

COLECCIÓN



Esoterismo  
y Verdad

**M**uchas de las prácticas y gustos más populares entre la juventud actual, se encuentran asociados con el esoterismo, en sus diversas manifestaciones (magia, espiritismo, satanismo, etc.). Su influencia la podemos encontrar en ciertos tipos de música, películas, videojuegos, series de televisión, sitios de internet, dibujos animados y muchas otras actividades de la vida cotidiana juvenil.

Ante la pérdida de "sentido de la vida" y de la "sensación de vacío", necesitamos anteponer el anuncio del Evangelio; ofreciéndoles alternativas que los hagan sentirse amados, valorados e importantes para los demás; esto les ayudará a recuperar la alegría y el sentido de vivir; y sobre todo, a liberarse de esa alienación enfermiza y hasta mortal, a que los conducen las prácticas esotéricas bajo el disfraz del "juego" o la "moda".

ISBN 970-612-460-6



9 789706 124609

Carlo Climati

Los Jóvenes y el Esoterismo

Carlo Climati

# Los Jóvenes y el Esoterismo



*Magia, Satanismo y Ocultismo:  
el engaño del fuego que no quema*



SAN PABLO

COLECCIÓN



Esoterismo  
y Verdad

Muchas de las prácticas y gustos más populares entre la juventud actual, se encuentran asociados con el esoterismo, en sus diversas manifestaciones (magia, espiritismo, satanismo, etc.). Su influencia la podemos encontrar en ciertos tipos de música, películas, videojuegos, series de televisión, sitios de internet, dibujos animados y muchas otras actividades de la vida cotidiana juvenil.

Ante la pérdida de "sentido de la vida" y de la "sensación de vacío", necesitamos anteponer el anuncio del Evangelio; ofreciéndoles alternativas que los hagan sentirse amados, valorados e importantes para los demás; esto les ayudará a recuperar la alegría y el sentido de vivir; y sobre todo, a liberarse de esa alienación enfermiza y hasta mortal, a que los conducen las prácticas esotéricas bajo el disfraz del "juego" o la "moda".

ISBN 970-612-44-1



9 789706 124402

Carlo Climati

Los Jóvenes y el Esoterismo

Carlo Climati

# Los Jóvenes y el Esoterismo

Magia, Satanismo y Ocultismo:  
el engaño del fuego que no quema

SAN PABLO

CARLO CLIMATI

# LOS JÓVENES Y EL ESOTERISMO

Magia, Satanismo y Ocultismo:  
el engaño del fuego que no quema

*1 Edición*



*Título original:* I giovani e l'esoterismo. Magia, satanismo e occultismo: l'inganno del fuoco che non brucia.

© FIGLIE DI SAN PAOLO, 2001  
via Francesco Albani, 21-20149, Milano.

*Traducción:* Gustavo Aguilera Jiménez

Primera edición, 2002

D. R. © 2000, EDICIONES PAULINAS, S. A. DE C. V.  
Av. Taxqueña 1792 -Deleg. Coyoacán- 04250 México, D. F.

Impreso y hecho en México  
Printed and made in Mexico

ISBN: 970-612-460-8

## INTRODUCCIÓN

Uno de los fenómenos más alarmantes que caracterizan el mundo juvenil es el aumento del interés por el esoterismo. En los últimos años estamos asistiendo a un verdadero "boom" de la magia, del ocultismo, del espiritismo e incluso del satanismo entre los jóvenes.

Todo esto es verdaderamente preocupante. Sobre todo si pensamos en algunas noticias que han llenado recientemente las páginas de los periódicos, como el caso de sor. María Laura Mainetti, asesinada por tres jovencitas menores de edad como un sacrificio al diablo.

Desgraciadamente, esto no es ciencia-ficción. Es una realidad. Y es un drama del que es oportuno interrogarse. Con demasiada frecuencia, el fenómeno del esoterismo juvenil ha sido presentado como "una moda pasajera", o como "una de las últimas fronteras de la trasgresión".

Pero las raíces del problema son más profundas. Este libro se propone individualizarlas.

Estamos por iniciar un "viaje" hacia el descubrimiento de las tendencias esotéricas de las nuevas generaciones. Nuestro "tren" imaginario correrá sobre los rieles —a veces amargos— de la vida cotidiana. Y se detendrá en diversas "estaciones" que nos ayudarán a comprender la dimensión real del fenómeno.

Las historias de algunos jóvenes serán, precisamente, las que nos introduzcan en el tema, indicándonos la ruta a seguir y los interrogantes que hay que responder. Exploraremos, así, las zonas "de riesgo" del mundo de

los jóvenes. Como aquella del “rock satánico”, donde los grupos musicales exaltan el diablo, la violencia y el nihilismo. Y también la discoteca, que se está convirtiendo cada vez más en un “ritual de masa”, entre el consumo de droga y el volumen ensordecedor que impide cualquier tipo de comunicación.

Descubriremos los secretos de los tatuajes y del “piercing” tan populares entre los jóvenes. Y “navegaremos” juntos en Internet para explorar los sitios dedicados al satanismo, a la magia y al ocultismo.

Conoceremos mejor la revista de dibujos animados *Dylan Dog* y el trasfondo de la afortunada película *The Blair Witch Project*. Después hojaremos algunas revistas para adolescentes en búsqueda de artículos que traten el tema del esoterismo.

Analizaremos algunos programas televisivos y algunas caricaturas, para valorar el tipo de influjo que podrían ejercer sobre los jóvenes y los niños. También estudiaremos algunas películas de “terror” de contenido violento y sanguinario donde parece que el mal nunca es vencido.

Trataremos el tema del *New Age*, que se presenta a los jóvenes como un inmenso “licuado” de religiones y de nuevas supersticiones. Aprenderemos también a conocer las “palabras trampa” que crean confusión en la mente de los jóvenes, empujándolos por los peligrosos senderos del relativismo moral.

Al final descubriremos que también a través del juego es posible lanzar mensajes esotéricos a los jóvenes, explotando sus ganas de soñar y de volar con la fantasía.

Esto, más o menos, será el trayecto de nuestro “tren”. Se trata de un largo recorrido que nos ayudará a entender por qué la magia, el satanismo, el espiritismo y todas las demás formas de esoterismo están conquistando —cada vez más— el corazón de los jóvenes.

Pensemos en tantos jóvenes que, jugando, se divierten haciendo sesiones espiritistas. Y quién sabe

cuántos de ellos, poco a poco, caigan en “una forma de alienación del presente”, como lo confirma un comunicado de la Conferencia Episcopal Toscana (norte de Italia).

Pensemos en la creciente pasión por la música rock con contenido satánico, o en las fiestas en la “disco”, que tienen como tema la magia y el ocultismo. Pensemos en la triste costumbre de dirigirse en televisión a los magos y adivinos, que proponen una solución inmediata a los problemas personales.

Todos estos comportamientos nacen de un gran deseo de comunicación y de vencer la soledad. Es, precisamente, en la soledad donde el esoterismo tiene mayores posibilidades de extender sus raíces.

Un gran santo, el padre Orione, decía que los jóvenes son “tempestad o sol del porvenir”. Si todos juntos nos empeñamos en la batalla contra las trampas del ocultismo, el sol podrá continuar —seguramente— iluminándonos desde lo alto del cielo de nuestro mañana.

# I

## EL GRAN ENGAÑO DEL FUEGO QUE NO QUEMA

¿Qué es el esoterismo? Con esta palabra se entiende todo aquello que es conocido por un reducido círculo de personas y que no puede ser revelado públicamente. Por ejemplo, un particular tipo de magia, las técnicas para la lectura de la mano o de las cartas, las fórmulas para la invocación de los espíritus, los signos utilizados para hacer un pacto con el Diablo.

Esoterismo es algo misterioso, secreto, oculto. Es un lenguaje conocido solamente por unos cuantos elegidos, que lo utilizan para sus fines. El esoterismo es un modo de ejercitar un poder sobre las cosas o las personas.

¿Quién ejercita este poder? Los "iniciados". Es decir, unos cuantos elegidos que han sido admitidos al conocimiento de algún culto o magia particular, como los astrólogos, los adivinos, los brujos y los magos de todo tipo.

Los "iniciados" ejercitan un grande poder sobre los demás. Y los "demás", con frecuencia, son personas débiles, frágiles, en crisis, en dificultad. Son personas que están pasando por un momento crítico en su vida, que buscan respuestas inmediatas a los propios interrogantes o una solución a sus problemas.

El iniciado dice: "Yo tengo el poder de curarte. Tengo la poción mágica que te permitirá encontrar el amor que estás buscando". "Este amuleto tiene un po-

der inmenso y cambiará completamente tu vida". "Soy capaz de ponerte en contacto con el espíritu de tu hermano, que murió el verano pasado en un accidente de tráfico".

Son clarísimos ejemplos que nos hacen ver cómo ejercen el poder sobre personas que buscan desesperadamente una respuesta a sus necesidades existenciales. Muchas de estas personas son jóvenes.

### 1. El "boom" del esoterismo

El interés de los jóvenes por el esoterismo ha crecido en los últimos años de una forma alarmante. Horóscopos, amuletos, cartas y sesiones espiritistas son, desgraciadamente, los compañeros de las nuevas generaciones, víctimas de un auténtico bombardeo esotérico, efectuado a través de los medios más variados: la música, la televisión, los videojuegos, revistas, el cine, la discoteca, Internet y los comics.

Es un bombardeo que encuentra blanco seguro en la vida de miles de jóvenes, muchas veces caracterizada por una profunda soledad, por situaciones familiares difíciles y por incertidumbre sobre el futuro. El interés por el esoterismo, propuesto como una solución inmediata a los problemas cotidianos, puede causar daños enormes en la mente de los jóvenes. Puede contribuir a crear una generación de "nuevos esclavos", enredados en su propio comportamiento.

El elemento de mayor preocupación está representado por la creciente atracción que ejerce el satanismo entre los jóvenes. Aumenta cada vez más el número de jóvenes que se declaran "fascinados" por el Diablo y la magia negra.

Giuseppe Ferrari, secretario nacional del GRIS (Grupo Italiano de Investigación y de Información sobre las Sectas), ha identificado algunos posibles caminos que

conducen al contacto con el mundo del satanismo: "El frecuentar ambientes esotéricos, mágicos y ocultistas, unido al deseo de adentrarse más allá para experimentar siempre nuevas vías de 'conocimiento'; la participación a sesiones espiritistas, para invocar entidades particulares, durante las cuales no es difícil llegar a invocar espíritus demoníacos y encontrar alguno que participe en ritos satánicos; el recurso a la así llamada 'magia negra' para afrontar e intentar resolver problemas de diverso género; la atracción idolátrica hacia algunos personajes y fenómenos musicales, a los cuales les está permitido, a través de los mensajes de sus canciones, blasfemar, invitar al suicidio, al homicidio, a la violencia, a la perversión sexual, al uso de la droga, a la necrofilia; la atracción de lo horroroso, lo macabro, la violencia como fin en sí misma, la pedofilia, difundidos en la sociedad a través de varios medios hasta desear experiencias directas en ambientes que inspiran tales conceptos y comportamientos" (G. Ferrari (a cargo de), *I Cristiani di fronte alle sette*, suplemento de *La Domenica*, número 3, junio de 1997, San Paolo, p. 25. La página web del Gris es: [www.gris.org](http://www.gris.org)).

El bombardeo esotérico contra los jóvenes cuenta con "orquestradores" reales, que son perfectamente conscientes de lo que están haciendo. Son los adeptos a las sectas satánicas o que se identifican con las doctrinas mágicas de un "maestro" particular.

Podemos llamarlos "los guerreros del Diablo". Combaten para el Demonio, porque creen en él. Su objetivo es difundir el mal. Y para lograrlo, estos "guerreros" apuntan sobre todo a la corrupción de los jóvenes, que serán los protagonistas de la sociedad del mañana.

Atacar a los jóvenes, volviéndolos esclavos del esoterismo, significa buscar asegurarse el dominio del futuro y esperar en una presencia del mal en el mundo cada vez mayor.

Además de los "guerreros", existen también los "mercenarios". Son aquellos que utilizan el esoterismo por razones comerciales. Su objetivo no es difundir el mal, sino, simplemente, ganar dinero.

Horóscopos, magia, sesiones espiritistas y discos de rock satánico son un negocio que mueve varios miles de millones. Y es cierto que existe quien ha decidido enriquecerse a costa de los jóvenes, atrayéndolos a través del esoterismo.

Los "mercenarios" del Diablo son aquellos que, aún sin creer en el Demonio, "combaten" por él. Lo hacen por ganar dinero solamente. Ellos son, por tanto, sus "mercenarios". Pensemos, por ejemplo, en las compañías discográficas que producen discos de rock satánico, o en ciertas revistas para jóvenes que publican artículos sobre magia y esoterismo. Aprovechando la moda del ocultismo, llenan las propias cuentas bancarias.

Los "mercenarios" del Diablo son los mejores aliados de los "guerreros" de Satanás. Siguen su juego y se convierten en cómplices de la difusión del mal entre los jóvenes. Así, el "virus" del esoterismo tiene la posibilidad de golpear con mayor facilidad en los ambientes más variados.

Este libro intenta ofrecer un balance del fenómeno del esoterismo juvenil, en todas sus diversas manifestaciones. Además, se propone desenmascarar las estrategias con las que actúan ciertos operadores de lo oculto para penetrar en la mente de los jóvenes.

En estos años, después de la publicación de mi libro *Encuesta sobre el rock satánico*, he sido invitado a dar numerosas conferencias a grupos juveniles, organizadas por colegios, parroquias, universidades, clubes, asociaciones y comunidades. Recorriendo Italia he caído en la cuenta de la extensa difusión del ocultismo, sobre todo entre jóvenes que lo practican de buena fe, sin darse cuenta del riesgo que están corriendo.

## 2. *Un aliado para vencer los problemas*

¿Cómo se difunde el “virus” del esoterismo? ¿Cuáles son las causas de la epidemia esotérica que golpea las nuevas generaciones? Todo nace de una gran equivocación. Los jóvenes piensan que el esoterismo es algo bello, simpático, fascinante. Creen encontrar en el ocultismo un aliado para resolver sus propios problemas. Y así se acercan confiadamente a las prácticas mágicas, al espiritismo y al satanismo, sin darse cuenta que están jugando con fuego.

El “virus” del esoterismo se difunde porque los jóvenes carecen cada vez más de anticuerpos para combatirlo. No existen defensas inmunitarias. En los últimos años, los jóvenes han sufrido una especie de lavado de cerebro que les ha llevado a no temer el mundo de lo oculto. De hecho el solo acercamiento a los ambientes esotéricos puede constituir un verdadero riesgo. Participar en una sesión espiritista o en un rito satánico significa abrir de par en par las puertas a mundos seriamente peligrosos. Se comienza como juego, pero no se sabe jamás hasta dónde se puede llegar. ¿Por qué sucede esto? ¿Por qué los jóvenes tienen tantas ganas de jugar con el fuego? La respuesta es simple: alguien los ha engañado. Alguien los ha empujado a creer que el esoterismo es un fuego inofensivo, un fuego simpático, un fuego que no quema. Y, por tanto, ¿por qué no tocarlo? ¿Por qué no probarlo? Los “orquestadores” que mencionamos antes, han trabajado bien. Han utilizado todos los medios a su alcance para hacer creer a los jóvenes que el esoterismo no hace daño: de la televisión a la música rock, de las discotecas a los videojuegos. Por eso el fuego ya no da miedo. Es más, ahora es incluso recomendado.

El tema de la magia siempre ha hecho parte de las fantasías de los niños y de los jóvenes. Las viejas fábulas están llenas de brujas, hadas y encantamientos.

¿Cómo olvidar la calabaza que se transforma en una carroza para llevar a la Cenicienta al baile? ¿Cómo olvidar la dulce hada madrina de Pinocho y los besos mágicos que transforman a los sapos en bellísimos príncipes?

Millones de niños se han dormido escuchando estos cuentos. Pero existe una gran diferencia entre una concepción de la magia del todo inocente, que puede ayudar a soñar, y ciertas invitaciones (claras o veladas) a la misma práctica del esoterismo.

Obviamente, no se puede asesinar la fantasía. Los niños y los jóvenes tienen derecho a usar su fantasía, aunque sea soñando mundos poblados de dragones, magos y brujos. Todo esto no debe crear miedo y no debe desencadenar alarmismos. Lo que por el contrario debe suscitar preocupación es la mala fe de quien instrumentaliza la sensibilidad que tienen los jóvenes hacia el mundo de lo fantástico para transmitir mensajes negativos y en contra de la vida.

## 3. *La brutal realidad del mundo*

En las siguientes páginas buscaré explicar dónde se han escondido, en estos años, las “semillas” del esoterismo. Diré también cómo estas semillas han germinado y como han contribuido a crear el gran engaño del “fuego que no quema”.

Antes de seguir adelante, quisiera aclarar que este libro no quiere ser un ataque generalizado a la televisión, la música, el cine, Internet o a cualquier otro medio de comunicación.

Cada medio puede ser utilizado para el bien o para el mal. Pensemos, por ejemplo, en un bisturí. En las manos de un asesino puede matar. Pero en las de un buen cirujano puede salvar a miles de vidas humanas. Del mismo modo la música, el cine, Internet y la televisión son me-



dios de comunicación extraordinarios que pueden ser utilizados para hacer el bien a la humanidad.

Desgraciadamente, una evaluación honesta de los tiempos que corren no puede menos que poner en evidencia el uso negativo que se hace de ciertos instrumentos, la mayoría de las veces a costa de los jóvenes. Basta encender la televisión para darse cuenta de ello.

Otro aspecto importante que se debe aclarar es aquel de la "libertad de expresión". Este libro no quiere ser en absoluto una invitación a la "caza de brujas" en relación con los cantantes de rock, programas televisivos, videojuegos, revistas y demás. Mi objetivo es, simplemente, suscitar una reflexión sobre aquello que está sucediendo, en este momento particular, en el mundo de los jóvenes.

Criticar a un cantante o una revista, un videojuego o una película no significa limitar la "libertad de expresión" de nadie. Significa reflexionar, interrogarse, discutir y abrirse al diálogo. Significa educarse en la autocritica y en la conciencia de poder usar mejor los propios instrumentos de comunicación.

No está en discusión la "libertad de expresión", que permanece como un derecho garantizado para todos. Lo que está en discusión es la calidad de "aquello que viene expresado".

Por lo demás, no es justo echar toda la culpa del descontento juvenil a los medios de comunicación, a la música rock o a las discotecas. Estos elementos, en efecto, constituyen solamente una parte del problema. Es necesario considerar también las numerosas situaciones amargas que viven los jóvenes de hoy y que los hacen cada vez más frágiles y vulnerables.

Pensemos, por ejemplo, en la dificultad de encontrar trabajo. Pensemos en las inmensas esperanzas de los jóvenes que salen de la escuela o de la universidad y que chocan con la brutal realidad de un mundo.

En la escuela se viene educado en la honestidad, en la lealtad, en la justicia. Pero, con el paso del tiempo, uno se da cuenta que los astutos, los ladrones, los aduadores de turno son los que, frecuentemente, parecen ser los únicos que se abren paso en la vida. Y la honestidad parece ser algo incómodo que te puede hacer morir de hambre.

Los jóvenes tienen un corazón grande y noble. Difícilmente ceden a los arreglos. Ante las terribles injusticias de la vida se sienten traicionados, violentados, explotados. Advierten en su corazón aquella dramática sensación que fue bien descrita por Luigi Tenco en las palabras de la canción *Ciao amore ciao*: "No saber hacer nada en un mundo que lo sabe todo".

Los verdaderos "diablos" que atentan contra la vida de los jóvenes, en muchos casos, no son los dibujos animados japoneses o el rock satánico. Son los padres ausentes, los contratistas deshonestos, los políticos corruptos, los vendedores de droga, los pedófilos, los comerciantes de niños, los hipócritas y los mafiosos de todo tipo. Son los silencios, las complicidades, los abusos, la indiferencia, los compromisos y la incomunicabilidad de la vida cotidiana.

#### 4. *Un joven en crisis*

Echar la culpa exclusivamente a la mala influencia del rock o de la discoteca (que también tienen su responsabilidad) significaría tranquilizar la conciencia y no afrontar realmente los auténticos problemas de los jóvenes. A este propósito, no podré olvidar jamás lo que me sucedió hace algunos años. Sucedió al final de una conferencia sobre el rock satánico que di en una parroquia. Se me acercó un distinguido señor de mediana edad, con cara de preocupación, que me dijo: "Mi hijo de quince años es una víctima de la música

rock. Desde hace algunos meses ha comenzado a escuchar discos satánicos. Desde entonces ya no estudia y se ha aislado del mundo. Ya no va a misa. Está siempre encerrado en su cuarto, tumbado en su cama con unos audífonos en la cabeza. Le ruego que me ayude. Hable con mi hijo”.

Este distinguido señor me parecía verdaderamente desesperado. Por ello acepté y hablé con su hijo de quince años. Así llegué a saber que aquel distinguido señor, ferviente católico y activísimo en la vida parroquial, había comenzado, unos meses atrás, una relación extramatrimonial con una joven catequista de su misma iglesia.

Todo esto había generado en el hijo adolescente una profunda crisis de rechazo a la religión y de la parroquia que frecuentaba. El oír rock satánico, por tanto, era solamente una consecuencia más de su malestar.

La verdadera responsabilidad no era de la música. Era del padre. Este distinguido señor, sintiéndose culpable de su comportamiento, buscaba tranquilizar su conciencia acusando a los cantantes de rock satánico. En realidad, el interés de su hijo por aquella música le había venido sólo después, como un gesto de rebeldía contra el ambiente “traidor” de la parroquia, donde había nacido esa relación extramatrimonial entre su padre y la joven catequista.

Los mensajes negativos transmitidos por ciertos cantantes habían contribuido sin duda a oscurecer aún más la mente de este pobre muchacho. Le habían dado, en cierto sentido, el tiro de gracia. Sin embargo la causa que desencadenó la crisis, debía buscarse en el comportamiento incoherente del padre y no en la música.

Un gran escritor, Gilbert Keith Chesterton, decía que “la alegría es el gigantesco secreto de los cristianos”. El satanismo, de hecho, propone una filosofía de

vida totalmente opuesta. Tiende a difundir entre los jóvenes un sentido de pesimismo, de abandono, de oscuridad, de desaliento, de malestar. Si un joven atraviesa un momento difícil, los mensajes negativos propuestos por el rock, la discoteca o ciertas revistas contribuyen a hundirlo más.

No es necesario, por tanto, atribuir toda la culpa a los medios de comunicación. La televisión, la música, las discotecas, las revistas o los dibujos animados para jóvenes no son los únicos responsables del fenómeno del esoterismo juvenil. Pueden representar, en buena medida, el empujón definitivo al barranco de la desesperación. Pero hay que estar atentos para no aprovecharnos de estos instrumentos para evitar afrontar las propias responsabilidades.

##### *5. La dictadura del dinero*

Alguno, quizás, deseará saber cómo terminó la historia del joven aficionado al “rock satánico”. El distinguido señor interrumpió su relación con la joven catequista y admitió honestamente su responsabilidad. El joven, superada la crisis, se acercó a la fe gracias a la ayuda de un excelente sacerdote. Todo acabó bien.

Este suceso debe hacernos comprender que, cuando se habla de los jóvenes, es muy fácil caer en un moralismo banal y superficial. Es fácil ensañarse contra el rock o las discotecas. Pero los hechos demuestran que los problemas son más profundos.

Al mismo tiempo, sin embargo, no se debe bajar la guardia. Es necesario combatir firmemente a quien aprovecha los momentos de crisis de los jóvenes para ganar dinero, difundir el satanismo, el ocultismo y la anticultura de la basura. Como lo hacen, por ejemplo, los magos que hablan por televisión y muchos cantantes de rock.

Los jóvenes son considerados hoy “depósitos comelo-todo”, a los cuales está permitido ofrecerles cualquier cosa; también enriquecerse a costa suya. Así se los llena de magia, satanismo, violencia, sangre, droga, productos de consumo que son un auténtico veneno para el alma. Lo importante —en esa ideología— es que los jóvenes compren. No importa qué compren. Lo importante es ganar dinero. Mucho dinero.

Hoy más que nunca, triunfa la dictadura del dinero. Es la riqueza la que dicta las leyes. Esto sucede, por ejemplo, en el mundo de la televisión, donde los patrocinadores deciden el destino de un programa.

No cuenta la calidad. Lo importante es el número de “ovejas” que se tienen delante de la pequeña pantalla para ser bombardeadas por los comerciales. Si son muchas, el programa sobrevivirá. De lo contrario, dejará el lugar a cualquier otra transmisión.

Algunas cadenas de televisión tienen el mal hábito de transmitir anuncios publicitarios con un volumen más alto que el del programa o la película que se está pasando. Se trata de un truco para llamar la atención del telespectador sobre los productos propagandísticos. Es una triste metáfora de lo que sucede realmente en la televisión.

Pareciera que la publicidad, alzando la voz, quisiera gritar al público: “Soy yo quien mando. Soy yo el jefe. Todo lo demás no cuenta”.

El verdadero reto de salvar el destino de los jóvenes no está en la elección entre Dios y el Diablo, sino entre Dios y el dinero. Lo había entendido también Jesús cuando dijo que el hombre debía elegir entre Dios y «mamona» (palabra que indicaba el abyecto poder del dinero). Sabía ya, con dos mil años de anticipación, que llegarían los anuncios publicitarios.

## 2

### LAS MÁSCARAS DEL ESOTERISMO

Un grave error, que engaña a muchos jóvenes, es aquel de creer que existe una magia “blanca” (buena) y una magia “negra” (mala).

No hay nada más falso. No existen magias buenas ni magias malas. Toda magia es en sí mala y peligrosa, porque pone al hombre en una condición de esclavitud y de condicionamiento psicológico, en donde corre peligro tanto la salud física como la mental.

Históricamente, el esoterismo siempre ha estado en contraposición con el cristianismo. Jesús es el anti-esotérico por excelencia. Es el hombre que combate los rituales vacíos, a los comerciantes de lo sagrado y la palabrería de los paganos. Es un Dios que simplifica todo y que declara estar presente en cualquier lugar donde haya personas reunidas en su nombre.

