

# CARAC TERES

Estudios culturales y críticos de la esfera digital

En este número participan ■ María Jesús Bernal Martín, Katherine Borthwick, Juan Carlos Cruz Suárez, Carmen Fernández Galán, Pedro García-Guirao, Maddalena Ghezzi, James Hicks, Ioana Juncan, Gonzalo Lizardo Méndez, Álvaro Llosa Sanz, José Martínez Rubio, Genara Pulido Tirado, Alberto Santamaría, Carlos Santos Carretero, Rosanne Caroline Tertoolen, Alfonso Vázquez Atochero



## Revista Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital

**Caracteres** es una revista académica interdisciplinar y plurilingüe orientada al análisis crítico de la cultura, el pensamiento y la sociedad de la esfera digital. Esta publicación prestará especial atención a las colaboraciones que aporten nuevas perspectivas sobre los ámbitos de estudio que cubre, dentro del espacio de las Humanidades Digitales. Puede consultar [las normas de publicación en la web](#).

### Editores

David Andrés Castillo  
Juan Carlos Cruz Suárez  
Daniel Escandell Montiel

### Consejo editorial

Robert Blake | University of California - Davis (EE. UU.)  
José María Izquierdo | Universitetet i Oslo (Noruega)  
Hans Lauge Hansen | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
José Manuel Lucía Megías | Universidad Complutense de Madrid (España)  
Elide Pittarello | Università Ca' Foscari Venezia (Italia)  
Fernando Rodríguez de la Flor Adánez | Universidad de Salamanca (España)  
Pedro G. Serra | Universidade da Coimbra (Portugal)  
Remedios Zafra | Universidad de Sevilla (España)

### Consejo asesor

Miriam Borham Puyal | Universidad de Salamanca (España)  
Jiří Chalupa | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)  
Wladimir Alfredo Chávez | Høgskolen i Østfold (Noruega)  
Sebastièn Doubinsky | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
Daniel Esparza Ruiz | Univerzita Palackého v Olomouc (Rep. Checa)  
Charles Ess | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
Fabio de la Flor | Editorial Delirio (España)  
Pablo Grandío Portabales | Vandal.net (España)  
Claudia Jünke | Universität Bonn (Alemania)  
Malgorzata Kolankowska | Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (Polonia)  
Sae Oshima | Aarhus Universitet (Dinamarca)  
Beatriz Leal Riesco | Investigadora independiente (EE.UU.)  
Macarena Mey Rodríguez | ESNE/Universidad Camilo José Cela (España)  
Pepa Novell | Queen's University (Canadá)  
José Manuel Ruiz Martínez | Universidad de Granada (España)  
Gema Pérez-Sánchez | University of Miami (EE.UU.)  
Olivia Petrescu | Universitatea Babeş-Bolyai (Rumanía)  
Pau Damián Riera Muñoz | Músico independiente (España)  
Fredrik Sörstad | Universidad de Medellín (Colombia)  
Bohdan Ulašin | Univerzita Komenského v Bratislave (Eslovaquia)

ISSN: 2254-4496



Editorial Delirio ([www.delirio.es](http://www.delirio.es))

Los contenidos se publican bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 3.0 Unported](#).

Diseño del logo: Ramón Varela | Ilustración de portada: Claudia Porcel

Las opiniones expresadas en cada artículo son responsabilidad exclusiva de sus autores. La revista no comparte necesariamente las afirmaciones incluidas en los trabajos. La revista es una publicación académica abierta, gratuita y sin ánimo de lucro y recurre, bajo responsabilidad de los autores, a la cita (textual o multimedia) con fines docentes o de investigación con el objetivo de realizar un análisis, comentario o juicio crítico.

**Editorial**, PÁG. 5

## Artículos de investigación: Caracteres

- *Metaphorically Speaking: Possibilities of Theatre Performance in the Digital Age* DE IOANA JUNCAN, PÁG. 9
- *Re-construyendo la novela para un nuevo milenio. Postestructuralismo, discurso, lectura, autoría e hipertextualidad ante los nuevos caminos de la novela.* DE ÁLVARO LLOSA SANZ, PÁG. 22
- *La crítica literaria española frente a los nuevos medios y el cambio.* DE GENARA PULIDO TIRADO, PÁG. 29
- *Bringing the Stories Home: Wafaa Bilal's War on the Public Narrative of War.* DE JAMES HICKS, PÁG. 39
- *Hermenéutica o hermética. Oposición y conjunción de dos tradiciones interpretativas.* DE CARMEN FERNÁNDEZ GALÁN Y GONZALO LIZARDO MÉNDEZ, PÁG. 58
- *La tiranía de Gauss. Prejuicios y perjuicios de la normalidad en las ciencias sociales.* DE ALFONSO VÁZQUEZ ATOCHERO, PÁG. 64
- *La apocalíptica judía desde la óptica japonesa: El Shaddai: Ascension of the Metatron.* DE CARLOS SANTOS CARRETERO, PÁG. 71

## Reseñas

- *¿Qué es la transferencia tecnológica?*, de Ugo Finardi. POR CARLOS SANTOS CARRETERO, PÁG. 98
- *La civilización del espectáculo*, de Mario Vargas Llosa. POR JOSÉ MARTÍNEZ RUBIO, PÁG. 102
- *Escribir en internet: guía para los nuevos medios y las redes sociales*, de Mario Tascón (dir.). POR MADDALENA GHEZZI, PÁG. 109
- *Las fronteras del microrrelato. Teoría y crítica del microrrelato español e hispanoamericano*, de Ana Calvo Revilla y Javier de Navascués (eds.). POR MARÍA JESÚS BERNAL MARTÍN, PÁG. 113
- *El intelectual melancólico. Un panfleto*, de Jordi Gracia. POR JUAN CARLOS CRUZ SUÁREZ, PÁG. 135

## Artículos de divulgación: Intersecciones

- *Desarrollos en la traducción automática: esperando aún una traducción de alta calidad.* DE ROSANNE CAROLINE TERTOOLEN, PÁG. 141
- *La literatura ¿entre las bellas artes y el mercado? Siete aproximaciones y un caso.* DE ALBERTO SANTAMARÍA, PÁG. 148
- *Abriendo la historia, abriendo la enseñanza. Una aproximación al proyecto OpenLIVES.* DE KATHERINE BORTHWICK Y PEDRO GARCÍA-GUIRAO, PÁG. 159

**Sobre los autores**, PÁG. 163



**Artículos de investigación:**

**Caracteres**

# La apocalíptica judía desde la óptica japonesa: *El Shaddai: Ascension of the Metatron*

## Jewish apocalyptic from the Japanese viewpoint: *El Shaddai: Ascension of the Metatron*

Carlos Santos Carretero (Universidad de Salamanca)

Artículo recibido: 4-10-2012 | Artículo aceptado: 26-10-2012

**ABSTRACT:** This study seeks to reconcile two issues, totally opposite *a priori*: religion and videogames. One of the most turbulent fields of biblical studies is the apocryphal literature, and within it, the apocalyptic genre is the most developed, with the *Ethiopic Book of Enoch* to the head. This work has puzzled investigators over the years due to the intriguing figure of his protagonist and issues such as the origin of evil, the transmission of knowledge, angels and demons. Therefore, it is not surprising that the work has come to interest people outside the Judeo-Christian culture. *El Shaddai: Ascension of the Metatron* is the biggest example of this, a Japanese version of this Jewish work, leaving the literary field to get into videogames. A modern medium capable of telling stories.

**RESUMEN:** El presente estudio busca conciliar dos temas, *a priori*, totalmente opuestos: religión y videojuegos. Uno de los campos más convulsos de los estudios bíblicos es el de la literatura apócrifa, y dentro de ella, la apocalíptica es el género más cultivado, con el libro etiópico de *Henoc* a la cabeza. Esta obra ha traído de cabeza a los investigadores a lo largo de los años debido a la intrigante figura de su protagonista y a cuestiones como el origen del mal, la transmisión de conocimiento, los ángeles y los demonios. Por lo tanto, no es de extrañar que la obra haya llegado a interesar a personas ajenas a la cultura judeocristiana. *El Shaddai: Ascension of the Metatron* es el mayor ejemplo de ello, una visión japonesa de esta obra judía, que abandona el ámbito literario para adentrarse en el terreno de los videojuegos, un medio moderno que se ha revelado como capaz de narrar historias.

**KEYWORDS:** 1Henoc, El Shaddai, videogames, Japan, Jewish apocryphal literature

**PALABRAS CLAVE:** 1Henoc, El Shaddai, videojuegos, Japón, literatura apócrifa judía

---

## 1. Introducción

Uno de los falsos acuerdos tácitos que se establecen en una conversación es no hablar acerca de política y religión. Sin embargo, en estos tiempos, esto no es más que papel mojado, pues la realidad obliga a reflexionar constantemente sobre dichas cuestiones con el resto de la sociedad. Con todo, dichos temas siguen con el estigma del tabú, pues siempre habrá alguien que pueda sentirse ofendido ante ciertas declaraciones.

Eso no ha sido un impedimento para que política y religión sean plasmadas en diferentes manifestaciones culturales: la literatura, el teatro, el cine, la pintura, y hasta modelos de entretenimiento relativamente jóvenes como pueden ser el cómic y el videojuego.

Precisamente, el objeto de estudio de este artículo es centrarse en el papel de la religión en el mundo del ocio electrónico, centralizándolo en una de las obras más antiguas de la literatura judía, el llamado *Libro etiópico de Henoc*<sup>1</sup> y su correspondiente adaptación al videojuego: *El Shaddai: Ascension of the Metatron*<sup>2</sup>. Para ello, el objetivo inicial será presentar los orígenes de la

---

<sup>1</sup> A partir de ahora 1Henoc.

<sup>2</sup> A partir de ahora *El Shaddai*.

presencia de lo mítico y religioso en los videojuegos, indagando en el por qué del uso de este recurso, junto con las polémicas que pueda suscitar.

A continuación, para entender mejor lo que ofrece *El Shaddai*, título inusual a nivel técnico y cargado de simbolismo, será necesario presentar no solo al Henoc literario, sino también a la literatura apócrifa y apocalíptica. Solo así, el lector profano puede conocer a una de las figuras más extrañas y controvertidas de la cultura judeocristiana, y que ha traído de cabeza a religiosos e investigadores durante siglos por culpa de su magnetismo y de todas las leyendas e historias que circulan en torno a él.

Una vez hecho esto, se pasará finalmente al juego en sí, desgranando el proceso de adaptación realizado por sus desarrolladores, Ignition Entertainment, ya que *1Henoc* es una obra difícilmente adaptable a cualquier medio ajeno al literario, ya que el texto está imbuido de polémica debido a que trata cuestiones como el origen del mal o la transmisión del conocimiento, de una manera que no complace a las autoridades religiosas.

Es destacable el hecho de que la adaptación no se ha realizado desde un punto de vista semita u occidental (que serían los que están más familiarizados con la obra), sino japonés, el cual otorga a la obra una estética que combina el manga<sup>3</sup> con la iconografía judía, dando lugar a una experiencia realmente inusual en el ocio electrónico, que ha maravillado y causado repulsa a partes iguales entre la prensa especializada y el público.

## **2. Religión y videojuegos, un affaire polémico**

A día de hoy, pocos ponen en duda el hecho de que los videojuegos son un medio capaz de contar historias y cautivar al jugador con sus mundos virtuales. Sin embargo, la forma de narrar a través de ellos es muy diferente si se lo compara con la literatura o el cine. Es más, en los primeros títulos la historia no era más que un pretexto, un motivo, por absurdo que fuera, para dar sentido a lo que el jugador veía en pantalla. Nadie se planteaba cuestiones como por qué Mario debía rescatar a la princesa Peach o por qué los protagonistas de *Double Dragon* peleaban a muerte al final del título. No era necesario hacerse más preguntas. Únicamente se buscaba la diversión directa.

Eso fue lo que ocurrió durante las dos primeras generaciones de videojuegos (1972-1984). A partir de la tercera (1985-1992), la aparición de títulos como *Dragon Quest*, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy* o *Snatcher*, demostraron a los jugadores de consola que se podía contar una historia con cierto grado de desarrollo. Pero eso es algo que ya habían demostrado los juegos de ordenador desde principios de los setenta con las aventuras conversacionales. Este género, precursor de la aventura gráfica, tomaba prestados elementos de los ya citados cine y literatura, y su mayor baza consistía en introducir al jugador en una historia semejante a la de los clásicos libros de la serie *Elige tu propia aventura*. De este modo, la fantasía, la ciencia ficción, el misterio policial y hasta la comedia o lo erótico se daban cita en videojuegos que eran algo más que el simple machaqueo de botones.

