diablo tiene un nombre y apostura distintos, si bien lo que aquí se juega no son puntos sino, ni más ni menos, la salvación.

LA LECTURA SIMBÓLICA

Infierno, cielo y purgatorio, así como el sinfín de monstruos, parajes fantásticos y entidades mitológicas, sólo pueden enten-

derse dentro de una lectura simbólica. Es decir, hay una lectura literal, ligada a lo físico y lo geográfico, es decir, se describe en cada canto un recorrido por parajes y personajes que viven en situaciones concretas, desde el Infierno al Cielo, y donde hay un juicio moral más o menos conforme a la doctrina de la Iglesia -lo cual no es óbice para que **Papas y otras autoridades eclesiales** figuren en el Infierno.

La lectura de lo latente, en cambio, es la lectura simbólica, que se acerca siempre a una verdad oculta, esotérica. En el caso de la *Divina Comedia*, está ligada a lo espiritual: el tipo de lugar y situación indica la sustancia o cualidad del personaje, por ejemplo, el lugar y los tormentos o placeres del mismo son símbolos del estado de perfección o de caída del espíritu.

Las cosas no son lo que parecen, nos viene a decir, hay siempre una verdad oculta, que es interpretada con ayuda de un guía o espíritu de ayuda, este papel lo van haciendo Virgilio, Beatriz, etc, y cumplen todos su cometido de esclarecer los parajes y, por ejemplo, las terribles penas que van viendo. Así, a medida que nos alejamos de Dios, las penas son más inmensas y pavorosas, las simas son enormes, el fragor o las tormentas abaten todo, etc. Sólo el Purgatorio se parece algo más a la actividad humana, se ha hablado incluso de una actitud femenina: en el Infierno la violencia, la prisa, el llanto son desmesurados, como lo es la beatitud en el Cielo. El símbolo sirve, pues, de contacto con lo invisible.

UNA GEOGRAFÍA ESCATOLÓGICA

En la literatura de visiones la naturaleza representada parece que tiene que ser, por se, simbólica, es decir, conforme a una visión mitológica que recoge más que una visión descriptiva de un espacio real, una visión imaginaria en arquetipos o realidades ideales.

De hecho, muchos cuentos empiezan por un viaje al otro mundo, pero, dados los límites de la sociedad feudal, por ejemplo, el otro mundo fantástico es cualquier sitio

Hallábame a la mitad
de la carrera de
nuestra vida, cuando
me vi en medio de
una oscura selva,
fuera de todo
camino recto.
¡Ah! ¡Cuán penoso
es referir lo horrible e
intransitable de aquella
cerrada selva....!



allende el mar, como en los viajes de Marco Polo. Otras veces, como en los cuentos de Frau HOLLE Señora Nieve, el otro mundo tiene un contenido subterráneo, como el Infierno de DANTE, se accede a él por un pozo, etc. Y lo mismo pasa con Jack y la mata de guisantes, el otro mundo se sitúa en el cielo, y hay que escalar a él. Tanto en un caso como en otro, es decir, tanto en el Cielo como en el Infierno, se supone que al término de los mismos aparecen praderas, valles o jardines.

El viaje al otro mundo está, pues, plagado de símbolos a descifrar, porque es un viaje iniciático: la puerta que hay que abrir, el puente que se estrecha, etc. son pruebas calificadas del héroe, semáforos que sólo el héroe es capaz de interpretar. Así pues, la aventura en el otro mundo es, en gran medida, una aventura hermenéutica, de saber interpretar las señales puestas ante nuestros ojos.

En cualquier caso, la geografía escatológica, desde las leyendas orientales a la propia obra de DANTE, suele contener estos arquetipos: El ascenso al cielo y otros símbolos de lo superior (pájaros, escaleras...), la barrera acuática, la barca..., el puente y sus guardadores, la montaña.

La geografía de la Divina Comedia continúa esta tradición básica: El Infierno es un abismo en forma de embudo, un valle sombrío al cual se va bajando en espiral por una pendiente estrecha y escarpada que mira al abismo. En la entrada, está Caronte y el río tenebroso. Al final del canto III, Dante dice que: "apenas hubo terminado, tembló tan fuertemente la sombría campiña, que el recuerdo

del espanto que sentí aún me inunda la frente de sudor. De aquella tierra de lágrimas salió un viento que produjo rojizos relámpagos, haciéndome perder el sentido..." Recuperado de su desmayo, Dante se encuentra al otro lado del río y pasa, en primer lugar, al limbo.

El purgatorio no aparece en un lugar subterráneo, sino que DANTE lo coloca en el monte del Edén, asentado sobre una isla en el hemisferio sur -según la concepción de la geografía de la época- dividido en siete escalones o terrazas, que corresponden a los siete pecados capitales, y que se van subiendo en espiral. Está precedido por un antepurgatorio y en su cumbre se encuentra el Paraíso Terrenal. El sentido es claro, las almas han de purgar sus pecados ascendiendo la montaña.

En ambos casos, hay un estrecho y empinado sendero, bien para bajar o para subir, es decir, el arquetipo geométrico son, a nuestro juicio, el cono y la espiral-escalera.

LA DIVINA COMEDIA, UNA EPOPEYA MILENARISTA

La Divina Comedia surge de un profundo malestar personal, y plantea a la vez todos los terrores, esperanzas y alumbramientos del fenómeno milenarista. Su fin último parece ser la de servir de espejo, para que de la Jerusalén celestial y de la peregrinación por el ultramundo, se tome ejemplo y aviso.

Pese a las razones que da DANTE, más que una comedia, parece una epopeya teológica, pues lo que se hace es una incursión por el más allá.

También parece serlo por la importancia del personaje coral: más allá de la enumeración de personajes concretos, subsiste la visión de grupos de ánimas.

VISIÓN DIALÉCTICA DE LA REALIDAD

En principio, pudiera parecer que la Divina Comedia se asienta en una serie de dualidades inquebrantables, entre el mal y el bien, lo bello y lo horrendo... Sin embargo, la visión que se extrae es la de la metamorfosis o cambio incesante: la persona se santifica o se degrada por sus actos, y éste es el simbolismo profundo de los seres encarnaciones del Mal. La deformidad física es, metonimia de la deformidad moral. De modo que igual que en el cuento de hadas o igual que en la filosofía de PLATÓN, están emparejadas Bondad-Verdad-Belleza y Maldad-Engaño-Fealdad. En suma, la Divina Comedia es, ante todo, un edificio construido de imágenes, visiones y símbolos alegóricos. Es la misma idea de CHANDLER, el pionero de la novela negra: la persona se degrada por una erosión espiritual, empieza por las clases altas.