En las enseñanzas de Jesús no hay nada secreto. Cristo quiere hacer conocer lo más posible su mensaje. Por algo su invitación es: “Id por todo el mundo y predicad el evangelio a toda criatura” (Mc 16,15). Por eso nadie queda excluido.

El esoterismo, por el contrario, es algo oculto, oscuro, que se desvela sólo a pocos “iniciados”. Es, pues, exactamente lo contrario del cristianismo.

## 1. El bombardeo de la magia

Los jóvenes de hoy son bombardeados por una serie de mensajes que los llevan a simpatizar con la magia, en sus diversas formas. Son mensajes que llegan a través de la música, de las discotecas, de ciertas revistas para adolescentes, de la televisión y por otros medios de comunicación.

Pensemos, sólo por mencionar un ejemplo, en la “publicidad” hecha a la magia por un grupo de rock italiano muy popular: los *Opera IX*, famoso por sus espectaculares conciertos. La cantante del grupo, Cadaveria, ha revelado que: “Todos los miembros del grupo *Opera IX*, quien más quien menos, están interesados en el ocultismo y en la recuperación de las antiguas tradiciones paganas. Nuestra música se vuelve, por tanto, un “acto ritual” orientado a celebrar las creencias de antiguos pueblos, honrar espíritus supremos y liberar las energías ocultas de las dimensiones y de los universos paralelos. Nuestras experiencias personales del ámbito oculto, los textos que leemos y, obviamente, nuestras inclinaciones, nuestros sueños y nuestras fantasías ocultas y enfermas, toman un papel fundamental en estos actos evocadores”. (U. Carminati, *Opera IX*, en *Flash*, agosto del 2000).

La música de los *Opera IX* es, por tanto, un “acto ritual” que se inspira en una auténtica filosofía de vida. “Sustancialmente —añade la vocalista Cadaveria— creemos que el hombre puede cruzar el umbral de lo “desconocido” y que puede dominar el “mundo de las sombras” utilizando la propia voluntad, educando la propia mente y cultivando el “deseo”. Es una cuestión de conocimiento de sí y de las propias capacidades, pero también de humildad e inteligencia. En las seis piezas del disco *The Black Opera* nos hemos imaginado a un guerrero-ocultista recorriendo este trayecto hacia el conocimiento de la verdad. Para el papel de guía,

hemos elegido a Shatyan, Lucifer, portador de la luz, una luz simbólica que encarna la inteligencia y el dominio supremo de los poderes ocultos”. (U. Carminati, *Opera IX*, en *Flash*, agosto del 2000).

Éste es sólo uno de los muchos ejemplos de la “publicidad” que se le hace al ocultismo mediante la música. A continuación intentaremos hacer una lista de las prácticas esotéricas más comunes; que han penetrado en la vida de los jóvenes. Se trata de las diversas “máscaras” con las que se presenta el esoterismo a los jóvenes de hoy, como un “carnaval” interminable que pone en movimiento negocios millonarios.

Las máscaras pueden cambiar, pero el rostro que está detrás es siempre el mismo. Es un rostro lleno de mentira y de engaño.

## 2. Todas las caras del esoterismo

*Astrología*. Es la práctica que estudia el futuro y la personalidad con la ayuda de los astros. Es considerada totalmente inofensiva y, sin embargo, puede ser el primer paso hacia intereses esotéricos mayores. Muchos jóvenes, desgraciadamente, creen ciegamente en el horóscopo y en los signos del zodiaco. No por casualidad, cuando hacen una nueva amistad, le preguntan: “¿De qué signo eres?”.

*Quiromancia*. Es la lectura de la mano. Consiste en la interpretación de los signos presentes en la palma de la mano, con el fin de conocer el destino y el carácter de una persona.

*Cartomancia*. Es la lectura de las “cartas”. A través de la selección de un cierto número de cartas con especiales figuras, se busca conocer el futuro de una persona.

*Amuletos y talismanes*. Son todos aquellos objetos a los que se les atribuye un poder mágico. Los más comunes son las piedras, los collares, los anillos y los

cristales. Llevándolos encima se tiene la ilusión de tener más suerte y de cambiar la propia vida.

*Filtros mágicos.* Son menjurjes o bebidas particulares creadas por los magos; deberían tener el poder de resolver los problemas de las personas. En realidad, muchos jóvenes se los preparan ellos mismos. Hay quien los bebe o los hace beber, pensando alcanzar un objetivo particular, especialmente en el campo sentimental.

*Ritos y fórmulas mágicas.* Los practican los magos. Pero también está de moda entre los jóvenes el "hágalo usted mismo". Muchos jóvenes tienen la costumbre de recitar fórmulas mágicas o de practicar ritos esotéricos por las razones más disparatadas: para conquistar un chico o una chica, para pasar un examen en el colegio, o—incluso—para ganar un partido de fútbol.

*Espiritismo.* Es la práctica en la que se invocan las almas de los muertos para hablar con ellos. Se necesita, normalmente, una persona que contacte con el más allá, llamada "medium". Las así dichas sesiones espiritistas son muy populares entre los jóvenes, que a veces las hacen por divertirse. Pero se trata de un juego arriesgado que los puede llevar a senderos muy peligrosos.

*Satanismo.* Es el culto al Diablo, que parece volverse cada vez más popular entre los jóvenes. En algunos casos puede llevar a los jóvenes a realizar ritos sacrílegos, como el robo de hostias consagradas de las iglesias o el robo de cráneos y huesos de los cementerios. Alguno puede llegar incluso al homicidio, como supremo sacrificio en honor de Satanás.

*Clarividencia.* Es una facultad según la cual algunas personas lograrían conocer el futuro o el destino de las personas. Su mecanismo es el mismo que el de la cartomancia y el de la quiromancia.

*El péndulo.* Es un objeto "mágico" atado a un hilo. Oscilando de un lado a otro debería dar respuestas a preguntas particulares sobre el futuro. En los últimos años se ha vuelto muy popular entre los jóvenes italianos, por culpa de algunas transmisiones televisivas que lo han usado para conocer con anticipación el resultado de los partidos de fútbol.

*El I-KING.* Es un viejo método de adivinación que los chinos usaban para conocer el futuro. Se basa sobre ocho secuencias de líneas enteras y cortadas que, según la leyenda, aparecieron antiguamente en el caparazón de una tortuga (cfr. R. Wilhelm, *I Ching, il libro dei mutamenti*, Adelphi, Milán, 1991). El I-King apareció, en forma simplificada, en varias revistas para niños y jóvenes.

*Numerología.* Consiste en interpretar el significado de los números de la propia fecha de nacimiento o de cualquier otro evento particular. A través de una serie de cálculos se debería entrever algo del futuro o de la propia personalidad.

*Sueños "reveladores".* Muchos jóvenes creen poder encontrar en sus sueños previsiones del futuro, a través de imágenes simbólicas que deberían desvelar el propio destino o algún acontecimiento particular. Hay quien busca interpretar sus sueños para encontrar los números premiados de la lotería.

*Santería.* Consiste en una mezcla de creencias paganas y cristianas, por la que se invoca el poder de los santos y de los espíritus para obtener algo. Algunos la consideran como la magia "blanca". Sin embargo, tiene su origen en los antiguos ritos animísticos africanos, introducidos en América por los esclavos negros. Al chocar la cultura animista con la cristiana, ellos sustituyeron sus espíritus y demonios por santos. Sigue siendo un rito totalmente pagano con vestidos semicristianos. Algunos de estos "santeros" ponen de cabeza las estatuas de los santos cuando no les cumplen los favores pedidos.

*"El Cuarto Camino"*. Es un movimiento pseudorreli-  
gioso fundado en Ucrania en 1870 por Jorge Gordaifos,  
quien después de estudiar los tres caminos de una sec-  
ta budista (fakir, monje y yogi), inventa el "cuarto cami-  
no" (el iluminado) que completa a los anteriores. Creen  
en la existencia de vidas pasadas. Es una ensalada rusa  
de religiones, filosofías, psicologías y teorías. Detrás de  
la máscara de una especie de *New Age* y budismo light,  
se esconden muchos elementos esotéricos.

*Las "medicinas tradicionales"*. Se trata de técnicas ba-  
sadas en el poder curativo de algunas hierbas y ele-  
mentos naturales (como la piel de víbora...). Con  
frecuencia estas creencias vienen mezcladas con la in-  
vocación de potencias malignas y la explotación de la  
credulidad de la gente.

No se debe olvidar que, aunque en general se trate  
de trucos y estafas, el demonio puede actuar a través  
de brujos, amuletos y hechizos para impresionar y fas-  
cinar a los jóvenes. Puede ser que un brujo o un adivi-  
no nos diga con exactitud algunos hechos de nuestro  
pasado. También, pueden pasar cosas muy raras du-  
rante y después de una sesión espiritista. Puede suce-  
der, en fin, que la tabla güija responda "sola" a  
nuestras preguntas. En todos estos casos se trata de un  
poder satánico, siempre sorprendente para los hom-  
bres y siempre inferior a la omnipotencia de Dios.

Así lo confirma el Catecismo de la Iglesia Católica  
en el número 395: "Sin embargo, el poder de Satán no  
es infinito. No es más que una criatura, poderosa por  
el hecho de ser espíritu puro, pero siempre criatura:  
no puede impedir la edificación del Reino de Dios". El  
hacer creer que su poder es casi como el de Dios es  
uno de los mayores engaños del "padre de la mentira".  
Más que nunca se demuestra real esa imagen que  
leí en un libro: el demonio es como un perro rabioso  
que está fuertemente encadenado, sólo muerde a los  
que se le acercan.

### 3. La cultura de la "pasividad"

Hoy día, todos estos instrumentos esotéricos tienen  
una gran difusión entre los jóvenes, quienes frecuen-  
tamente están angustiados por la incertidumbre sobre el  
amor o sobre su propio futuro. Veremos, en los próximos  
capítulos, cuáles son los "puentes" que conducen a los  
jóvenes hasta el espiritismo, el ocultismo y los demás  
mecanismos esotéricos.

Se trata, no cabe duda, de instrumentos extremada-  
mente peligrosos para los jóvenes. Creer en el poder  
de las cartas, del horóscopo o de un amuleto significa  
confiarse totalmente a algo extraño a la propia vida pa-  
ra resolver un problema. Significa renunciar al esfuer-  
zo de alcanzar un objetivo, delegando todo al presunto  
"poder" de un talismán, de un filtro mágico o del ma-  
go de turno.

Para los jóvenes, todo esto, no es nada educativo.  
No sólo porque crea una especie de esclavitud y de-  
pendencia de los amuletos, de las cartas, del horóscopo  
o de los magos; sino—sobre todo—porque  
acostumbra a la cultura del "mínimo esfuerzo".

El esoterismo contribuye a crear una mentalidad de  
la "pasividad", del "pasarla", con la esperanza de que  
algún "poder externo" resuelva todos los problemas.

La ideología esotérica es fuertemente antieducativa  
para los jóvenes, porque no los ayuda a esforzarse. Es  
la ley del "lo quiero todo y ahora". ¿Me gusta un jo-  
ven? En lugar de conquistarlo con la simpatía, con la  
dulzura y el afecto, uso una bebida mágica. ¿Tengo  
una duda sobre el futuro? En lugar de usar la cabeza  
para encontrar una solución inteligente, pongo toda  
mi esperanza en la lectura de las cartas y del horóscopo.  
Lo mismo sucede si quiero superar un examen en  
la escuela o el examen de manejo. En lugar de dedi-  
carme seriamente al estudio, recito una fórmula mági-  
ca, o meto en mi bolsillo un talismán o un amuleto.

Partiendo de estos pequeños comportamientos esotéricos, se puede llegar en algunos casos a la práctica del satanismo. Muchos jóvenes, después de haber coleccionado amuletos y haber practicado la así llamada "magia blanca", terminan por creer en el "pacto con el Diablo", que se presenta como un medio más sofisticado para alcanzar los propios objetivos.

La antropóloga Cecilia Gatto Trocchi cuenta que se encontró casualmente con el caso de tres jóvenes de dieciocho años que querían hacer un rito satánico para conquistar a una chica. "Les he dicho que olviden lo del rito y que le manden un hermoso ramo de flores —dijo la antropóloga—. Sin duda hubiera sido menos arriesgado. En este tipo de comportamientos existe la gran ilusión de llegar a obtener una solución fácil e inmediata a los propios problemas. El satanismo no es otra cosa que la búsqueda de un poder y de un placer desmedido, a través de la infracción de toda regla. Todo esto es muy peligroso para los jóvenes. Al final, de hecho, la conquista del poder y del placer no se realiza. Y así, la desilusión y la frustración pueden conducir al nihilismo". (Intervención en "Radio María" de Roma, en el programa de Giuseppe Ferrari: "Los jóvenes, entre sugerencias satánicas y propuesta cristiana", agosto del 2000).

Una palabra que viene usada frecuentemente en el mundo del esoterismo es "energía". Pero, ¿qué significa exactamente? Nadie lo ha sabido jamás. Se trata de un término vago e impreciso que utilizan los magos y los astrólogos para engañar a la gente, sobre todo cuando hablan por televisión.

Desgraciadamente, muchos jóvenes sin formación asimilan este tipo de lenguaje que encuentran incluso en sus revistas preferidas. Piensan que de verdad deben huir de las "energías negativas". Así ponen toda su confianza en la magia y los amuletos esperando cambiar la propia vida.

Todos estos elementos deberían contribuir a desmascarar el gran engaño de la magia "buena" en la que creen muchos jóvenes. No existe una magia "buena". Todas las magias son malas y dañinas, porque conducen a los jóvenes al camino de la esclavitud y del mínimo esfuerzo en la vida cotidiana.

Los riesgos que corren los jóvenes frecuentando los ambientes del esoterismo son muchos y de todo tipo. El investigador Andrea Menegotto ha escrito: "En base a estudios de psicología y psiquiatría ha sido comprobado que el recurso a las técnicas del ocultismo puede causar un gradual vencimiento de la salud mental hasta llegar a serias enajenaciones y desviaciones de la personalidad". (A. Menegotto, *Spiritismo e Cristianesimo*, en *Una voce grida...!*: [www.unavocegrida.cjb.net](http://www.unavocegrida.cjb.net)).

Otros elementos peligrosos han sido señalados en un reciente *Reportaje sobre la magia y el esoterismo en Italia*, a cargo de *Teléfono Antiplagio y Teléfono Arcobaleno*, que desde hace años combaten los abusos de los magos y de las sectas, también con los menores de edad.

De este estudio se concluye que "la magia como idea antropológica, social, popular ya casi no existe. Existe, en cambio, una pseudo-magia sin escrúpulos que utiliza todas las técnicas del mercado (exclusivamente con fines comerciales) para llegar a los crédulos, a los supersticiosos y a los ciudadanos en estado de necesidad".

El estudio denuncia, también, que "son cada vez más frecuentes los vínculos económicos entre magia y prostitución, drogas, usura, criminalidad organizada, 'masonería desviada', etc. (probablemente eso se deba a que el 97% del dinero que manejan es dinero negro)". Finalmente, se difunde "la aplicación de sutiles técnicas psicológicas de parte de los magos y de sus consejeros publicitarios bien pagados". (*Investigación 1999 sobre magia y esoterismo en Italia*, realizado por *Telefono*

*Antiplagio*, contra las estafas de los magos y de las sectas (página web: [www.antiplagio.com](http://www.antiplagio.com)), observatorio sobre la magia y contra los abusos a los menores, noviembre de 1999).

### 3

## ALGUNAS HISTORIAS DE JÓVENES

Antes de proseguir con nuestra investigación, quisiera narrar algunas historias de jóvenes. Serán, precisamente, sus palabras las que indicarán el camino por recorrer y los argumentos que debemos reflexionar.

Las entrevistas que siguen representan un signo de esperanza. Son el fruto de mis abundantes encuentros con jóvenes en diversos lugares de Italia, durante los últimos años. Se trata de cuatro historias de jóvenes que han vivido la experiencia del esoterismo y que han logrado salir felizmente de ahí: Alessandra, Giovanna, Daniele y Michele.

### *1. Un amuleto por amigo*

—Alessandra, ¿cuántos años tienes?

—Diecinueve.

—¿Cuándo comenzaste a interesarte por lo esotérico?

—En realidad, no ha habido un inicio preciso. Todo ha sucedido de forma gradual.

—¿Pero hay un momento particular de tu vida en el que apareció este interés?

—Creo que todo esto comenzó cuando tenía catorce años. Entonces cultivaba una grande pasión por los dibujos animados japoneses. Mi interés nació en aquel período.



—¿Puedes explicarnos un poco más?

—Estaba fascinada por la cultura oriental. La pasión por los dibujos japoneses me llevó a profundizar en este interés. Y así comencé a leer algunas revistas *New Age*, que parecían satisfacer mi curiosidad.

—¿Tienen muchas cosas en común los dibujos japoneses y el mundo del *New Age*?

—Sí porque las historias tratan frecuentemente de temas como la magia y la reencarnación, que son típicos de la cultura *New Age*. Por ello, el pasaje de las caricaturas a lecturas más serias ha sido casi natural.

—¿Qué encontraste en estas publicaciones *New Age*?

—Había muchos artículos interesantes sobre la cultura oriental. Era esto lo que más me gustaba. Quería saber más y más a toda costa. Deseaba profundizar estos temas que en los dibujos animados japoneses se tocaban de manera superficial.

—¿Tu curiosidad quedó satisfecha?

—Sí. Encontré lo que buscaba. Muy pronto, sin embargo, mi interés cambió hacia otros temas de la cultura *New Age*. En particular quedé fascinada por el tema de los cristales y de los distintos poderes de las piedras.

—¿En qué sentido?

—Según la cultura *New Age*, los cristales tienen energías especiales. Me impresionó muchísimo la idea de estos poderes que podrían cambiarme la vida.

—¿Qué deseabas cambiar?

—Muchas cosas. Me encontraba atravesando un período de grave crisis. No iba bien en la escuela y había sufrido una mala jugada de la que pensaba que era mi mejor amiga.

—¿Qué sucedió entonces?

—Comencé a frecuentar una tienda esotérica que vendía diversos tipos de piedras. Me presentaron una piedra como un potente amuleto capaz de alejar todas las energías negativas.

—¿Cómo la usaste?

—Me habían recomendado mantener el amuleto siempre conmigo y no dejarlo jamás solo.

—¿Tu vida cambió de verdad?

—Sí. Desde aquel momento todas las cosas parecían ir mejor. Yo era verdaderamente feliz y creía que se debía a que la piedra mágica me traía suerte.

—¿Qué sucedió después?

—Durante una salida con los amigos, sucedió algo que me hizo caer nuevamente en crisis. No sé cómo ocurrió, pero perdí mi precioso amuleto. Esa tarde, al volver a casa, me di cuenta de que ya no lo traía y comencé a llorar.

—¿Cómo resolviste el problema?

—Al inicio me encontraba desesperada. Me sentía literalmente perdida sin mi piedra mágica. Comencé a pensar que mi vida se haría pedazos y que sería castigada por haber perdido el amuleto.

—¿Castigada por quién?

—No lo sé. Pero estaba aterrorizada. Me sentía terriblemente culpable. Me imaginaba a una especie de "demonio" que me castigaba. Temía que todas las fuerzas negativas volviesen a mi vida. Me sentí de repente débil. Había perdido mi preciosa aliada, la piedra mágica que me daba la fuerza para vivir.

—¿Cómo le hiciste para salir adelante?

—Poco a poco me repuse. En particular fui ayudada por mi maestra de religión. Ha sido ella quien me ha dado la fuerza para salir de aquella trampa esotérica. Siempre había odiado aquella maestra que yo tenía por una persona estúpida e insignificante. Y sin embargo, mi resurrección se ha debido, precisamente, a ella.

—¿De qué forma?

—Al día siguiente de la pérdida de la piedra, estaba en clase y tenía una cara terrible. No había podido dormir por toda la noche. En cierto momento me solté

a llorar. La maestra me preguntó si me pasaba algo, pero yo no quise hablarle de ello absolutamente. Le respondí de mala manera y pedí permiso para ir al baño. Seguí llorando. Luego me calmé un poco. A la salida del colegio sentí la necesidad de disculparme con la maestra de religión. La llamé y ella me respondió con una grandísima sonrisa. No estaba enfadada conmigo. Esa sonrisa, tan dulce y reconfortante, me dio la fuerza para hablarle. Me desahogué con la maestra y le conté la historia del amuleto perdido.

—¿Y qué te dijo ella?

—Fue verdaderamente gentil y se comportó como un ángel. Tomó el teléfono y habló inmediatamente a casa para avisar a mi familia que llegaría un poco tarde. Se quedó a hablar conmigo por más de una hora y me ayudó a entender que, por nada del mundo, debía poner mi vida en manos de una piedra. Me dijo que debía encontrar la fuerza dentro de mí misma y que no debía dejarme condicionar jamás por un amuleto *New Age*.

—Hoy, después de tanto tiempo, ¿qué recuerdo tienes de esta experiencia?

—Creo sinceramente que fui una estúpida. No logro entender cómo fui capaz de caer en semejante engaño. Sin embargo, no me avergüenzo de aquello que me sucedió. Todos podemos pasar por momentos de debilidad, sobre todo en la adolescencia. Cuando uno se encuentra solo, se agarra a cualquier cosa. También a una piedra.

## 2. En la trampa del mago

—Giovanna, ¿cuántos años tienes?

—Veinte.

—¿Cuándo tuvo lugar tu primer acercamiento con el esoterismo?

—Cuando yo tenía diecisiete años y sucedió por casualidad. En aquel momento era una chica feliz y llena de esperanzas. No pensaba en absoluto en la magia. Leía siempre una revista de música llena de artículos y fotos de mis cantantes preferidos. Aquella revista, aparentemente inofensiva, jugó un papel importante en mi acercamiento al esoterismo.

—¿Qué sucedió en aquel período?

—Desde hacía seis meses tenía un novio espléndido que me llenaba de felicidad. Se llamaba Marco. Lo conocí a través de mi hermano. Ambos jugaban en el equipo de fútbol de nuestra ciudad. Marco tenía tres años más que yo y era de verdad la luz de mi vida. Nuestra historia de amor parecía un sueño sin fin. Hasta la llegada de Margarita.

—¿Quién era Margarita?

—Era una chica mayor que yo, muy bonita y simpática. Hizo amistad con mi hermano, quien la trajo a nuestro grupo de amigos. Éramos un grupo muy unido; pasábamos juntos todos los sábados y domingos. Me di cuenta, desde el primer momento, que Margarita había puesto sus ojos sobre Marco y que le dedicaba su atención.

—¿Y cómo reaccionaba él?

—También parecía fascinado por ella. A decir verdad, Margarita era una chica bellísima. Más grande y más madura que yo.

—Pero, ¿Marco no se había enamorado de ti?

—Así había pensado. Hasta ese momento me había permanecido fiel. Pero, la llegada de Margarita al grupo, trastornó completamente nuestras relaciones. A decir verdad, Margarita le gustaba a todos los chicos del grupo. También a mi hermano que nos la había presentado. Pero ella sólo parecía tener ojos para Marco.

—¿La situación empeoró después?

—Desgraciadamente sí. Marco se volvió, de repente, extraño. Me di cuenta que me dedicaba menos

tiempo del habitual y que tenía una relación más fría y distante. Yo le preguntaba constantemente qué le estaba pasando. Pero él hacía la finta de que no pasaba nada y me decía que estaba loca.

—¿Pudieron aclarar la situación?

—Un día sucedió una cosa terrible. Salí a dar un paseo con una amiga mía. En un determinado momento decidimos ir al centro para hacer algunas compras. Mi amiga tenía licencia de conducir y tomó su auto. Poco después, mientras buscábamos un estacionamiento, vi lo que no hubiera querido ver: Marco y Margarita abrazados besándose. Entendí que habían comenzado a verse, fuera de nuestra zona, lejos de miradas indiscretas. Sin embargo, el destino quiso que yo descubriese esta traición.

—¿Tuviste la valentía de hablar de esto con Marco?

—Aquel día me encontraba literalmente destruida. No hacía otra cosa que llorar. Pero tuve la fuerza de esperarlo fuera de su casa por más de dos horas. Lo vi volver solo en su auto, después de aquella tarde en compañía de Margarita.

—¿Qué te dijo?

—Se sorprendió al verme fuera de su casa. Yo le dije que tenía que hablar con él inmediatamente. Y le dije que lo había visto besarse con Margarita. Al inicio, Marco lo negó. Pero, al final, se vio obligado a admitir la verdad.

—¿Cómo se justificó?

—Me dijo que se encontraba en una situación muy compleja. Se había enamorado de Margarita pero no quería hacerme sufrir. Por esta razón había preferido no decirme nada. Se sentía en dificultad por la amistad que mantenía con mi hermano. Pero no podía hacer nada. Margarita parecía haberlo hipnotizado.

—¿Aquel día terminaron?

—Sí, era inevitable. Pero yo volví a casa con un gran deseo de combatir. No tenía intención de dejarme robar al novio por Margarita. Quería luchar. Pero no

sabía cómo. Esa tarde, en casa, hojé mi acostumbrada revista de música y encontré un anuncio publicitario que parecía hecho a propósito para mí. Era aquel de la línea telefónica de una adivina que leía las cartas y que prometía la solución de cualquier problema.

—¿Y qué tenía que ver esta adivina con tu revista?

—Esta publicación mezclaba con frecuencia artículos de música con otros de astrología, cartomancia y ritos esotéricos. Por eso era perfectamente normal que publicaran el teléfono de una adivina. El mundo esotérico era familiar para los lectores de aquella revista.

—¿Y tú llamaste a la adivina?

—Sí. Aquel anuncio me pareció casi una respuesta para mi necesidad de reconquistar a Marco. Llamé a la adivina y le pregunté por mi futuro. Después de leer mis cartas, me respondió que debía esperar alguna semana y que Marco volvería conmigo.

—¿Fue así?

—Desgraciadamente no. Habían pasado dos meses y la situación no cambiaba. Marco continuaba saliendo con Margarita. En ese entonces, crecía dentro de mí un fuerte deseo: aquel de vengarme por la injusticia sufrida. Quería volver a tener a mi Marco y al mismo tiempo sentía un odio hacia Margarita.

—¿Y qué hiciste?

—Esperé todavía alguna semana. Después, cierto día me sentí profundamente triste y me dije que las cosas no podían seguir así. Era el día de mi cumpleaños número dieciocho. Decidí no festejarlo porque me encontraba con la moral demasiado baja. Por la tarde, mientras veía un poco de televisión, cambié por equivocación el canal y vi un programa de un mago que leía las cartas. Me pareció un signo del destino. Y así decidí llamarle.