### *2.1 La visión occidental*

Con el avance de la tecnología y el aumento de la potencia de ordenadores y consolas, las historias en los videojuegos cobraban un papel cada vez mayor. Disfrutar de una historia desarrollada ya no era algo exclusivo de los poseedores de un ordenador, introduciendo elementos temáticos cada vez más complejos en todo tipo de plataformas. Por eso mismo, no debe extrañar encontrar elementos religiosos y mitológicos en los videojuegos desde hace años. Sin embargo, son muchas

---

<sup>3</sup> Con grandes reminiscencias a Hayao Miyazaki, creador entre otras, de *La Princesa Mononoke* o *El Viaje de Chihiro*.

las polémicas que ha provocado el software de entretenimiento durante toda su historia, y en no pocas ocasiones dichas polémicas han estado vinculadas a lo "sagrado". La última de ellas tuvo lugar en febrero de este mismo año. Greg Perreault, estudiante de doctorado en periodismo por la Universidad de Missouri, realizó un estudio sobre los videojuegos más recientes que equiparan la religión con la violencia. Perreault examinó cinco títulos que, a sus ojos, muestran una visión violenta de la religión: *Mass Effect 2*, aventura futurista de rol y acción, *Final Fantasy XIII*, reciente entrega de esta longeva saga de rol japonés, *Castlevania: Lords of Shadow*, nueva entrega de esta franquicia de plataformas y acción en el que el jugador debe enfrentarse a Drácula y otros seres de ultratumba, *Assassin's Creed*, título de ficción histórica que enfrenta a la secta de los Asesinos y a la orden de los caballeros Templarios a lo largo de la historia, y *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, juego de rol fantástico-medieval.

Las conclusiones de su estudio fueron presentadas en la Conferencia sobre la Religión Digital, celebrada en el Centro de Medios de Religión y Cultura de la Escuela de Periodismo de Missouri. A continuación se presentan las declaraciones realizadas por el propio Perreault:

En la mayoría de estos juegos, hubo un fuerte énfasis en los caballeros Templarios y los motivos de los cruzados[...]Se hizo hincapié en solo el lado violento de la religión, pero en cada uno de estos juegos de la religión, creó un problema que el personaje principal tiene que superar. Obtener una confrontación directa con los fanáticos religiosos o ser perseguido por la culpa religiosa. [...] Parece que los desarrolladores están tratando de atacar deliberadamente la religión organizada en estos juegos. Creo que todos están utilizando la religión para crear estimulantes puntos de inflexión en sus guiones. Si nos fijamos en los juegos, la mayoría de ellos requiere alguna forma de violencia, porque la violencia es el conflicto y el conflicto trae emoción al juego. La religión parece estar asociada con la violencia, ya que contribuye a un relato más convincente. (Ruiz Peña, 2012: [web](#))

El caso de Perreault y su estudio, aunque controvertido, no es ni mucho menos el mayor ataque que han recibido los videojuegos por incluir contenidos religiosos. Son muchos los predicadores y personalidades religiosas que lanzan ataques irracionales contra el ocio electrónico, tildándolo de instrumento del demonio y desencadenante de múltiples taras para los más jóvenes. El más famoso es el pastor Josué Yrion.



<http://www.youtube.com/watch?v=s3xCXiv53KE>

Otras críticas han sido mucho más comedidas. Ese fue el caso ocurrido con *Asura's Wrath*, videojuego de acción que mezcla conceptos y deidades del hinduismo y el budismo japonés con la ciencia ficción. Con la salida a la venta del citado videojuego, el líder hindú Rajan Zed pidió a la industria que se tomase a la religión en serio y con respeto, pero reconocía que es inevitable que temáticas espirituales entrasen en el ocio electrónico.

No obstante, no todos los que viven fervorosamente su fe creen que videojuegos y religión son incompatibles. Como indica Francisco Molina en uno de sus artículos para el SOI (Servicio de Observación sobre Internet), los videojuegos no van en contra de la religión, sino que se aprovechan de ella, dando a conocer a las generaciones actuales historias con contenido teológico y que les haga hacerse preguntas en torno a ellas. En su artículo (2003, [web](#)), afirma que la presencia de la religión en los videojuegos, ya sea directa o indirecta, es muy fuerte, lo cual supone un gran hito. En muchos de ellos el jugador encarna a un personaje que equivalente a un Mesías para este mundo virtual, o incluso pueden llegar a ponerse en la piel de Dios, tal y como permiten *Black & White* y su secuela. Molina incluso llega a decir que aquellos que buscan prohibir los videojuegos por su contenido religioso están equivocados, puesto que lo único que lograrán es que estos se soliciten mucho más.

A lo largo de estas líneas se han mostrado varias opiniones occidentales en torno a este controvertido tema, pero si queremos hallar una respuesta al porqué de la gran profusión de la religión y la mitología en este tipo de entretenimiento, debemos irnos al país con más peso en toda esta industria: Japón.

## 2.2 La visión nipona

Japón es actualmente un país sincretista, el cual trata de conciliar diversos tipos de creencias y dogmas. Esto es debido a que el país del sol naciente carece actualmente de una religión oficial. Por lo tanto, este sincretismo está cargado de una profunda tolerancia. Para ellos, la religión es más una cuestión cultural que de fe. Budismo, sintoísmo, confucianismo, taoísmo e incluso cristianismo se dan la mano en un mismo país (otras religiones próximas geográficamente como el Islam o el hinduismo no han arraigado en el país).

Y gracias a esta aura de tolerancia y diversidad, los japoneses han creado infinidad de mundos no solo en los videojuegos, sino también en su otra manifestación popular más conocida: el manga. Es más, una de las series japonesas más conocidas a nivel internacional, *Neon Genesis Evangelion*, cuenta con una profunda base de cultura judeocristiana, y otras, como *Full Metal Alchemist* o *Berserk* contienen numerosas referencias a la misma.

Japón tiende a apostar por la fantasía y el irrealismo en sus obras, por eso mismo es fácil encontrar en los videojuegos la creación de mundos, planetas o planos de existencia que cuentan con su propia religión, su propia filosofía y sus divinidades. Y a partir de aquí es posible introducir cualquier creencia del mundo real e idealizarla (o demonizarla) a través del videojuego.

Un buen ejemplo de esto se puede encontrar con el sintoísmo: la religión oficial del país hasta el siglo VII d. C. La más conocida de sus variantes es aquella que se basa en la adoración de unos *kami* (dioses) que representan diversas fuerzas de la naturaleza o conceptos: el agua, el viento, la niebla, el rayo, el fuego, el poder explosivo, la fortuna, la recuperación... Estos y muchos otros elementos tienen cabida en la mitología sintoísta, representándolos como si fueran grandes bestias o animales. Uno de los más importantes es Amaterasu, diosa del sol. Este personaje fue ni



más ni menos protagonista del videojuego *Okami*<sup>4</sup>, que idealiza mitos, leyendas, refranes, moralejas y folclore de la cultura sintoísta.

El budismo es otra de las creencias con más arraigo en Japón, y su ideología no ha pasado desapercibida para el mundo del ocio electrónico. Se trata de una filosofía cuyo objetivo es el seguimiento de un camino en busca de la sabiduría, representada en un Nirvana o “despertar”. El caminante debe recorrer un viaje de conocimiento, de saber cuál es el dolor y a qué se enfrenta, para posteriormente confrontarlo. Esto aparece recogido en las Cuatro Nobles Verdades budistas, que determinan lo siguiente: el dolor existe, el dolor viene por el deseo, el dolor puede eliminarse acabando con su causa y el camino es el método para acabar con el dolor.

El seguimiento de estas cuatro verdades valdría para la gran mayoría de aventuras y juegos de rol procedentes del país nipón: el personaje sigue un camino, una ruta específica con desafíos, logros y desavenencias; todo ello para que finalmente alcance el clímax (Nirvana), para entender el mundo desde otra perspectiva siempre y cuando haya cumplido con el desafío final. Esto se observa en el videojuego *Xenoblade*. En el título, el protagonista comienza una búsqueda de conocimiento sobre Monado, una gran espada capaz de salvar su mundo, y solo cuando el personaje conoce la verdad del mundo y ha vencido a sus temores, es capaz de cumplir con su cometido.

La cultura judeocristiana, si bien no está muy presente en Japón, también causa sensación en los videojuegos y en el manga, tal y como se ha indicado previamente. Uno de los títulos más exitosos que se vale de este recurso es la franquicia *Dragon Quest*, cuya primera entrega no dejaba de ser una representación de la lucha de un caballero andante para rescatar a su princesa. Las influencias occidentales acabaron por establecer en el juego un plano religioso: la presencia de una iglesia y un cura con la fe cristiana como tutela a seguir. Esta fe sería desarrollada en entregas posteriores, presentando a una deidad suprema y única, pero con características femeninas. No sería la única serie en emplear reminiscencias religiosas próximas a nosotros: La serie de rol *Shin Megami Tensei* presenta la lucha entre Dios y Lucifer por el destino de la humanidad, tal y como la retrataba Dante Alighieri en su *Divina Comedia*. En este contexto, el jugador es el que debe elegir el camino a seguir a través de esta lucha entre el bien y el mal judeocristiano desde el punto de vista japonés.

En estos videojuegos de rol abunda la figura del clásico héroe humilde, sacrificado y honrado frente a la del individuo que, o bien busca la destrucción de todo lo conocido, o cuestiona los modelos de vida y creencias conocidos. Los villanos no creen en los dioses existentes, sino en ser sus propios dioses: buscan acabar con todo para devolver a la vida un nuevo orden. Su objetivo es crear un mundo sin dioses para ordenar un nuevo dominio, solo posible con la muerte de la religión. Este es un tema que también se desarrolla en *El Shaddai*.

Como se ha visto en este apartado, existen diversas perspectivas al tratar el espinoso tema de la religión y los videojuegos. El caso de la mentalidad japonesa es muy particular, y eso es lo que hace que surjan tantos juegos con referencias a diversos credos. Japón explota su inmenso patrimonio cultural (y el de otros) para abarcar diversas vías y posibilidades para contextualizar a un videojuego. La religión en un videojuego puede aportar algo más que una serie de creencias. Puede dar a conocer culturas, acercarlas, mostrar puntos de vista distintos, causar interés en el jugador e incluso hacerle sentir curiosidad investigadora.

---

<sup>4</sup> Precisamente *Okami* fue realizado por algunos de los desarrolladores de *El Shaddai* antes de marcharse del estudio Capcom en 2007.

En la industria del videojuego occidental también hay algunas muestras de este tipo (*Assassin's Creed*, o *Diablo* son ejemplos muy conocidos), pero la gran mayoría de obras apuestan por la cultura judeocristiana de una manera muy genérica, sin arriesgarse a realizar algo fuera de los cánones establecidos. Por ese motivo títulos como el citado *Okami* o *El Shaddai* han calado muy profundamente en aquellos que se han acercado a ellos buscando nuevas experiencias.

### 3. El Henoc literario

#### 3.1 ¿Qué es la literatura apócrifa?

En este momento es preciso hacer un inciso para explicar, de manera muy general, el papel del patriarca antediluviano Henoc y su influencia en la literatura apócrifa judía. Para ello, es necesario definir en primer lugar qué es esta literatura, pues ya solo su denominación ha causado bastantes quebraderos de cabeza.

Por literatura apócrifa entendemos, en el ámbito de los estudios bíblicos, al conjunto de obras judías o judeocristianas que no han sido incluidas en los diferentes cánones religiosos. En el caso de los apócrifos del Antiguo Testamento, se trata de las obras escritas en entre el año 200 a. C. y el 200 d. C. aproximadamente, las cuales afirman estar inspiradas o tener como autores a personajes de la historia religiosa de Israel.

No es fácil discernir qué obra es apócrifa y cuál no lo es, y ciertamente hay una gran controversia en torno a la denominación utilizada, como bien se puede observar a través de los diferentes credos religiosos. Los protestantes otorgan el nombre "pseudoeπίgrafos" a los que son llamados "apócrifos del *Antiguo Testamento*" por parte de los católicos, y llaman "apócrifos" a aquellos que los católicos designan como "deuterocanónicos"<sup>5</sup>. Credos aparte, la denominación "pseudoeπίgrafos" es bastante correcta puesto que se utiliza para designar a una serie de libros anónimos atribuidos a figuras de la Antigüedad Bíblica. Suele ocurrir que el pseudónimo sea posterior a la redacción final de una obra que era anónima en su origen, o que simplemente había sido encabezada con epígrafes genéricos<sup>6</sup>.

