

Perseo, Medusa y el espanto

Louis Crocq *

Université René Descartes, Paris V

Unidad de Emergencias Médico-Psicológicas, Hospital Necker

Traducción de Nora Mercadal con revisión técnica de Juan Jorge Michel Fariña

“El año segundo de la República, dos jóvenes recluta parten al ejército y, como resultado de un sangriento enfrentamiento, uno de ellos es muerto por un disparo junto a su hermano; al presenciar esta escena, el otro queda inmóvil, como una estatua. Unos días más tarde, es traído en ese estado a la casa paterna. Su llegada produce una impresión similar en un tercer hijo de la misma familia: la noticia de la muerte de uno de sus hermanos y la enajenación del otro lo sumen en una consternación y estupor tales que no hay situación que refleje mejor esa inmovilidad glacial del espanto que retrataran tantos poetas antiguos y modernos...”

Philippe Pinel, Tratado médico-filosófico sobre la enajenación mental, sección III, capítulo IV: “Especie de idiocia producida por las impresiones vivas e inesperadas”.

La inmovilidad petrificada, estupefacta y glacial, es -al decir de los poetas y según la tradición mítica- el estado generado por el espanto. El mito que mejor lo describe es aquel que recrea la historia de Perseo y Medusa.

En la antigüedad griega, Medusa era una de las tres Gorgonas, malvadas divinidades marinas. Sólo Medusa era mortal, mientras que las otras dos hermanas -Esteno y Euríale- eran inmortales. Vivían en el extremo occidental, más allá del país de las Hespérides, en el límite entre la tierra y el mar, en los confines del reino de los muertos. Poseían alas de oro que les permitían volar, una cabellera formada por serpientes, colmillos afilados semejantes a los de un jabalí, el cuello estaba cubierto por gruesas escamas de dragón y la mirada era tan penetrante y aterradora que toda persona que se atreviera a interponerse en su camino quedaba embargada por el espanto y se convertía de inmediato en piedra.

* lcrocq@club-internet.fr

En su tragedia *Heracles*, Eurípides evoca el sonido de flauta denominado phobos (miedo) al son del cual bailan frenéticamente las bacantes de Hades (dios de los infiernos), relacionándolo con la Gorgona de la siguiente manera: “Es Gorgona, la hija de la noche, de mirada petrífica, con sus serpientes de cien cabezas”.

El mito de Perseo

Perseo era el hijo de Zeus y de Danae. Este nacimiento se produjo en las siguientes circunstancias. Acrisio, rey de Argos y padre de Danae, supo por un oráculo que el hijo de su hija le daría muerte. Para impedir el cumplimiento del vaticinio, decidió que encerrarán a su hija con la nodriza en una cámara subterránea de bronce, herméticamente cerrada, pensando que de ese modo ningún hombre podría estar en contacto con ella. Sin embargo, el propio Zeus se filtró en la habitación en forma de lluvia de oro y dejó encinta a Danae, que dio a luz a Perseo.

Un tiempo más tarde, Acrisio, al escuchar los gritos del niño, abrió la cámara de bronce y furioso dio muerte a la nodriza, a quien creyó responsable de haber presentado un amante a su hija. No obstante, no se animó a matar a su hija y nieto a sangre fría, decidió entonces encerrarlos en un cofre de madera que arrojó al mar y se dirigió (presionó) a los dioses para que los hiciera desaparecer del mundo de los seres vivos. El cofre quedó varado en la ribera de la isla de Sérifos. Los dos náufragos fueron recogidos por el pastor Dictis.

Criado por Dictis, Perseo creció y se transformó en un joven bello y valiente. Polidectes, hermano de Dictis y rey de Sérifos, se enamoró de Danae, a quien Perseo cuidaba celosamente. Con el fin de seducirla, Polidectes organizó un gran banquete al que cada invitado debía llevar un regalo. Todos los invitados ofrecían caballos o riquezas, pero Perseo, que era pobre, llegó con las manos vacías y, para no ser menos, propuso sin pensarlo traerle la cabeza de Medusa. Polidectes lo interpretó literalmente, estimando que de ese modo lo alejaría o incluso se libraría de él definitivamente.