—¿Qué te dijo?

—Fue muy gentil y tranquilizador. Me dijo que la situación se desenvolvía de forma positiva. Que Marco

volvería pronto a mi lado. También él me invitó a esperar alguna semana. Pero yo estaba muy impaciente. Quería acelerar el tiempo. El mago me dijo que si quería, podía hacer una cita con él en su estudio privado, para hablar más detalladamente de mi problema.

—¿Y tú hiciste la cita?

—No. Tenía un poco de miedo. No se me antojaba encontrarme cara a cara con este mago. Pero anoté en una hoja su número telefónico. Tenía miedo de encontrarme con él y al mismo tiempo estaba fascinada por su forma de ser dulce y reconfortante. Su voz me inspiraba seguridad.

—¿Qué sucedió después?

—Esa misma tarde, recibí una llamada inesperada. Era Marco que me llamaba para felicitar me por mi cumpleaños.

—¿Volvía a interesarse en ti?

—No. Marco seguía enamorado de Margarita. Sin embargo, aquel día había sentido necesidad de llamarme para desearme feliz cumpleaños. Fue un hermoso gesto que me hizo palpar fuerte el corazón. En aquel momento pensé que tenía esperanzas de reconquistarlo. Interpreté su llamada como una pequeña señal de su afecto por mí, a pesar de la historia con Margarita.

—¿Cómo te comportaste?

—Lo traté con mucha dulzura. Estaba realmente feliz por su llamada. Así tomé una decisión importante. Debía actuar rápido. Al día siguiente llamé al mago para hacer una cita en su estudio particular.

—¿Qué te dijo este mago?

—Una vez más fue muy amable. Me dijo que debía de tener un poco de paciencia para reconquistar el amor de Marco. Y, después me tendió una trampa. Me dijo, en tono de confianza, que él podría acelerar el proceso de acercamiento a través de una serie de ritos mágicos.

—¿Caíste en la trampa?

—Por desgracia sí. En aquel momento me encontraba verdaderamente desesperada. Las palabras del mago me parecían una mano a la cual sujetarme. Creí ciegamente que aquellos ritos esotéricos podían devolverme a Marco.

—¿Y qué hiciste?

—Comencé a pagar al mago. Cada semana le llevaba el dinero y él se encargaba de hacer los ritos mágicos de "acercamiento".

—¿Funcionaron?

—Por desgracia no. Marco no parecía acercarse en absoluto. Es más, su historia de amor con Margarita parecía ir viento en popa. Yo estaba cada día más desesperada. Había comenzado a trabajar como empleada en una tienda para poder pagarle al mago.

—¿No te dabas cuenta de que te estaba engañando?

—No. Estaba fascinada con sus palabras. Cada vez que lo iba a buscar me sentía mejor. Salía de su despacho reconfortada y relajada. Pero después volvía a caer en la depresión porque no sucedía nada. Marco seguía con Margarita.

—¿Así decidiste interrumpir los ritos mágicos?

—Por desgracia no. Yo me encontraba totalmente conquistada por este mago. Él parecía mi única esperanza. Me parecía que debía seguir pagándole por sus ritos de "acercamiento" y que, antes o después, Marco volvería.

—¿Cuánto tiempo continuaste así?

—Durante cuatro meses. Con el pasar de los días me iba sintiendo más triste. Experimentaba dentro de mí una sensación de malestar y al mismo tiempo de odio y de venganza. La larga espera me había vuelto malvada. Un día pensé proponerle al mago otro tipo de rito. Esta vez quería hacer el mal a Margarita. Quería verla sufrir por todo el mal que me había hecho.

—¿Y qué sucedió?

—Me encontraba a punto de llamar al mago, cuando, inesperadamente, mi mirada cayó sobre el televisor que se había quedado encendido. Estaban transmitiendo un documental sobre la vida de la Madre Teresa de Calcuta. Vi pasar delante de mis ojos las imágenes de tantas personas hambrientas y llenas de sufrimientos que tocaron mi corazón. Quedé de verdad impactada y me dije: “En el mundo existe tanta gente que se muere de hambre y yo estoy dando todo mi dinero a un mago. Soy verdaderamente una estúpida”. Así fue que decidí cortar toda relación con el adivino.

—¿Qué sucedió después?

—Traté de cambiar mi vida. Encontré nuevos estímulos y comencé a dedicarme al voluntariado. Poco a poco me olvidé de Marco, de Margarita y de toda aquella horrible historia.

—¿Qué te ha enseñado esta experiencia?

—Que para cambiar la propia vida no hace falta dirigirse a los magos. De lo contrario, se termina en un túnel sin salida y nos volvemos esclavos del esoterismo. Se desperdicia tanto dinero sin hacer nada constructivo. Y, sobre todo, uno se acostumbra a creer que la solución de los propios problemas depende de otros. Por el contrario, debemos ser nosotros quienes cambiemos nuestra existencia, esforzándonos de llenarla de cosas bellas.

—¿Qué consejo darías a otros jóvenes que atraviesan un momento de crisis y que corren el peligro de caer en las redes de los magos?

—Que no se encierren jamás en su propia concha. Cuando todo parece perdido, se necesita hacer un pequeño esfuerzo y saber mirar más lejos. La solución a los propios problemas puede encontrarse a la vuelta de la esquina. Yo, hoy, me considero una persona feliz. Creo que he crecido y madurado mucho.

—¿También en el amor?

—También en el amor. Durante las actividades del voluntariado, he conocido a Sergio, un joven excelente, que es ahora mi novio. Somos realmente felices. Sobre todo porque compartimos valores e ideales importantes.

—¿No hay mal que por bien no venga?

—Exacto. Si Marco no me hubiera dejado, en este momento sería una persona superficial, dedicada solamente a divertirme los sábados por la tarde. Hoy, en cambio, creo que tengo motivaciones e ideales muy fuertes, que llevo adelante junto con la persona que amo, sin necesidad de magos.

### 3. Fuga de la discoteca

—Daniele, ¿cuántos años tienes?

—Diecinueve.

—¿Cómo nació tu interés por el mundo del esoterismo?

—Tenía dieciséis años y una gran pasión por la discoteca.

—¿Ibas con frecuencia a bailar?

—Sí. Cada sábado no faltaba a mi cita con la discoteca. Me gustaba mucho frecuentar este tipo de locales junto con mis amigos. No me imaginaba que esta pasión me llevaría por el camino del esoterismo.

—¿De qué forma?

—Un día hice amistad con un grupo de chicos más grandes. Ellos frecuentaban fiestas particulares llamadas “rave”. En esas fiestas el ambiente era más pesado que en las discotecas normales. Había mucha más droga.

—¿Habías consumido droga antes de aquel momento?

—Sólo algunas veces, en la discoteca. Pero la droga no me interesaba.

—¿Qué cosa cambió después del encuentro con estos chicos?

—Comencé a frecuentar los "rave" y quedé literalmente encantada por este tipo de fiestas. Me parecía un mundo fascinante. Y fue, precisamente, en estos ambientes donde comencé a cultivar la pasión por lo esotérico.

—¿Cómo sucedió?

—Es que algunas fiestas tenían como tema la magia. A veces las mismas invitaciones tenían signos satánicos. La atmósfera de muchos encuentros era realmente esotérica. Todo esto me fascinaba y me envolvía cada vez más. Así, el sábado y el domingo desaparecía para ir a un "rave" con los amigos.

—¿Tus papás no estaban preocupados?

—Por desgracia mis padres están separados. A mi padre lo veía sólo una vez al mes. Y las relaciones con mi mamá nunca habían sido demasiado buenas. En fin, la familia no existía. Mi familia era la discoteca.

—¿Por qué?

—Porque en la discoteca encontraba nuevos amigos con los cuales compartía experiencias transgresivas.

—¿Tu interés por el esoterismo creció después de tu asistencia a los "rave"?

—Mi interés crecía cada día más. Además, había comenzado a usar frecuentemente la droga. Llevaba una vida desordenada y, también, había dejado de asistir al colegio. Me encontraba totalmente absorbido por los "rave".

—¿No te dabas cuenta de estar desperdiciando tu vida?

—A lo mejor sí. Pero eso no me importaba. Solamente quería evadirme, escapar y alejarme de mis problemas. Me gustaba mucho el ambiente de los "rave". Había tantos colores y vestidos extravagantes, tatuajes, piercing... Las personas estaban siempre alegres y bromeaban.

—¿Puedes contarnos más sobre lo que sucedía en algunas fiestas esotéricas?

—En una ocasión, en una discoteca, el disc-jockey detuvo la música y pidió que todos invocaran a Satanás. Podría parecer solamente un juego estúpido. Pero todo el mundo lo tomó en serio. Estaban completamente fuera de sí. Había personas que gritaban. Otras lloraban. Parecía realmente un "rito" celebrado en la discoteca.

—¿Tú te habías apasionado con este tipo de rituales?

—Sí y hasta me había hecho un tatuaje que representaba una cruz invertida, que es uno de los símbolos satánicos más difundidos. A decir verdad, no creía totalmente en el Diablo, pero me gustaba la idea del satanismo como filosofía de vida.

—¿Qué tipo de filosofía?

—La de la vida desenfundada. Era hermoso no tener reglas. Era hermoso saltarse las normas y aislarse del resto del mundo.

—¿Seguiste por mucho tiempo en este tipo de vida desenfundada?

—Sólo por cuatro o cinco meses. Después me di cuenta de que no podía continuar así. Me estaba arruinando la vida. Había tenido también problemas sexuales. Pero de esto no quiero hablar.

—¿Cómo conseguiste cortar con los ambientes de la discoteca?

—Últimamente sentía la necesidad de alejarme de este mundo. Pero no lograba encontrar la fuerza para hacerlo. Era casi imposible alejarme de ciertos ambientes que ya eran parte de mí. Sin embargo, un día sucedió algo inesperado. Un joven que conocía y que encontraba frecuentemente en los "rave" murió repentinamente en un accidente automovilístico. Era un joven siempre alegre y lleno de vida. Me parecía increíble que pudiera terminar así, de un momento a otro.

—¿Se trataba de una de las víctimas de los accidentes del fin de semana?

—Desgraciadamente sí. Después de haber bailado y bebido, no se tiene la lucidez necesaria para conducir bien. Ciertos accidentes son frecuentes después de los "rave". Es casi inevitable. La droga y las bebidas alcohólicas no perdonan.

—¿Ese acontecimiento te hizo reflexionar?

—Me impresionó profundamente y me llevó a interrogarme sobre el sentido de la vida. Comencé a ponerme preguntas sobre aquello que estaba haciendo. Tenía miedo de terminar como aquel muchacho. Antes de su accidente, me sentía inmortal. Creía que nada me podía hacer mal. Después he comprendido que no es así. Estamos colgando de un hilo.

—¿Alguien te ayudó?

—Sí. Un querido y viejo amigo, que durante esos meses me había seguido de cerca. A decir verdad, yo no lo visitaba. Era él quien continuaba buscándome y se preocupaba por mi salud. Me llamaba a menudo, pero yo no lo escuchaba. Me parecía una persona aburrida, porque pensaba que quería sermonearme.

—¿Cómo lo habías conocido?

—Al inicio frecuentábamos juntos la parroquia. Pero, después, yo me había alejado de la Iglesia a causa de mi interés por los "rave" esotéricos.

—¿Enseguida has cambiado de idea?

—Sí, porque la muerte de aquel muchacho me impulsó a ponerme de nuevo las preguntas sobre Dios. Una tarde, mi amigo de la parroquia vino a mi casa y se quedó a hablar conmigo toda la noche. Sentía que tenía necesidad de él y que debía decir "basta" a la vida desenfundada.

—¿Ha sido difícil reiniciar?

—Muy difícil. Pero yo siempre he tenido una gran fuerza de voluntad. Poco a poco, he comenzado a comprender el valor auténtico de la vida. He roto las

cadenas que me ataban a los "rave" y he reiniciado a empeñarme en los estudios. A mi amigo le debo muchísimo, porque nunca ha dejado de ayudarme. Ha sido de verdad mi ángel, después de tantos "diablos" encontrados en la discoteca.

—¿Hoy, cómo te sientes?

—Muy bien. He terminado exitosamente la preparatoria y me preparo a ir a la universidad. Estudiaré psicología. En el futuro quisiera dedicarme a ayudar a los jóvenes en dificultades. Quisiera darles a todos ellos una esperanza.

### *1. El pesimismo de Satanás*

—Michele, ¿cuántos años tienes?

—Casi veintidós años.

—¿Cuándo te acercaste al esoterismo?

—Fue cuando tenía dieciocho años y había comenzado a escuchar cierto tipo de música con letra satánica.

—¿Por qué te sentías atraído por este tipo de música?

—Estaba atravesando un período difícil. Mi padre había perdido el trabajo. En mi casa estábamos muy preocupados por esta situación. Mi madre, sobre todo, había caído en una grave crisis depresiva, porque temía no poder salir adelante. En fin, había muchas nubes negras en mi vida.

—¿Estabas sufriendo mucho?

—Sí y sufría sobre todo por mi padre que siempre había sido una persona recta y honesta. Su honestidad, frecuentemente le había creado problemas en el trabajo. Las personas sabían que él no era un adulator. Es una persona que no acepta arreglos ni tratos sucios. Por esta razón había perdido el trabajo en ese período. Se había convertido en una persona incómoda. Si hubiese sido un poco más astuto y deshonesto, no se habría encontrado en esa situación.

—¿Puedes explicarnos mejor?

—Es simple. Mi padre había sido despedido porque no había querido colaborar en algunos negocios sucios que, continuamente, le habían presentado. Siempre ha sido una persona transparente y esto no les gustaba a sus jefes. En su lugar, de hecho, pusieron a un tipo que siempre dice que sí y está listo a acceder a cualquier petición, aunque sea sucia.

—¿Y tú estabas orgulloso de tu padre?

—Sí, estaba muy orgulloso. Lo estimaba muchísimo. Pero, al mismo tiempo, entré en crisis. Aquella situación me había alterado un poco y me había llevado a un estado de pesimismo. Además, mi mamá no había tomado bien las cosas. Continuaba a reprochar a mi padre su honestidad. Le decía que debía haber sido más astuto y aceptar los arreglos que le proponían. No hacía otra cosa más que repetirle que las personas honestas se mueren de hambre y que debía haberse despertado.

—¿Todo esto te puso en crisis?

—Ciertamente. Esta situación ha trastornado toda mi visión de la vida. Durante años, en la escuela y en la parroquia había escuchado siempre que la honestidad y la lealtad eran los valores más importantes. Sin embargo, repentinamente estos valores estaban a punto de enviar a mi familia a la calle. La cosa más terrible para mí fue la depresión de mi madre. Una tarde llegó a decir que se arrepentía de haberse casado con un hombre honesto. Todas estas cosas hacen mal. Mucho mal. Y así comencé a odiar el mundo entero y sus juegos sucios. Odiaba este mundo bastardo y falso, que había condenado a mi padre por su lealtad.

—¿Qué experimentabas exactamente?

—Me había vuelto completamente nihilista y no creía en nada. Buscaba una válvula de escape para mi estado de ánimo y lo encontré en el rock satánico.

—¿Cómo conociste este tipo de música?

—Me la hicieron escuchar unos amigos. En aquel período no tenía dinero para comprar compact disc. Pero mis amigos me prestaban las cintas de los conjuntos más famosos. Aquella música me gustaba mucho. Parecía hecha a propósito para rellenar el vacío de valores que se había creado dentro de mí.

—¿Te interesaban también los textos de las canciones?

—Al inicio escuchaba solamente la música. Después he comenzado a traducir los textos. Frecuentemente eran oscuros, violentos y pesimistas. En fin, reflejaban perfectamente mi estado de ánimo de aquel momento. Eran la perfecta imagen de mi odio contra el mundo.

—¿Qué sucedió después?

—Mi interés por el rock satánico me llevó al verdadero satanismo. Asistiendo a unos conciertos, entré en contacto con algunos chicos que practicaban la magia negra. Me prestaron algunos libros que leí con gusto. El satanismo parecía la respuesta precisa a mis interrogantes del momento. Poco a poco comencé a apasionarme por el espiritismo. También, ésta era una manera de escapar de la triste realidad que estaba viendo.

—¿Cómo conociste el espiritismo?

—Haciendo algunos juegos de rol con algunos amigos. Hay muchos de este tipo.

—¿Qué es lo que más te atraía del espiritismo?

—Me fascinaba la idea de consultar a los muertos. El mundo del más allá me parecía, hasta cierto punto, más "puro" que aquel en el que vivimos realmente. Y así, con algunos amigos, habíamos comenzado a tener sesiones espiritistas. Buscábamos entrar en contacto con almas de difuntos.

—¿Durante cuánto tiempo duró este interés?

—Algunos meses. Poco a poco me di cuenta de que esta pasión me había aislado del mundo. A través de Internet, junto con el grupo de amigos, he llegado a



entrar en contacto con jóvenes ingleses y americanos que practicaban el espiritismo. Contábamos nuestras experiencias vía e-mail y soñábamos vernos algún día.

—¿Todo esto te hacía feliz?

—No. No me hacía para nada feliz. Simplemente me “llenaba” la vida. Sentía que la experiencia del espiritismo, y antes la del satanismo, habían contribuido a llenar aquel vacío que llevaba dentro. Pero nada más.

—¿Qué experimentabas?

—No sabría definirlo. En pocos meses, había pasado del satanismo a la práctica del espiritismo. Ambas experiencias me habían vuelto más sombrío y pesimista que antes. Había perdido completamente la dimensión de la realidad y vivía en mi propio mundo.

—¿Todavía escuchabas rock satánico?

—Cierto. Aquella música seguía siendo la columna sonora de mi vida. No podía menos que escucharla. Me daba fuerza y coraje para ir adelante. Pero, al mismo tiempo, no me daba cuenta que me estaba envenenando.

—¿Cuándo decidiste concluir tu experiencia esotérica?

—El día en que me enamoré de Valentina, una chica espléndida que conocí a través de un amigo. Gracias a ella he recuperado la esperanza. Durante el mismo período, mi padre encontró un nuevo trabajo y la situación de la familia mejoró.

—¿Qué recuerdo conservas de tu experiencia esotérica?

—Ningún recuerdo. Creo, sinceramente, que he sido afortunado pudiendo salir a tiempo. Muchos jóvenes como yo, que han practicado el satanismo y el espiritismo, han tenido problemas más serios. Han llegado al grado de cometer graves delitos. Yo, por suerte, no me he bajado jamás a ciertos niveles. Pero, si no hubiera cambiado de camino, habría podido suceder.

En aquel período, estaba verdaderamente frágil. Podía pasarme de todo.

—Para ti, ¿cuál es la razón por la que tantos jóvenes quedan fascinados por el esoterismo y el satanismo?

—Porque están desilusionados del mundo. Se sienten traicionados por la vida que, frecuentemente, reserva amargas sorpresas a las personas buenas y honestas. Los jóvenes tienen una gran sed de verdad y de justicia. Sueñan con un mundo más justo, que no sea solamente un “teatro” de malhechores y de adúladores, siempre listos para arrodillarse delante del dios dinero y a los poderosos de turno.

—¿El satanismo, por tanto, esconde una rebelión en relación a la injusticia?

—En muchos casos sí. Yo, por ejemplo, había comenzado a odiar el mundo porque había hecho daño a mi padre.

—¿Pensabas que el culto al diablo te ayudaría?

—Al inicio sí. Pero sólo se trataba de una ilusión. En realidad, el satanismo sencillamente me ha vuelto más triste y me alejó de la realidad.

—¿Qué te ha enseñado esta experiencia?

—Que para combatir los males del mundo no sirve huir. Es necesario empeñarse personalmente para poder construir un mundo mejor. El aislamiento de la realidad, a través de las prácticas esotéricas, no sirve para nada. Es más, con ello se sigue el juego del “enemigo”. El satanismo ataca sobre todo aquellos jóvenes que atraviesan un período difícil. Los sumerge en una sensación cada vez más grande de oscuridad y de pesimismo.

—¿Qué mensaje quisieras dar a los jóvenes?

—Que estén alertas, porque el Diablo está siempre al acecho. Está listo para atacarnos cuando menos lo esperamos. El demonio penetra en nuestras frágiles vidas cuando encuentra el terreno fértil del desaliento y de la desesperación. Yo he querido decir que no a todo

esto. Mi batalla contra los males del mundo la quiero combatir con lucidez, como protagonista, sin dejarme enredar por el pesimismo de Satanás.

##### 5. Los cuatro "asesinos" de los jóvenes

Estas entrevistas nos presentan cuatro "historias modelo" de jóvenes envueltos en el mundo del esoterismo. De sus mismas palabras podemos sacar algunas indicaciones importantes para nuestra investigación.

Ante todo, vemos que los jóvenes no son jamás verdaderamente "malos". Al contrario, son honestos y sensibles. Se acercan al esoterismo porque atraviesan un momento difícil, o porque han sufrido alguna grave desgracia. Dentro de ellos hay un gran deseo de amor y justicia. Y eso los lleva a entrar en conflicto con el mundo sucio que los traiciona.

Michele, por ejemplo, había sufrido mucho a causa del despido de su padre. Alessandra estaba triste porque había sufrido una traición por parte de la que creía ser su mejor amiga. Giovanna quería, a cualquier precio, reconquistar a su novio que le habían robado. Otro elemento importante es el de la soledad y la incomunicación. Paul Simon y Art Garfunkel, en su espléndida canción "The sounds of silence" decían que el silencio crece como el cáncer. No se trata del silencio de un monje o el que buscamos en un retiro espiritual, que es un silencio lleno de Dios, sino del silencio como aislamiento, encerramiento en uno mismo, en sus problemas, cortando toda posibilidad de ayuda. Ese silencio sí que es un cáncer. Los jóvenes, con frecuencia, no tienen a nadie con quien hablar, con quien confiar sus cosas. Los padres, a veces, están totalmente ausentes. Por consiguiente, se aferran a cualquier cosa con tal de resolver los propios problemas.

Estas entrevistas nos presentan a cuatro jóvenes fundamentalmente solos. No logran comunicarse con su familia o con verdaderos amigos. El único "aliado" que encontraron, fue el esoterismo.

Las cadenas de ciertos ambientes negativos se rompen sólo cuando en la vida de estos jóvenes llegan los amigos "verdaderos", que los escuchan y les ayudan a comunicarse. Amigos como la profesora de religión de Alessandra o el amigo de la parroquia de Daniel. La vida cambia y se ilumina cuando llegan nuevos estímulos que empujan a los jóvenes a salir del aislamiento esotérico: como el interés por el voluntariado de Giovanna, que quedó impactada con el ejemplo de la Madre Teresa de Calcuta.

Los jóvenes se dejan manipular fácilmente por los medios de comunicación, la música, la discoteca, las revistas de contenido esotérico... Todos estos instrumentos son "puentes" entre los jóvenes y el mundo del ocultismo.

Por desgracia, existe siempre alguien que intenta aprovecharse de los momentos críticos de los jóvenes. Los magos de la televisión, por ejemplo, se presentan como "amigos". Obviamente, su principal objetivo es hacer negocio. Lo mismo sucede con las casas discográficas que producen discos de rock satánico. Se enriquecen vendiendo música de contenidos violentos, oscuros y nihilistas, encontrando un terreno fertilísimo en los momentos tristes de algunos chicos. Alessandra no habría conocido jamás el *New Age* sin sus caricaturas japonesas. Giovanna no se habría interesado en la lectura de las cartas sin sus revistas de música. Daniele no se habría puesto nunca en contacto con el esoterismo, si no hubiera frecuentado ciertas discotecas. Y Michele no habría practicado jamás el espiritismo si nunca hubiera escuchado el rock satánico y si no hubiera practicado ciertos juegos de rol.

## “HAZ LO QUE QUIERAS”

Un elemento recurrente es la gran sensación de “vacío” que experimentan los jóvenes. Las dificultades de la vida llevan a muchos jóvenes por la vía del nihilismo. El sufrimiento los lleva a no creer en nada. Es, precisamente, en este “vacío” en donde el esoterismo logra meterse y atacar.

Las vidas de los cuatro jóvenes entrevistados están, fundamentalmente, “vacías”, privadas de valores y de ideales. El esoterismo llega, como un buitre, para llenar este “vacío”. Para después desaparecer de improviso, cuando la vida se “llena” de nuevo.

Giovanna, por ejemplo, abandona al mago cuando decide empeñarse en el voluntariado. Lo mismo sucede con Daniele, que encuentra el apoyo de un amigo, y a Michele que encuentra el verdadero amor.

Así pues, el interés de un joven por el esoterismo parece ser el producto final de cuatro elementos negativos que coexisten e interactúan entre sí: un momento de crisis, la soledad, una sensación de “vacío” y la influencia determinante de instrumentos como la música y los medios masivos de comunicación. Son estos los cuatro “asesinos” que borran la sonrisa de los jóvenes, llevándolos a escaparse de la realidad y a acercarse al esoterismo. Sobre estos “asesinos” y sobre sus “crímenes” reflexionaremos a lo largo de los siguientes capítulos.

Muchos padres de familia creen que los satánicos son unos cuantos locos encapuchados que hacen rituales extraños en los bosques, matando animales e invocando al Diablo. Y, por tanto, piensan que este problema no les afecta y mucho menos a sus hijos.

Pero las cosas no son así. Esa, de los locos encapuchados, es sólo una imagen superficial montada por la televisión y los periódicos. En realidad, el satanismo es una realidad más profunda y más cercana a los jóvenes de lo que se piensa.

### *1. Una vida sin reglas*

Para comprender qué es el satanismo, debemos hacer un salto al pasado, hasta 1875, año del nacimiento del ocultista inglés Aleister Crowley.

Crowley es considerado el “padre” del satanismo moderno. Sin embargo, era rigurosamente ateo. No creía ni en Dios ni en el Diablo.

Los principales intereses de la vida de Aleister Crowley fueron la droga y la “magia sexual”, una práctica que reúne erotismo y esoterismo, cuyos rituales están escritos en el libro *Magick*.