La atribución de numerosas obras literarias a estas figuras comenzó en el s. VII a. C., momento en el que despierta el sentido de la historia para el pueblo hebreo, pues hasta entonces la mayor parte de su literatura había sido de carácter anónimo (en el sentido más estricto del término). Por eso no resulta difícil encontrarse con escritos titulados de la siguiente manera: *El Testamento de los Doce Patriarcas*, *Apocalipsis griego de Baruc*, *Testamentos de Abrahán, Isaac, Jacob, Salomón, Adán...* Se trata de un grupo bastante voluminoso de obras anónimas y pseudoeπίgráficas. El uso de este recurso en sí no necesita justificación alguna, pues su empleo es frecuente en los libros bíblicos canónicos<sup>7</sup> y en la Antigüedad grecolatina y egipcia. Sin embargo, el irlandés R. H. Charles afirma (1913) que su uso en los escritos apócrifos (en su mayoría apocalípticos) responde también a otra gran motivación. Él y otros estudiosos como Luis Vegas Montaner (1982: 19-39) sostienen que desde que el canon profético del *Tanaj* (la *Biblia Hebrea*) fue cerrado en el s. III a. C., su contenido tenía que ser considerado revelación final e infalible, convirtiéndose en dogma del

---

<sup>5</sup> Estos son *Tobit*, *Judit*, *las adiciones griegas a Ester*, *Sabiduría*, *Eclesiastés*, *Baruc*, *Jeremías*, *las adiciones griegas a Daniel*, *la oración de Azarías* (Dan 3: 24-50), *el himno de los tres jóvenes* (Daniel 3: 51-90), *la historia de Susana* (Dan 13), *la historia de Bel y el Dragón* (Dan 14), *el Libro I de los Macabeos* y *el Libro II de los Macabeos*.

<sup>6</sup> Como puede ser el caso de "Visiones (de Henoc)" o "El libro de los secretos (de Henoc)".

<sup>7</sup> No hay más que recordar la atribución a Salomón de toda la literatura sapiencial, o el *Deuteronomio* a Moisés, obra que es posterior a él en seis siglos.

judaísmo<sup>8</sup>. Ya no hay lugar para las apariciones de Dios por medio de los profetas, su tiempo ha pasado, e incluso serán castigados bajo pena de muerte, tal y como ilustra el libro de *Zacarías*:

En aquel día brotará un manantial para la casa de David y los habitantes de Jerusalén, para lavar pecados e impurezas. En aquel día, palabra del Señor Todopoderoso, extirparé de la tierra los nombres de los ídolos, y no se acordarán más de ellos; también haré desaparecer de la tierra los profetas y el espíritu de la impureza. Y si alguno vuelve a profetizar, su propio padre y su propia madre le dirán: "Tú no debes vivir, pues has dicho mentira en nombre del Señor". Y mientras esté profetizando, sus mismos padres le atravesarán. En aquel día cada profeta se avergonzará de su visión mientras profetiza, y no se vestirá más con su manto de pelo para engañar. (Zac 13, 1-4)

Por lo tanto, la función de la apocalíptica pseudónima es recoger el testigo de los profetas "oficiales" del judaísmo, y para ello no dudan en emplear el nombre de personajes del pasado religioso de Israel, que vivieron en familiaridad con Dios, por lo que Este podía haberles revelado secretos celestiales. Al mismo tiempo, estas obras se presentan como compuestas en el pasado. De ahí que la presencia de "autores" como Adán, Henoc, Noé, Abrahán o Ésdra sea tan profusa.

Bajo estos nombres, los auténticos autores/profetas están protegidos y pueden así atacar y condenar al judaísmo de la época, hablando de religión, ética y escatología sin que las autoridades puedan hacer algo. Son renovadores espirituales.

Sin embargo, estos razonamientos no han convencido a todos los estudiosos. Díez Macho no duda en tildarlos de poco convincentes, pues para él, escribir con nombre falso servía para atribuir la obra a un personaje famoso del pasado, realzando el valor del libro. Incluso deja claro que los autores no temían una censura de sus obras, puesto que hasta el año 70 d. C., en el sínodo de Yavne, el judaísmo era un conjunto de ortopraxis más que una única ortodoxia, como bien demuestran las diferentes ramificaciones del judaísmo durante el período del Segundo Templo (Díez Macho, 1984: 29), dando lugar a una gran pluralidad de doctrina.

Como se puede observar, esta literatura ha sido y seguirá siendo causante de numerosas discusiones en lo referido a su denominación y origen. Incluso los judíos tienen su propia calificación: libros "extracanáonicos"<sup>9</sup>. La explicación que suelen dar es que se trata de obras que no cumplen los requisitos exigidos por el rabinismo para ser aceptados entre los canónicos o inspirados. Tales condiciones son: haber sido escritos antes de finalizar la época persa, período en el que habría cesado, según los rabinos, la profecía, y ofrecer una coherencia interna en su doctrina con la *Torah*. Esta denominación es demasiado general, puesto que no solo incluye los textos que aquí reseñamos, sino que abarca también a los "deuterocanáonicos" del *Antiguo Testamento*.

Como todas las definiciones acuñadas presentan algún inconveniente, a lo largo de estas páginas se seguirá utilizando el término "apócrifos", puesto que, aunque no sea el vocablo más acertado, sigue siendo el más utilizado en los países de habla hispana.

De lo que no dudan los miembros de la comunidad académica y las diferentes religiones relacionadas con esta literatura es de que el género por antonomasia de los apócrifos es la apocalíptica.

*Apocalipsis* es la revelación hecha a los hombres directamente por Dios o por medio de los ángeles, de cosas ocultas, especialmente de secretos divinos. Este vocablo procede del griego

---

<sup>8</sup> Las últimas obras admitidas en el canon hebreo son *Daniel*, *Cantar de los Cantares*, *Eclesiastés* y *Ester*.

<sup>9</sup> *Sefarim hisonim*, literalmente "libros exteriores"): ספרים חיצוניים

*apokalyptein* (descubrir, revelar, desvelar, tanto en el sentido real como metafórico)<sup>10</sup>. En torno a este concepto hay un fecundo género literario que se desarrolla principalmente entre los s. II a. C. y II d. C, siendo el último libro canónico del *Nuevo Testamento* la obra apocalíptica más conocida, pero no por ello la única digna de estudio.

Los escritos apocalípticos tienden a presentar una serie de rasgos comunes:

- La revelación procede de Dios, de los ángeles o de visiones celestiales.
- Dicha revelación se produce a través de sueños o éxtasis. De esta manera, los videntes son transportados en cuerpo y alma a los cielos o incluso invadidos por una luz divina/espíritu santo.
- Su objetivo consiste en informar acerca de acontecimientos de la historia del mundo: pasada, presente y futura. Los más habituales son los siguientes:

a) Acontecimientos pasados: La formación del mundo, los espíritus, el hombre, la caída de los ángeles, los primeros padres, el diluvio y los grandes hechos de la historia ocurridos hasta el momento.

b) Acontecimientos presentes: Cosas supraterráneas (cielos, categorías y funciones de los ángeles, secretos astronómicos y cosmológicos, juicio de las almas, prisión de los ángeles caídos, morada de los justos y pecadores...).

c) Acontecimientos futuros: Intervención de Dios a favor de Israel, acontecimientos mesiánicos, lucha final contra los enemigos de Israel, el regreso de las tribus, la victoria de los justos, la conversión de los gentiles y el juicio de los individuos junto con el destino del mundo y las almas.

Como puede observarse, la apocalíptica es un género poseedor de un fuerte carácter esotérico. A la pregunta de por qué revelaciones tan importantes habían (supuestamente) permanecido ocultas tras tantos años, sus autores/compiladores afirmaban que estas debían de ser custodiadas solo por unos pocos, hasta el fin de los tiempos, momento en el que se darían a conocer al resto de la población, tal y como indican los siguientes pasajes:

Tú, pues, solamente has sido digno de saber este secreto del Altísimo. Escribe, pues, en un libro todas estas cosas que has visto y colócalas en un lugar oculto, y las enseñarás a los sabios de tu pueblo, aquellos que sabes que su corazón puede recibir y guardar otros secretos. (4Esd 12, 36-38)

[...]

El Altísimo dio inteligencia a los cinco hombres, y escribieron las cosas que se decían sucesivamente en signos que no conocían. Y permanecieron sentados cuarenta días. Durante el día escribían; durante la noche comían alimento. Yo por mi parte durante el día hablaba, y por la noche no callaba. Fueron escritos en aquellos cuarenta días noventa y cuatro libros.

Y sucedió que, cuando se cumplieron los cuarenta días, me habló el Altísimo diciendo: -Los (libros) primeros que escribiste, hazlos públicos y que puedan leerlos los dignos y los indignos: Pero los setenta libros últimos los guardarás para entregarlos a los sabios de tu pueblo. Pues en ellos hay una vena de inteligencia, y una fuente de sabiduría y un río de ciencia. Y así lo hice. (4Esd 14, 42-48)

Unido a esto se encuentra el fuerte determinismo que impregna los textos, el cual se vale de la pseudonimia de los antiguos personajes bíblicos para acreditar más fácilmente las profecías (algunas de ellas ya estaban cumplidas). De esta manera se desarrolla un doble plano histórico apocalíptico:

---

<sup>10</sup> En hebreo el verbo utilizado es גלה (*galah*).

- Por una parte existiría una historia terrenal, en la que los acontecimientos se desarrollan sin seguir el orden, la justicia y la sabiduría divinas.

- En contraposición a la historia terrena, se desarrolla una historia celestial encargada de explicar todo el universo: Existe un plan previsto y fijado por Dios, el cual sostiene los hilos de la historia (pasado, presente y futuro), y en el que los imperios dominan el mundo temporalmente hasta el triunfo definitivo de Israel.

Paradójicamente, pese al determinismo de los textos, los autores apocalípticos no dudan en afirmar que los hombres son totalmente libres de sus actos, estando la clave de su salvación o condenación en sí mismos. Pese a esto, jamás podrán modificar el plan de Dios, el cual lo controla todo, dando lugar a un fuerte pseudodeterminismo.

Todos estos elementos están presentes en mayor o menor medida en la literatura henóquica<sup>11</sup>, que gira en torno al patriarca antediluviano Henoc, una de las figuras más misteriosas, tanto del judaísmo como del cristianismo, y elemento clave del presente estudio.

### 3.2 La figura de Henoc

Rastreando en la *Biblia*, es fácil comprobar que la presencia de este personaje es muy escasa y contradictoria:

Henoc, a la edad de sesenta y cinco años, engendró a Matusalén, y después de haber engendrado a Matusalén, siguió los caminos de Dios trescientos años, y engendró hijos e hijas. Henoc vivió en total trescientos sesenta y cinco años, y siguió los caminos de Dios; después no fue visto más, porque Dios se lo llevó. (Gn5, 21-24)

Aparece en las dos genealogías de Adán, la cainita y la setita. Los investigadores han propuesto que la genealogía cainita procede del llamado "documento Yahveísta (J)" y la setita del "documento Sacerdotal (S)". Al confrontar ambas, se obtiene lo siguiente:

J (Gn4, 17-22)	S (Gn5, 3-32)
1º Adán	1º Adán (130+800 =930) <sup>12</sup>
2º Caín	2º Set (105+807= 912)
3º Henoc	3º Enós (90+815= 905)
4º Irad	4º Quenán (70+840= 910)
5º Mehujalel	5º Mahalalel (65+830= 895)
6º Metusael	6º Yared (162+800= 962)
7º Lamec <sup>13</sup>	7º Henoc (65+300= 365)
	8º Matusalén (187+ 782= 969)
	9º Lamec (182+ 595= 777)

<sup>11</sup> Salvo en *El libro hebreo de Henoc*, también conocido como 3Henoc, rudimentario manual místico que entronca con la tradición de Henoc.

<sup>12</sup> Las operaciones que aquí se realizan corresponden con la siguiente estructura que se puede extraer al leer la genealogía:

Se hizo padre a X edad,  
se convirtió en padre de Y,  
tras engendrar a Y vivió Z años y tuvo hijos e hijas,  
y así sus días fueron XXX,  
y murió.

<sup>13</sup> La línea genealógica se divide aquí en dos, debido a las dos mujeres que tomó Lamec. Con Ada tuvo a Yabal y a Yubal, mientras que con Sila engendró a Tubalcaín y a Naamá.