Confiado en su ascendencia divina, Perseo decidió pedir ayuda a Hermes y Atenea. Siguiendo el consejo de ellos, se dirigió hacia Occidente, en busca de las tres Grayas, divinidades feroces cuya misión consistía en cerrar el camino que conducía a las Gorgonas. Las Grayas compartían un ojo y un diente que se prestaban una a otra para garantizar la continuidad de la vigilancia y el poder de morder. Perseo aprovechó uno de esos breves instantes en que las tres carecían del ojo y el diente para apoderarse de ellos.

Ciegas y bajo la amenaza de morir de hambre, las Grayas debieron ceder e indicar a Perseo el trayecto que debía conducirlo a las Ninfas, en el camino hacia las Gorgonas. De este modo, Perseo pudo llegar hasta las Ninfas, divinidades benefactoras y serviciales que le proporcionaron unas sandalias aladas para volar por el aire, el casco

de Hades hecho con piel de perro que le confería invisibilidad (la *kunée*) y una especie de alforja (la *kibisis*) para esconder la cabeza de Medusa. Por su parte, Hermes le prestó una hoz muy cortante (la *harpe*) para extraer las escamas que protegían el cuello de Medusa.

Equipado de ese modo, Perseo se dirigió hacia las Gorgonas, que estaban dormidas. Elevándose por el aire gracias a sus sandalias, logró acercarse a Medusa sin ser visto y, al tiempo que observaba la expresión de la malvada divinidad, reflejada en el escudo bruñido a modo de espejo que le había proporcionado Atenea, decapitó a Medusa sin necesidad de enfrentar su mirada.

Del cuello cercenado de Medusa surgió un caballo alado, Pegaso (del griego *pegé*, que significa fuente), y un gigante que blandía una espada de oro, Crisaor (literalmente, “el hombre de la espada de oro”); los dos eran hijos de Poseidón, el único de los dioses que no temió unirse a Medusa, a la que dejó encinta. Perseo guardó en el fondo de la alforja la cabeza de Medusa que, a pesar de haber sido decapitada, conservaba su poder maléfico. Se marchó cabalgando en su caballo Pegaso para escapar de la venganza de las otras dos Gorgonas que, ya despiertas y furiosas, lo persiguieron en vano, puesto que era invisible.

En el camino de regreso, sobre las costas de Etiopía, Perseo -siempre montado sobre Pegaso- liberó a Andrómeda. Esta había sido encadenada por su propio padre a una roca para servir de alimento a un monstruo marino, en calidad de sacrificio propiciatorio, y preservar así el reino de las calamidades que lo amenazaban. Gracias a sus sandalias aladas, Perseo voló por el aire, se ubicó entre el cielo y el mar, proyectó su sombra sobre la superficie del agua y mató al monstruo, ocupado en atacar a esta sombra engañosa. A continuación, liberó a Andrómeda, pero por negligencia había dejado la alforja entreabierto, permitiendo que los ojos de Medusa sobresalieran; la mirada de esta última -fijada al ras de las aguas- petrificó las algas que flotaban, vívidas y livianas, sobre la superficie. Perseo cerró entonces la alforja y se dirigió a restituir a Andrómeda a su padre Cefeo, a quien la había prometido en matrimonio.

De mala fe, Cefeo se desdice y urde un complot contra Perseo, pero éste lo descubre a tiempo, y mostrando la cabeza de Medusa a Cefeo y a sus cómplices, los convirtió en piedra. De regreso a Sérifos, acompañado por Andrómeda, Perseo se entera de que Polidectes había secuestrado a Danae con el fin de casarse con ella. Perseo sorprendió entonces a Polidectes y a sus amigos en pleno banquete y, blandiendo nuevamente la cabeza de Medusa, convirtió también a todos los presentes en estatuas de piedra, mientras Polidectes intentaba apoderarse de Danae por la fuerza. Luego, devolvió las sandalias, el casco y la alforja a las ninfas, la hoz a Hermes, y entregó la cabeza de Medusa a Atenea, que la colocó en el centro de su escudo redondo (l'*aigis*,

aigidos o égide) en el que desempeñaba la función de paralizar de espanto a sus enemigos.