Crowley viajó mucho. Y durante cierto tiempo vivió también en Italia. En Cefalù, en Sicilia, fundó la abadía de Thelema, donde practicó la magia y fue acu-

sado de hacer sacrificios humanos. Por esta razón fue expulsado por el régimen fascista. Enseguida se dejó consumir, literalmente, por la droga y por un estilo de vida transgresivo que lo llevó a la muerte en Inglaterra en 1947.

El lema de Aleister Crowley era "haz lo que quieras", una invitación a vivir sin reglas ni límites. Es esta la esencia del satanismo. Podemos encontrar la misma filosofía de vida en otra célebre expresión de Crowley, tomada de su *Liber Oz*: "No existe otro dios que el hombre. El hombre tiene derecho a vivir según su misma ley" (Massimo Introvigne, *Indagine sul satanismo*, Mondadori). En consecuencia, todo se vuelve lícito: la droga, el odio, la venganza, el dominio de los más fuertes sobre los débiles.

El "haz lo que quieras" de Crowley, representa la eterna presunción del hombre que quiere tomar el lugar de Dios y convertirse en dios de sí mismo, siguiendo las leyes que más le acomoden y buscando satisfacer su propio placer egoísta.

Si reflexionamos sobre los mensajes que vienen constantemente propuestos hoy a los jóvenes a través de cierta música, ciertos programas de televisión u otros medios de comunicación, podemos notar que el común denominador es precisamente ese: "haz lo que quieras".

Por esto, el riesgo de terminar atrapados en un estilo de vida "satánico" es, sin duda, muy alto para los jóvenes. Las tentaciones pueden estar a la vuelta de la esquina, escondidas en una discoteca, en una película, en una canción o en un artículo de su revista preferida.

Por tanto, olvidemos a los hombres encapuchados que hacen ritos en los bosques. El verdadero satanismo es "haz lo que quieras": es el triunfo del egoísmo y del desprecio a los demás. Es aquella sensación de búsqueda del poder que ciertos "malvados maestros" se han obstinado en querer transmitir a los jóvenes.

No es necesario creer en el Diablo para ser satánico. Basta creer poder ponerse en el lugar de Dios. Para estar de la parte del demonio basta rechazar toda regla con tal de alcanzar el placer personal.

Al diablo no le interesa ser adorado. Su principal objetivo es difundir el mal en el mundo, para conquistar almas y llevar el mayor número posible de personas al infierno. A Satanás le interesan solamente las malas acciones de los hombres. Son ellas las que lo hacen "feliz".

Lo recuerda la Biblia, en el Libro del Génesis. El demonio se presenta ante Adán y Eva bajo la forma de serpiente. No pide ser adorado, pero invita al hombre a comer del fruto que le permitirá "ser como Dios".

## 2. Una sociedad al contrario

Históricamente, el satanismo siempre se ha opuesto al cristianismo. ¿Por qué? La respuesta es simple. Aleister Crowley decía: "haz lo que quieras". En cambio, la ley cristiana dice: "ama y haz lo que quieras".

Antes del "haz lo que quieras", viene el imperativo "¡ama!", que quiere decir: "¡No seas egoísta! Acuérdate que existen los demás. Ama al prójimo como a ti mismo".

En este imperativo "¡ama!" se encuentra la enorme diferencia entre el cristianismo y el satanismo. El hombre, ante todo, debe aprender a amar. Y después, a ser libre de "hacer aquello que quiere". De lo contrario, sin el amor, se volverá un egoísta, un ambicioso y un "satánico" perfecto. Aunque no adore al demonio.

Por esta razón, Aleister Crowley, que no creía en la existencia del demonio, es considerado el verdadero inspirador de los satánicos de hoy. Porque su filosofía de vida es la esencia pura del satanismo: el eterno pecado del hombre egoísta que toma el lugar de Dios.

Es por esto que los satánicos odian tanto a los cristianos. Porque aquel imperativo "¡jama!", puesto antes que "haz lo que quieras", arruina todos sus planes. El amor es el principal obstáculo en el camino de Satanás y de sus secuaces.

Este razonamiento nos ayuda a entender la verdadera esencia de la filosofía del satanismo. Es una filosofía de vida que puede contagiarse con facilidad a los jóvenes, porque se presenta con el rostro de la cautivadora "libertad total". Se trata del viejo mito de la vida desenfundada, que continúa cobrando víctimas entre los jóvenes.

Entre los clásicos comportamientos "satánicos" podemos señalar: consumir drogas y alcohol en la discoteca, correr por encima de los límites de velocidad con un potente auto, pisotear a los demás en la propia vida y en el trabajo, buscar continuamente el poder y el dinero...

Esta anti-cultura de la vida desenfundada está profundamente enraizada en el mundo de hoy, cada vez más caracterizado por el egoísmo y por la pérdida del sentido del pecado. El mensaje que constantemente es transmitido a los jóvenes es éste: "Todo es lícito. Todo es posible. Puedes hacerlo todo con sólo tener ganas de ello". Estamos viviendo en una sociedad "al contrario", donde el bien es considerado como mal y viceversa.

El ideal de los jóvenes (según ciertos "malévolos maestros") sería llegar a ser el manager ambicioso sin escrúpulos, que pisotea a todos con tal de triunfar, y que "esnifa" cocaína en ciertas discotecas "exclusivas". Y quizás, después, va también a la iglesia. Pero sólo para hacerse ver y para poder mantener una apariencia respetable.

En la historia del hombre no se había dado jamás una situación como la actual. El pecado y el mal, obviamente,

siempre han existido y siempre existirán. Pero la diferencia entre el pasado y el presente está en que hoy ya no existe el "sentido" del pecado. No existe la "conciencia" del mal que se está haciendo. Nuestra época está dominada por un relativismo moral que no permite entender lo que es justo y lo que está equivocado.

Esto constituye una trampa mortal para los jóvenes, que son las primeras víctimas del "haz lo que quieras". Los jóvenes de hoy son literalmente bombardeados con mensajes satánicos de todo tipo y terminan fácilmente por tomar caminos equivocados.

### 3. El peligro del "vacío"

Muchos jóvenes son seducidos por el diablo, que consideran una especie de "aliado". Admiran su naturaleza transgresiva de "ángel rebelde" y se dejan seducir por la posibilidad de una vida aparentemente "libre" y sin reglas. Una libertad, sin embargo, que conduce muy pronto a nuevas esclavitudes.

Quisiera recordar a propósito, las palabras del Cardenal Joseph O'Connor, que ha sido Arzobispo de Nueva York durante muchos años. Hablando del diablo, dice: "Es importante para todos nosotros recordar cuánto son vulnerables los jóvenes cuando se ven privados de todos los valores absolutos, de las enseñanzas morales, francas, honestas, no confusas, cuando no hay ninguno que les diga lo que es justo y lo que está equivocado. A ellos se les ofrece un mensaje según el cual ninguno tiene el derecho de decirles lo que deben hacer, de decirles qué está bien y qué está mal. Y todo esto crea un terrible vacío, un vacío al cual Satanás ama introducirse". (Cardenal Joseph O'Connor, *Editoriale*, en *Sette e Religioni*, a cargo del Gris (Gruppo di Ricerca e di Informazione sulle Sette), n.5, enero-marzo de 1992).

El problema es éste: no llegar a entender qué es el bien y qué es el mal. Es el punto de llegada de la anti-cultura del "haz lo que quieras", que conduce al nihilismo puro; y, por tanto, a la "nada", a aquel "vacío" que le gusta tanto al Diabolo.

El satanismo pretende invertir y destruir los valores de la civilización cristiana. Trata de crear confusión entre los jóvenes, para construir una especie de "sociedad al contrario" en la que lo bueno se transforma en malo y lo malo en bueno.

Esta idea está representada también por los signos característicos de los satánicos y sus rituales. No es mera coincidencia que uno de los símbolos utilizados por los secuaces del Diabolo sea la cruz invertida, que significa la "inversión" de los valores del cristianismo.

Algunos jóvenes suelen llevar este símbolo colgado al cuello como gesto de rebeldía. O lo pintan sobre los muros de la ciudad o en sus propios diarios.

No podemos olvidar lo que sucede en los típicos ritos satánicos, denominados "misas negras". Se llaman así porque representan la parodia y la profanación de la Misa católica.

Durante estos ritos, los satánicos suelen recitar las oraciones católicas más conocidas, pero al revés. Y esto, una vez más, manifiesta el deseo de "invertir" los valores cristianos. El Padre Nuestro recitado al contrario se transforma, así, en una plegaria al diablo, en la que se glorifican los "valores invertidos" de la anti-cultura del demonio.

Estas oraciones invertidas son, frecuentemente, acompañadas por gestos sacrílegos contra la Eucaristía. Los satánicos, de hecho, suelen robar hostias consagradas de las iglesias católicas para utilizarlas en sus ritos.

Otro tipo de ceremonia satánica es el "aquejarre", en el cual, el culto al Diabolo es acompañado con dan-

zas rituales, uniones sexuales, consumo de droga y alcohol. También en este caso, vemos la plena realización de los anti-valores del "haz lo que quieras" que tanto gustaban a Aleister Crowley.

Estos temas vuelven con frecuencia a los ambientes juveniles. Por ejemplo, existe un grupo de rock que se llama "Black Sabbath" (Sabba Negro). Otro conjunto, los "Death SS", han grabado un disco titulado "Black Mass" (Misa Negra). Esto sin contar el hábito de introducir mensajes satánicos invertidos en las canciones, siguiendo la tradición de las oraciones al revés de los adoradores de Satanás.

Pero, más allá de estos elementos negativos explícitos, es necesario subrayar el aspecto más importante de nuestro análisis. Cualquier argumento sobre el satanismo y sobre el esoterismo, referido a los jóvenes, no puede desligarse del problema del relativismo moral que envenena el mundo de hoy.

Son dos los caminos que conducen al mismo sitio: la nada. Egoísmo, ambición y ansias de poder son las principales piezas del gran mosaico del satanismo contemporáneo.

## EL ROCK SATÁNICO

La música moderna se puede considerar como un gran "spot publicitario", capaz de llegar al corazón de millones de personas. Sus mensajes son capaces de influir en las modas, los pensamientos y los comportamientos de la gente.

Hoy, los cantantes de rock son considerados como verdaderos "ídolos", rodeados de una veneración casi "religiosa". Muchos jóvenes suelen copiar en sus diarios los textos de sus canciones y asimilar sus contenidos.

Por tanto, a través de un cierto tipo de música, los jóvenes tienen la posibilidad de acercarse a regiones peligrosas. Y es esto lo que está ocurriendo con el satanismo.

En los últimos años, por desgracia, ha venido creciendo, más y más, el fenómeno del "rock satánico", que se inspira en los anti-valores del "haz lo que quieras". Se multiplican los grupos que invitan abiertamente a la violencia, al suicidio, al nihilismo y al culto del Diablo (cfr. *Inchiesta sul rock satanico*, publicado en Italia).

### 1. Pequeños toques esotéricos

Antes de proseguir, es oportuno aclarar de inmediato, para evitar equívocos, que no todo el rock es satánico. Afirmar esto sería una estúpida exageración. Es

satánico, por el contrario, el uso que ciertos artistas hacen de la música rock, sea por razones ideológicas (si pertenecen a una secta), sea por motivos comerciales.

El resultado es el mismo en ambos casos: una enorme "publicidad" para el culto del Diablo.

Pero, ¿cuándo nació exactamente el fenómeno del "rock satánico"? La primera tímida referencia al mundo del satanismo apareció sobre la cubierta de uno de los discos más famosos de la historia del rock: *Sergeant Pepper's Lonely Hearts Club Band* de los Beatles (1967). En ella aparecen los rostros de muchos personajes famosos. Entre estos, arriba a la izquierda, se asoma la imagen de un hombre calvo. Es el ocultista inglés Aleister Crowley, padre del satanismo moderno e inspirador de la mayoría de los grupos esotéricos contemporáneos.

El baterista de los Beatles, Ringo Starr, declaró en aquella época: "Hemos pensado en reunir los rostros de las personas que amamos y admiramos" (J.P. Regimbal, OSST y colaboradores, *El Rock'n'roll*, Ediciones Croisade, Genève 1983, pág. 28). ¿Eran entonces, los Beatles satánicos practicantes? Seguramente no. Sin embargo, en los ambientes de rock de los años sesenta Aleister Crowley estaba considerado como un personaje "de moda". Los Beatles, probablemente, lo apreciaban por su naturaleza transgresiva. No por casualidad, fueron ellos los que introdujeron en las canciones las primeras referencias a las drogas.

En los años sesenta, el rock comenzó, poco a poco, a tomar tonos cada vez más encendidos. Fue entonces cuando nació el *hard rock* (rock duro), caracterizado por los sonidos metálicos, guitarras eléctricas distorsionadas y voces potentes.

Entre los más famosos exponentes de este género de música se encuentran los ingleses Led Zeppelin, cuyo guitarrista, Jimmy Page, es un empedernido defensor de las doctrinas de Aleister Crowley.

Su afición por el ocultista inglés es tan fuerte que lo lleva a coleccionar todos sus objetos personales: libros, manuscritos, cabellos, cuadros e, incluso, las túnicas usadas durante los rituales. Jimmy Page ha adquirido, también, la casa en que vivía, en Inglaterra, a orillas del Lago Ness.

Led Zeppelin fue uno de los primeros grupos en usar símbolos satánicos en la cubierta de los discos. En el cuarto álbum del grupo encontramos, de hecho, un símbolo mágico que comúnmente se utiliza para hacer pactos con el diablo. (M. Bousson, *Storia della magia*, SugarCo, Carnago (Varese) 1994, pág. 80).

Otra alusión al satanismo aparece en el tercer álbum de Led Zeppelin. Cerca de la etiqueta del disco, Jimmy Page hizo grabar el lema de Aleister Crowley: "haz lo que quieras". Así respondió el guitarrista a un periodista que le pedía la explicación de esa frase: "La idea ha sido mía. La historia que está detrás es demasiado larga para contarla. Pero la intención es la de dar un pequeño toque esotérico. Esperaba que ninguno la viese". (AA. VV. Led Zeppelin, Arcana, Milán 1983, pág. 146).

## 2. La explosión del heavy metal

En los años ochentas y noventas, la corriente del hard rock (rock duro) ha dado vida a la corriente del heavy metal (metal pesado), con sonidos siempre más duros y ritmos arrolladores. Junto con la explosión de este género de música el satanismo se hará más presente en el mundo del rock. Desde ese momento en adelante se multiplicarán los discos con temáticas esotéricas en las canciones y en las imágenes de las portadas.

Entre los grupos más representativos del heavy metal "satánico" están los daneses Mercyful Fate. Una canción suya, *The oath*, habla de un auténtico pacto

con el Diablo: "Yo besaré al cabrón y juro dedicarme en mente, cuerpo y alma, sin reservas, a promover los planes de nuestro señor Satanás".

Del mismo género es el grupo Deicide, cuyo líder, Glen Benton, ha declarado de haberse hecho quemar una cruz invertida sobre la frente, para evidenciar su adhesión al culto del demonio. La cruz invertida es un típico símbolo de los satánicos, que aparece en muchas cubiertas de los discos de rock.

Entre los grupos satánicos italianos, sobresale el Death SS, guiado por el cantante Steve Sylvester. En un disco suyo, *Black Mass*, se describe un rito satánico celebrado a las once de la noche en una iglesia profanada. Las palabras de la canción dicen: "La garganta del niño será cortada, sobre el cuerpo de una bruja. Mezcla su sangre con su semen y únete al Ejército Negro".

Particularmente desagradables son las cubiertas de los discos que proponen imágenes blasfemas y anticristianas. El más atacado es, ciertamente, Jesús, a quien se representa en las formas más horribles: descuartizado (en los grupos Mortuary y Deicide) o usado como resorte para lanzar piedras (por Celtic Frost).

Sobre las cubiertas de los discos se pueden encontrar, también, los clásicos símbolos diabólicos como la cruz invertida, la estrella de cinco puntas encerrada en un círculo, el "666" (número bíblico del Anticristo) o la estrella de seis puntas dentro de un círculo.

Ni siquiera los niños se salvan. Los Cannibal Corpse han profanado la maternidad en el álbum *Butchered at birth* (Descuartizado al nacer). La cubierta presenta a dos muertos vivientes que extraen un niño del cuerpo descuartizado de una mujer embarazada.

En ciertos grupos, la adoración al diablo no es el único exceso. Los mensajes de las canciones vuelven una y otra vez sobre la exaltación del suicidio y de la eutanasia.



Un ejemplo clarísimo de esta “música anti-vida” la encontramos en la canción *Suicide Solution* (La solución del suicidio), de Ozzy Osbourne. Escuchándolo, se puede percibir una voz que invita a dispararse con una pistola: “Ah, ninguno. Tú sólo conoces realmente dónde se encuentra. Tú la tienes. ¿Por qué? ¡Prueba! Toma la pistola y pruébala. ¡Dispara! ¡Dispara! ¡Dispara!”

A la eutanasia está dedicado el disco *Youthanasia*, de Megadeth, inspirado en la historia del “Doctor Muerte”, Jack Kevorkian, médico tristemente conocido por haber “ayudado” a algunos pacientes a terminar con todo. Según Megadeth, la eutanasia no sería otra cosa que una metáfora de la vida. “Si se puede elegir como vivir, ¿por qué no se puede elegir cómo morir?”, declararon a una entrevista. (*Megadeth y la eutanasia*, en la revista italiana *Tuttifrutti*, julio de 1994).

### 3. La Iglesia de Satanás

Otro fenómeno bastante difundido es el de los “mensajes satánicos” escondidos en los discos de famosas estrellas del rock, que son grabados al contrario. Se pueden descifrar haciendo girar el disco al revés.

Este tipo de técnica se puede remontar a una antigua tradición de los satánicos: recitar plegarias cristianas al revés, durante las “misas negras”, para profanarlas y dirigir las al diablo. Por eso los mensajes ocultos invertidos en los discos de rock representan un intento de realizar ritos esotéricos a través de la música.

En sintonía con este tipo de rituales, tenemos una canción del conjunto Christian Death: *Prayer*. En ella ha sido grabado el Padrenuestro al contrario. Obviamente, tratándose de una plegaria al demonio, fueron eliminadas las últimas dos frases: “No nos dejes caer en la tentación y líbranos del mal”.

Algunos grupos “recitan” la parte de los satánicos como estrategia publicitaria a fin de vender más discos. Pero existe, también, quien lo hace en serio, actuando en estrecha relación con las sectas. En los Estados Unidos, por ejemplo, numerosos artistas de rock colaboran con la Iglesia de Satanás, una organización que es considerada totalmente legal.

La Iglesia de Satanás nació en San Francisco en 1966 por iniciativa del ocultista Anton LaVey, seguidor de Aleister Crowley, en colaboración con el director Kenneth Anger, autor de películas como *Invocation of my demon brother* (la invocación de mi hermano demonio), y *Lucifer Rising* (Lucifer que resurge).

Pero, ¿cómo es posible —me preguntarán— que una secta satánica sea legal? Lo es porque la Iglesia de Satanás se presenta como una verdadera “institución religiosa”, con sacerdotes, “Biblia” y “mandamientos”.

Los responsables de esta organización se mueven de forma completamente “correcta”. No cometen delitos. No hacen sacrificios humanos y no practican la violencia sexual. Se limitan, simplemente, a difundir su “ideología” satánica.

Por eso, en los Estados Unidos, la Iglesia de Satanás es considerada una “religión” como las demás, cuyos rituales son vendidos hasta en edición económica en las librerías.

Todo esto es terriblemente hipócrita. La promoción del mal, de hecho, sólo puede producir frutos malos. Es cierto que la Iglesia de Satanás no comete delitos. Pero promueve una ideología objetivamente negativa. Para darse cuenta de esto basta leer los “nueve mandamientos satánicos”, que resumen el pensamiento de esta organización:

1. ¡Satanás representa el abandono a los placeres en lugar de la abstinencia!

2. ¡Satanás representa la existencia vital, en lugar de ilusiones espirituales!

3. ¡Satanás representa la pura verdad, en lugar de hipócritas autoengaños!

4. ¡Satanás quiere decir bondad hacia aquellos que la merecen, en lugar de amor desperdiciado para los ingratos!

5. ¡Satanás representa la venganza, en lugar de poner otra mejilla!

6. ¡Satanás significa dar responsabilidad a quien es responsable, en lugar de preocuparse por los vampiros de la psique!

7. Satanás significa que el hombre es simplemente otro animal, a veces mejor, más frecuentemente peor, de aquellos que caminan sobre cuatro patas; el cual, gracias a su "desarrollo divino, espiritual e intelectual", se ha vuelto el más cruel de los animales.

8. ¡Satanás representa todos los así llamados pecados, ya que todos ellos conducen a una gratificación física, mental o emocional!

9. Satanás ha sido el mejor amigo que la Iglesia haya tenido jamás, pues le ha hecho hacer negocios durante todos estos años. (Bob y Bretchen Passantino, *L'ombra di Satana*, Edizioni Messaggero, Pádova 1994, pág. 40).

Estas son las enseñanzas de la Iglesia de Satanás. Además de la exaltación del pecado, el elemento más terrible de los nueve "mandamientos" es, sin duda, la invitación a la venganza, que es lo contrario al perdón cristiano.

Una vez más vemos que el satanismo se propone como una no—cultura del "contrario", que apunta a "invertir" los valores del Evangelio.

Otro elemento importante es la reducción del hombre a animal. No por casualidad uno de los rituales de la Iglesia de Satanás implica la renuncia a la propia "naturaleza espiritual". Los hombres son invitados a celebrar su igualdad con los animales. Para simbolizar esta nueva "igualdad", al final del rito, todos deben perseguir a cuatro patas un ratón (M. Introvigne, *Indagine sul satanismo*, págs. 285-286).

Estos hechos dejan ver claro el potencial fuertemente negativo de la Iglesia de Satanás: exaltación del pecado, de la venganza y de la bestialidad. Todo ello, desgraciadamente, no se limitan a ser una locura de unos cuantos. La Iglesia de Satanás se ha servido de la música rock para amplificar su mensaje y proponerlo a un mayor número de jóvenes.

Existen artistas que colaboran activamente con esta organización y que hacen de "puente" entre la Iglesia de Satanás y el mundo de los jóvenes. Por ejemplo, King Diamond y Acheron. Pero el más famoso de todos es, sin duda, Marilyn Manson, venerado como un ídolo por miles de jóvenes en todo el mundo.

#### 4. El mito de Marilyn Manson

El cantante americano Marilyn Manson, que se declara en favor de la legalización de todas las drogas, ha hecho de la trasgresión y de la provocación sus armas fundamentales. Su mismo nombre es todo un programa. Une el mito de Marilyn Monroe con el triste recuerdo de Charles Manson, un desequilibrado que en los años sesenta dio vida a una secta responsable de varios homicidios.

Durante los conciertos, que son un concentrado de violencia y mal gusto, Marilyn Manson llega al punto de herirse físicamente. Sus canciones insultan a Dios y contienen mensajes impudicamente nihilistas. En una

canción, *Misery Machine*, se habla, también, de la abadía de Thelema, en la cual habitó el padre del satanismo Aleister Crowley.

Marilyn Manson, hace algunos años, se reunió con Anton LaVey, fundador de la Iglesia de Satanás Americana, y fue ordenado "sacerdote". Sus discos, por desgracia, han hecho una formidable "publicidad" a esta organización. Blache Barton, un miembro de la Iglesia de Satanás, ha reconocido: "Hemos recibido muchas consultas de parte de algunos jóvenes que se han interesado en el satanismo gracias a la música y al comportamiento de Marilyn Manson. Manson no oculta su apoyo a los verdaderos ideales satánicos, y es bastante elocuente para lograr explicar exactamente qué son estos ideales, en lugar de contar las acostumbradas historias espeluznantes de sacrificios y carteles criminales". (Ch. Peterman, *All-American Antichrist*, Tarab Edizioni, Florencia 1999, pág. 70.)

¿Cuáles son los "ideales satánicos" de Marilyn Manson? El cantante los ha resumido en esta declaración: "Satanismo no significa adorar al diablo. Significa que el hombre debe ser el propio dios sobre la tierra. No debes adorar a nada ni a nadie, sólo a ti mismo". (AA. VV. Marilyn Manson, *Il reverendo è tra noi*, Edizioni Grafiche Lo Vecchio, Genova 1999, pág. 14).

Una vez más, volvemos a encontrar la filosofía de Aleister Crowley: el hombre que se pone en el lugar de Dios. Estos son los anti-valores que un cierto tipo de música está llevando a los jóvenes. Un verdadero "lavado de cerebro", que puede conducir a los jóvenes a la vía del nihilismo y de la desconfianza en la vida.

Otro caso evidente de conexión entre la música y el mundo de las sectas esotéricas es el grupo *Psychic Tv*, guiado por Genesis P. Orridge, discípulo de Aleister Crowley y fundador del "Templo de la Juventud Psíquica". Escuchando la música de los *Psychic Tv*, los jó-

venes pueden entrar en contacto con esta secta, cuyos ritos se inspiran en la "magia sexual".

En fin, todos los elementos mencionados hasta ahora demuestran de modo aplastante cómo una parte de la música moderna se haya vuelto un eficaz medio de difusión del satanismo entre los jóvenes.

Como ya hemos dicho, no todo el rock propone mensajes negativos. Pero no se puede negar que algunos han decidido utilizarlo para promover la anti-cultura del ocultismo, de la muerte y de la desesperación.

Los seguidores de Satanás saben muy bien que, por medio de un disco, es posible alcanzar el corazón de millones de jóvenes en todo el mundo. ¿Qué propaganda publicitaria podría garantizar una difusión semejante del propio "producto"?

Muchos padres de familia se sienten tranquilos y piensan: "Mi hijo no se volverá jamás un satánico. Es un miedoso. No hará jamás ritos en el bosque". Sin embargo, a través de ciertas canciones, cualquier jovencito de quince o dieciséis años, puede convertirse en una presa fácil del satanismo, que enseña la regla del "haz lo que quieras".

## EL SATANISMO JUVENIL

¿Cuáles pueden ser las consecuencias de escuchar discos de rock satánico? La respuesta a esta pregunta debe darse con mucha exactitud.

Hemos dicho varias veces que no es justo atribuir a los medios de comunicación la total responsabilidad del complejo fenómeno del esoterismo juvenil. Las causas que lo desencadenan pueden ser muchísimas.