¿Qué podemos extraer de estas dos genealogías?

a) S elabora una lista genealógica seguramente posterior a J, pues es probable que el objetivo del autor sea colocar al Henoc setita en séptimo lugar como posible antítesis de Lamec en J, del que se muestra su violencia en Gn4, 23-24.

b) Henoc es el que menos años "vive" (365), y se halla situado entre los dos que más: Yared (962) y Matusalén (969). Se trata de herramientas del autor para focalizar la atención.

c) Según S, y teniendo en cuenta los años que vive Adán, Henoc nacería en el 632. Haciendo unas sencillas operaciones, es fácil observar que todos los ancestros de Henoc siguen viviendo cuando él nace. (Si Adán vive 930 años, vive también durante los 298 primeros años de Henoc).

d) Se dice que fue Henoc quien caminó con Dios, no Adán, Set u otro miembro de la genealogía. Debido a esto, se infiere que él tendría una vida espiritual superior a ellos para "desaparecer"<sup>15</sup> en el 997.

Debido a la escasez de información sobre Henoc en el texto bíblico, y a las diferencias existentes respecto a otros patriarcas, poco a poco fue creándose una ingente tradición literaria a su alrededor. ¿Por qué ha tenido lugar semejante fenómeno?

Las tradiciones mesopotámicas permiten arrojar luz a este respecto. En concreto hay dos momentos fundamentales que sirven de inspiración a S:

- Creación del Universo por Marduk. Este hecho es recogido en el poema *b a b i l ó n i c o Enuma Elish*.
- La historia del diluvio que aparece en la undécima tablilla del poema de *Gilgamesh*, la cual muestra que la figura de Utnapishtim es muy similar a la de Noé.

Además, se puede observar la influencia de las listas míticas de reyes mesopotámicos, sus reinados y las listas genealógicas antediluvianas presentadas previamente:

- Se nos presentan reinados míticos que van desde los 3600 a los 72000 años (la cifra es mucho más exagerada que la edad de los patriarcas bíblicos, pero aún así se puede observar la semejanza por emplear cantidades de tiempo desproporcionadas para denotar grandeza) Estas listas comprenden del 1500 a.C.-165 a. C.
- El décimo rey es el héroe del diluvio mesopotámico, mientras que por otra parte, Noé, décimo patriarca, es el héroe del diluvio bíblico.

Respecto a Henoc, estas listas de reyes nos muestran que en séptimo lugar se encuentra (según otras aparece en sexto u octavo) Enmeduranki, quien guarda relación con el patriarca bíblico:

- Enmeduranki gobernó Sippar, ciudad del dios sol (*Utu* en sumerio, *Shamash* en acadio), venerado en el templo de Ebabbarra.

Por otra parte, Henoc vive 365 años (equivalente al número de días en un año solar).

<sup>14</sup> La muerte de Noé tiene lugar en Gn9, 28.

<sup>15</sup> El texto bíblico nunca dice que Henoc murió, sino que "desapareció", rompiéndose la estructura de los patriarcas presentada previamente.

- Otros textos nos muestran que Enmeduranki estaba en contacto directo con deidades: Shamash y Adad, las cuales le enseñaron secretos, revelaciones, y además le sentaron en un trono dorado (VanderKam, 1995: 6-8).

Tras esto, podemos inferir que si Henoc está en séptimo lugar en la genealogía S es porque refleja una serie de tradiciones mesopotámicas.

El nombre de "Henoc (חֲנוֹךְ)" es otro de los grandes misterios existentes en torno a su figura, siendo su origen hebreo algo discutido:

Para empezar, según Gn4,17, el nombre de Henoc está relacionado con la primera ciudad, del mismo nombre que el patriarca<sup>16</sup>. Al mismo tiempo, es posible que provenga de la raíz hebrea חָנַן (dedicar). Sin embargo, en Gn5, procedente de otra fuente distinta a la de Gn4, no hay ninguna ciudad, por lo que puede que el "dedicado" aquí sea Henoc mismo<sup>17</sup> debido a su rectitud ante Dios. El nombre está relacionado con "sabiduría/entendimiento" a través del rastreo de las versiones árabes y etíopes (Grelot, 1958: 186). Sin embargo, en hebreo no hay nada parecido, por lo que es posible que exista una interferencia entre tradiciones posteriores.

El "destino final" de Henoc en la *Biblia* como hombre mortal es la chispa desencadenante de la literatura henóquica. Como bien dice el pasaje de Gn5, 21-24, "Henoc caminó con Dios". Esta expresión únicamente se aplica a dos personajes en todo el *Antiguo Testamento*: Henoc y Noé. Sin embargo, si consultamos el texto hebreo, se dice que caminó con *ha-'Elohim*. Esto se traduciría como *Los-'Elohim*. Cuando Dios toma el nombre Elohim<sup>18</sup> en hebreo nunca aparece con el artículo determinado ( הַ ,*ha-*), por lo que en realidad el texto hebreo no habla de Dios, sino de ángeles. No es una deidad con quien se va Henoc<sup>19</sup>. El patriarca caminó con los *ha-'Elohim* durante y tras los 365 años de su vida<sup>20</sup>.

"Después no fue visto más, porque Dios se lo llevó". Esta es la parte más conocida de todo el fragmento de Gn5, 21-24. Raro es el material henóquico, judío o cristiano que no derive de ella. A su vez, es posible que el origen de la frase esté en las historias de Enmeduranki que los judíos de Babilonia trasvasarían a Henoc a partir del destierro.

La desaparición del patriarca en *Génesis* es otro de los elementos babilónicos que impregna al personaje, como bien se puede observar si se compara con la afirmación del escritor babilónico Berossus, el cual afirma que el sacerdote Xisouthros desapareció, siendo tomado por los dioses debido a su piedad (VanderKam, 1995: 7).

---

<sup>16</sup> Caín creó la primera ciudad, dedicándola a su hijo Henon, cuyo nombre guarda semejanzas con Henoc. No obstante, no hemos de olvidar que cada genealogía pertenece a una fuente diferente.

<sup>17</sup> Este razonamiento estriba en el término "vasallo" encontrado en Gn14, 14, que en el texto hebreo aparece como "hanikim", procedente de la raíz חָנַן .

<sup>18</sup> Que no es sino el plural mayestático o superlativo de *El* (אל) o *Eloha* (אלוה).

<sup>19</sup> Esta afirmación se refuerza al consultar Sal8, 6; 82,1; 82,6; 97,7 y 138,1. En estos pasajes de Salmos se menciona a los ángeles con esta expresión, *ha-'Elohim*.

<sup>20</sup> Referencias a esto se pueden encontrar en el *Libro Astronómico*, de 1Henoc, el cual estaría situado cronológicamente durante los 300 años que caminó con los *ha-'Elohim*. Cuando terminan las revelaciones del *Libro Astronómico*, los *ha-'Elohim* le llevan de vuelta con su familia y un año después es "removido/desaparece" finalmente. Por lo tanto, cuando los *ha-'Elohim* le devuelven con su familia, Henoc tiene 364 años.

Sin embargo, la literatura henóquica explicita que el destino de Henoc es el Paraíso, tal y como indica indirectamente 1Henoc a través de un viaje que cuenta con varias fases:

- a) Subida vertical hasta la estrella polar (1Hen 14: 8- 16:4)
- b) Viaje al Oeste y al Norte (1Hen 17-19)
- c) Visitas al Palacio de Hielo y al Trono de la Montaña.

La dirección del Paraíso también aparece indicada en el propio texto bíblico:

El Señor Dios plantó un jardín en Edén, al oriente, y en él puso al hombre que había formado. (Gn2:8)

Según esto, el Paraíso está situado justo en el levante, similar a la dirección en la que los dioses tomaron al héroe sumerio del diluvio, Utnapishtim (Civil, 1969: 145).

### 3.3 *El corpus henóquico*

Tras lo que se acaba de exponer, no resulta descabellado afirmar que el inicio de la literatura henóquica tiene lugar no más tarde del s. III a.C., dando lugar a un corpus literario muy extenso que llegaría hasta el s. VI d. C. Dicho corpus está compuesto por:

- *El libro etiópico de Henoc* (1Henoc)
- *El libro de los secretos de Henoc* (2Henoc, en eslavo)
- *El libro hebreo de Henoc* (3Henoc)
- Los fragmentos arameos y coptos de Henoc (basados en 1Henoc)

Toda esta literatura posee un marcado carácter apocalíptico salvo 3Henoc (cuyo nombre más correcto sería *Sefer Hekalot*), obra de la llamada literatura de *hekalot* (palacios celestiales), y que sirve como rudimentario manual de mística.

A lo largo de estas obras se observa cómo a Henoc se le atribuyen una serie de funciones<sup>21</sup> relacionadas con la historia bíblica:

- Receptor y posterior revelador de secretos celestiales.
- Inventor del calendario
- Astrónomo.
- Escriba.
- Viajero celestial.

La cuestión de los viajes celestiales es fundamental en estas obras apocalípticas. Debido a su rectitud se le permite viajar a donde ningún otro mortal ha estado, conociendo los misterios de la creación, el origen del mal, el castigo previsto que se avecina y el futuro previsto por Dios para los hombres y su pueblo.

Por otra parte, al ser anterior a Moisés, para los autores apocalípticos, disconformes con el judaísmo tradicional, Henoc es superior al máximo profeta y legislador del pueblo hebreo. Por este motivo, el rabinismo siempre ha recelado de Henoc, causando que la mayoría de tradiciones henóquicas sean apócrifas actualmente para los judíos.

---

<sup>21</sup> Estas atribuciones están relacionadas con los héroes mesopotámicos, siendo un símil de ellos, pues tras el destierro a Babilonia, los judíos buscaban alguien que para ellos también fuera ejemplo de gran sabiduría y poder de revelación. Por eso mismo no se duda en exaltar a Henoc como *ejemplo aleccionador para todas las generaciones*. (Si44,16).



La breve presencia "canónica" de Henoc contrasta con la abundancia de tradiciones en torno a él, ya no solo en el judaísmo o cristianismo<sup>22</sup>, sino también en religiones como el Islam o el Maniqueísmo (Reeves, 1996: 183-198). Esto es debido a que el personaje es una figura magnética, atrayente, al que las tradiciones no han tardado en catalogar como escriba, sabio, científico y por supuesto, visionario. Bajo este último papel, es ascendido al Cielo y viaja con los ángeles a los confines del mundo. Como testigo y profeta exhorta contra el pecado, predice la historia de Israel e incluso intercede por los Ángeles Caídos. Por lo tanto, no es de extrañar que tarde o temprano comenzasen a circular obras escritas en torno a él, hablando sobre las visiones y enseñanzas que el patriarca antediluviano enseñó a su progenie y que deberían ser enseñadas a generaciones futuras.

#### **4. De 1Henoc a *El Shaddai*: Ascension of the Metatron**

##### *4.1 La visión de Sawaki Takeyasu*

Sawaki Takeyasu, director de *El Shaddai*, no es la primera vez que se interesa en realizar videojuegos con un alto contenido religioso. Su otra obra más conocida es la citada *Okami*, en la que el jugador encarna a la deidad sintoísta Amaterasu. En dicho título, su labor consistió en diseñar los personajes. Debido a los excelentes resultados de su último trabajo en Capcom, Takeyasu decidió continuar con lo visto en *Okami* en futuros títulos, e incluso superar la historia de Amaterasu a nivel visual y artístico. Por eso mismo, no es de extrañar que al unirse a la rama japonesa de la compañía británica Ignition Entertainment, viera en 1Henoc una cantidad ingente de material para ser explotada en su nuevo proyecto<sup>23</sup>. La idea de adaptar el texto apócrifo rondaba en la mente de algunos miembros de la sede británica desde hace años, pero Takeyasu tomó el concepto y decidió hacerlo suyo, ya que sería la primera vez que un juego basado íntegramente en un texto bíblico se llevase a cabo bajo la óptica nipona, algo que hasta entonces se había limitado a referencias veladas o guiños al jugador con conocimientos sobre el tema.

A su vez, la idea de plasmar en videojuego esta obra apócrifa le permitía acercarse tanto a material periférico de la cultura judeocristiana, como evitar posibles polémicas debido al estatus apócrifo de la obra. El creativo japonés confesó además que todo el proceso de búsqueda de material y empaparse sobre la historia resultó muy interesante porque para la mayor parte de la sociedad japonesa, su visión de la religión está más próxima a un cúmulo de tradiciones y creencias, en el que las personas mezclan sistemas de creencias y filosofías a su antojo, tal y como fue mencionado en el segundo apartado de este estudio.

*El Shaddai* es pues, una versión nipona y actualizada de 1Henoc<sup>24</sup>. Ambas características están fuertemente unidas. Para empezar, ese carácter nipón le otorga al título una de sus características más destacadas, frente a la tendencia imperante en los últimos años, en la que estudios japoneses como Capcom o Konami están realizando ajustes en su concepción creativa, otorgando a sus proyectos una estética más occidental y realista, en busca de un mayor éxito y comprensión internacional.