Cumplida la misión, Perseo abandona la isla de Sérifos, en la que su padre adoptivo Dictis había asumido el poder, y regresa a Argos, su patria, en compañía de Danae y de Andrómeda. Al enterarse del regreso de su nieto y temiendo el cumplimiento del oráculo, Acrisio huyó al país de los pelasgos (pueblo mitológico de Tesalia) en el que asistió a unos juegos organizados por Teutámides, el rey de Larisa. Pero Acrisio no sabía que Perseo estaba allí. En el transcurso de los juegos, Perseo lanzó el disco torpemente, dio con él en el pie de Acrisio y lo mató. Abatido por el dolor, Perseo rindió el homenaje fúnebre correspondiente a su abuelo y, como no quería gobernar Argos al precio de una muerte, cambió su reino por el de Tirinto, donde gobernaba su primo Megapentes, hijo de Preto -el hermano de Acrisio.

Perseo, a quien los dioses habían protegido de la muerte -vencida al decapitar a Medusa-, muere a su vez tras enfrentarse con Dionisos, cuyo culto Perseo había prohibido en Argos. A fin de honrar su memoria y valentía, Zeus lo transformó en una constelación que lleva su nombre y que dibuja su rostro en la esfera celesta, expuesto a la vista de todos por siempre.

La mirada de la muerte

El mito de Perseo está vinculado al espanto, ese breve instante en el que el hombre se ve muerto. A diferencia de otros humanos que sucumben a este momento, él logra superarlo. Para ello, y debido a que los dioses lo amaban y protegían, pudo adoptar las propias características de los muertos -es decir, la invisibilidad, la liviandad flotante y prácticamente inmaterial, y la velocidad de desplazamiento. Lejos de padecer o de huir, enfrenta el peligro utilizando el arma del enemigo: la mirada.

Las Gorgonas simbolizaban el espanto. Quien osara cruzar mirada con ellas se aterrorizaba, quedaba inmóvil y embargado por el frío de la muerte. Es a través de la mirada que el hombre se ve muerto. En la *Ilíada*, abundan los pasajes que describen la muerte de los guerreros o, más bien, el ingreso de los guerreros a la muerte; allí se dice que “el manto de la muerte extendió su sombra sobre los ojos del guerrero cuya alma indignada o desesperada ingresa entonces al misterioso palacio de Hades”.

El mito de las Gorgonas precisa la naturaleza y los efectos de ese breve instante: el hombre que se interpone en el camino de Medusa no sólo mira sino que se ve penetrado por una mirada diferente, mortal, de la que ya no se puede liberar. Ve en ella, por anticipación, el muerto en el que se transformará, y comienza la metamorfosis que lo va a transportar del mundo de los seres vivos al de los muertos. La mirada del hombre expresa el pavor, el horror, el desconcierto; sus gestos quedan fijos en una expresión de terror, sus movimientos se detienen y la inmovilidad lo embarga y lo

convierte en una especie de estatua, el calor del cuerpo se disipa y se enfría como el hielo; en fin, la carne, la sustancia carnal, se solidifica y se petrifica, se mineraliza: pasa del reino animal al mineral.

Las palabras que describen esta metamorfosis se refieren tanto a un fenómeno que procede de las ciencias naturales (la inmovilidad, el frío, la petrificación) como a un estado psicológico (sensación de terror o de horror, quedar paralizado de espanto, embargado por el estupor, sin posibilidad de pensar, de actuar, sin voluntad, estupefacto o “medusado”). Interceptados por la mirada de la Medusa, los hombres deben abandonar el mundo de los vivos e ingresar al de los muertos, donde sus cuerpos se transformarán en sombras inmatriciales, en eidolon.