Para una valoración correcta del influjo del rock satánico sobre los jóvenes, podemos utilizar una imagen simbólica. Imaginemos que la música de Satanás es la semilla de una peligrosa planta que amenaza con envenenar a los jóvenes. Si esta semilla cae sobre roca, no sucederá nada. Si, por el contrario, es echada en un terreno fértil, la planta venenosa crecerá y hará mucho daño.

Cuando hablamos de "terreno fértil", nos estamos refiriendo a los diversos problemas que, a veces, caracterizan el mundo de los jóvenes: desempleo, incomunicación, soledad, inseguridad, situaciones familiares difíciles, consumo de droga y alcohol. Este "cocktail" mortal de rock nihilista y problemas humanos puede producir efectos devastadores en la mente de jóvenes ya en crisis o psicológicamente frágiles.

### 1. El "caso" de Chiavenna

Algunos hechos que tuvieron lugar en Italia y en el extranjero parecerían confirmar la tesis de la relación entre el satanismo juvenil y un cierto tipo de música rock. El episodio más desconcertante es, sin duda, el homicidio de sor María Laura Mainetti, asesinada en Chiavenna (Italia), a manos de tres jovencitas de diecisiete años. La religiosa, conocida por su bondad y caridad, recibió diecinueve puñaladas.

Se había tratado de un verdadero sacrificio humano, dedicado al Diablo. Esto es lo que se concluyó al final de las investigaciones. De hecho, las tres chicas estaban apasionadas por el esoterismo y el rock satánico. En sus diarios, los agentes han encontrado las imágenes y los textos de las canciones de Marilyn Manson; y, después, símbolos diabólicos como cruces invertidas y el "666", número bíblico del anticristo. (A. Biglia, *Religiosa asesinada, caza al responsable*, en *Corriere della sera*, 1<sup>o</sup> de julio del 2000).

Sor María Laura Mainetti era una persona disponible, siempre pronta a correr en ayuda de quien estuviera en dificultad. La tarde del delito, una de las jóvenes le llamó por teléfono fingiéndose desesperada: "Estoy embarazada. Quiero abortar. Veámonos rápido".

Pero se trataba de una trampa. La religiosa accedió a reunirse con ella en una zona aislada, en medio de un pequeño bosque. Al día siguiente fue encontrada en un charco de sangre, traspasada con diecinueve puñaladas en el rostro, la garganta y el tórax.

Durante los interrogatorios, las tres jóvenes han revelado que "a Satanás le bastaban dieciocho puñaladas". Seis golpes cada una, para formar el diabólico número "666".

El cuchillo pasó de mano en mano. Pero el golpe dado de más, según las jóvenes, "arruinó el rito".

(O. Piscitelli, *A Satanás bastaban 18 puñaladas*, artículo del diario italiano *La Repubblica* del 8 de julio del 2000).

Las jóvenes han contado que sor María Laura, rezaba con las manos juntas, de rodillas mientras recibía las puñaladas. Sus últimas palabras fueron: "Señor, perdónalas". Entretanto, las jóvenes continuaban apuñalándola e insultándola: "¡Muere, bastarda!", "¡Reza, a tu Dios!". Se trató, por tanto, de un auténtico martirio.

El periodista Davide Gorni añadió, en el diario *Corriere della Sera*, algunos particulares que hacen el episodio todavía más inquietante: "Para reforzar aquel pacto insano, las jovencitas han realizado una serie de ritos satánicos. Uno, en particular, es horripilante: cada una de las tres asesinas se abrió una herida en la mano o en la muñeca para obtener un vaso de sangre, y beberlo como eterno juramento y supremo don en nombre de Lucifer. Pero solamente dos de ellas pudieron beber" (D. Gorni, *Hemos asesinado a la religiosa por Satanás*, en el *Corriere della Sera* del 2 de octubre del 2000).

Después de algunos meses de investigaciones, la policía italiana ha confirmado que "se trató de un sacrificio humano dedicado al Diablo" (Ibidem). No han surgido otros elementos que puedan hacernos pensar en la implicación de otra persona. Las tres jovencitas de Chiavenna, actuaron solas.

La triste noticia del homicidio de sor María Laura ha sobrepasado los confines italianos y ha sido difundida por Radio Vaticano (D. Donnini, *Dal rock satanico messaggi devastanti nel disagio giovanile*, emitido el 9 de julio del 2000, por Radio Vaticano) y por la agencia internacional Zenit (Zenit, 11 y 13 de julio del 2000. Página web: [www.zenit.org](http://www.zenit.org)). El episodio ha suscitado en todas partes una sensación de estupor y de horror, pero también una profunda conmoción por el martirio

de esta humilde religiosa, víctima de una sociedad enferma que parece perder de vista todos sus valores más importantes.

## 2. *Infinitos episodios de violencia*

Otros episodios de satanismo juvenil, menos graves, se dieron en Italia en 1996. Todo ha comenzado con la confesión hecha por un joven de una ciudad en provincia de La Spezia, protagonista de "visitas nocturnas" a los cementerios con profanación de tumbas y robo de cráneos y huesos.

El joven, hoy completamente arrepentido, ha declarado: "Me arrepiento por aquello que he hecho. Me he dejado arrastrar por la música black metal, que sigo desde hace más de diez años. En particular los textos de algunos grupos noruegos y suizos, entre ellos Mayhem, Darkthrone y Marduk. Me han condicionado a tal grado que repetía como un autómatas aquello que decían en sus canciones... Aquella música, que escuchaba incluso diez horas al día, se adueñaba de mí de tal manera que no me daba cuenta de la gravedad de mis acciones" (M. Benedetti, *Il mio demonio era la musica rock black metal*, en el diario italiano *La Nazione* del 26 de agosto de 1996).

La fiscalía de La Spezia, después de la confesión del joven, llevó a cabo una vasta investigación llamada: "Operación Diablo", que involucró nueve jóvenes de dieciocho a veintisiete años. Las acusaciones van de los daños y violación de un sepulcro, al robo agravado de objetos sagrados. Daniele Murgia, inspector de la fiscalía de La Spezia, quien ha concluido la operación, ha declarado: "El hilo conductor que unía estas personas en su culto al mal era la música black metal. Sus contactos se daban sea a nivel epistolar, sea en los conciertos de rock satánico" (A. Colombo,

*Altri nove satanisti sotto inchiesta*, en *Avvenire* del 5 de septiembre de 1996).

Existen otros acontecimientos acaecidos fuera de Italia. En 1996, en San Luis Obispo, pequeña ciudad de California (Estados Unidos), tres jovencitos de quince, dieciséis y diecisiete años han violado, torturado y asesinado a una chica de quince años en un bosque, como sacrificio al Diablo. Los tres jóvenes habían formado un conjunto de rock satánico. Estaban convencidos que este rito sanguinario habría mejorado sus capacidades musicales.

Cuatro años antes, en Noruega, los integrantes de algunos grupos de rock han perpetrado atentados terroristas contra templos católicos, transformando su odio musical en un verdadero vandalismo.

En este clima incandescente no han faltado los homicidios. Count Grishnackh, líder del grupo Burzum, ha sido condenado a veintiún años de cárcel por haber asesinado a otro músico, Oysten Aarseth, jefe del grupo Mayhem. Entrevistado en la cárcel, ha declarado públicamente su intención de armar a la gente y empujarla contra la Iglesia. “El ocaso del cristianismo ya ha comenzado”, ha dicho Count Grishnackh (Svithjob, *Burzum*, en *Flash* de septiembre de 1994).

Otros episodios de violencia relacionados con el rock han sido recogidos por los investigadores norteamericanos Bob y Gretchen Passantino en su ensayo *La Sombra de Satanás*. Entre ellos, resalta el caso del chico de catorce años, Tom Sullivan, que había estudiado el satanismo a través de los textos de las canciones heavy metal y en los libros de la biblioteca. Un día le dijo a un amigo que el Diablo se le había aparecido en sueños y le había ordenado matar a su familia. Tommy apuñaló a su madre al menos diez veces. Después intentó matar a su padre y a su hermano en cendido la casa. Al final giró el cuchillo contra sí mismo, se cortó la garganta y las muñecas y murió desangrado.

“También el vandalismo —explican Bob y Gretchen Passantino— es común entre los jóvenes ocultistas. Cuatro jóvenes quitaron setenta y seis lápidas en un cementerio de New Brunswick, en New Jersey, en diciembre del año 1985. Después pusieron sobre el terreno banderitas americanas que formaban una estrella de cinco puntas y las quemaron usando pequeñas velas votivas. Las velas y las banderas habían sido robadas a las tumbas vecinas. Los jóvenes no parecían particularmente metidos ni en el estudio ni en las prácticas del satanismo, pero estaban copiando símbolos y textos de canciones impropias de sus grupos musicales favoritos” (Bob e Gretchen Passantino, *L'ombra di Satana*, Edizioni Messaggero, Padova 1994, pp. 165-170).

### 3. Un “puente” hacia el satanismo

¿Cómo logran los jóvenes de quince, dieciséis o diecisiete años, conocer tan bien los rituales satánicos? ¿Quién los induce? ¿Cómo entran en contacto con ciertos ambientes? La respuesta es sencilla. El primer contacto viene a través de la música. Después viene todo lo demás. También las revistas de rock pueden ser un punto de contacto con los ambientes esotéricos. Una de las revistas musicales mensuales italianas más conocidas, *Flash*, ha publicado la dirección de la Iglesia de Satanás Americana, describiéndola como: “La asociación más seria y confiable a la que se pueden dirigir los amantes de las teorías ocultas”.

El artículo mencionado termina con una clara invitación a los lectores: “Si piensan que les pueda ayudar el conocimiento del satanismo y si quieren pertenecer a aquel gran gimnasio del pensamiento que es la filosofía satánica, la Iglesia de Satanás les espera” (F. Vitali, *E al di là dell'oceano?*, en *Flash*, septiembre de 1994).

Por tanto, la música y las revistas de rock, pueden representar un “puente” entre los jóvenes y el mundo del satanismo. Se parte del simple interés por un cantante, para después llegar a la práctica del culto al Diablo. Es lo que les ha pasado a muchos chicos.

Uno de ellos, completamente arrepentido, ha contado su experiencia en una transmisión de “Radio María”, conducida por Giuseppe Ferrari, sobre el tema “*Los jóvenes, entre sugestión satánica y propuesta cristiana*”.

El testimonio de este joven de veintidós años es emblemático:

“Me he acercado al satanismo cuando tenía dieciséis años aproximadamente, por una curiosidad, nacida especialmente al oír cierto tipo de música. A la edad de dieciocho años, he decidido entrar plenamente en este mundo. Entré en contacto con una de las principales sectas satánicas italianas y he comenzado a frecuentar personas que pertenecían a este grupo”.

Después de un tiempo, me di cuenta de que estos satánicos no eran realmente mis amigos. Se trataba de una situación de verdadera explotación. En aquel período, tenía pocos recursos económicos, pero me convencieron de darlo todo a la secta. Me quedaba sólo el dinero justo para pagar la gasolina de mi moto.

“Permanecí en aquel grupo diez meses, durante los cuales participé también en algunos ritos satánicos. Eran ceremonias muy repugnantes, que escondían solamente una fuerte perversión sexual”.

Además, existía una búsqueda afanosa del poder. Estábamos convencidos de poder dominar a los demás. Se respiraba una atmósfera de continua provocación hacia el mundo cristiano, caracterizada por una fuerte intolerancia contra la Iglesia Católica.

En fin, según yo, los jóvenes que se adherían a esta secta no eran verdaderamente malos. Muchos de ellos se encontraban en situaciones familiares muy difíciles. A través del satanismo, buscaban encontrar

una solución a sus problemas. Pero eran sólo ilusiones. No se puede vencer el sufrimiento enojándose contra el mundo.

En un determinado momento, no soporté más esta situación y me salí fuera. Con el tiempo, he comenzado a reflexionar y a descubrir otros valores. He decidido tomar de nuevo mi vida en mis manos y he vuelto a ver la luz del sol” (Programa de Giuseppe Ferrari, *I giovani, tra suggestioni sataniche e proposta cristiana*, Radio María, agosto del 2000).

Escuchando el testimonio de este joven, me han venido a la mente las palabras del Cardenal O'Connor. Pienso en aquel “vacío” en el que Satanás ama introducirse. Se trata de un factor recurrente en las experiencias contadas por jóvenes que caen en la trampa del ocultismo.

De este “vacío” ha hablado también el padre Agostino Clerici, director del Semanal de la Diócesis de Como en un artículo publicado con ocasión del homicidio de sor María Laura Mainetti: “El satanismo encuentra espacio allí donde decae la religiosidad; la mala educación reina donde falta la educación; el mal aparece cuando los espacios del bien se reducen. La cultura de la nada es una atroz utopía: la nada, de hecho, no existe; cuando aparece la nada, de hecho ya está presente el mal. Todo es más dramático a esa edad en la que ‘los nacimientos’ de una vida adulta deberían sustituir ‘los lutos’ de la infancia. El adolescente necesita ser amorosamente y tenazmente educado al sacrificio. Sólo el sacrificio engendra el bien. Hoy día se huye de él, en una sociedad del ‘tener’ que deja traslucir siempre más la pobreza del ‘ser’. Y si el sacrificio no conduce a los valores, su puesto es fatalmente tomado por un protagonismo malsano. El aburrimiento llena un vacío de ideales. El juego es un juego... de muerte. Ha ocurrido en Chiavenna” (A. Clerici, *Solo loro?*, en *Il Settimanale della Diocesi di Como*, 8 de julio de 2000).

## EL "RITO" DE LA DISCOTECA

Uno de los elementos más tristes que se pueden resaltar entre las nuevas modas que atraen el interés de los jóvenes es, sin duda, el retorno al primitivismo y al tribalismo. O sea: la muerte de la civilización, para llegar a una dimensión en donde el hombre deja de ser hombre y elige convertirse en un animal guiado por sus propios instintos. Exactamente como sucede en uno de los ritos de la Iglesia de Satanás Americana.

Entre las expresiones más evidentes de este fenómeno, encontramos el mundo de las discotecas y de los "rave", donde, en los últimos años, ha sucedido de todo. Naturalmente, una vez más, a costa de los jóvenes.

### 1. Un "aquelarre" moderno

La discoteca se puede considerar un gran "rito esotérico" de masa. Un grupo de personas se reúne en un particular tipo de ambiente, encerrados o al aire libre, para moverse al ritmo frenético de una música ensordecedora, que impide todo tipo de comunicación verbal. Es el triunfo de la bestialidad sobre el ser humano, que retrocede hacia niveles primitivos.

Una definición perfecta del escenario de la discoteca ha sido dada por el psiquiatra Jean-Paul Regimbal en su libro *El Rock'n'roll*: "Aislados los unos de los

otros por una música ensordecedora, expuestos a rayos de luz cegadora, los bailarines hacen todo aquello que se les pasa por la cabeza, sin jamás mirarse ni dirigirse la palabra, como si cada uno se moviese delante de un espejo, gritando sin parar: "¡Yo! ¡Yo! ¡Yo!". (J.-P. Regimbal, OSST e collaboratori, *Il Rock'n'roll*, Edizioni Croisade, Genève 1983, p. 31.)

Otro psiquiatra, Vittorino Adreoli, ha definido la discoteca como "una gran catedral primitiva", en la que se realiza "un gran rito de transformación colectiva" (V. Adreoli, *Serial Tic*, en *Io donna*, 15 de junio de 1996). Y tiene razón. El "baile" de las discotecas no es otra cosa que un moderno ritual, monótono y exhibicionista, en el cual el lenguaje humano viene sustituido por un limitado número de gestos y movimientos.

El ritmo de la música es tan fuerte que la droga se hace casi una "medicina" indispensable para poder seguirla, una "poción mágica" que permite que se desahoguen libremente los propios instintos.

El volumen es tan alto que impide cualquier tipo de comunicación. De hecho, las piezas de discoteca no se pueden tocar con la dulzura de un piano forte o de una guitarra acústica. Para existir, necesitan ser "disparadas" a todo volumen.

La música de discoteca debe, por fuerza, ser "gritada". De otro modo no existiría. Esto es un detalle importante, que debe llevarnos a reflexionar. En general, las personas que gritan son aquellas que tienen muy poco qué decir. De hecho, tienen necesidad de alzar la voz para hacerse escuchar. Lo mismo sucede con la música de discoteca. Es de tal manera mísera y artísticamente pobre que para hacerse escuchar debe ser "gritada" por los amplificadores.

Pero sucede otra cosa peor. En ciertas fiestas, las llamadas "rave", los elementos típicos de las discotecas son llevados al extremo. Con esta palabra inglesa, "rave", que significa "delirio", se definen las grandes



reuniones en los que se baila incluso veinticuatro horas seguidas, consumiendo droga y alcohol.

No se puede dejar de notar la semejanza entre los "rave" y los "aquejarre" de la antigua brujería. El escritor Rino Cammilleri, en un artículo en la revista *Estudios Católicos*, ha observado: "El trance 'chamánico' es provocado por el golpe obsesivo del tambor y de la danza obsesionada. Cuando el 'chamán' alcanza el culmen de su trance, en ese momento es 'montado' por el demonio. Y ahora pensemos en una discoteca trendy, donde la disco-music, las drogas y el sexo forman la parte (moderna) del aquejarre mágico medieval. En los 'siglos oscuros' toda esta preparación tenía un objetivo preciso: invocar al diablo. Hoy, naturalmente, Satanás no aparece en las discotecas. Pero, viendo los efectos de ciertos apasionados, no se puede decir que haya permanecido totalmente ausente". (R. Cammilleri, *Il diavolo in musica, en Studi cattolici*, mayo de 1996).

## 2. El éxtasis diabólico

También el nombre de la droga más popular vendida en la discoteca, el "ecstasy", esconde un significado satánico. Hemos visto, varias veces, que los secuaces del Diablo utilizan lo "contrario" como símbolo. Por ejemplo, las cruces y oraciones invertidas.

La palabra "éxtasis", en su significado original, indica el estado de abstracción del alma de las cosas terrenas hacia la contemplación de cosas divinas. En la discoteca, en cambio, sucede exactamente lo contrario. La pastilla de "ecstasy" reduce a los jóvenes a un estado de esclavitud de los instintos, porque elimina todo freno inhibitorio. Y, por tanto, el resultado final es la victoria del cuerpo sobre el alma. La materia sobre el espíritu.

Esta dimensión de "éxtasis invertida", que se realiza en las discotecas, es un paso más hacia la realización de una "sociedad al contrario", tan deseada por los satánicos. La misma música, a veces, es estudiada en el laboratorio para crear verdaderos rituales esotéricos de masa.

Un caso escandaloso es el del grupo *Enigma*, grupo que ha utilizado los cantos gregorianos invertidos en una de sus canciones más famosas: *Principles of lust* (Los principios de la lujuria). A la base de esta música hay un profundo conocimiento del esoterismo. *Enigma*, de hecho, llegó a profanar un canto gregoriano en latín que se refiere a la pureza, extraído de la liturgia católica del Domingo de Ramos: "Cum angelis et pueris fideles inveniamur. In nomine Christi. Amen" (tratemos de ser fieles con los ángeles y los niños. En nombre de Cristo. Amén).

En la canción *Principles of lust*, este canto sagrado está grabado al revés y acoplado a los suspiros de un acto sexual. Por eso su significado original, referido a la pureza, viene completamente trastornado y desacralizado.

Imaginemos, pues, aquello que puede suceder en una discoteca, con centenares de jóvenes que bailan esta música. El ultraje blasfemo de *Enigma* es amplificado y se transforma en un verdadero "rito esotérico de masa".

Entre droga, alcohol y rituales blasfemos, la atmósfera de la discoteca es propiamente la de un "aquejarre" moderno, que tiene como protagonistas a los jóvenes. Protagonistas... ¿o víctimas? El resultado de ciertos mecanismos, una vez más, es el estrago de los inocentes: jóvenes que mueren por culpa de la droga, o a causa de los accidentes de carretera del sábado por la tarde, después de haber pasado una tarde con los amigos.

Todo eso nos debería impulsar a reflexionar. ¿Qué cosa significa "divertirse?". La música, el baile, las discotecas ¿pueden, realmente, convertirse en instrumentos de la muerte? Hoy día, la droga, el esoterismo y el alcohol acompañan libremente a aquellos que, tiempo atrás, eran los normales paréntesis de diversión de los jóvenes.

### 3. Las tarjetas de invitación

Los medios de comunicación gritan escandalizados cuando un joven muere después de haber ingerido una pastilla de "ecstasy". La gente se sorprende ante el estridente contraste entre la idea de la diversión y la de la muerte. En realidad, hay poco de qué sorprenderse. También esto parece ser parte del rito.

Si intentamos examinar las invitaciones ofrecidas a los jóvenes para hacer publicidad a las fiestas en discotecas o en los "rave", podremos descubrir detalles inquietantes. Muchos de ellos contienen mensajes de trasgresión, tanto visivos, como verbales: la muerte, el demonio, símbolos satánicos, brujería, ocultismo y varias frases de contenido negativo y nihilista.

Entre los muchos volantes publicitarios de "rave" que he recogido en estos años, hay uno que me ha llamado mucho la atención. Reproduce una frase de sabor enigmático: "No se debe temer las aventuras del espíritu que revelan el acceso a la felicidad".

¿De qué "aventuras del espíritu" se está hablando? Para descubrirlo, basta mirar en un ángulo del mismo volante, donde está estampado el "666", número bíblico del Anticristo. La "felicidad", por tanto, sería aquella que predica el satanismo: "haz lo que quieras".

Estos volantes sobrecargados de colores, son un espejo de aquello que los jóvenes encontrarán después de haber cruzado el umbral de los locales anunciados:

la anti-cultura de la "nada". Y, entonces, es inútil maravillarse si un cierto tipo de ambiente llega ser el marco ideal para el consumo de drogas y de alcohol. Todo ha sido escrito y proyectado, estudiado sobre un escritorio por los acostumbrados "buitres" que quieren enriquecerse a costa de los jóvenes.

Pero lo más grave del problema de la discoteca no es la presencia de la droga. Es la incomunicabilidad forzada de los jóvenes que la frecuentan. El volumen ensordecedor impide el verdadero contacto humano favoreciendo, por el contrario, aquel más inhumano y animal.

Paradójicamente, en medio de tanto ruido, es el silencio lo que triunfa. El silencio "que crece como el cáncer"; el silencio que es soledad. En la discoteca los jóvenes tienen la ilusión de estar en compañía. En realidad, cada uno es el protagonista de su gran soledad.

Últimamente, el fenómeno de las discotecas es está expandiendo de modo preocupante, y llega a afectar jóvenes de edades cada vez más bajas.

En ciertos locales, en ciertas playas y en particulares lugares residenciales se está difundiendo la moda de las así llamadas "discotecas para niños". Naturalmente, en este caso no hay consumo de droga y alcohol. Pero permanece, de todas maneras, el grave problema de la incomunicabilidad.

El mecanismo que induce a los padres a abandonar a sus hijos en ciertas "mini-discotecas" es el mismo de quien "estaciona" a los niños delante de la "tv-nana". No importa la calidad de lo que se ve o de aquello que se escucha. Lo importante es "colocar" a los pequeños en alguna parte, después "recogerlos" en el momento oportuno. Como si se tratase de un depósito de maletas.

De este modo, los niños son "educados", desde pequeños, a transformarse en futuros clientes de discotecas, con todas las consecuencias que podamos imaginar.

Otro aspecto interesante por considerar es aquel del exhibicionismo. La discoteca se está transformando, cada vez más, en un gran escenario, donde los jóvenes tienden a mostrar las extravagancias dictadas las últimas modas.

La expresión más evidente de este fenómeno es la excéntrica moda de los tatuajes y del piercing (anillos, aretes, grandes o pequeños, que son utilizados para “decorar” varias partes del cuerpo). También en este caso hay a la base motivaciones esotéricas, que descubriremos en el próximo capítulo.

#### 4. *Un documento importante*

Algunas reflexiones útiles sobre los temas que hasta ahora hemos mencionado han sido propuestas, en 1996, en un documento de los obispos de la Emilia Romagna, la región italiana con más alto número de discotecas. El texto, todavía actualísimo, afronta en modo inteligente y constructivo la realidad compleja del mundo juvenil, ofreciendo óptimas sugerencias para afrontar los distintos problemas ligados al mundo de las discos.

“Para los jóvenes —se lee en el documento— parece que no hay lugar en esta sociedad, sobre todo para sus necesidades de fondo. Dificultad para encontrar trabajo, prolongación a tiempo indefinido de la situación de formación y de dependencia, reticencia para confiarles responsabilidades o puestos significativos, retrasan notablemente su inserción social”.

Sufren la desazón del bienestar. Tienen todo aquello que es necesario para vivir y algo más. No necesitan, por tanto, luchar por algunas necesidades de tipo primario (nutrición, vestido, casa, cierta seguridad...). Su preocupación, por tanto, es satisfacer exigencias menos urgentes, más subjetivas y opcionales (com-

pras, imagen, diversión...). Y, ciertamente, esto no prepara personalidades fuertes.

Gran parte de la comunicación pasa a través de los medios masivos, donde la comunicación es unidireccional. Además es cautivadora, persuasiva, superficial: prevalece la forma sobre el contenido. Las jóvenes generaciones están habituadas a este tipo de comunicación y encuentran cada vez más dificultad en comunicarse fuera de estos canales y de estas formas. Esto quita espacio y tiempo a la comunicación interpersonal, sobre todo a aquella entre generaciones.

La música juvenil y la discoteca parecen, entonces, poder ofrecer una respuesta a muchas de estas exigencias. Comunicación masiva, cultura del cuerpo, música, lugar de encuentro entre jóvenes que tienen los mismos gustos y mentalidades, búsqueda de lo exagerado, afirmación de sí a través del baile y el *look*, la seducción, el triunfo, son algunas de las respuestas que ofrece la discoteca. Evidentemente son respuestas de tipo contingente, limitado, consumista, irracional. Pero parecen “funcionar”, al menos en lo inmediato.

Grandes riesgos que pueden estar implicados en una visión de este tipo son: la pérdida del sentido del límite, la evasión de los deberes del propio crecimiento, la evasión de los deberes sociales, favoreciendo así más las actitudes egoístas que altruistas, aunque no se excluyen formas de abnegación o altruismo también en las discotecas.