Sin embargo, Takeyasu, como bien puede observarse de las imágenes que acompañan a estas líneas, no es partidario de esta tendencia. El creativo afirmó que "como creador japonés, quiero

---

<sup>22</sup> En el *Nuevo Testamento* podemos encontrar menciones y paráfrasis a 1Henoc: *Epístola de Judas* (1Hen 1:9) o la segunda carta de San Pedro (1Hen 6-16).

<sup>23</sup> Tal y como el propio director comenta en una entrevista concedida a la web *Gamer Euphoria*.

<sup>24</sup> Concretamente del *Libro de los Vigilantes*, primera parte de la obra.

crear algo que solo pueda salir de la mente de un japonés. No quiero hacer cosas al estilo de la gente europea" (Fernández, 2010: [web](#)).

Por otra parte, la actualización y modernización de la obra provienen de su creativa mente, la cual le ha permitido interpretar la iconografía de los textos apócrifos de una manera muy diferente respecto a otras representaciones mitológicas. Debido al carácter alegórico y de tradición oral que impregna a la historia de Henoc, en la que los cambios y añadidos eran constantes, podría decirse que el propio Takeyasu se introduce dentro de esta corriente, añadiendo nuevos elementos a la historia y acercándola a destinatarios actuales. Tal y como se hizo con el texto apócrifo hace siglos. Las únicas diferencias radican en que se ha cambiado el soporte y el objetivo de la obra. Lo que antes era tradición oral y texto escrito se ha convertido en videojuego, y lo que pretendía ser un texto religioso que hablase en torno al origen del mal y el fin de los días, se ha convertido en objeto de entretenimiento con un trasfondo y estética únicos.



Figura 1. Un moderno Henoc con armadura y pantalones vaqueros en el Cielo



Figura 2. Las zonas próximas al Cielo son representadas con tonos fríos y azules

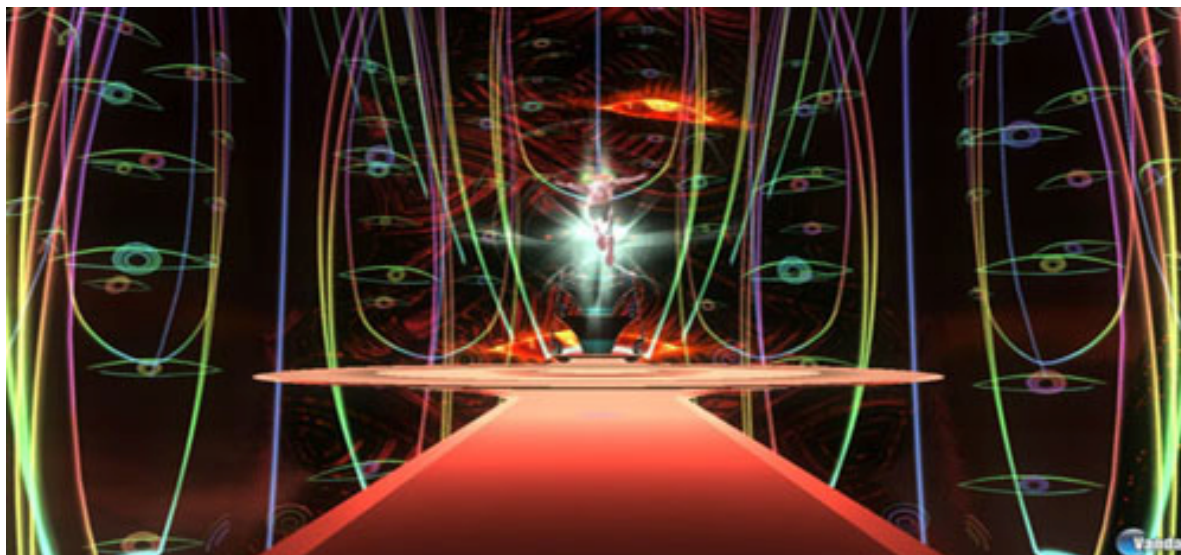


Figura 3. El dominio de los Vigilantes aparece con tonos oscuros y violentos

Curiosamente, aunque *El Shaddai* se toma bastantes libertades en el desarrollo de su argumento, la historia en general y las ideas que subyacen en ella están directamente extraídas de este tipo de literatura<sup>25</sup>, guardando muchas más semejanzas de lo que parece a simple vista, pues al igual que 1Henoc, el lenguaje del juego es bastante hermético, y muchos de los mensajes que el juego transmite son fácilmente pasados por alto la primera vez que el jugador se pone a los mandos de Henoc.

Todo esto se experimenta a través de una aventura en tercera persona en la que destacan los combates cuerpo a cuerpo, tanto con armas como sin ellas<sup>26</sup>, y las partes de plataformas, las cuales se caracterizan por caminar, correr y saltar sobre todo tipo de escenarios con numerosos obstáculos. Todo ello mediante una estética que va alternando entre las dos y las tres dimensiones.

Sin embargo, lo más destacable de todo el videojuego es el citado apartado artístico, que representa a la perfección esta tierra antediluviana mítica, fascinante y corrompida. Y es que el escenario en *El Shaddai* es algo más que una mera decoración, convirtiéndose en el verdadero protagonista. No es de extrañar que muchos jugadores hayan disfrutado más del título viéndolo que jugándolo. La estética de los personajes está claramente influenciada por el Studio Ghibli<sup>27</sup>, sin embargo, también hay muchos elementos tomados de esculturas africanas y de los nativos norteamericanos.

Por poner algunos ejemplos, las partes que transcurren en el Cielo se presentan con tonos brillantes, pertenecientes a un mundo repleto de cascadas de neón. Algunos elementos de los entornos en tres dimensiones se presentan como tapices de colores caleidoscópicos, mientras que otros se presentan de manera minimalista, únicamente empleando tonos blancos y negros. Todo el diseño de la imaginería religiosa, las criaturas extrañas y el uso de siluetas son lo más onírico que puede encontrarse en un videojuego actualmente, dando lugar a cuadros en movimiento de ensueño (y pesadilla).

<sup>25</sup> Como puede ser la representación que se realiza de Lucifel o la presencia de Dios en toda la historia.

<sup>26</sup> Es el género conocido comúnmente como *beat' m up*.

<sup>27</sup> Creado por Hayao Miyazaki e Isao Takahata, reconocidos como figuras ilustres dentro del campo de la animación japonesa y responsables de películas como las citadas *La Princesa Mononoke* o *El Viaje de Chihiro*.

#### 4.2 *El Todopoderoso y el que se sienta detrás de su trono*

Una cuestión que puede asaltar a todo aquel se acerca a *El Shaddai* desconociendo la cultura hebrea, es la referida al significado del título. Y es que, ya desde el principio, el jugador se encuentra ante una obra que sigue tan a pies juntillas el tipo de literatura en la que se inspira, que no es de extrañar que muchos no logren entender gran cosa.

*El Shaddai: Ascension of the Metatron* hace referencia en el título tanto a Dios como al mismo Henoc. Lo primero que aparece es uno de los nombres que recibe la divinidad judía: El Shaddai<sup>28</sup>. La traducción habitual que se realiza de este nombre es “Dios Todopoderoso”, y así aparece atestiguado en la *Biblia* en varias ocasiones (Éx 6:3, Números 24:4), aunque es un nombre relacionado también con las religiones ugaríticas y cananeas<sup>29</sup>, e igualmente se refiere al nombre de una antigua ciudad al Norte de Siria durante la Edad de Bronce.

Por otra parte, esa extraña palabra que es Metatron gira en torno ni más ni menos que al propio Henoc<sup>30</sup>, convertido en ángel por mandato divino. No hay una etimología clara acerca de su nombre, aunque la teoría más aceptada es que procede del griego *meta thronos* (aquel que sirve detrás del trono). Su presencia en textos canónicos judeocristianos es prácticamente inexistente, pero sí que aparece en 3Henoc. Es más, en esta obra, rudimentario manual de mística, el propio Metatron es el encargado de guiar a Rabbí Ismael, el protagonista, a lo largo del cielo, presentándole las distintas jerarquías de ángeles, los palacios celestiales y en última instancia, a Dios.

Otra aparición de esta figura tiene lugar en el Talmud, aunque de manera soterrada y algo polémica, pues los cabalistas lo visualizaban como sentado en el trono de Dios, cumpliendo la labor de escriba celestial. No es de extrañar entonces que algunos lo interpretaran como otra deidad, motivo por el cual, se escribieron pasajes en los que el personaje era castigado o se le llamaba "el Yahvé menor". Por si fuera poco, ambos términos, *El Shaddai* y *Metatron* son iguales numéricamente según la gematría<sup>31</sup>.

Toda esta problemática en torno al nombre y concepción de este “ser” ha resultado sumamente atractiva al público japonés, que se ha valido de él en numerosas ocasiones tanto en los videojuegos como en el manga<sup>32</sup>.

---

<sup>28</sup> En hebreo, אֵל שַׁדַּי.

<sup>29</sup> Por parte cananea, el nombre hace referencia al dios El (nombre tomado posteriormente para el dios judío), patriarca de este panteón, mientras que para la antigua Ugarit, el nombre Shaddai está estrechamente relacionado con la diosa de la fertilidad Asherah, la cual fue incluso venerada como consorte de El/Yahvé y considerada Reina del Cielo. Aunque su presencia en la Biblia se encuentra muy difuminada, aún pueden encontrarse rastros de ella en pasajes como en 1Re 11:5.

<sup>30</sup> En el videojuego, el nombre aparece como Enoch, tal y como se conoce al personaje en el mundo anglosajón.

<sup>31</sup> Se trata de un método cabalístico basado en la metátesis: La alternación del orden de las letras en una palabra depende del hecho de que cada carácter hebreo tiene un valor numérico, cuando la suma de los números de los caracteres que componen una palabra daba el mismo resultado que la suma de los caracteres de otra palabra, que sin embargo no era la misma. De esta manera se percibe una analogía entre ellas y se considera que deben tener necesariamente una conexión.

<sup>32</sup> Su presencia es muy habitual en los videojuegos *Silent Hill*, *Shin Megami Tensei* y *Zone of the Enders*, así como en los mangas *Angel Sanctuary* o *666 satan*. Tampoco se puede pasar por alto la presencia del personaje en *Dogma*, comedia del cineasta norteamericano Kevin Smith.

### 4.3 Corrupción frente a orden

#### 4.3.1 Ángeles caídos y demonios

Cuando los hombres comenzaron a multiplicarse sobre la tierra y les nacieron hijas, los hijos de Dios vieron que las hijas de los hombres eran hermosas, y tomaron por esposas las que más les gustaron. El Señor dijo: "Mi espíritu no permanecerá por siempre en el hombre, porque es de carne. Sus días serán ciento veinte años". En aquel entonces había gigantes en la tierra (y también después), cuando los hijos de Dios se unieron a las hijas de los hombres, y ellas les daban hijos. Éstos son los héroes de antaño, hombres famosos. (Gn 6: 1-4)

Este pasaje del *Génesis* es el *leitmotiv* de *El Shaddai*. Se trata de un fragmento realmente hermético, en el que aparecen una serie de nombres y conceptos que a un lector actual pueden causar más confusión que otra cosa, pues apenas se especifica quienes son estos "hijos de Dios", "gigantes" y "héroes". No hay referencias posteriores a ellos en los textos bíblicos. Por eso hay que recurrir a *El Libro de los Vigilantes* para arrojar luz a este fragmento. La obra apócrifa, antes de dar protagonismo a Henoc y sus viajes celestiales, describe el descenso terrenal de unos ángeles, los Vigilantes, que abandonan el Cielo para mantener relaciones sexuales con mujeres humanas, y la violencia que causa el fruto de esta relación. Los capítulos encargados de ampliar el fragmento de *Génesis* (1Hen 6-11) no hablan solo de las relaciones sexuales impuras entre estos seres, sino también de la revelación prohibida de conocimiento secreto, causante de todo tipo de maldades a la humanidad. Todo esto hace que el mal prolifere por doquier, introduciendo el pecado en el mundo y dejando de lado la conocida historia del pecado original de Adán y Eva.

Las referencias judeocristianas a la figura de los ángeles caídos abundan, pero la tradición sobre unos ángeles que corrompen a la humanidad no solo con "relaciones sexuales híbridas", sino con la enseñanza es poco frecuente<sup>33</sup>, y ese es otro de los elementos clave que se tratan en el videojuego. La presencia del conocimiento que corrompe y que viene por manos celestiales es casi inexistente en otras obras compuestas a lo largo del Segundo Templo y por los primeros cristianos (Reed, 2005: 6). Incluso los autores que estaban en contacto con los círculos apocalípticos y que cultivaban el género son reticentes a afirmar que el pecado procede de una fuente sobrenatural y no de un acto de desobediencia humana, pues supondría una ruptura con la armonía celestial.