Ahora bien, desde sus primeros días de vida, Perseo había sido prometido a la muerte debido al sacrificio despreciable impuesto por su abuelo -deseoso de alterar una profecía. Por ser hijo de Zeus, Perseo también se convierte en un protegido de los dioses, quienes le garantizan tanto a él como a su madre Danae una supervivencia milagrosa al término de una larga navegación en la inmensidad del mar. Los dioses, además, están dispuestos a cuidarlo incluso hasta en sus actos inconsecuentes de joven confundido, y ello aparece en dos ocasiones: la primera, al proporcionarle lo necesario para enfrentar a Medusa y, la segunda, al advertirle que cierre la alforja que había dejado imprudentemente abierta. En la preparación para la lucha contra Medusa, Perseo se encuentra dotado de cualidades que lo asemejan en cierto modo a los muertos, a esos habitantes del más allá a los que no debe unirse: el casco de piel de perro que le proporciona la invisibilidad y las sandalias aladas que le confieren agilidad y velocidad.

Ser invisible gracias al casco de Hades (que gobierna el reino de los muertos) no es una manera cualquiera de alcanzar esta característica, es ser invisible como los muertos, como los fantasmas, las sombras, los eidolon. Poseer las sandalias aladas le permite flotar en el aire (ya no caminar con paso pesado ni tampoco correr cargando su cuerpo sobre la superficie) y desplazarse con una rapidez que ningún ser humano había alcanzado antes. Permite, además, ser ágil como una sombra, prácticamente inmaterial, como las sombras de los muertos suspendidos en el más allá. El propio Hermes, que le confió la hoz, posee sandalias aladas y cumple la función de “psicopompo”, es decir de guía de las almas de los muertos hacia los infiernos. En el transcurso de sus aventuras, cuando Perseo tenga que enfrentar al monstruo marino que se dispone a devorar a Andrómeda, el casco de Hades lo hará invisible y no dejará de sí más que su sombra, la cual le servirá de señuelo para engañar al monstruo. En el combate contra Medusa, Perseo se muestra despierto y preparado. Aquello que caracteriza el espanto no es sólo el temor extremo, el terror o el horror, sino también el hecho de que ese miedo surge sorpresivamente, tomando desprevenido a un sujeto que no está preparado para ello. Ahora bien, Perseo es consciente del peligro mortal que encierra la mirada de Medusa y

de que bajo ninguna circunstancia debe interponerse en su camino. Está listo para enfrentarla, equipado con el casco de la invisibilidad, las sandalias aladas (que le proporcionan una velocidad semejante a la de Medusa, puesto que ella misma posee alas de oro), la alforja (gracias a la cual podrá cubrir los ojos de su adversaria una vez que la haya decapitado) y la hoz afilada para cortar las espesas escamas que protegen el cuello del monstruo). Está preparado, además, de otra manera, de un modo psicológico: su protectora Atenea va a venir en su ayuda al presentarle el escudo bruñido que funcionará como espejo. De este modo, Perseo no tendrá que volver la cabeza hacia la Medusa para enfrentarla; mostrará de frente sólo su cuerpo, desviará la cabeza en dirección al espejo por el que podrá controlar, gracias al reflejo, los gestos de la Gorgona, asegurándose así de no cruzar su mirada con la de ella.

Por lo tanto, en ocasión de esta estrategia, se pone de manifiesto toda la preparación mental y gestual que Perseo elaboró junto a su protectora y aliada. Engañará al monstruo marino con el señuelo de su sombra. Al enfrentarlo, y para controlar sus gestos, se ofrecerá a sí mismo su imagen especular, su reflejo. Al igual que la sombra, el reflejo es algo que produce nuestro cuerpo vivo pero que no se trata ni del cuerpo ni de la vida; es algo que ya presenta analogías con el misterioso mundo del más allá. Y no es obra del azar que los temas de la “sombra vendida” y del “reflejo perdido”, origen de los destinos malditos, sean fuente de inspiración de los poetas de todos los tiempos, desde las *Animalia* de Aristóteles hasta La maravillosa historia de Peter Schlemihl, el hombre que perdió su sombra de Adalbert Van Chamisso e incluso el reflejo perdido de La aventura de la noche de San Silvestre de Ernst Theodor Amadeus Hoffmann.