El documento de la Conferencia Episcopal de Emilia Romagna se concluye con un mensaje dirigido directamente a los jóvenes:

“Los invitamos a ser misioneros en medio de sus compañeros, de forma creativa y propositiva. A tener cuidado con el consumismo, el conformismo, con las manipulaciones que se dan en la discoteca: ¡son una enfermedad! La valentía es sustituida por la ingenua

adhesión a la moda, a la mentalidad corriente. Son el camino hacia una peligrosísima masificación.

Los invitamos a luchar contra la fuga de la responsabilidad que tienen tanto con la sociedad como con su crecimiento; cuídense del egoísmo que está implícito en ciertas formas de diversión. Favorezcan el altruismo y el esfuerzo. Edúquense en la sobriedad.

Los invitamos a usar la expresividad de manera creativa y libre del consumismo; a buscar nuevos caminos; a acoger crítica, pero también positivamente, las nuevas formas culturales que están surgiendo". (Conferenza Episcopale della Regione Emilia Romagna, *A proposito di discoteche. Giovani fra disagio ed evasione*, Edizioni Dehoniane, Bologna 1996, pp. 17-21).

## 8

### TATUAJES Y PIERCING: EL "AYER" EN LUGAR DEL MAÑANA

El tatuaje no es solamente un diseño coloreado que se hace sobre el cuerpo. Es algo más. Es un símbolo que tiene sus raíces en las anticulturas paganas y tribales antiguas. Hoy, con la consolidación del esoterismo, algunos falsos mitos vuelven a la escena y se lanzan a la conquista de las nuevas generaciones.

Muchos buenos jóvenes se hacen tatuar. Pero no conocen el significado esotérico de este gesto. Los jóvenes creen que se trata de una moda inocente. Muestran con orgullo sus tatuajes en la playa o en la discoteca. Pero no saben qué hay "detrás" de este fenómeno. No se dan cuenta, una vez más, de haber caído en una trampa esotérica.

#### 1. *Un texto fundamental*

Para explicar mejor lo que quiero decir, utilizaré algunos textos de aquel que es considerado un libro fundamental en la "cultura" del tatuaje: *Modern Primitives* (Modernos Primitivos). Se trata de un libro que promueve fuertemente el uso de los tatuajes y del "piercing", poniendo en evidencia su significado "espiritual".

En su introducción a la edición italiana del libro, el encargado Ivo Quartiroli, habla de una "crisis de los tiempos", en la cual "los valores tradicionales del progreso, la ciencia, la familia y la religión están perdiendo su función de pilares".

"Tenemos el privilegio histórico — explica Quartiroli— de asistir a una crisis de nuestra civilización. Este final está bien señalado en estos años por la yuxtaposición astrológica entre Urano y Neptuno, iniciada en e 1989 y destinada a durar hasta 1997. La última yuxtaposición similar se verificó de 1818 a 1826, que estimuló la aceleración de la revolución industrial y la estructuración del mundo moderno. La yuxtaposición de Urano y Neptuno actúa como catalizador para una aceleración de los tiempos, para la metamorfosis de la sociedad". (Introduzione a V. Vale - A. Juno (a cura di), *Tatuaggi Corpo Spirito*, Apogeo, Milano 1994, p. IV).

Ivo Quartiroli, con la ayuda de la astrología, parece anunciar la llegada de una "Nueva Era" en la que todo debería cambiar. Pero, ¿cuál debería ser esta "metamorfosis de la sociedad"? La respuesta es sencilla. Se trata de una metamorfosis en la que emergen los antiguos fantasmas de la anticultura tribal y pagana, concretizados en la moda de los tatuajes y del "piercing".

Quartiroli añade: "La cultura tribal, pagana, y el mundo griego antiguo, siempre han reconocido varios dioses en lugar de un Dios único. Para aceptar una sociedad multiracial es necesario partir de la aceptación de la diversidad de las personas dentro de nosotros mismos. Reconocer en nosotros lo que es arcaico, mágico, imperfecto, instintivo, no aceptado, no siempre necesariamente "bueno". Para no proyectar nuestros problemas sobre chivos expiatorios del momento, debe aceptarse también nuestra sombra". (Introduzione a V. Vale - A. Juno (a cura di), *Tatuaggi Corpo Spirito*, Apogeo, Milano 1994, p. IV).

A la luz de estas palabras, podemos comprender muy bien como el tatuaje no es solamente un dibujo sobre la piel, sino que encierra en sí significados esotérico más profundo. Tatuajes y "piercing" no son más que las nuevas banderas de la anticultura pagana, tribal y anticristiana. El hecho desconcertante es que estas "banderas" son hoy "ondeadas" precisamente por jóvenes, consciente o inconscientemente.

Los jóvenes deberían representar el futuro, la alegría y la esperanza del mañana. Por el contrario, la anticultura de los tatuajes parece querer sumergirlos en la aflicción y en la tristeza del "ayer". Es el "ayer" del primitivismo y del tribalismo el que está refloreciendo en estos últimos años.

Muchos jóvenes piensan: "¿Por qué no debería hacerlo? Lo hacen todos mis amigos. En el fondo, no es nada malo". Y así van con el tatuador de turno para hacerse crear una imagen sobre la piel. No se dan cuenta de que cada tatuaje sobre el cuerpo de un joven representa un paso atrás, un retroceso hacia los mundos primitivos y tribales.

No por casualidad, Ivo Quartiroli concluye su introducción deseando que la naturaleza "se repueble de plantas, de animales, de dioses" (Ibidem, p. VI). Espontáneamente nos preguntamos: ¿de qué "dioses" está hablando?

La respuesta a esta pregunta debe ser leída entre las líneas que concluyen su intervención: "Hablamos también de una nueva apropiación de la espiritualidad sin moralismos o dogmas eclesiales. La espiritualidad que parte de la sensación de estar conectados. Conectados consigo mismo, con los seres vivientes, con la tierra y sus ciclos. Una espiritualidad que no necesita de lugares de culto, no necesita de intermediarios, no tiene pecados ni sentido de culpa" (Ibidem).

Hay algo terrible en esta declaración. Una vez más encontramos el tema de la pérdida del sentido del pecado. Cada hombre tiene la posibilidad de fabricarse el "dios" que más le guste. Todo esto es extremadamente peligroso, especialmente para los jóvenes.

## 2. Otra vez el satanismo

Los tatuajes y el "piercing" no son otra cosa que "ritos de iniciación" para invitar a los jóvenes a pertenecer a un culto tribal y primitivo. Son los nuevos "bautismos" de la anticultura esotérica de hoy. A través de la "modificación" del cuerpo, los jóvenes se adhieren, consciente o inconscientemente, a la nueva era pagana llena de "dioses", pero privada del sentido del pecado.

La situación aparece todavía más clara y desconcertante si damos una ojeada a los nombres de los personajes que aparecen en el libro *Modern Primitives*. Este volumen, como ya he dicho, es considerado un libro esencial en la "cultura" de los tatuajes. Muchos jóvenes lo han comprado simplemente atraídos por la moda de los tatuajes o del "piercing", o por mera curiosidad. Y ¿qué cosa han encontrado en las páginas de este libro?

En la página 102 hay una larga entrevista con Anton LaVey, fundador de la Iglesia de Satanás Americana, que expone sus opiniones sobre los tatuajes y el "piercing". En el texto, acompañado con una gran foto de LaVey, se publica la dirección de esta secta satánica. Y así, los jóvenes aficionados a los tatuajes, tienen la posibilidad de ponerse en contacto con la Iglesia de Satanás Americana.

El entrevistador, que firma "V. Vale", dirigiéndose a LaVey afirma: "Los tatuajes y el 'piercing' están prohibidos por la Biblia en el libro del Levítico y buena

parte del mundo es gobernada por creencias religiosas bíblicas, actualmente también África. Yo quiero alentar un pronunciamiento contra el cristianismo, porque en los últimos quinientos años, los misioneros cristianos, han destruido sistemáticamente casi todas las culturas diversificadas del mundo, haciendo de él un lugar mucho menos interesante... Ni siquiera los aliens venidos del espacio podrían inventar una arma tan destructora como la religión cristiana para usarla contra los pueblos del planeta Tierra". (V. Vale - A. Juno (a cura di), *Tatuaggi Corpo Spirito*, p. 105).

En la página 186 del libro *Modern Primitives*, encontramos otro importante exponente del mundo del esoterismo: Genesis P. Orridge, fundador del Templo de la Juventud Psíquica y secuaz del ocultista Aleister Crowley.

También en este caso se da su dirección a los lectores del libro. Por esto, además de la Iglesia de Satanás, los jóvenes aficionados a los tatuajes pueden escribir al Templo de la Juventud Psíquica a Londres.

Todos estos elementos deberían hacernos reflexionar sobre la real naturaleza de algunos fenómenos como los tatuajes y el "piercing". Detrás de estas modas "inocentes" se esconde algo más grande y terrible. Es un proyecto que apunta a poner el "ayer" en lugar del mañana. Una filosofía de vida que puede dañar seriamente a los jóvenes y transformarlos en "Modernos Primitivos", tal como suena el título del libro que acabamos de analizar.

El fenómeno se va propagando. Precisamente, cuando se habla de los jóvenes, los medios de comunicación social utilizan cada vez más la palabra "tribu". Una "tribu que baila", como dice una canción de Jovanotti. Es precisamente en la discoteca donde los tatuajes y el "piercing" se exhiben como si fueran trofeos.

### 3. Los catálogos blasfemos

A veces los tatuajes reproducen imágenes satánicas, esotéricas o, incluso, blasfemas. Existen algunas revistas especializadas que reproducen catálogos con este tipo de dibujos. Los jóvenes pueden hojearlas y elegir la imagen que desean tatuarse en su propia piel.

Pongamos algún ejemplo. En las primeras páginas de la revista *Tattoo Gallery* se lee: “¡Bienvenidos a nuestra galería de arte ‘viviente’! En estas páginas encontrarás un moderno museo dedicado a la decoración del cuerpo y a los tatuajes realizados por los más grandes profesionales del mundo... Esta revista está dedicada a todos aquellos que consideran el tatuaje, no una ‘moda pasajera’, sino como una auténtica filosofía de vida”. (*Tattoo Gallery*, agosto 1994).

¿Cuál es esta filosofía de vida? Para saberlo basta voltear la página. Nos encontramos inmediatamente en la primera sección del catálogo denominada *Sacro y Profano*, que se abre con esta explicación: “En casi todos los pueblos primitivos, el tatuaje era asociado al culto de los dioses demonios y era practicado durante ritos dedicados a ellos por los santones o los magos. En este tipo de tatuaje tenía mucha importancia del flujo de sangre que salía de las heridas que, decían, ‘lleva consigo fuera del cuerpo los espíritus malignos que habían entrado’.

Además del catálogo, la revista *Tattoo Gallery* ofrece a los jóvenes una pequeña “lección” sobre el significado esotérico de los tatuajes. Con el pretexto de la “decoración del cuerpo”, los jóvenes son “adoctrinados” en este tipo de prácticas tribales y paganas dedicadas a los “dioses demonios” (*Sacro e profano*, en *Tattoo Gallery*, agosto 1994).

La detallada explicación de la revista continúa: “Los tatuajes que muchas mujeres polinesias se hacen alrededor de los labios, tiene la finalidad de impedir a

los demonios entrar en sus cuerpos por la apertura de la boca. El pigmento mismo con el cual se hace el dibujo (casi siempre obtenido de una mezcla de humo negro con aceite de plantas “sagradas”) mantenía los poderes benéficos de la divinidad del fuego que lo había producido y los transmitía a quien, tatuándose, lo absorbía a través de la piel. Los signos elegidos tenían la finalidad de ganarse a los dioses para obtener su benevolencia y conjurar la ira y las terribles consecuencias” (Ibidem).

El texto es acompañado con un catálogo de los tatuajes, donde, como dice el título mismo, se mezcla lo “sagrado” con lo “profano”. Hay imágenes clásicas de Jesús y de la Virgen, y también un diseño en el que Cristo es representado bajo la figura de una monstruosa lagartija crucificada. Una página entera está dedicada a un tatuaje con la cara del demonio, incluidos los cuernos y “piercing” en la nariz y en las orejas.

En las siguientes páginas, los diseños de tatuajes se vuelven todavía más monstruosos. Mezclados con algunas imágenes sagradas y angelicales, encontramos varias imágenes demoniacas y de la muerte. La peor es aquella de un cráneo con cuernos de cabra, sobrepuesto a la cruz de Cristo.

El catálogo de la revista *Tattoo Gallery* continúa con la sección *Pin ups*, que propone tatuajes de mujeres semi desnudas o desnudas. Algunas tienen rostros monstruosos y demoniacos. Una en particular está diseñada con el estilo de los dibujos animados japoneses y lleva un clásico símbolo satánico: la cruz invertida.

Después viene una sección denominada *Harley bikers*, dedicada a los aficionados a las motos. Aquí encontramos más imágenes de muerte. La filosofía de vida que emerge de estas imágenes es, sobre todo, la de la “manada”. Algunos tatuajes representan los clásicos

algunos grupos de gamberros en motocicleta que se ven en ciertas películas americanas.

En las siguientes páginas de la revista encontramos secciones dedicadas al arte oriental y a los pieles rojas, al tribalismo y a las imágenes extravagantes. Entre todos los diseños presentados hay uno que representa a una jovencita atada de pies y manos a los cuernos del demonio.

#### 4. Los tatuajes para niños

Los jóvenes deberían elegir el propio tatuaje en este catálogo de diseños que, frecuentemente, tienen un contenido negativo o satánico. Además, las imágenes de la revista *Tattoo Gallery* son acompañadas por frases que tienen un claro significado esotérico.

La más terrorífica es la de un "artista" americano conocido con el nombre de "Man Woman" (Hombre—Mujer): "En los tatuajes es muy fuerte el concepto de hacer amistad con la muerte, de enfrentar y trascender la muerte, muerte como transformación más que muerte verdadera; en el sentido de muerte del ego. El rendirse del "yo". Se llega a un punto de la experiencia mística en el cual el "ego" cae como la cáscara y lo que queda es esencia pura" (Ibidem).

Igualmente esotérica es una frase de otro "artista" americano, Leo Zulueta, especializado en tatuajes "primitivos": "En los diseños tribales hay implícita una cosmografía y un conocimiento de los poderes 'inherentes' a la naturaleza que los pueblos primitivos conocen de modo más íntimo que nosotros. Su saber no estaba escrito de forma enciclopédica y a nosotros nos llegan sólo los residuos; los símbolos de la comprensión de las relaciones, de las conexiones de causa y efecto con la naturaleza" (*Tribali e celtici*, en *Tattoo Gallery*, agosto 1994).

Últimamente, como ya ha sucedido con el fenómeno de las discotecas, se está rebajando siempre más la edad de quienes usan los tatuajes. Entre los niños está muy de moda cierto tipo de dibujos coloreados que se pueden aplicar a la piel después de haberlos mojado. Para darse cuenta de este fenómeno, basta hojear las revistas más populares destinadas al público infantil y adolescente.

En *Topolino* (versión italiana de Mikey Mouse) número 2119, por ejemplo, encontramos la publicidad de los tatuajes inspirados en la caricatura japonesa *Sailor Moon* (*Topolino*, 9 de julio de 1996). Mientras el famosísimo semanal italiano *Cioè* ha ofrecido como regalo adhesivos con diseños tribales, llamados "*Tribal Stickers*" (*Cioè*, 16 de septiembre de 1996).

El peor anuncio apareció en el número 32 (septiembre del 2000) de la revista *Top Girl*. Se trata de una "pluma" especial que permite dibujar directamente los tatuajes sobre la piel de los jóvenes. El eslogan dice: "Una idea de alarido para un look de reventón".

La página publicitaria presenta la imagen de una niña que dibuja un tatuaje sobre el brazo de un compañero. La misma niña muestra un dibujo tatuado sobre su mano. Como se lee en *Top Girl*, el producto está a la venta en las papelerías y en las tiendas de juguetes.



## 9 EL NEW AGE

Un tema que no se debe ignorar en absoluto cuando hablamos de esoterismo es el del New Age. A decir verdad, muchos jóvenes no saben ni siquiera qué es el New Age. Y, sin embargo, lo "padecen". Lo viven inconscientemente. Asimilan sus ideas y comportamientos. Todo esto pasa porque el pensamiento del New Age está penetrando, poco a poco, en el mundo de hoy. Y termina inevitablemente por envolver también a los jóvenes.

¿Qué es el New Age? Es una especie de "gran contenedor". Es una corriente de pensamiento en la que conviven diferentes ideas, religiones, filosofías y prácticas esotéricas.

El New Age no es una secta. Es, simplemente, un modo de pensar que se basa en la idea del final de la era cristiana. Los secuaces del New Age creen que la humanidad está entrando en una "Nueva Era" de paz y de bienestar, rica en cambios a nivel social, político y religioso.

El New Age, por tanto, debería tomar el lugar del cristianismo. ¿Cuándo? Precisamente en nuestros días, alrededor del año 2000. Es decir: en el paso de la era astrológica de Piscis a la de Acuario. Por esta razón los secuaces del New Age son conocidos como "Acuarianos".

### 1. Satanismo y New Age

¿Qué tienen en común el satanismo y el New Age? En cierto sentido la ideología es la misma. Basta pensar en dos eslogan fundamentales de los Acuarianos: "Nosotros somos dios" (M. Introvigne, *Storia del New Age. 1962-1992*, Cristianità, Piacenza 1994, p. 99.) y "Si tú lo crees, es verdadero" (J. Vernetto, *Le sette*, Elle Di Ci, Leuman (Torino) 1995, p. 122). En estos dos eslogan de la "Nueva Era" hay muchos puntos de contacto con la anticultura del satanismo.

"Nosotros somos dios" propone la ideología de Aleister Crowley y el pecado de Adán y Eva. El hombre se pone en el lugar de Dios y elige las reglas de vida que más le acomodan.

El otro eslogan, "Si tú lo crees, es verdadero", no es más que la consecuencia del primero. Según los Acuarianos no es verdadero lo que es verdadero. Sino que, es verdad aquello que cada uno de nosotros cree que es verdadero.

Ya no existe ninguna verdad objetiva. Todo es relativo. Existe sólo la verdad en la que "yo" creo. Por eso, una vez más, el hombre se pone en el lugar de Dios. El resultado es el relativismo moral.

Otros elementos característicos del pensamiento New Age son: una exagerada valoración de todo lo que pertenece a la cultura oriental (religiones, reencarnación, yoga, artes marciales, etc.), la atribución de "poderes" y de "energías positivas" a gemas, minerales o cristales, el descubrimiento de los ovnis y de los extraterrestres (con quienes muchos Acuarianos creen comunicarse), la astrología, el espiritismo, el esoterismo en sus diversas formas, el interés por la así llamada "medicina alternativa", la obsesión por los ángeles, los animales, el culto de los indios de América, el vegetarianismo y una visión pagana, extremista y fanática de la ecología. Nosotros nos de-

tendremos en los aspectos esotéricos del *New Age* y en su influjo en los jóvenes.

El elemento más peligroso del *New Age* es, ciertamente, su sincretismo religioso. Es decir, el "licuado" de las religiones. Según el pensamiento del *New Age*, todas las religiones son iguales. Por consiguiente, todas las verdades serían iguales.

Pero, si todas las verdades son iguales, quiere decir que no existe ninguna verdad. Por eso, una vez más, encontramos el relativismo moral que representa una trampa mortal para los jóvenes. El hombre no tiene más reglas y elige la "verdad" que más le acomoda.

La idea del sincretismo religioso viene enmascarada con habilidad por los secuaces del *New Age* como un modo de buscar la paz entre los pueblos y para favorecer el diálogo entre las diversas religiones. Los jóvenes, que tienen un gran corazón y que creen firmemente en el ideal de la paz, corren el peligro de caer fácilmente en esta trampa.

El "diálogo" sincretista del *New Age* es solamente un truco para debilitar al cristianismo. Colocando a todas las religiones sobre el mismo plano, se quiere desvalorizar el mensaje de Jesús.

Para los Acuarianos, Cristo es sólo "uno de tantos". Es como Buda, Mahoma o cualquier otro líder espiritual. Por consiguiente, su mensaje se convierte en un mensaje "como tantos".

Para los jóvenes, esto es fuertemente anti educativo. ¿Cómo pueden confundirse conceptos tan diversos como la reencarnación del budismo y la resurrección anunciada por el evangelio? ¿Cómo se concilia la poligamia de los musulmanes con la idea cristiana del matrimonio, basado sobre la fidelidad recíproca de los esposos? Son ideas que chocan entre sí.

Bastan estos pocos ejemplos para desenmascarar el gran engaño del *New Age*. Con el pretexto de la paz y del diálogo entre las religiones se apunta a crear con-

fusión y a debilitar el cristianismo. Todo esto daña gravemente a los jóvenes, que se encuentran nuevamente privados de una verdad objetiva. Una vez más, con el *New Age*, los jóvenes no saben qué es el bien y qué es el mal. Aparece otra vez el gran "vacío" del que hablaba el cardenal O'Connor. Un "vacío" en el que Satanás ama introducirse.

## 2. Lobos disfrazados de ovejas

Así pues, el *New Age* no es más que una nueva forma de satanismo. Se presenta con un rostro dulce y tranquilizador, pero en realidad esconde muchísimas trampas.

En el evangelio hay una expresión que parece hecha a propósito para definir a los secuaces del *New Age*: "Lobos disfrazados de ovejas". Los Acuarianos parecen dulces ovejitas que se llenan la boca con palabras como "paz", "hermandad" y "solidaridad". Pero en realidad, son lobos listos para descuartizar a los jóvenes.

Si miramos a nuestro alrededor, podemos decir que estamos viviendo ya en una época caracterizada por la ideología de la "Nueva Era". Muchísimos jóvenes piensan y actúan a la manera del *New Age*, aunque muchas veces sin darse cuenta. Son "Acuarianos inconscientes", víctimas del relativismo moral que se respira en el mundo de hoy.

Pero la principal culpa del *New Age* está, sobre todo, en haber desempolvado y relanzado las peores formas de magia y superstición. Pensemos por ejemplo en los extraños poderes que se le atribuyen a las gemas o a los minerales. Según los Acuarianos, tendrían el poder de generar "energías positivas" y curar enfermedades.

A muchos jóvenes, por desgracia, les gusta la idea de tener un "amuleto", un objeto "amigo" para lle-

varlo siempre en el bolsillo. El *New Age* ha contribuido al incremento de estas supersticiones entre los jóvenes, alimentando el mercado de los talismanes y los amuletos de todo tipo.

Se encuentra muy difundida la cristaloterapia. Algunos libros acuarianos sostienen que los cristales tienen una inteligencia escondida, capaz de influenciar nuestra vida, y enseñan a contactar su presunto "poder".

Esta también es una trampa esotérica. Muchos jóvenes, solos o en dificultad, se aferran desesperadamente a estos "aliados" de piedra, con la ilusión de que puedan cambiarles la vida. A veces representan un refugio, una esperanza, la ilusión de resolver inmediatamente un problema.

Cuando no se tiene a nadie con quien hablar, se puede llegar a buscar la ayuda de un cristal, de una gema, de un mineral "mágico". Pero ninguna piedra podrá jamás curar la soledad que está a la raíz de ciertos comportamientos.

Otro aspecto negativo del *New Age* es la fijación por los ángeles. Los Acuarianos ven "ángeles" por todas partes y los describen como seres dulzones, siempre dispuestos a intervenir en la vida de los hombres.

También esta idea les fascina a los jóvenes, porque se sienten tranquilizados con la presencia de los simpáticos "angelitos" protectores. En realidad, los ángeles del *New Age* no tienen nada en común con los ángeles cristianos. La búsqueda de "protección" de parte de estos "angelitos" no es más que una nueva forma de superstición.

En esta trampa parecen haber caído dos jóvenes y famosas cantantes italianas: Paola y Clara. Al acabar sus presentaciones, las dos jóvenes suelen hacer un gesto particular con tres dedos de la mano extendidos (índice, medio y anular).

Durante una participación en el programa italiano de televisión, *In Famiglia* (En Familia), Paola y Clara

han explicado así el significado de este gesto: "representa el trébol. Los tres dedos nos representan a nosotros dos, más un tercer elemento que puede ser el rock. O también, un ángel, un espíritu gálico que nos protege".

### 3. La influencia de la música

En los capítulos anteriores hemos visto que los satanistas utilizan el rock para difundir sus ideas. Lo mismo sucede, en los últimos años, con el pensamiento *New Age*, que se ha difundido entre los jóvenes a través de la música. ¿De qué modo?

El mecanismo es simple. Las revistas *New Age* regalan a los lectores un disco compacto. De esta forma logran atraer a muchos jóvenes aficionados a la música.

La música *New Age*, por lo general, es muy dulce. Su objetivo es el relajamiento de quien la escucha, a través de melodías delicadas y placenteras.

Para adquirir el disco compacto, los jóvenes compran automáticamente también la revista que lo regala. Leen los artículos y comienzan a interesarse por las teorías de la "Nueva Era". El juego está hecho. Una vez más, la música hace de "puente" entre una ideología negativa y el mundo de los jóvenes.

El ejemplo más patente es la famosísima revista *New Age Music and New Sound*, que tiene siempre un disco compacto de regalo. Además, la misma revista tiene un amplio catálogo de discos que pueden conseguirse por correspondencia y a buen precio.

Hojeando las páginas de esta revista podemos notar que, además de las noticias de música, trae muchísimos artículos sobre temas *New Age*.

Por ejemplo, en el número 56 de *New Age and New Sounds* (febrero de 1996), en la página 52, encontramos:

“Medicina primitiva. La técnica del éxtasis”. Y en la página 57: “La profecía de Celestino. Un manuscrito para guiar a la humanidad”. En el número 59 (julio de 1996) en la página 56: “El poder de los cristales”. En el número 63 (febrero de 1996), en la página 64: “Vegetarianismo y espiritualidad”.

Todos estos mensajes, típicamente “acuarianos”, llegan al corazón de los jóvenes a través de la música. Atraídos por el CD de regalo, los jóvenes compran este tipo de revistas y leen los artículos sobre los clásicos temas del *New Age*.

Las “semillas” del pensamiento acuariano están presentes incluso en algunas canciones que alcanzan gran éxito entre los jóvenes. Parecen canciones inocentes. En realidad esconden las típicas insidias del *New Age*.

La más famosa es *Imagine* de John Lennon, que dice: “Imagina que no existe el paraíso. Es fácil si lo intentas. Ningún infierno debajo de nosotros. Y sobre nosotros, sólo el cielo... Imagina que no existen las naciones. No es difícil imaginarlo. Nada por lo cual matar ni morir. Y ninguna religión. Imagina a toda la gente viviendo en paz”.