Este es un tema que el videojuego también trata a pies juntillas. En *El Shaddai* se indica que la corrupción del hombre sí que proviene de manos sobrenaturales, pero no de Dios. En él, tanto los Vigilantes como los hombres son totalmente responsables de sus actos al cometer estos actos de corrupción a ojos de Dios. En el videojuego no solo se ha respetado perfectamente el tema de la enseñanza angélica que corrompe y violenta a la humanidad, sino que incluso se ha expandido, pudiendo conocer el punto de vista de los Vigilantes y el por qué de sus acciones, cosa que los autores/compiladores del texto original ni siquiera conciben. Los siete Vigilantes que aparecen en *El Shaddai*, Semyaza, Baraqiel, Arakiel, Sariel, Armaros, Ezekiel y Azazel<sup>34</sup> representan

---

<sup>33</sup> Esto tan solo ocurre en 1Henoc y en el *Libro de los Jubileos*, otra de las obras apócrifas judías más importantes.

<sup>34</sup> En 1Henoc se nombra a centenares, aunque solo se nombra a unos cuantos. El videojuego toma precisamente a estos pocos (con algunas variaciones a la hora de transcribir sus nombres), para así desarrollar más sus motivaciones.

perfectamente ambas ideas de corrupción, la sexual<sup>35</sup> y la de conocimiento. Respecto al primer tipo, Ezequiel es representada como una anciana que ama de manera retorcida a sus hijos, los Nefilim<sup>36</sup>, fruto de la unión entre los Vigilantes y los humanos.

El amor por la belleza natural que la llevó a abandonar el cielo se ha convertido en una obsesión. Sariel y Armaros representan a una falsa y taimada idea de amor. Atraídos por su deseo de conocer de fama y de conocer a las mujeres humanas, se dedican a tener múltiples amantes que paren más y más Nefilim. Llegados a este punto, un lector actual puede preguntarse el por qué de esta negativa por parte de Dios a que ángeles y hombres mantengan relaciones sexuales, cuando en otras mitologías es tan frecuente encontrar relaciones de este tipo entre seres divinos y humanos. La respuesta a esto se haya en capítulos posteriores de 1Henoc, y no en el propio videojuego. Una vez que los Nefilim mueren (ya sea a manos de los arcángeles o por el Diluvio), de sus cadáveres surgen unos "espíritus malignos" que continúan causando el mal. Ellos y no otros seres son los demonios. Su naturaleza es tan negativa, que incluso después de muertos vuelven para causar más daño.



Figura 4: Los Nefilim en su forma infantil son afables e inofensivos

---

<sup>35</sup> El sexo, en el mundo bíblico, no es más que una actividad natural en el hombre, y necesaria para la felicidad tanto individual como de la especie. Sin embargo, esto no quiere decir que, como cualquier actividad, no esté sujeta a normas y prácticas, siendo una de las más destacadas el sexto mandamiento del *Decálogo*: *No cometerás adulterio* (Éx 20, 14). El fin último del sexo en el ámbito bíblico no es otro que proteger y extender la propia especie. Un claro ejemplo de esto puede encontrarse en el polémico (a ojos de un lector actual) relato de acerca del origen de los moabitas y los amonitas (Gn 20: 30-38): Tras la destrucción de Sodoma, los únicos supervivientes son Lot, sobrino de Abraham, y sus hijas. Estas, al quedarse sin prometidos tras la destrucción de la ciudad, deciden emborrachar a su padre y acostarse con él. Ambas consiguen su objetivo: la mayor pare a Moab, y la menor a Ben-Ammi, futuros patriarcas de los moabitas y amonitas, respectivamente. El significado del episodio, sobre el que texto bíblico no realiza juicio de valor alguno, es el siguiente: La perpetuación de la especie está por encima de cualquier otro valor, y por ello, las hermanas quedan disculpadas de su incesto. En definitiva, el valor supremo que justifica el sexo es la perpetuación de la especie, pues tal y como dice Gn 1: 28: *Sed fecundos y multiplicaos*.

<sup>36</sup>La traducción habitual al español es "gigantes" (aunque una traducción más exacta sería "caídos", lo que no hace más que causar más confusión entre estos seres y sus progenitores), y se refiere precisamente a los "héroes" de los que habla Gn6: 1-4. En el juego son representados como seres de estética y rasgos afables, que según van creciendo, su hambre se va haciendo más y más insaciable, hasta el punto de que no solo comienzan a devorarse unos a otros, sino también a las personas y hasta a los propios Vigilantes.



Figura 5: Henoc se enfrenta a un Nefilim adulto

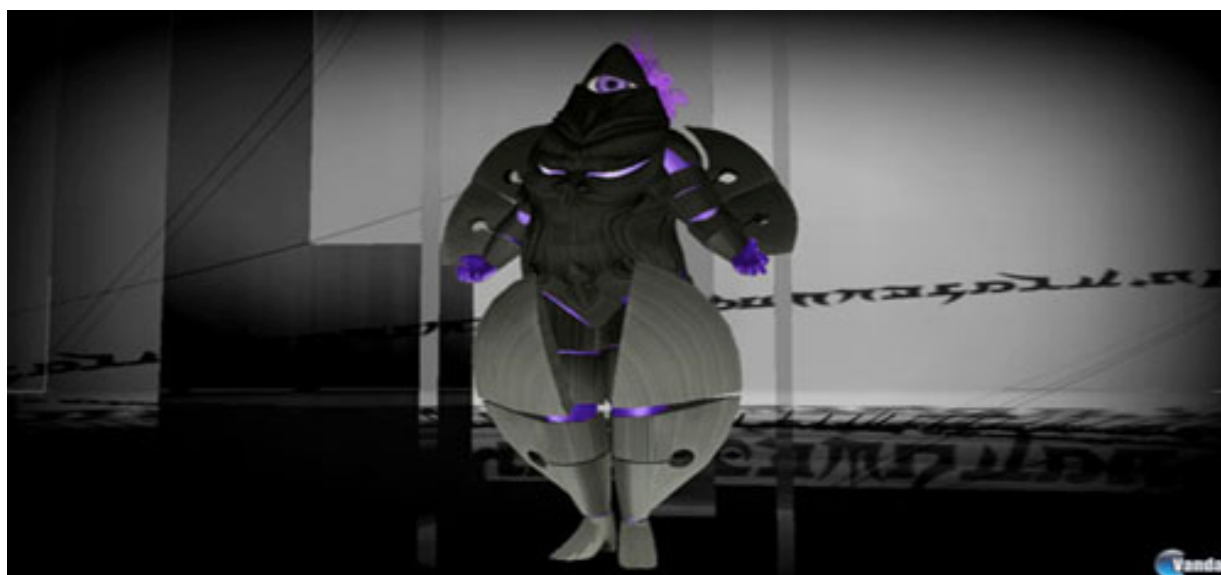


Figura 6: Los Vigilantes ocultan sus rostros en armaduras

Esta es una de las concepciones más elaboradas de la demonología judía. En su elaboración, los autores y compiladores comprobaron la enorme presencia de los demonios en las religiones de la época, por lo que a través de Henoc trataron de poner orden entre tanto caos, integrando a los demonios dentro de la concepción teológica hebrea. Se trata de una racionalización significativa de la demonología de los pueblos semitas.

Al igual que los Nefilim, los demonios son un tipo de ser intermedio entre ángel y humano. Algunas demonologías judeocristianas afirman que los demonios y ángeles caídos son seres idénticos (Alexander, 1999: 339). Esto no sucede así para la literatura henóquica. Para ella, los Nefilim, al igual que los hombres, constan de dos elementos: un cuerpo mortal y un espíritu inmortal.

Los cuerpos mortales de estos fueron destruidos, al contrario que sus espíritus inmortales, los cuales siguen infringiendo daño bajo la forma de "demonios". Mientras que los Vigilantes son juzgados y encadenados hasta el Día del Juicio, los espíritus de su progeie continuarían rondando

por el mundo. Es más, no se afirma que tras el Juicio estos sean aniquilados, sino que simplemente irán a un lugar de tormento.

Los ángeles de los mitos de Henoc pueden reproducirse pese a no necesitarlo, pues como bien se infiere de 1Hen 15: 5-7, debido al carácter inmortal de los ángeles, estos no necesitan procrear, al contrario que los humanos, los cuales al ser percederos, deben dejar su impronta a través de engendrar hijos. Por el contrario, los demonios al ser espíritus como los ángeles no tienen la necesidad de procrear. Ni siquiera su "encarnación" previa como Gigantes lo hace (1Hen 15: 8). De todo esto podemos concluir que estarían más próximos a su carácter angélico que mortal. Pese a todo, los demonios son vistos como una perversión del orden natural del cosmos. Los Nefilim fueron el resultado monstruoso de la unión contra natura entre ángeles y mujeres. Se trata de un cruce entre especies que contradice la ley fundamental de la creación de cada especie en el mundo judeocristiano, como bien aparece descrita en Gn1:11-12, 21, 24-25. De ahí el pecado de los Vigilantes al tomar a mujeres que se observa en el videojuego.

Por último, el Vigilante que mejor representa en ambos medios el tema del conocimiento desmedido es Azazel<sup>37</sup>. El ángel caído recrimina a Henoc y a Dios no ser conscientes del potencial ilimitado que posee la humanidad, recriminándoles no entender su punto de vista. Por eso mismo, los Vigilantes ayudan a los humanos a alcanzar su verdadero poder y hacerlos evolucionar, no siguiendo el plan dictado por Dios, sino el suyo propio. En el videojuego esto se representa a través de una gigantesca torre de Babel que tiene el objetivo de superar al mundo creado por Dios. Cada uno de los Vigilantes posee una torre que representa su personalidad, y la de Azazel es una desproporcionada megalópolis futurista que guarda grandes reminiscencias a la ciencia ficción *cyberpunk*, la cual posee un grado de evolución desconocido hasta para Dios.

El papel de Azazel/Asael es fundamental en ambas versiones. En el videojuego es el antagonista directo de Henoc, y en el texto apócrifo va cobrando protagonismo paulatinamente, hasta llegar al punto de ser considerado el verdadero desencadenante de la corrupción (1Hen 8), relacionando sus enseñanzas como el origen del derramamiento de sangre y la impureza sexual. Junto con la creación de la joyería mediante el oro y la plata, enseña a la humanidad cómo crear instrumentos de vanidad, los cuales desencadenarían la promiscuidad de los ángeles (1Hen 8:2).

#### 4.3.2 Henoc, Lucifel y Dios

En el tercer apartado de este estudio se veía la importancia que tiene Henoc en el mundo judío debido a todas las funciones que se le atribuyen y a su extrema rectitud. En *El Shaddai*, por el contrario, si bien encontramos a un Henoc santo entre los santos, considerado el único hombre vivo que ha ascendido al cielo y al que se le permite vivir allí eternamente, su fuerza y virtud es menor que su análogo literario. En 1Henoc hay numerosos pasajes en primera persona en los que el lector va conociendo los pensamientos del patriarca, especialmente cuando realiza sus viajes celestiales guiado por los arcángeles. Por el contrario, el videojuego presenta a un Henoc más próximo a un héroe de acción<sup>38</sup>, con únicamente una línea de diálogo a lo largo de toda la trama<sup>39</sup>. Su función previa al inicio de la aventura se limita a ser el escriba celestial, para

---

<sup>37</sup>Asael en el texto original.

<sup>38</sup> Su representación es la de un hombre alto, rubio y fuerte.

<sup>39</sup> "No hay problema. Todo está en orden". Estas son las palabras de Henoc cuando se le encomienda su misión y cuando recupera la conciencia cada vez que es derrotado.



convertirse posteriormente en el guerrero escogido por Dios y guiado por los arcángeles<sup>40</sup> para apresar a los Vigilantes. Al inicio de su viaje hasta la torre de los Vigilantes, durante 365 años<sup>41</sup>, el personaje va conociendo este mundo corrompido, y para moverse con más tranquilidad se ve obligado a cambiar constantemente de nombre. Algunos de ellos son Midrasche, Eved o Hadraniel, los cuales son referencia directa a los múltiples nombres que Henoc/Metatron posee en 3Henoc.