Así pues, Perseo es aquel que controla su mirada, que elige lo que mira, que no será sorprendido, atrapado de improviso. Incluso ya cuando se encontraba en pleno trayecto hacia el desatino (donde sabía qué debía encontrar, tomar y traer de regreso), enfrentando a las Grayas, asumía una actitud de vigilancia. Su mirada estaba al acecho del instante fugaz, la *kaïros* (la oportunidad) que es necesario atrapar al vuelo, por los cabellos y que no se representará; ese instante en que el ojo y el diente no están en posesión de ninguna de las tres Grayas.

En el panteón griego, la *kaïros* tenía alas para escapar rápidamente y lo único que ofrecía para poder ser atrapada era una frente con extraños cabellos y un occipucio calvo. De este modo, desde el momento en que da la espalda es demasiado tarde para alcanzarla. En un encuentro entre Homero y Hesíodo, este último pregunta al primero en qué consiste la justicia de espíritu, ante lo cual Homero responde: “en aprovechar el momento oportuno”. Uno de los cinco preceptos de Hipócrates es “o de *kaïros* oxus (la oportunidad es fugaz). Durante el combate contra Medusa, Perseo, invisible, se posa sobre su adversaria, la toma de los cabellos y la decapita sin necesidad de mirarla, mientras que controla toda esta secuencia de movimientos en el espejo. A él no lo ven

pero él ve, y su mirada controla la situación. Es él mismo que utiliza su propia mirada, mientras que la mirada del adversario queda inutilizada. Tal como nos lo advierte pertinentemente J.P. Vernant (1996), cada etapa de la aventura de Perseo, primero, al enfrentar a las Grayas y, luego, a Medusa, no es más que “la repetición de un tema mítico que pone de manifiesto la misma prueba iniciática: ver sin ser visto, tornarse invisible ante el adversario atento”.

Acto seguido, con su trofeo en mano, va a utilizar la mirada mortal de ese trofeo para aniquilar y convertir en estatuas a sus enemigos. Llega de improviso y blande la cabeza de Medusa frente a ellos mientras que él, que ya está advertido, aparta la suya. Los enemigos quedan espantados y petrificados en el mismo lugar en que el breve instante los sorprendió. Perseo es aquel que, lejos de verse afectado por la mirada portadora de espanto, huye de ella y asegura su victoria al controlar su propia mirada (aunque haya sido en forma sutil a través del juego con un espejo); luego, utiliza en beneficio propio la mirada mortal de su trofeo. Se había comprometido a ofrecerle a Polidectes la cabeza de Medusa. Interpretado literalmente, Perseo le trae lo prometido pero se lo presenta de frente, petrificándolo en el acto. Perseo no guardará ese trofeo para sí sino que se lo entregará a su benefactora y protectora Atenea, transfiriendo así al escudo de esta última la función de generar espanto. De ahora en adelante, son los enemigos de la sabia y emprendedora (ergané) Atenea quienes conocerán el espanto y se verán convertidos en muertos, sombras o fantasmas.

Homero se inspirará en el mito para describir el escudo de Agamenón, adecuado para sembrar el espanto en terreno enemigo, (en la *Ilíada*, Canto XI), y lo hace de la siguiente manera: “estaba formado por diez anillos de bronce, con diez relieves de estaño entremezclados con otros de acero oscurecido y, en el centro, llevaba grabada en relieve la imagen de la terrible Gorgona de mirada aterradora, con el Terror y la Fuga a ambos lados”.