La idea de un mundo en el que las religiones se anulan para dar espacio a la “paz” entre los hombres es típicamente *New Age*. Con esta canción, John Lennon ha querido atacar sobre todo al cristianismo, invitando a olvidar la existencia del paraíso y del infierno.

Otra canción cercana la mentalidad *New Age* es *Depende*, cuyo texto ha sido escrito por Lorenzo Cherubini para el grupo Jarabe de Palo.

El texto dice: “Que el blanco sea blanco. Que el negro sea negro. Que uno y uno sean dos. Que la ciencia diga la verdad... depende... Depende. ¿De qué depende? De qué punto mires el mundo, todo depende”.

Esta canción niega la existencia de una verdad objetiva. El blanco y el negro ya no existen. Todo depende del modo en que se miren las cosas. Parece la traducción musical del slogan más famoso del *New Age*: “Si tú lo crees, es verdadero”.

#### 4. La traición de Mimi

La característica más terrible del *New Age* es ciertamente la progresiva penetración en el mundo juvenil a través de los canales menos pensados y aparentemente inocuos. Un caso emblemático de esta infiltración cultural ha sido contado en una interesante carta publicada en el periódico italiano *Avvenire*. El autor es un papá, Massimo Pirri, de Milán, que escribe: “En días pasados, por casualidad he hojeado la publicación de Disney *Minni & Company* (versión italiana número 47), a la que mi hija de once años ha sido suscrita por un año... Junto a las historias bonitas (a veces más o a veces menos) me di cuenta que Mimi, mítica figura de mi infancia junto con Mickey, Donald, Pluto, etcétera, etcétera, se han convertido al *New Age*.”

Efectivamente. En el número que cayó en mis manos se explican las posiciones yoga, porque: ‘aprender a sentirse feliz para uno y para los demás, se puede. Conciliar las tensiones emocionales con los deberes escolares, se puede. Mimi te lo enseña con el yoga’.

Intrigado, he hojeado los números precedentes. ¿Qué encontré? En el número 29, las cartas del I-King para leer el presente y el futuro. En el número 30, el horóscopo mágico. En el 32, ‘Magia, sigue tu estrella’. En el 33, las cartas mágicas de Mimi. En el 34, ‘Bajo en signo de Ganesh’ y ‘En busca de Auroville’ (no sé por qué no de Eurodisney). En el número 40, ‘Todas las magias del Zodíac’. En el número 41, ‘La magia del nombre’...

Es obvio que estos mini artículos son soft (con todo se trata de niños). Pero siempre hay un inicio. Basta comenzar. ¡Si sólo es un juego! ¡No, gracias! Devuélvanos a la vieja Mimi más provinciana, menos 'cultá', no la transformen en una esotérica de formato infantil".

Esta sencilla, pero bellísima carta dice grandes verdades. Se comienza por juego, para terminar quién sabe dónde. Son precisamente estas "semillas", lanzadas a través de unos cuentos aparentemente inocentes, las que influyen en las mentes de los niños y de los jóvenes.

El lenguaje utilizado por *Minni & Company* es verdaderamente desconcertante. Tomemos, por dar un ejemplo, el número 29 (octubre 1995), que regala "las cartas mágicas del I-King". Dentro de la revista se puede encontrar una guía detallada para el uso de este instrumento de adivinación. El texto dice: "El I-King es un libro antiguo de predicciones que los chinos todavía consultan para conocer el futuro. Para ustedes, gentiles amigas, hemos transformado los 64 capítulos del librote en 8 cartas, pequeñas y preciosas, publicadas en la portada y que responderán a sus preguntas".

El artículo prosigue invitando a las jóvenes lectoras de *Minni & Company* a practicar un verdadero "rito": "Interroga las cartas del I-King cuando nadie pueda molestarte, concéntrate y escribe en una hoja la pregunta que tienes en tu corazón. Piensa intensamente en tu pregunta y coloca las 8 cartas (después de haberlas mezclado) una detrás de otra, luego, contando desde la izquierda, gira la carta respuesta a la pregunta y lee primero el significado general del símbolo, después la respuesta particular".

Siguen cuatro páginas de "respuestas". El artículo explica: "Si la pregunta trata de los sentimientos del corazón, la carta-respuesta es la sexta. Si la pregunta

trata de la fortuna, los viajes, el dinero, la carta-respuesta es la segunda. Si la pregunta trata de problemas escolares o de trabajo, la carta-respuesta es la séptima".

Este es sólo un pequeño ejemplo de cómo, a través de un lenguaje dulce y reconfortante, se pueden "iniciar" los niños y los jóvenes en comportamientos esotéricos.

La traidora Mimi no es más que uno de los muchos "lobos disfrazados de ovejas" que proponen a los jóvenes la anticultura del esoterismo y del *New Age*. Detrás de su dulce sonrisa se esconden las insidias de la magia y de la superstición. Hoy, los niños juegan a leer el futuro con las cartas del I-King. Mañana... ¿quién sabe?

## LAS PALABRAS QUE ENGAÑAN A LOS JÓVENES

En los capítulos precedentes hemos hablado del satanismo como forma de relativismo moral, que se resume en el lema: "Haz lo que quieras". Lo mismo sucede con el *New Age*, donde el hombre toma el lugar de Dios y se inventa la verdad que más le acomoda.

Pero los caminos utilizados para transmitir este tipo de anticultura a los jóvenes no son solamente los del rock y la discoteca. Hay también otros senderos.

Pensemos, por ejemplo, en las trampas que se esconden en el lenguaje. Hoy, a través de los medios de comunicación social, los jóvenes asimilan fácilmente palabras y frases que parecen positivas, pero que en realidad no lo son en absoluto.

Es el lenguaje engañoso de los "lobos disfrazados de ovejas". Es decir: las "palabras-trampa". Se trata de palabras de sonido dulce y reconfortante que son utilizadas para "atrapar" a los jóvenes. En apariencia parecen proponer mensajes positivos. Pero, si se analizan bien, descubriremos que ocultan significados completamente opuestos.

El objetivo de estos vocablos es precisamente el de encantar, fascinar, conquistar a los jóvenes para llevarlos a pensar según la mentalidad del "Haz lo que quieras". El objetivo es crear aquel "vacío" en el que Satanás ama introducirse.

Todo esto podría parecer aparentemente "fuera de tema" en una investigación sobre los jóvenes y el esoterismo. Pero no es así.

No se puede afrontar el tema del ocultismo hablando solamente de amuletos, ritos satánicos y sesiones espiritistas. Es necesario saber mirar más allá.

Jesús en el evangelio subraya claramente la importancia del lenguaje en la vida cotidiana. Dirigiéndose a sus discípulos les dijo: "Su hablar sea "sí sí" o "no no". Todo lo demás viene del maligno".

Existe, por tanto, también un "satanismo de las palabras". Jesús invita a evitar lenguajes ambiguos que tienden a esconder la verdad, siguiendo el juego al Diablo.

¿En qué modo actúan las palabras-trampa? ¿Cómo logran llegar hasta los jóvenes? Podemos encontrarlas en todas partes: en los discursos políticos, en los anuncios publicitarios, en los textos de las canciones, en las revistas de las estrellas del rock, en los cuentos, en los dibujos animados, en el cine o en la televisión.

Ahora intentemos hacer una lista de las palabras-trampa más comunes:

"*Amor*. Es una palabra muy bella que, por desgracia, hoy se utiliza con frecuencia para referirse al así llamado "sexo libre" y desordenado. En este sentido, se trata de un amor egoísta que se reduce a la banal satisfacción del placer.

En realidad, el verdadero amor es otra cosa. Es el don recíproco, sincero y desinteresado que dos personas se hacen para toda la vida. Pero estas parecen palabras de otros tiempos. Hoy, los jóvenes son empujados a razonar de otra manera.

El problema está en que el hombre corre fácilmente de un extremo al otro. Hemos pasado de una época de exageraciones, en la que se decía a los jovencitos que la masturbación era causa de la ceguera, a la era de la total libertad sexual, en la que los amores se con-

vierten en "usa y tira". Como los pañuelos de papel. También el lenguaje de los sentimientos está cambiando. Naturalmente para peor.

La palabra "novio" ha sido sustituida por "compañero" que es menos comprometedor. En algunos casos se usa el término inglés "partner" que es todavía más anónimo. La ruptura de las familias y el triste fenómeno de las parejas de hecho han introducido estos nuevos usos lingüísticos. La palabra "noviazgo", en Italia, está considerada fuera de moda. Se usan expresiones más vagas como "historia" o "relación de pareja". Lo importante es no comprometerse demasiado.

"Paz", "Diálogo" y "Tolerancia". Son tres hermosas palabras relacionadas estrechamente entre sí, pero utilizadas frecuentemente en forma engañosa. Los jóvenes que tienen un corazón grande y un fuerte sentido de justicia, son muy sensibles a temas importantes como la paz, el diálogo y la tolerancia. Por eso es fácil tenderles trampas utilizando estas palabras para inducirlos al error.

Hoy, la idea de la paz es utilizada con frecuencia como una especie de "anestesia del pensamiento". En nombre de la "paz", del "diálogo" y de la "tolerancia", se necesitaría renunciar a la verdad objetiva para dejar espacio a las verdades subjetivas de cada uno. De esta forma, sin embargo, se llega inevitablemente al relativismo moral y al empobrecimiento del pensamiento. El típico "vacío" en el que Satanás ama introducirse.

Pongamos un ejemplo concreto. El problema de la droga está dramáticamente difundido en nuestros días. Muchos jóvenes, como hemos dicho, la consumen abundantemente en la discoteca y en los rave. Como el Estado no logra (o quizás no quiere) combatir esta plaga por completo, ha surgido desde hace años una corriente de pensamiento que propone la legalización de la droga. Todo esto, naturalmente, en nombre de la "tolerancia".

En vez de combatir el mal, se rinden ante él y pretenden autorizarlo. Por tanto, en cierto sentido, también los jóvenes se sentirán "autorizados" a consumir droga en la discoteca. Esto es lo que puede suceder cuando se ponga la "tolerancia" en el lugar de la verdad.

"Solidaridad" y "Derechos del hombre". También estas dos palabras, que hoy están muy de moda, esconden peligros para los jóvenes. Algunos que sostienen la "solidaridad" y los "derechos humanos" luchan contra la guerra, la tortura y la pena de muerte. Pero, al mismo tiempo, se declaran a favor de la legalización del aborto.

Esta es una gran contradicción, porque el primer derecho del hombre debe ser el derecho a la vida desde la concepción. Desgraciadamente, muchos defensores de la "solidaridad" y de los "derechos humanos" parecen haberlo olvidado.

Un caso conocido es el del cantante Jovanotti que defiende la legalización del aborto y al mismo tiempo se propone como activista de Amnesty International, la organización de derechos humanos más conocida en el mundo.

En su *Rap della mamma nuova* (Rap de la Nueva Mamá), contenida en el libro *Cherubini* (Querubines), Jovanotti defiende la ley italiana 194 y afirma, a propósito del aborto: "Me parece justo, civil y regular. Si es necesario hacerlo, que lo haga quien lo sabe hacer. Quien discute esta ley hace una simple locura y se esconde detrás de una gran hipocresía" (Jovanotti, *Cherubini*, Soleluna, Roma 1993, pp. 72-73).

En realidad, la única hipocresía es la de quien, como Jovanotti, se presenta ante los jóvenes como defensor de los derechos humanos y después, al mismo tiempo, defiende una ley que permite el asesinato de los niños en el seno materno.

El mensaje mentiroso que llega a los jóvenes a través de Jovanotti es claro. Existen derechos humanos "de

clase A" (de quienes ya nacieron) y derechos humanos "de clase B" (de los niños todavía no nacidos).

También Piero Pelù, ex cantante de Litfiba, ha caído en esta contradicción. En las canciones y en las revistas se ha presentado con frecuencia como defensor de los derechos del hombre. Pero luego, participando en el programa de televisión de Adriano Celentano, ha expresado su posición a favor del derecho de "elección" del aborto.

"*Libertad*". A lo largo de la historia, muchas personas han dado la vida por la libertad. Se trata, por tanto, de una palabra que suscita grandes emociones entre los jóvenes.

Hoy, por desgracia, este término es utilizado para indicar sentimientos mucho menos nobles. Por "libertad", de hecho se entiende la "libertad de hacer de todo", el permisivismo y el antiprohibicionismo absoluto. Se trata pues del "Haz lo que quieras" de Aleister Crowley.

En realidad, la verdadera libertad existe cuando el hombre comprende el valor de la "cultura del límite". Para ser verdaderamente libre se necesita poner límites morales a las propias acciones. De otro modo, todo se hace lícito: droga, egoísmo, búsqueda del poder y del dinero. Ya no hay respeto para uno mismo ni para el prójimo.

La "libertad total", al inicio, puede parecer fascinante para los jóvenes. Muchos jóvenes sueñan con una "vida temeraria", como cantaba Vasco Rossi en una de sus canciones. Pero, ¿a dónde puede conducir este tipo de vida? A una verdadera esclavitud.

Tantos ídolos del rock, que han predicado la "libertad sin límites", han tenido un final desgraciado. Habían tenido tantos bienes materiales, como dinero, fama, pero al final perecieron en el suicidio o en la droga. Se volvieron esclavos de su misma "libertad". El problema es que muchos jóvenes, todavía hoy, siguen a estos "malvados maestros" en su mal camino.

Para justificar ciertos comportamientos negativos es utilizada otra palabra-trampa muy popular: "*libertad de elección*".

Hoy se escucha decir con frecuencia que drogarse es una "elección", abortar es una "elección", suicidarse es una "elección". Con la excusa de la "elección", uno se siente autorizado para hacer el mal.

"*Dios*". Es una palabra que puede querer decir todo o nada. Hoy está muy de moda construirse su propia divinidad. La religión se ha vuelto una especie de "menú", del cual se pueden elegir algunos "platos" y excluir otros (sobre todo aquellos más incómodos, que requieren más compromiso personal).

Muchos cantantes hablan de "Dios" en sus canciones y en las revistas. Pero, ¿de qué Dios se trata? Dios parece haberse convertido en una especie de "gran protector". Una figura pagana a la que uno se dirige si tiene algún problema por resolver o una enfermedad que curar. Luego, se está listo para olvidarlo cuanto antes.

En la mentalidad *New Age*, Dios se ha vuelto una entidad abstracta, algo indefinido que está sobre nosotros. Podría ser Jesús, Buda, Mahoma... cualquiera.

Esta es la típica concepción del Dios "*New Age*". Una presencia superior sin nombre que satisface todos los gustos. Así no se ofende a ninguno, en nombre de la "tolerancia".

No por casualidad la palabra "religión" viene sustituida cada vez más frecuentemente por "espiritualidad", que es un término más vago y esotérico. Y es también menos comprometedor.

A los jóvenes se les propone con frecuencia una frase fascinante, que hoy está muy de moda: "Dios es amor". A menudo se trata de un hábil truco para pintar a Dios como un bonachón super tolerante, dispuesto a justificar todos los pecados del mundo. Este tipo de Dios le gusta mucho al Diablo, porque contribuye a la condenación de las almas.



“Corazón”. Hasta hace algún tiempo era simplemente un órgano del cuerpo humano muy importante. Últimamente, ha tomado un papel netamente exagerado.

Pensemos cuántas veces se ha escuchado decir a los jóvenes: “Debes seguir tu corazón”, “Abre tu corazón”, “Escucha la voz de tu corazón”, “Sigue la ley del corazón”. Las revistas para jóvenes están llenas de artículos con expresiones de este tipo. Y lo mismo sucede en las canciones, las películas y en los programas de la televisión.

“Seguir el corazón” no significa más que vivir según los propios instintos. El riesgo, por tanto, es el de reducir al hombre a la dimensión de una bestia.

Este mensaje es verdaderamente deformador para los jóvenes. Quien “sigue el corazón” no se contenta jamás. Está condenado a ceder al sentimentalismo y a las propias tentaciones humanas. Terminará por traicionar continuamente a su novia o a su mujer, porque será esclavo de sus propias pasiones.

El corazón (es decir, el sentimiento) no puede guiar la vida de los jóvenes. O mejor dicho, no puede guiarla solo. Debe saber convivir con el cerebro, que hace al hombre diverso del animal. De otra manera, llega a ser como el ratón del ritual de la Iglesia de Satanás.

“Ecología”, “Ambiente”, “Respeto por la naturaleza”. Los jóvenes son muy sensibles a los temas ambientales y tienen un gran amor por la naturaleza y por los animales. Todo esto es bellissimo. Pero es necesario poner atención a cierto tipo de ecologismo extremista y pagano, que puede conducir a los jóvenes a terrenos peligrosos.

En algunos ambientes *New Age* se promueve una especie de “culto a la Tierra”. El respeto por la naturaleza y por los animales se transforma en un fanatismo casi religioso. El hombre es considerado un “cáncer”, un “parásito”, un ser dañino y culpable de la destruc-

ción del planeta (cfr. A. Gaspari, *Da Malthus al razzismo verde. La vera storia del movimento per il controllo delle nascite*, XXI Secolo, Milano 2000).

Ciertos ecologistas *New Age* difunden mensajes alarmistas sobre la presunta superpoblación mundial e invitan a traer al mundo menos hijos. De otra forma, según ellos, el mundo iría derecho a una catástrofe ecológica.

Estas teorías han sido refutadas por bastantes científicos de renombre, como el premio Nobel de la economía Gary Becker, según el cual “la destrucción del ambiente depende de políticas equivocadas y no del crecimiento demográfico” (Idem, *Profeti di sventura? No grazie! Manifesto per un'ecologia scientifica e ottimista*, XXI Secolo, Milano 1997, p. 95). Por tanto, no van las “cunas vacías” a mejorar las condiciones de nuestro planeta.

Los jóvenes, justamente, están muy atentos al tema de la ecología. Pero no deben dejarse engañar por ciertas ideologías paganas y antinatalistas que no tienen nada que ver con el verdadero amor a la naturaleza.

También Anton LaVey, fundador de la Iglesia de Satanás Americana, se ha revelado favorable a estas historias de la superpoblación. En la entrevista publicada en el libro *Modern Primitives*, del que ya hemos hablado en el capítulo sobre los tatuajes, ha declarado: “Nadie afronta ya este problema: superpoblación. Hoy hay muchísimos problemas que nadie afronta. Y se percibe esta superpoblación. Es opresiva, muy opresiva” (V. Vale - A. Juno (a cura di), *Tatuaggi Corpo Spirito*, Apogeo, Milano 1994, p. 105).

## REVISTAS PARA ADOLESCENTES

¿Existe un “esoterismo de papel”? Sí. Es aquel de las revistas dirigidas a los adolescentes. Toneladas de papel y litros de tinta son utilizados, cada día, para hablar a los jóvenes y proponerles mensajes no siempre positivos. Es el fenómeno de las así llamadas “revistas para *teenagers*”, llenas de colores y muy vendidas.

El término inglés “*teenager*” se puede traducir como “adolescente”. Se refiere a esa fase de edad que va, más o menos, de los doce a los diecisiete años. Es la edad de las primeras preguntas sobre la vida, sobre el amor y sobre el propio futuro. Un momento delicado en el cual los jóvenes aprenden a conocer mejor su cuerpo y se ponen algunas preguntas sobre la sexualidad. Pero es, también, la edad en la que, a veces, se experimenta un sentido de ira y rebelión en contra de la familia y de la sociedad.

Las revistas para *teenagers* se dirigen a este tipo de público, en su mayor parte femenino, que tiene un gran deseo de comunicarse. Al inicio de mi actividad periodística, he tenido ocasión de escribir para algunas de estas revistas. Ha sido una experiencia bellísima, inolvidable, que recuerdo todavía con un inmenso sentimiento de ternura.

Leyendo cientos de cartas que llegaban a la redacción, me di cuenta de la desesperada necesidad que tienen los jóvenes de ser escuchados. Un deseo que,

desgraciadamente, viene frecuentemente ignorado en la vida real. No todos los padres tienen el tiempo o las ganas de ocuparse de los propios “cachorros”. Por esta razón tantas jovencitas se confían a sus “amigos de papel”.

### 1. Los elementos fundamentales

¿Cuáles son las características más comunes de las revistas para *teenagers*? Ante todo, estas revistas están llenas de colores. Tienen una gráfica cautivadora y están llenas de fotografías de actores, cantantes, futbolistas y personajes de televisión. Se trata de los “guapos” y las “guapas” de turno. Son los divos “de papel” que enamoran a todo el público. Sus imágenes se proponen también en versión “adhesiva”, para ser pegados en las paredes, en los diarios, en las mochilas y portafolios. Esto sin contar los siempre presentes “posters”.

La estética y la apariencia, no por casualidad, son temas frecuentes en este tipo de revistas. Son comunes los artículos que muestran a las jovencitas cómo mantenerse en forma y aparecer más bellas: desde los consejos del maquillaje, hasta aquellos de una óptima bronceada; desde las sugerencias sobre el peinado, hasta las dietas. Después, hay párrafos que abordan temas más íntimos, como el amor y la sexualidad.

Otro elemento frecuente en estas revistas para *teenagers* es aquel del “*gadget*”. Es decir, el regalo que viene ajunto con la revista para volverla más cautivadora. Se va desde el collar, hasta la cinta musical; desde el lápiz para el maquillaje, hasta el anillo. La revista se transforma, así, en una especie de “sobre sorpresa”, donde se puede encontrar de todo. También esoterismo.

Argumentos como el horóscopo y la lectura de las cartas son elementos típicos de las revistas para *teena-*

gers. Se tiende, sobre todo, a aprovecharse de la curiosidad de los jóvenes y sus interrogantes sobre el amor y sobre el futuro: “¿encontraré a un novio?”, “¿lograré pasar de año?”, “¿cuánto durará mi historia de amor?”, “¿pasaré el examen final”, “¿lograré sacar la licencia de manejo?”

## 2. Angelillos y ritos mágicos

Intentemos, ahora, hojear algún número de la más famosa y representativa de las revistas para adolescentes de Italia: la revista semanal *Cioè*. Veamos un poco lo que propone.

En el número 30, del 21 de julio del 2000, encontramos dos tipos de horóscopos: el “clásico” y el “árabe”. El último se basa “no sobre las constelaciones, sino sobre las armas cortantes que simbolizan la vitalidad, la energía y la capacidad de abrirse paso en la vida”. Atención a esta palabra: “energía”. Es un término típico de los ambientes esotéricos del *New Age*.

Además, en el mismo número de *Cioè*, aparece otro elemento típico del *New Age*: el ángel. “¿Has nacido entre el 23 y el 27 de julio? —se lee en la revista—, tu ángel es Nithaiah. Tiene las alas resplandecientes de sol y es el ángel de la armonía y de las reglas: te enseña la calma y frena tu excesivo ardor. Con su ayuda no arruinarás un gran amor a causa de tu enojo”.

En otra página de *Cioè* encontramos un método original para conocer el futuro: el lenguaje de las conchas y de las olas del mar. El artículo comienza con esta invitación: “Pon en fila algunas conchas de mar en el punto donde el agua ya no llega. Haz una pregunta y cuenta cinco olas. ¿Qué sucede?”.

Si las olas, en cinco ocasiones no tocan las conchas “la respuesta es negativa. Lo que esperas no sucederá. Prueba a modificar algo en tu comportamiento y vuel-

ve a intentar la consulta dentro de tres días”. El artículo sigue con diferentes “oráculos”, que varían según el número de olas que tocan las conchas.

Todo parece dulce e inocente: el verano, el sol, la playa, el mar... Pero nos encontramos, otra vez, ante un “rito”, en el cual se interrogan las olas para conocer el futuro. Además, el artículo propone repetir la práctica en los días sucesivos, si el oráculo es negativo. Todo esto contribuye a crear en los jóvenes una ritualidad y una mentalidad esotérica, en el intento de encontrar una respuesta a las preguntas sobre su propio destino.

Otra trampa es la numerología. En la revista *Cioè*, número 31 (29 de julio de 1996), encontramos un artículo que invita a hacer cálculos con la propia fecha de nacimiento. El objetivo es obtener el “número personal”, al cual debería corresponder cierto tipo de carácter.

Por ejemplo, quien tiene el tres es práctico y racional. El cinco es el número de los soñadores, mientras el dos es el de los indecisos. También este tipo de cálculos entra en una mentalidad esotérica, que la revista *Cioè* enmascara bajo la forma de “test psicológico”.

## 3. Los pequeños miedos

Los pequeños miedos de los jóvenes son temas frecuentes de estas revistas. Miedos como el de separarse del novio durante el verano. El problema es que, para vencer ciertas inseguridades, se propone una solución esotérica.

En *Cioè*, número 29 (14 de julio del 2000), se puede leer: “Si tienes un novio y temes que este verano pueda olvidarte, intenta ligarlo a ti con estas pequeñas magias”. Las “pequeñas magias” son verdaderos ritos. Por ejemplo: “Toma siete hojas de verbena (las encuentras en cualquier florería) y mételas una por una

en un frasco de tinta diciendo, hoja por hoja: lunes él (pronuncia su nombre y apellido) no me olvidará; martes no me olvidará; miércoles no me olvidará y así sigue hasta haber terminado junto con las siete hojas los siete días de la semana. Cierra cuidadosamente el frasco de tinta y ponlo durante siete días al sol y durante siete noches a la luz de la luna. Después, colócala en un lugar oscuro y usa su contenido sólo para escribirle a él con una pluma nueva y una caligrafía cuidada”.

Se trata de un verdadero rito mágico. En el mismo artículo se proponen muchos otros para realizarse durante las noches de luna llena. El fin es siempre el mismo: asegurar la fidelidad del propio chico o chica durante el verano, período de alejamiento y de tentaciones. Para vencer este legítimo temor, *Cioè* invita a las propias lectoras a practicar sortilegios. Y así, las jovencitas se transforman en “pequeñas brujas”.

En el mismo número de esa revista, además del típico angelillo “*New Age*”, viene amplia información sobre los “amuletos zodiacales”. El artículo es una “guía” sobre “cómo atraer la buena suerte a través de los colores, el look, el novio, el talismán o los lugares relacionados con tu signo”.