En esta moderna versión, el personaje vacila más a la hora de cumplir su misión. En determinado momento de la aventura, Henoc cae presa de la corrupción y debe luchar contra sus dudas<sup>42</sup>, haciendo un examen de conciencia, en el que se pregunta acerca de temas como la naturaleza y la capacidad humana, y si el falso mundo de los ángeles caídos debe ser destruido o no. Esto es algo nunca visto hasta entonces en las diferentes representaciones del personaje, lo cual se debe, obviamente, al enfoque realizado por parte de una cultura totalmente diferente a la semita. A fin de cuentas, *El Shaddai* es un videojuego, obra de entretenimiento que busca cierto desafío para el jugador, y siempre es más atractivo sentir empatía por un personaje con debilidades.

Lucifel es otro<sup>43</sup> de los personajes más misteriosos que aparecen en *El Shaddai*. Al contrario de lo que podría pensarse, el personaje de Lucifel no actúa en el videojuego como una fuerza del mal, sino todo lo contrario. Se trata del acompañante de Henoc, encargado de informar de los progresos del patriarca ante Dios. Y es que, al contrario de lo que muchos creen, esa era inicialmente la función del ángel conocido como Satán, otro de los nombres del personaje. Pese a toda la información que hay sobre los ángeles y los demonios en la literatura henóquica, el origen de la figura de Satán hay que buscarlo en la Biblia Hebrea, en la cual su estatus es ambivalente. Satán es presentado como un ángel de gran poder, el segundo ser más poderoso en el Cielo después de Dios, por lo que tiene acceso a las regiones celestiales, y su papel en la historia de la humanidad es relativamente negativo, pues se encarga de acusar a los hombres ante Dios cuando estos se desvían de su camino. Precisamente, el nombre "Satán" es en origen un epíteto (significa "el Acusador"), el cual se convierte posteriormente en nombre propio.

---

<sup>40</sup> Los cuatro arcángeles, Miguel, Rafael, Uriel y Gabriel, aparecen durante toda la aventura guiando a Henoc y dándole consejos, cumpliendo un papel muy similar al que realizan en 1Henoc a lo largo de los citados viajes del patriarca. Aparecen representados como majestuosos cisnes.

<sup>41</sup> Referencia a cuando al pasaje del *Génesis* en el que se dice que vivió 365 años antes de ser llevado al Cielo.

<sup>42</sup> Es en estos momentos cuando Henoc recibe ayuda, o bien de los arcángeles, de Lucifel, o incluso de una extraño ser que recibe el nombre de Metuselah (Matusalén en hebreo), nombre que, como fue visto previamente, coincide con el del hijo del patriarca.

<sup>43</sup> El nombre Lucifel no aparece recogido en ningún texto. Se trata de una variación (seguramente intencionada para que el nombre concuerde con el resto de nombres terminados en "-El") del conocido Lucifer, que proviene del latín, "el Portador de la luz".



Figura 7: Lucifel, aparece con tonos negros, referencia a su "naturaleza negativa"

En la literatura apócrifa y a apocalíptica su papel es muy secundario, y no fue hasta cuando el judaísmo comienza a desarrollar un dualismo más desarrollado tras la destierro a Babilonia, cuando el personaje es modificado para representar a las fuerzas del mal en oposición a Dios. Ya no es el acusador del hombre que se pasea por la tierra para vigilar al hombre y comunicar posteriormente a Dios su actuación. Deja de cumplir el papel de "fiscal de la creación" para convertirse en la figura mítica que hoy es identificada con el demonio (Satan. *Encyclopaedia Judaica*, 2007: 72). Un claro ejemplo de ello lo encontramos en el *Libro de los Jubileos*:

Pero llegó Mastema, príncipe de los espíritus, y dijo: -Señor Creador, déjame algunos de ellos que me obedezcan y hagan cuanto les mande, pues si no me quedan algunos de ellos no podré ejercer la autoridad que quiera en los hijos de los hombres, pues dignos son de destrucción y ruina, a mi arbitrio, ya que es grande su maldad. Ordenó Dios entonces que quedara con Mastema una décima parte, y que las otras nueve descendieran al lugar de suplicio. (Jub 10: 8-9)

En este texto se muestra que Mastema, otro de los nombres de Satán<sup>44</sup> posee la siguiente función: castigar a los humanos malvados. Para ello necesita de la ayuda de ciertos demonios, ni más ni menos que los pertenecientes a la tradición henóquica. Sin ella no podrá cumplir su tarea. De esta manera se entroncan Jubileos con las tradiciones de Henoc, pero en una obra ajena al corpus henóquico.

Sin embargo, en esta versión el personaje es muy diferente de su contrapartida bíblica. Aunque es burlón y algo taimado, se mantiene leal a Henoc y a Dios hasta el final, aunque algunas frases y referencias dan a entender su futura "evolución" como enemigo de Dios y el hombre a modo de guiños al jugador.

---

<sup>44</sup>Junto con múltiples otros como Belial, Melchiresha, Beelzebub y Abaddon (no está claro si este último se trata del nombre de un ángel, un demonio o del propio infierno, tal y como indican van de Toorn, Becking y van de Horst, 1995). Precisamente el nombre Belial hace acto de presencia en *El Shaddai*, pero no como uno de los epítetos o apelativos a Lucifel, sino como una entidad abstracta y de origen incierto que rige el Sheol, el Hades judío.

Por último, Dios, al igual Henoc y Lucifel sufre cambios en su adaptación de un medio a otro. En 1Henoc se mantiene en un segundo plano en casi todo momento, excepto cuando llega el momento de que Henoc amoneste a los Vigilantes:

(Dios a Henoc) Ve y di a los vigilantes celestiales que te han enviado a rogar por ellos: Vosotros deberíais haber rogado por los hombres; no los hombres por vosotros. (1 Hen 15: 2)

[...]

Diles también: -Así, pues, no tendréis paz. (1 Hen 16: 4)

Esto sucede cuando Henoc y los arcángeles han expuesto su punto de vista sobre qué hacer respecto al tema de la corrupción y el mal. Es en ese momento cuando Dios, al contrario que el resto (1Hen 9: 5,11), describe todos los aspectos relacionados con el descenso angélico. Es presentado como omnisciente, capaz de comprender lo sucedido a un nivel mucho más profundo, relacionando las implicaciones del descenso angélico con el orden del cosmos (1Hen 15:4-7), las consecuencias del nacimiento de los Gigantes (1Hen 15:9-12) y la culpabilidad compartida de ángeles, mujeres y hombres por haber llegado a esta lamentable situación.

Nada de esto lo encontramos en *El Shaddai*. Aquí, Dios no habla en ningún momento con Henoc ni con los arcángeles. Únicamente trasmite sus órdenes a Lucifel, y este se las comunica a Henoc. En ningún momento del videojuego se escucha su voz o aparece su presencia. Esta decisión por parte de Takeyasu no hace sino enfatizar aún más el papel de Lucifel, como elemento indispensable para que Henoc cumpla su misión, y al mismo tiempo entronca con la tradición de la literatura apócrifa y mística de la que 3Henoc es precursora, puesto que en este tipo de obras, Dios siempre está ausente. Dios es el fin último perseguido tanto por el lector como por el Henoc literario.

#### 4.3.3 Un pequeño toque mesopotámico

El gran público probablemente no lo percibirá, pero todo aquel conocedor de 1Henoc y de las religiones de Oriente Próximo quedará enormemente sorprendido al ver cómo algunos de los personajes que intervienen como enemigos de los Vigilantes son totalmente ajenos a la religión judía. Estos son Nanna, Ishtar y Sin, cuyos nombres hacen referencia directa a deidades babilónicas y mesopotámicas. No obstante, en *El Shaddai*, cuentan con un papel diferente<sup>45</sup>.

En el videojuego, Nanna es una joven desmemoriada que sigue a Henoc en su viaje. Ha sido instruida por Sin, líder de los rebeldes que se oponen a los Vigilantes y ha aprendido las profecías de Ishtar, una heroína cuya alma está aprisionada en el Sheol. Sin embargo, lo que la propia Nanna desconoce hasta casi el clímax de la historia es que ella misma es la reencarnación de Ishtar, y que su cometido es ayudar a Henoc en su misión. Esto no tendría ninguna importancia para el presente estudio, si no fuera porque se trata de un paralelismo con lo sucedido entre una deidad que inicialmente poseía unas cualidades y posteriormente fue ampliada con otras, cambiando de nombre por el camino: Inanna e Ishtar. La primera era la deidad sumeria del amor y la guerra. Sin embargo, con la llegada de los acadios es transformada en Ishtar, ampliando su influencia a los

---

<sup>45</sup> La presencia de estos personajes para la historia puede deberse simplemente a una muestra más del exotismo que causan las deidades del Antiguo Oriente para los desarrolladores nipones del videojuego. Una explicación más rebuscada podría ser que estos tres personajes se oponen a los Vigilantes porque hacen referencia a deidades previas a la redacción de 1Henoc, y que bien podrían representar una lucha contra su propio olvido.

ámbitos de la fertilidad y la prostitución sagrada, convirtiéndose por el camino en el arquetipo de diosa madre<sup>46</sup>.

Por otra parte, Sin, el líder de los hombres libres que lidera la lucha contra los Vigilantes, hace referencia al dios mesopotámico de la luna y padre de Ishtar. Esa relación maestro-pupilo que se establece entre el Sin y la Nanna del videojuego es precisamente un paralelo entre la relación padre-hija de los dioses del panteón mesopotámico<sup>47</sup>.

## 5. Conclusión

A lo largo de las siguientes páginas el objetivo propuesto ha sido dar a conocer la obra cumbre de la literatura apócrifa judía, 1Henoc, y su posterior adaptación a un medio tan diferente como es el del videojuego. Sin embargo, aún con las licencias que deben tomarse al pasar la obra de un formato a otro, la sensación que se siente es muy similar. En ambas, el lector/jugador es transportado a un universo de ensueño, deslumbrante, fascinante tanto a nivel visual como narrativo, como ignoto por todo el hermetismo que encierra. Casi podría decirse que se ha creado un videojuego "apócrifo" al romper con las tendencias habituales en la industria del ocio electrónico. Y todo ello realizado desde un punto de vista totalmente ajeno al mundo semita, lo que le otorga un mayor valor a la obra y demuestra que la figura de Henoc aún sigue causando una gran atracción. Aunque hayan pasado más dos mil años de su concepción<sup>48</sup>.

## Bibliografía

Alexander, P. S. (1999). "The Demonology of the Dead Sea Scrolls". Ed. Peter W. Flint, James C. VanderKam. *The Dead Sea Scrolls after fifty years*, vol. II. Leiden, Brill, pp.331-353.

Becking, B., P. W. van der Horst y K. van der Toorn (eds.) (1995). *The Dictionary of Deities and Demons in the Bible*, vols I-II. Leiden, Brill.

Campbell, J. (1976). *The Masks of God: Occidental Mythology*. New York, Penguin.

Charles, R. H. (1913). *The Apocrypha and Pseudepigrapha of the Old Testament II*. Oxford.

Civil, M. (1969). "The Sumerian Flood Story". Ed. W. G. Lambert and A. R. Millard, *Atra-hasis: The Babylonian Story of the Flood*. Oxford, pp. 145-209.

Díez Macho, A. (1984). *Apócrifos del Antiguo Testamento*, vols. I-IV-VI, Madrid, Ediciones Cristiandad.

Fernández, Mario (2010, 27 octubre). "Takeyasu Sawaki: No quiero hacer las cosas al estilo europeo". *Vandal* <<http://www.vandal.net/noticia/50988/takeyasu-sawaki-no-quiero-hacer-las-cosas-al-estilo-europeo/>> (3-10-2012).

---

<sup>46</sup> Inanna/Ishtar posee numerosos nombres en otras culturas. Por ejemplo, en la antigua Armenia su nombre era Anahit, mientras que en Fenicia y Canaán es llamada Astarté. Por último, para los pueblos semitas su nombre es el de Asherah, citado previamente al hablar acerca de esa deidad suprema femenina consorte de El/Yahvé. (Campbell: 1976).

<sup>47</sup> Curiosamente, el nombre sumerio de Sin es Nanna, lo cual causa cierta confusión al ver como la versión infantil de Ishtar recibe este mismo nombre.

<sup>48</sup> Precisamente se espera que para 2014 aparezca parte de esta historia en la película *Noah*, que el director Darren Aronofsky está preparando con el actor Russell Crowe sobre el Diluvio Universal y la corrupción del hombre. En ella está confirmada la presencia de Semyaza y otros ángeles caídos, aunque aún no se sabe si Henoc aparecerá en la película.

*Gamer Euphoria* (2011, julio). "El Shaddai: Sawaki Takeyasu Interview - Says he'd love an iPad Version of El Shaddai" <<http://gamereuphoria.com/2011/07/el-shaddai-sawaki-takeyasu-interview-says-hed-love-an-ipad-version-of-el-shaddai/>> (3-10-2012).