El mito a través del tiempo

El mito de Perseo y Medusa se ha filtrado, con gran fuerza, en toda nuestra cultura occidental, en la que se nos recuerda el espanto que se siente frente a la percepción de la muerte y las estrategias conspirativas a las que recurrimos para apartar ese “ojo malo”. Numerosas son las representaciones que el estatuario del mundo griego y la gran Grecia han hecho de Medusa, tal como se manifiesta en el bajorrelieve del frontón del templo de Artemisia en la isla de Corfu (la Gorgona corriendo) y la colosal cabeza de Medusa, desgreñada, de rasgos duros, prácticamente masculina, que se encuentra en la entrada del templo de Apolo en Didyma (figura 1). Asimismo, encontramos a la Gorgona representada en vasijas y monedas de la vida cotidiana de Grecia, así como en pequeños objetos de bronce o de marfil que debían de detentar un poder propiciatorio o

de conjura. Sobre los frontones de las estelas funerarias, solíamos ver ojos apotropaicos (el apottropaion es la efigie que aleja el mal) destinados a proteger al difunto hasta el reino de las sombras.



Figura 1 – Cabeza de Medusa (Templo de Apolo en Didyma, siglo IV a. C.). Foto del autor

En la antigüedad romana, el rostro monstruoso y horrible de Medusa experimentará una notable transformación. Se la representa con rostro de mujer, generalmente bello, a pesar de su cabellera de serpientes, y pasa a convertirse en la expresión del espanto o del horror. Por ejemplo, puede descubrirse en un mosaico de una villa romana de Tarragona (siglo II d. C.) rodeado por una cabellera de serpientes y provisto de alas, esgrimiendo una mirada penetrante y enigmática a la vez, inquietante.

La escena de Perseo dando muerte a Medusa puede verse en numerosas estelas funerarias romanas, como la del Museo de Budapest, en la que Perseo, equipado con el casco de Hades, controla los gestos del monstruo en el escudo-espejo que le proporciona su protectora Atenea para localizarlo sin mirarlo, sostiene en la mano izquierda a su adversario por los cabellos y le cercena el cuello con la ayuda de la hoz de Hermes que lleva en la mano derecha. La imagen de Medusa –rostro, cabellera y cuerpo- se representa como una joven arrodillada que busca en vano fijar su mirada en la de su adversario y retenerlo del brazo (figura 2).

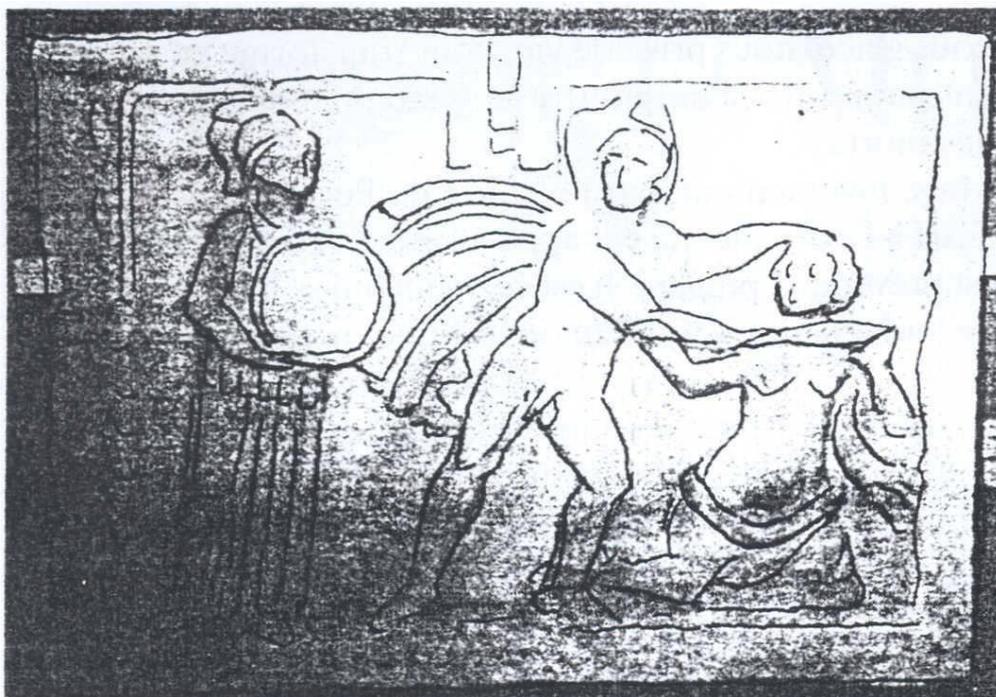


Figura 2 – Perseo dando muerte a Medusa (Estela funeraria romana, Museo arqueológico de Budapest, siglo II d. C.). Ilustración del autor.

El espanto es un tema sumamente apreciado en la pintura romana, y su representación más conocida es la que figura en los paneles del fresco de la Villa de los Misterios en Pompeya. En esa obra, puede verse una joven de pie, de frente, paralizada por la detención súbita de sus movimientos, que suspende su paso, mientras que la mano izquierda –con la palma abierta y los dedos desplegados- pareciera estar rechazando un peligro que el espectador desconoce; el brazo derecho, por su parte, bruscamente inmovilizado, hace volar el velo por sobre su cabeza y su expresión manifiesta sorpresa, temor y confusión (figura 3). Se trata de una escena de iniciación a los misterios aterradores de Dionisos (“el más dulce y terrible de todos los dioses”, asevera Eurípides en *Las Bacantes*). Otras escenas del fresco también ponen de manifiesto la sensación de espanto, tal como aquella que muestra a un neófito en el momento de disponerse a beber de una copa y percibe, a través del reflejo sobre la superficie del brebaje, el rostro caricatural y horroroso de una máscara de fauno que un joven sátiro de orejas puntiagudas blande detrás de él.

En la Edad Media, las representaciones del espanto se concentraban fundamentalmente en los temas religiosos, como el de la revelación de lo que la suerte deparaba a los condenados prometidos al fuego eterno. El fresco que representa el “Juicio final”, pintado sobre los pilares del coro de la catedral de Albi en 1480, expresa perfectamente

(a mitad del pilar de la derecha) el terror de los condenados al recibir la noticia de la maldición que pesa sobre ellos: una multitud de hombres y mujeres, desnudos, con ojos desorbitados, la boca abierta y fija en un grito silencioso; todas las expresiones del pavor y el horror, un brazo elevado –tomado en plena expresión de sorpresa–, y la otra mano, abierta, intentando en vano detener la sentencia insoportable.



Figura 3 – El pavor

(Fresco de la Villa de los Misterios, Pompeya, siglo I d. C.). Ilustración del autor.

En la época moderna, a partir del Renacimiento italiano, el mito del espanto, de Perseo y Medusa se ha perpetuado. El grupo escultórico de bronce “Perseo y Medusa”, realizado en 1553 por Benvenuto Cellini (Loggia de los Lanzi, Florencia), representa a Perseo desnudo, de pie, su cabeza cubierta con un casco alado y dotado de alas también en los talones, blandiendo la cabeza de Medusa (un bello rostro de mujer) en el extremo de su brazo izquierdo alzado y llevando en su mano derecha apoyada sobre el muslo, una espada-hoz; la pierna izquierda está semiflexionada y el pie izquierdo está posado

sobre el cuerpo decapitado (un hermoso cuerpo de mujer joven) de su adversaria. Sobre el pedestal, en las hornacinas, pueden observarse cuatro estatuillas de bronce que aluden a la leyenda de Perseo así como un bajorrelieve que representa la imagen de “Perseo liberando a Andrómeda”.

Unas décadas más tarde (1599), Caravaggio pintó una cabeza aterradora de la Gorgona (Museo de los Uffizi, Florencia) sobre un escudo de torneo: los ojos desorbitados manifiestan horror y cólera, la boca completamente abierta, la expresión irritada, la cabellera conformada por serpientes entrelazadas y convulsas, ríos de sangre brotando del cuello cercenado (figura 4).



Figura 4 – Cabeza de Medusa de Caravaggio, 1599 (Escudo de torneo de Cosme II de Médicis. Museo de los Uffizi, Florencia). Ilustración del autor.