Grelot, P. (1958). "La légende d' Hénoch dans les Apocryphes et dans la Bible: Origine et signification", *ReISRev* 46, pp. 5-26, 181-210.

*IMBD* (s.f.). "Noah" <<http://www.imdb.com/title/tt1959490/fullcredits#cast>> (3-10-2012).

Molina, Francisco (2003). "Dios, ¿entra en los videojuegos?". *Boletín semanal del SOI* nº 224 <<http://www.observatoriodigital.net/bol224.htm#videojuego>> (3-10-2012).

Montaner, V. L. (1982). "Profetismo y apocalíptica". *El Olivo* nº 15, pp. 19-39.

Nieto, M. E. (ed.) (1989). *La Santa Biblia*. Madrid, San Pablo.

Reed, Y. A. (2005). *Fallen Angels and the History of Judaism and Christianity*. Londres: Cambridge University Press.

Reeves, J. C. (1996). *Heralds of That Good Realm: Syro-Mesopotamian Gnosis and Jewish Traditions*. Leiden, Brill.

Ruiz Peña, Ninro, (2012, 29 febrero). "Los videojuegos están enseñando que la religión es violenta, dice un estudio". *Noticia cristiana*. <<http://www.noticiacristiana.com/entretenimiento/2012/02/los-videojuegos-estan-ensenando-que-la-religion-es-violenta-dice-un-estudio.html>> (3-10-2012).

Skolnik, F., Berembaum, M. (ed.) (2007). *Encyclopaedia Judaica*, vol. XVIII. Jerusalén: Keter Publishing House.

VanderKam, J. C. (1995). *Enoch: A man for All Generations*. Columbia: S. C.

Yrion, Josué (2007). "Josue Yirion 3". *Youtube*. <<http://www.youtube.com/watch?v=s3xCXiv53KE>> (3-10-2012).

## **Ilustraciones**

Figura 1: tomada de Vandal

[http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201061622054\\_17](http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201061622054_17)

Figura 2: tomada de Vandal

[http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201061622054\\_14](http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201061622054_14)

Figura 3: tomada de Vandal

[http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201151611121\\_5](http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201151611121_5)

Figura 4: tomada de Vandal

[http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201111011163\\_17](http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201111011163_17)

Figura 5: tomada de Vandal

[http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12484&imagen=201163155257\\_7](http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12484&imagen=201163155257_7)

Figura 6: tomada de Vandal

[http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201092117852\\_20](http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=201092117852_20)

Figura 7: tomada de Vandal

[http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=20105179569\\_28](http://www.vandal.net/cgi-bin/verimagenjuego.pl?n=12483&imagen=20105179569_28)

### **Apéndice: Lista de abreviaturas**

#### **Apócrifos del Antiguo Testamento**

1Hen (Libro Etiópico de Henoc)

4Esd (Libro cuarto de Esdras)

#### **Libros Bíblicos**

Dan (Daniel)

Éx (Éxodo)

Gn (Génesis)

Re (Reyes)

Sal (Salmos)

Si (Sirácida)

Zac (Zacarías)

**Este mismo artículo en la web**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol1n2noviembre2012/la-apocaliptica-judia-desde-la-optica-japonesa-el-shaddai-ascension-of-the-metatron>



## **Sobre los autores**

## Sobre los autores

**María Jesús Bernal Martín.** Licenciada en Filología Hispánica (2007) y en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada (2010) por la Universidad de Salamanca. En esta misma institución, ha obtenido el título de Máster Oficial “La enseñanza del español como lengua extranjera” (2011), y ha defendido su Trabajo de Grado acerca de la cultura material del siglo XIX en el espacio literario español (2012). En la actualidad está realizando su Tesis Doctoral, siguiendo la estela de sus anteriores estudios.

**Katherine Borthwick.** Lingüista con una década de experiencia en la enseñanza de inglés a estudiantes internacionales coordina las actividades del centro de lenguas LLAS (*Centre for Languages, Linguistics and Area Studies*). Ha publicado artículos como “The Mechanisms and Impact of Encouraging Community Engagement in Teaching Repositories” (2011) y “Learning to share in the Language Box: a community approach to developing an open content repository for teachers and learners” (2009).

**Juan Carlos Cruz Suárez.** Doctor en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca. Su área de especialización es la literatura española del Siglo de Oro, especialmente la producida en el período barroco. Dentro de este campo ha publicado varios artículos y ha participado en numerosos congresos, seminarios y simposios. Ha sido profesor visitante asociado en la Universidad de Aarhus (Dinamarca), institución en la que en la actualidad -además de impartir docencia- realiza un proyecto de investigación post-doctoral dentro del campo de los estudios de la memoria y la literatura española actual, específicamente la novela.

**Carmen Fernández Galán.** Doctora en Humanidades y Artes por la Universidad Autónoma de Zacatecas. Es integrante del Sni. Autora de la edición crítica de *Syzigias y cuadraturas lunares...* (Factoría-UAZ, 2010) y de *Obelisco para el ocaso de un príncipe* (UAZ, 2011). Como docente investigadora de la Universidad Autónoma de Zacatecas, sus líneas de investigación son hermenéutica, filología y literatura del siglo XVIII.

**Pedro García-Guirao.** Licenciado en Filosofía por la Universidad de Murcia (España). Entre 2007-2010 ejerció como Profesor Colaborador en el Instituto Cervantes de Praga (República Checa), donde también llevó a cabo trabajos de investigación sobre Federica Montseny. En la actualidad disfruta de un puesto como Teaching Assistant in Spanish en la School of Humanities de University of Southampton (Inglaterra) donde combina las clases con sus estudios de doctorado en torno al exilio del ministro anarquista Juan López Sánchez. Ha publicado en revistas como *Historia Actual Online* y en la *International Encyclopedia of Revolution and Protest 1500-Present* (Blackwell/Oxford). También es miembro del grupo Anarchist Studies Network.

**Maddalena Ghezzi.** Licenciada en Lingue e Letterature Straniere por la Università degli Studi di Bergamo (2007) y en Filología Hispánica por la Universidad de Salamanca (2010), en la que cursó también el Máster oficial “La Enseñanza del Español como Lengua Extranjera” (2009). Actualmente es becaria de investigación en el marco del “Doctorado en Lengua española: investigación y enseñanza”. Sus líneas de estudio se centran en la fraseología, la sociolingüística y la lingüística aplicada. También trabaja como creadora de materiales de ELE en el proyecto del Campus de Excelencia Internacional Studii Salamantini de la Universidad de Salamanca.



**James Hicks.** Licenciado por la State Michigan, obtuvo el título de doctor en 1992 en la University of Pennsylvania. Es director del programa de licenciatura en Literatura Comparada de la University of Massachusetts. Sus investigaciones incluyen estudios culturales y la representación de la guerra, así como la narrativa modernista y la teoría literaria. Es el editor de la revista *Massachusetts Review* y publicará en 2013 el libro *Lessons from Sarajevo: A War Stories Primer* en la editorial de esa misma universidad.

**Ioana Juncan.** Doctoranda en el programa "Theatre and Performance Studies" de Brown University, donde prepara también un Máster en Filosofía. Sus publicaciones recientes incluyen "Performing the Accident: Through Richard Maxwell's Ode to the Man who Kneels" (*Liminalities: A Journal of Performance Studies*), "Losing the Temper of Reason: Self-reflections out of Time" (*Parallax*) y "An Experience of Thought: Measure for Endurance" (*Transmediale Resource Berlin & Aarhus University*). Investiga la intersección entre el teatro y la interpretación, la filosofía y los medios. Es cofundadora y directora artística del *Listening LabOratory* de Brown.

**Gonzalo Lizardo Méndez.** Es narrador e investigador literario. Doctor en Letras por la Universidad de Guadalajara y docente investigador de la Universidad Autónoma de Zacatecas. Fue becario del Fonca, así como del Snca. Ha publicado ensayos como *Polifoni(a)tonal* (UAZ, 1998) y novelas como *Jaque perpetuo* (Era/Cnca, 2005) o *Invocación de Eloísa* (Era/UNAM, 2011).

**Álvaro Llosa Sanz.** Doctorado por la University of California - Davis, está centrado en la actualidad en el estudio de la representación de la fantasía y la magia en las obras de ficción hispánicas, tanto en España como en América. Asimismo, ha explorado el modo en el que las tecnologías digitales influyen en el entendimiento de la lectura y en la publicación de textos. Su investigación ha incluido publicaciones en diversas revistas académicas de alto nivel europeas y estadounidenses, como *Hispanic Review*, *Cervantes*, *Quarterly Review*, *Revista Iberoamericana* o *Revista de Literatura*.

**José Martínez Rubio.** Licenciado en Filología Hispánica por la Universitat de València. Máster en estudios hispánicos: investigación y aplicaciones (UV). Diploma en Teoría Literaria y Crítica Cultural (UV) Actualmente, realiza su tesis de doctorado en el campo de la narrativa contemporánea, estudiando las novelas de investigación que combinan temas de la memoria, del periodismo, de la política y de la historia, entre los siglos XX y XXI, abarcando el ámbito hispánico, europeo y latinoamericano. Colabora como investigador en el proyecto ARTELOPE de Teatro de los Siglos de Oro (TC/12 - CONSOLIDER). Colabora como crítico en el suplemento cultural *Posdata*, del periódico *Levante*. Ha publicado y editado, en colaboración con Manoj Aryal, la novela *Memoria de España*, de Lain Singh Bangdel Desde 2010 es director de la revista de Jóvenes Investigadores de la Literatura Hispánica *Cuadernos de Aleph*.

**Genara Pulido Tirado.** Especialista en Teoría de la Literatura, Literatura Comparada y Estudios culturales. Ha publicado 18 libros como autora y editora y un centenar de artículos. Entre sus publicaciones se cuentan el vol. colectivo de 2003 *Estudios culturales*, donde estudia su trayectoria desde el nacimiento en Gran Bretaña en los años sesenta hasta el año 2000. Entre sus artículos, ha dedicado más de 10 al tema de la literatura y nuevas tecnologías. Es investigadora Principal del Grupo de Investigación "Estudios Literarios e Interculturales".

**Alberto Santamaría.** Profesor de Análisis del discurso artístico y literario y Arte Contemporáneo en la Universidad de Salamanca. Es autor de libros de poesía como *El orden del*

*mundo* (Renacimiento, 2003) y *Pequeños círculos* (DVD ediciones, 2009). Ha publicado los ensayos *El idilio americano. Ensayos sobre la estética de lo sublime* (Universidad de Salamanca, 2005) y *El poema envenenado. Tentativas sobre estética y poética* (Pre-Textos, 2008). Ha realizado la antología *El hombre que comía diez espárragos* (El olivo azul, 2010), con los textos de viajes de Leandro Fernández de Moratín.

**Carlos Santos Carretero.** Licenciado en Filología Hebrea y Árabe por la Universidad de Salamanca, está realizando su estudios de posgrado dentro del programa de doctorado de la misma universidad en torno a la literatura apócrifa hebrea. Trabaja como traductor de árabe, hebreo, inglés y español y como redactor en publicaciones electrónicas de ocio y tecnología, como Tallon4 y Ociomedia.

**Rosanne Caroline Tertoolen.** Licenciada de Filología Hispánica (2009) y en Translation Studies (2010) en la Universidad de Utrecht (Países Bajos), realizó su tesina de máster sobre la traducción automática enfocando a los problemas acerca de la ambigüedad. Actualmente trabaja como profesora en una escuela primaria.

**Alfonso Vázquez Atochero.** Licenciado en Antropología y Doctor en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Extremadura y Máster en Dirección estratégica y Gestión de la Innovación por el Instituto Universitario de Postgrado. Pertenece a la Unidad Experimental de Antropología Oncológica de la Uex y a la Fundación Centro de Estudios para la Nueva Civilización. Es autor de una decena de libros centrados sobre todo en las nuevas tecnologías y la comunicación en red y ha publicado numerosos artículos en revistas. Dirige el proyecto [Ciberantropología.org](http://Ciberantropología.org) y colabora con [Comunicación Extendida](http://Comunicación Extendida).

Este mismo texto en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol1n2noviembre2012/sobre-los-autores>



## **Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital**



<http://revistacaracteres.net>

**Noviembre de 2012. Volumen 1, número 2**

<http://revistacaracteres.net/revista/vol1n2noviembre2012>

### **Contenidos adicionales**

Campo conceptual de la revista Caracteres

<http://revistacaracteres.net/campoconceptual/>

Blogs

<http://revistacaracteres.net/blogs/>

Síguenos en

**Twitter**

[http://twitter.com/caracteres\\_net](http://twitter.com/caracteres_net)

**Facebook**

<http://www.facebook.com/RevistaCaracteres>