Todas estas características contribuyen a sembrar el espanto entre los enemigos del príncipe Cosme II de Médicis, que recibe el escudo en calidad de regalo de matrimonio; tan es así que Caravaggio se había reconciliado con la tradición antigua de la función apotropaica de la mirada que genera espanto. Además, refiriéndose a su propia obra, Caravaggio realizará el siguiente comentario: “Todo cuadro es una cabeza de Medusa. Es posible vencer el terror a través de la propia imagen del terror. Y todo pintor es Perseo”. Según los biógrafos de Caravaggio, esta cabeza de Medusa sería

además su último autorretrato de adolescente violento y extravagante; él mismo en “héroe de novela de aventuras en los bajos fondos de Roma” (Chastel, 1967). Pintores como El Veronés (1583) y Coypel (1727), entre otros, transpusieron la historia de Perseo, al tema de “Perseo liberando a Andrómeda”.

Por último, más cerca de nuestra días, Paul Klee dedicó un grabado al tema del combate entre Perseo y Medusa, al que dio el juicioso título de “El espíritu combate el mal” (1904). En la lucha, cada protagonista adopta las características del otro, y Perseo se colma de mal al enfrentar a Medusa. Klee representa al héroe de frente, con la mirada dura y opresiva, ocupando prácticamente todo el espacio, mientras que Medusa, exhausta y pálida, de perfil, queda relegada a un extremo del dibujo. En palabras de Aghion et al (1994), encontramos en esa escena “toda la ambigüedad del mito”.

Conclusión

Gracias a la historia de Perseo y Medusa, accedemos a aquello que el espanto tiene de más extremo. Se trata de ese instante imprevisto en el que nuestra mirada deja de ser activa, escudriñadora, para ser pasiva; se ve ella misma embargada, penetrada, observada. En efecto, ella es penetrada por la aparición primera (la epifanía) de nuestra propia muerte, sin que siquiera lleguemos a preverla ni a anticiparla, puesto que ello constituiría ya una iniciativa y una acción. Esta aparición nos toma por completo, nos inmoviliza, nos paraliza, nos priva de vida, nos transforma en piedra o en sombra y comienza a introducirnos en el reino de los muertos.

En sentido inverso, la historia de Perseo también nos permite acceder al ejemplo de alguien que escapa del espanto. Perseo es aquel que está prevenido y preparado; es el que utiliza las mismas armas de su adversario –rapidez, invisibilidad, control de la mirada- para triunfar sobre la muerte. Volverá a su estado anterior pero tras haber sido él mismo, en el espacio de un instante, liviano y rápido como una sombra e inalcanzable como un reflejo. Se librará de la muerte, pero de ahora en más ya sabe de qué se trata.

Referencias bibliográficas

AGHION I, BARBILLON C, LISSARAGUE F, Héros et dieux de l'Antiquité. Paris: Flammarion, 1994.

CHASTEL A. Introduction. In : Tout l'œuvre peint du Caravage. Paris: Flammarion, 1967.

CROCQ L. Krisis, crisis, crise. Les métamorphoses du concept, Revue de Médecine Psychosomatique 1991 ; 27 : 11-38.

De ROMILLY J. Pourquoi la Grèce? Paris: Éditions de Fallois, 1992.

EURIPIDE Les Bacchantes (406 av. JC). Traduction française par Delcourt-Curvers M; Tome I. Paris: Gallimard, Le livre de poche, 1962.

GRAVES R. Les mythes grecs (1958). Traduction française, Paris: Fayard, 1967.

GRIMAL P. Dictionnaire de la mythologie grecque et romaine. Paris: PUF, 1951.

HACQUARD G, Guide mythologique de la Grèce et de Rome, Paris: Hachette, 1976.

HOMÈRE. L'Iliade (vers 700 av. JC). Traduction française par Dacier M. Paris: Gernier, 1880.

QUIGNARD P. Le sexe et l'effroi, Paris: Gallimard, 1994.

VERNANT JP. La mort dans les yeux. Figures de l'autre en Grèce ancienne. Paris: Hachette, 1985.

VERNANT JP. Mythe et pensée chez les Grecs. Étude de psychologie historique. Paris: Éditions La Découverte, 1996.

VERNANT JP. L'univers, les dieux, les hommes. Récits grecs des origines. Paris: Éditions du Seuil, 1999.