Aquí hay cosas para reírse de veras, porque el mismo novio puede resultar un “amuleto”. Si eliges a un joven de un cierto signo zodiacal, te “dará buena suerte”. Por ejemplo: los “novios amuleto” de quien nació bajo el signo de Aries son aquellos de Géminis, Acuario y Escorpión.

La “guía” aconseja también: el día de suerte de la semana, el lugar de suerte, el nombre, el color, el look, las alajas e incluso, un “animal totem”. Entre las alajas de la buena suerte sugeridas hay también un anillo de nariz, triste símbolo del primitivismo y del tribalismo.

#### 4. Astrología y publicidad esotérica

¿Los mensajes propuestos por las revistas para adolescentes son todos negativos? No. En algunos casos, los artículos proponen también consejos sabios y útiles. Pero el problema es precisamente éste: el mal mezclado con el bien. En la mente de los jóvenes se produce una inevitable confusión entre lo que es correcto y lo que es incorrecto. Esta es una característica de la época en que estamos viviendo, dominada por el relativismo moral y por la pérdida de algunos valores fundamentales.

Tomemos por ejemplo otra revista para adolescentes muy popular en Italia: *Top Girl*. En el número 31 (agosto del 2000), hay un artículo que pone en guardia a los jóvenes contra el riesgo de las carreras de coches a 200 km/h. En las páginas sucesivas aparece otro buen artículo en el cual se invita a no fumar cigarrillos ni marihuana.

Hasta aquí, todo está bien. Pero qué pena que el mismo número de *Top Girl* ofrezca, como obsequio, un pequeño folleto con “los test astrológicos del verano”, con este título: “El horóscopo de las atracciones fatales y “las preguntas calientes” para esponder bajo la sombra, que transformarán tus vacaciones en una inolvidable historia de amor”.

Dentro encontramos el “tablero astrológico” que señala “signo por signo, las atracciones fatales del mes de agosto”. Se trata, en práctica, de una tabla que permite descubrir si una pareja de verano puede funcionar y tener el favor de los astros. Por ejemplo, si él es Libra y ella Aries, el éxito está asegurado.

Otros mensajes esotéricos han llegado, en los últimos años, a través de los anuncios aparecidos en las revistas para jóvenes. Por ejemplo, los anuncios de las líneas telefónicas de magia y adivinación, que presentan una puerta abierta hacia el mundo del esoterismo, como hemos comprobado al escuchar las historias de

varios jóvenes. Tecleando un número particular, es posible hablar directamente con un mago o adivino de turno.

En el semanal italiano *Tv Stelle* se han publicado anuncios de este tipo: "Un vidente por amigo", "Vuelve a confiar en ti con la ayuda de las cartas", "Belfagor te revela tu futuro y te libra de los fantasmas del pasado", "La mágica Sibila. Sus poderes ocultos te podrán revelar cómo reencontrar el amor, satisfacción y felicidad" (anuncios sacados de *Tv Stelle*, número 125 (17 de agosto de 1995) el número 136 (31 de octubre de 1995).

También la revista *Cioè* ha publicado anuncios del mismo género: "El oráculo. Especialista en reconciliaciones, en amores imposibles y en todos los asuntos del corazón", "Horas propicias. Tus días de suerte, los obstáculos que debes evitar, las predicciones del futuro", "Adivinación y clarividencia. Los mejores y los más expertos mediums", "La magia en línea", "¿Tu amor tiene un futuro? Si te ama o no te ama, lo sabrás llamando a nuestro servicio de cartomancia" (anuncios sacados de *Cioè*, número 32 (12 de agosto de 1995).

Todos estos mensajes tienden a explotar los momentos difíciles de los jóvenes y sus ansias e interrogantes, sobre todo en el campo sentimental. Magia y cartomancia se proponen como soluciones ideales para "volver a tener confianza en uno mismo" y para "librarse de los fantasmas del pasado". Lamentablemente, muchos jóvenes están tan solos que terminan por agarrarse a todo. Incluso a una voz.

## EL MUNDO DE INTERNET

Hemos dicho muchas veces que el esoterismo encuentra un terreno fértil entre los jóvenes en crisis con dificultades de comunicación. La soledad, por sí misma, y es ya una señal de debilidad y de vulnerabilidad. Y, por tanto, puede favorecer la entrada de mensajes negativos ligados al mundo del ocultismo y de la magia.

Todo esto, desde hace algún tiempo, puede darse también por medio de las computadoras. ¿De qué forma? Conectándose a Internet, la "red de las redes". O más bien: una nueva, potencial "celda de aislamiento" que puede llevar a los jóvenes a evadir la realidad.

### 1. Una velocidad extra

Con frecuencia, en los periódicos y en la televisión se habla de Internet solamente de forma negativa. La "red" viene comúnmente descrita como un instrumento peligroso, dominado por la pornografía y la pedofilia. Todo ello, obviamente, es una exageración.

Internet no es otra cosa que el espejo del mundo en que vivimos. Es un medio de comunicación que, como todos los demás, puede ser utilizado para el bien o para el mal.

Muchos jóvenes transcurren horas y horas, solos, frente a la pantalla de la computadora, navegando en Internet. ¿Qué tipos de sitios encuentran? ¿Qué mensajes reciben? La pasión de los jóvenes por el esoterismo, ya alimentada por la música y las revistas, puede encontrar en la "red" otro "puente de contacto" con ciertos ambientes peligrosos.

Las canciones de rock satánico representan un primer tipo de contacto con el esoterismo. Pueden estimular la curiosidad por un mundo nuevo, fascinante y desconocido. Con Internet, los jóvenes tienen la posibilidad de dar otro paso en su camino esotérico.

La "red", de hecho, puede ofrecer los instrumentos más rápidos para profundizar en cualquier tipo de interés. Y, por tanto, está en grado de favorecer un contacto directo con esotéricos, magos, astrólogos, brujos y satánicos.

Pongamos un ejemplo. Una chica se aficiona a la música de Marilyn Manson. Inicialmente se trata de una curiosidad, ligada a la imagen transgresiva del personaje. Lo ve en televisión y decide comprar sus discos compactos.

La pasión crece. La chica siente necesidad de conocer más acerca de Marilyn Manson. Y así consigue algunas revistas de música moderna.

A través de la revista, llega a conocer la dirección de la página Internet del cantante. Va a su computadora y comienza a "navegar" en la red.

En la página encontrará toda la filosofía de vida de Marilyn Manson. Y de allí, conectándose con otras páginas similares, la chica podrá profundizar su interés por el satanismo. Incluso podrá escribir, por correo electrónico, a otros apasionados del esoterismo.

A este punto, el juego está hecho. La chica está en la trampa.

No olvidemos que Internet permite entrar en contacto, en tiempo real, con las computadoras de todo el

mundo. La varita mágica que bate las barreras del tiempo y del espacio se llama "e-mail on line" (correo electrónico en línea), y reúne dos características importantes: la intensidad emotiva de la carta y la velocidad de la llamada telefónica.

Basta con un simple "clic" para hacer "hablar" inmediatamente a un joven de Roma, con uno de New York, de París o de Moscú. Y todo por el precio de una simple llamada local.

Internet, por tanto, es un instrumento que puede acelerar de modo impresionante el camino de un joven hacia el esoterismo. Es una "velocidad extra", que puede favorecer y alentar este tipo de contactos.

## *2. La computadora se convierte en un mago*

En Internet, los jóvenes pueden encontrar realmente de todo: desde el satanismo, hasta el espiritismo; desde la astrología, a la cartomancia; del *New Age* a los amuletos. Pero no se trata solamente de lugares informativos, por los cuales se puede documentar sobre estos temas. En algunos casos, a través de Internet, la computadora misma puede asumir las funciones de un mago y puede ser "consultada" para conocer el futuro.

Puede parecer una locura, sin embargo, es la verdad. En la "red" existen páginas en las que es posible "consultar" las cartas. El mecanismo es idéntico que en la cartomancia. La única diferencia es que las cartas son elegidas sobre la pantalla, haciendo un "clic" con el mouse.

Al final, la página termina con la interpretación de las cartas seleccionadas. Todo ocurre con la mayor rapidez y no es necesario salir de casa para visitar el mago. Basta tener una computadora conectada a Internet.

Lo mismo pasa, con más frecuencia, con el horóscopo. En este caso, la computadora se transforma en

un astrólogo consumado. Existen muchos sitios que ofrecen gratuitamente el horóscopo diario personalizado, que llegará cómodamente vía e-mail, después de haber rellenado una ficha con los datos personales.

Además de la astrología clásica, Internet propone también algunas variaciones sobre el tema: el horóscopo del trabajo, del "sexo", de los animales, de la pareja, y hasta de los posibles "compañeros" compatibles con el propio signo zodiacal.

Con la llegada de Internet, los tiempos han cambiado de verdad. Antes, para conocer el futuro se consultaba la esfera de cristal. Hoy basta hacer "clic" con el ratón y la computadora se vuelve en un potencial objeto mágico.

Además de estos lugares que responden directamente a las preguntas del "navegante", hay muchos otros que contienen textos sobre la magia, con rituales, fórmulas y encantamientos. No faltan, obviamente, las páginas de los astrólogos, adivinos, brujos que se hacen publicidad y ofrecen sus servicios por cobrar. Son el equivalente de ciertos programas de TV, de las cuales hablaremos en uno de los próximos capítulos. La única diferencia es que, en este caso, las respuestas del mago se pueden recibir vía e-mail, pagando por anticipado.

El correo electrónico favorece notablemente el contacto de los jóvenes con los brujos y adivinos. Los jóvenes lo usan con gusto, porque es más reservada. El obstáculo de la timidez, a veces, puede llevar a no llamar al mago. El e-mail, en cambio, les hace sentir más tranquilos. Tiene la misma velocidad de contacto que una llamada, pero no "expone" al joven al contacto directo.

Todo sucede en la más completa intimidad. No es necesario hablar. No se necesita salir de casa para ir al estudio de un mago. No se necesita mirar a nadie a los

ojos. Es suficiente tener una computadora conectada a Internet y enviar un mensaje.

Astrólogos y adivinos, por tanto, representan el mal menor. El hecho desconcertante es la fuerte presencia de sitios dedicados al satanismo. En Internet hay muchísimos de este tipo. Y muchos están conectados entre sí.

### 3. Navegaciones satánicas

¿Queremos descubrir qué cosa puede suceder a un joven que sienta curiosidad por el satanismo y que navegue por Internet? Intentemos movernos con sus mismos pasos. Conectémonos a cualquier "buscador" y tecleemos la palabra inglesa "*satan*".

Los "buscadores" son instrumentos que permiten encontrar, en el ilimitado panorama de la "red", todos los temas que nos interesan. Es suficiente escribir una "palabra clave" (en nuestro caso "*satan*"), para obtener una larguísima lista de páginas por consultar.

La búsqueda nos conduce enseguida a la página de una secta satánica. Está llena de símbolos esotéricos. Contiene información que explica cómo ponerse en contacto con la organización. En otra página encontramos una serie de direcciones e-mail de satánicos y una invitación a tener un diálogo directo con ellos.

Nos movemos y encontramos un sitio que explica los detalles de todos los ritos satánicos. Como este existen muchos más. De allí, llegamos a una página que contiene un catálogo completo de los objetos necesarios para celebrar una "misa negra". Se pueden adquirir vía e-mail. En otro sitio existe, incluso, la posibilidad de conectarse con un radio que transmite programas satánicos.

Durante algunos meses, fue posible consultar en Internet una página en la cual se ofrecía la posibilidad

de hacer un "pacto" con el demonio. Se podía vender el alma al diablo, a la manera de Fausto, a través de la propia computadora. El texto decía: "Ya no son necesarios los rituales complicados para hacer un pacto Faustiano. Satanás está en línea".

El mecanismo era simple. Antes que nada, se leía la fórmula mágica escrita en la página. Y luego, bastaba hacer "clic" con el ratón. Este gesto sustituía, electrónicamente, la tradicional "firma" del "pacto" con el demonio, que un tiempo se hacía con sangre en lugar de tinta.

El mecanismo del "pacto con el Diablo" mediante la computadora podría parecer solamente un juego o una broma macabra. Pero no olvidemos que detrás de cada gesto existe siempre una voluntad, una elección precisa. En este caso, se trata de la elección del mal. La idea de hacer ritos satánicos, aunque sea por vía Internet, puede alimentar en los jóvenes un estado de ánimo de hostilidad en contra del prójimo.

Hay, también, otros itinerarios que permiten a los jóvenes un contacto directo con los aficionados al satanismo. Son los "mailing list", los "newsgroup" y los "chat". Cada uno de ellos, con mecanismos diversos, ofrece la oportunidad de hablar con otras personas y de introducirse en debates sobre el tema.

La "mailing list" (o "lista de discusión") se puede comparar a un gran círculo privado, en el cual los diversos socios tienen todos un interés común. En nuestro caso, puede ser el satanismo. Pero también la astrología, la cartomancia, el espiritismo y cualquier otro tipo de argumento esotérico.

Los miembros de la "mailing list", vía e-mail, se encuentran, platican, discuten, organizan sus iniciativas. La "mailing list" es un club virtual sin confines, que puede reunir personas de todas partes del mundo y permite una constante comunicación entre ellos. Los mensajes enviados llegan directamente al buzón de

correo electrónico de cada inscrito, que tiene la posibilidad de contestar y participar en el debate en curso.

Existe, también, la alternativa del "newsgroup" (grupo de discusión). En este caso, el debate sobre la magia o sobre el satanismo es completamente público. Los mensajes enviados vía e-mail vienen publicados en una gran "vitrina virtual", consultable directamente en Internet.

Con el "chat" (palabra inglesa que significa "charla"), el diálogo entre aficionados del satanismo puede realizarse en tiempo real. Es como si muchas personas se encontraran reunidas en un salón y hablaran contemporáneamente sobre el diablo, sobre la magia y los ritos. Todo esto, a través del "chat", se realiza sobre la pantalla de la computadora, donde la gente dialoga teclando las propias intervenciones. El "milagro" consiste en poner en contacto, en el mismo instante, personas de todo el mundo al costo de una simple llamada local.

Internet parece abrir de par en par verdaderas "compuertas" a los jóvenes interesados en el esoterismo. Se comienza con la banal búsqueda de una palabra y se puede terminar hablando, vía e-mail, con verdaderos satánicos. Al problema de los mensajes negativos, se debe agregar otro factor, que aumenta todavía más el riesgo: la soledad.

El joven que utiliza Internet para comunicarse es un joven solo. El "chat" y los "newsgroups" pueden darle la ilusión de hablar con miles de personas en todo el mundo. En realidad, él está solo delante de una pantalla, entre las cuatro paredes de una habitación. Por ello, es aún más débil y vulnerable.

### 1. Juegos blasfemos

En Internet se pueden encontrar también muchas páginas anticristianas, que se ponen en la misma línea



del satanismo. Algunas aparecen sólo durante pocos meses y después desaparecen misteriosamente en la nada.

Hace tiempo apareció una especie de "juego de la blasfemia", que invitaba a utilizar de modo blasfemo la propia creatividad.

El "navegante" de Internet podía inventar la propia blasfemia y enviarla por correo electrónico a esta página. La blasfemia venía publicada anonimamente y se sumaba a las tres mil ya presentes en ese sitio.

Las páginas estaban subdivididas en diversas categorías: blasfemias contra Dios, contra la Virgen, Jesús, el Papa, la Madre Teresa de Calcuta y blasfemias "varias", donde se podría encontrar de todo: desde el Padre Pío, hasta la Sábana Santa; desde San José, hasta don Bosco.

Se trataba de un "juego" fuertemente anti educativo y peligroso. No sólo porque representaba una ofensa contra el sentimiento religioso de algunas personas, sino sobre todo porque invitaba a los jóvenes a realizar una mala acción (la blasfemia) escondiéndose en el anonimato.

Es la misma mentalidad del que lanza piedras sobre los automóviles desde el puente: golpear y escapar. También los "creadores" del "juego de la blasfemia" se comportaron de este modo. No han tenido la valentía de firmar la página blasfema. Actuando así, han demostrado toda su villanía.

El mundo de Internet presenta muchísimas trampas para los jóvenes y los niños. Los peligros del satanismo, junto a aquellos ya conocidos de la pedofilia, existen y deben ser combatidos con fuerza. Aunque no es necesario tampoco exagerar con alarmismos.

Los riesgos del "naufragio" en Internet son los mismos que se pueden correr utilizando cualquier otro medio de comunicación: el teléfono, el correo, los telegramas, los mensajes en botellas y palomas mensajero-

ras. Todo depende de cómo se usen (En Internet existen muchos sitios, *mailing list* y *newsgroup* de temas cristianos y positivos. Para estar constantemente al día se pueden consultar el portal [www.catholic.net](http://www.catholic.net) o [www.siticattolici.it](http://www.siticattolici.it) y [www.totustuus.org](http://www.totustuus.org)).

El periodista italiano Roberto Beretta ha escrito en las páginas del diario *Avvenire*: "En Internet los pequeños podrán encontrar las imágenes de las estrellas publicadas por la Nasa o las fotos del Ferrari último modelo. Porque Internet es una metáfora de la vida: un laberinto infinito en el cual se esconde una posibilidad en cada ángulo y una aventura. Tirar la computadora entonces sirve de poco; enseñémosles más bien a elegir el camino a nuestros cachorros de hombre" (R. Beretta, *Un bambino è caduto nella "rete": insegniamogli a liberarsi*, en *Avvenire*, 14 de agosto de 1996. El sitio Internet del quotidiano *Avvenire* è: [www.avvenire.it](http://www.avvenire.it)).

## EL COMIC "DYLAN DOG"

El mundo de los comics siempre ha acompañado los sueños, la curiosidad, las fantasías de los jóvenes. Ciertos personajes "de papel" son verdaderos "compañeros inseparables" de los jóvenes. Se vuelven casi como "amigos" imaginarios, con los cuales compararse.

Y así, cada vez que se inicia la lectura de una revista de comics, se abre una puerta hacia un mundo fantástico que regala aventuras y emociones.

En una investigación sobre el esoterismo juvenil no podemos dejar de ocuparnos del más grande éxito editorial del comic italiano de los últimos años: *Dylan Dog*, creado por el escritor Tiziano Sclavi.

*Dylan Dog* ha sido identificado frecuentemente por los medios de comunicación como una especie de comic "diabólico", lleno de sangre y de violencia. De vez en cuando lo mencionan cuando suceden episodios de satanismo juvenil. Por ejemplo, en 1996, la prensa dio mucho espacio a la noticia de un joven de la provincia de La Spezia que había cometido, como ya vimos en otro capítulo, actos de vandalismo en los cementerios. Algunos artículos subrayan que, entre las lecturas preferidas de este joven satánico, estaba precisamente el comic *Dylan Dog*.

### 1. ¿Quién es Dylan Dog?

*Dylan Dog* es un personaje muy particular, que se mueve en escenarios de terror y del ocultismo. Es conocido como "el detective de los sueños de terror", una especie de detective privado que resuelve casos relacionados con el mundo del esoterismo y de lo paranormal. Detrás de su éxito se encuentra la mano de Sergio Bonelli, el editor italiano más importante de comics. Entre sus personajes más famosos recordemos a Tex, Zagor, Martin Mistère, El Comandante Mark y Mister No.

Las historias de *Dylan Dog* están llenas de referencias, a veces irónicas, a la magia, al esoterismo y al satanismo. Por ejemplo, su automóvil tiene la placa "666" que, como ya hemos dicho, es el número bíblico del Anticristo. Tenemos, además, el "trino del Diablo", melodía que Dylan Dog toca a menudo, por diversión, con su clarinete. Una leyenda cuenta que esta pieza musical fue inspirada directamente por el Diablo al compositor, Giovanni Tartini, en una noche del año 1713. (*Il trillo del diavolo*, en *Martin Mystère. Almanacco del Mistero* 1994, p. 106).

En las paredes de la casa de Dylan Dog están colgadas imágenes y símbolos típicos del satanismo y del ocultismo, como la estrella de seis puntas dentro de un círculo y la cabeza de una cabra (símbolo del Diablo) con una estrella de cinco puntas en la frente. (*Storia di un povero diavolo*, en *Dylan Dog*, número 86).

Se trata, sin embargo, de un conjunto de "trofeos" ligados a su actividad de detective de los sueños de terror, que conviven con los posters de películas policíacas, mapas geográficos y colecciones de mariposas. Incluso el timbre de la casa de Dylan Dog tiene características de "terror". En vez de sonar, reproduce un estremecedor grito humano.

Vemos, entonces, que para comprender bien el espíritu de este personaje es necesaria una buena dosis de ironía. No se puede poner al mismo nivel el timbre

gritón de Dylan Dog y los macabros ritos descritos en ciertas canciones de rock satánico.

Pero descubriremos enseguida que entre este comic y ciertos tipos de música ligados al ocultismo existen puntos en común.

¿Cuál es el verdadero rostro de *Dylan Dog*? ¿Se trata de un comic peligroso que se debe condenar sin piedad o de una obra interesante que contiene elementos positivos?

Existen algunos aspectos positivos y fueron muy bien evidenciados por el ensayista Antonio Tentori, en su libro *Habla Dylan Dog. La filosofía del detective de los sueños de terror*. Tentori afirma: "La emoción más antigua del género humano es el miedo, y el miedo más antiguo es aquel de lo desconocido: estas dimensiones son incisivamente contadas y visualizadas en las aventuras de Dylan Dog, constituyendo el centro esencial de la misma narración. Al miedo y a lo desconocido, Sclavi une los juegos, muchas veces crueles. Escava en lo profundo de sus personajes y enlaza entre ellos iconos y mitos de terror, confrontándolos con el terror todavía más terrible de la 'normalidad' de una sociedad cínica y materialista, ávida y violenta, que rechaza a los más débiles y distintos y vive en guerras insensatas y en contaminación ambiental. De aquí la crítica a la sociedad existente que lleva a Dylan Dog, durante sus investigaciones, a considerar la "monstruosidad" como una dimensión sin duda mejor que la humana" (A. Tentori, *Parla Dylan Dog*, Drawing Comics, Roma 1999, pp. 19-20).

Hay un episodio de *Dylan Dog*, "El Mosaico del horror" (número 92), escrito y escenificado por Claudio Chaverotti, en el cual la monstruosidad es representada por el barrio de una ciudad en la que reina la indiferencia en relación a los demás. Se trata de una imagen simbólica, sintetizada por las palabras conclusivas de Dylan Dog, sentado en su escritorio: "Esta

vez no había nada que descubrir... Ni asesinos sicópatas, ni monstruos, ni brujas... Solamente el pequeño e inefable horror cotidiano de la soledad y de la indiferencia... peor que los asesinos".

Hablando de esoterismo juvenil, hemos subrayado varias veces que los verdaderos "diablos" y los verdaderos "monstruos" que los jóvenes deben enfrentar en la vida son precisamente estos: la incomunicación, el silencio nihilista y el desinterés por el prójimo. Detrás de las historias de muchos jóvenes caídos en la trampa del satanismo, además del innegable influjo de ciertos medios de comunicación, está precisamente el "monstruo" de la indiferencia que genera una sensación de soledad y vacío. Por tanto, la imagen propuesta por *Dylan Dog* corresponde a la verdad.

## 2. El problema de la violencia

Sin embargo, en *Dylan Dog*, además de estos buenos brotes de reflexión sobre los problemas de la condición humana, hay también algunos aspectos negativos que no pueden ser ignorados.

Con demasiada frecuencia, en las historias, las escenas de dulzura y de poesía se alternan con las de violencia. En muchos casos, el derramamiento de sangre es exagerado e inútil, exactamente como sucede con ciertas películas de terror del tipo "splatter". Esta palabra inglesa, que significa "salpicar", indica los productos cinematográficos en los que la violencia y los efectos especiales sirven para cubrir la absoluta pobreza de ideas.

A esta crítica, que fue hecha a *Dylan Dog*, el autor, Tiziano Sclavi ha querido dar una respuesta "directa", a través de un episodio de *Dylan Dog*, titulado "Caza de Brujas" (número 69). En esta historia, un imaginario

comic del terror llamado "Daryl Zed" sufre las mismas acusaciones: incitación a la violencia.

En la página 29, el personaje que representa al diseñador de "Daryl Zed" tiene un interesante diálogo con Dylan Dog y dice: "Huele a censura de los años cincuenta... Los periódicos dicen que el comic extravía a los jóvenes... El otro día ha sido arrestado un joven que había asesinado la abuela por unos dólares... Eh, es un fanático lector de "Daryl Zed"". Dylan Dog se rebela y dice: "Sí. Lo he leído... Y la culpa de aquello que ha hecho sería de tu comic, no del padre alcohólico y de su madre prostituta, no del reformatorio en el que ha pasado tres años... y no del sistema que ha permitido todo esto... un sistema que no da trabajo a los jóvenes, pero en cambio los educa en el mito del dinero, de los autos de lujo, de la ropa de marca...".

En la página 65 y 66 del mismo episodio, la defensa de "Daryl Zed" (por tanto de *Dylan Dog*) es confiada al largo y apasionado monólogo de un niño: "Sí, quizás soy demasiado pequeño para leer los comics de terror, pero los leen, también, muchos de mis compañeros de clase... Y ninguno de nosotros sale a matar gente... Somos todos chicos normalísimos y no es verdad que el 'splatter' nos vuelva asesinos... Es sólo una diversión... Yo soy católico. Voy a misa y después, quizás, a ver una película de zombis... ¿Qué tiene de malo? Papá dice que salen mujeres desnudas, pero esas se ven por todos lados. Las usan para vender jabones o autos, mientras en 'Daryl Zed' son protagonistas y no hacen publicidad de nada... Y después dicen que son comics llenos de violencia. Pero no es que sea de verdad, sólo son dibujos... Y casi siempre hace reír o quizás sirva para que así uno entienda que la violencia es terrible... En cambio en la tele ponen 'El Justiciero de la Noche' o películas así que para mí incitan a la violencia... Y en las noticias o en los periódicos publican fotos más horribles de soldados muertos o gente ase-

sinada de la mala vida, sólo por vender más. No es que quiera censurar la televisión o la prensa, me encantaría 'Daryl Zed'. Las personas deben ser libres para ver todo y para hacerse sus ideas por sí solos... Quizás los grandes piensan que los jóvenes no son personas".

Ésta es, por tanto, la autodefensa de Tiziano Sclavi, presentada bajo la forma de historieta. La parte que se refiere al consumismo es perfectamente aceptable. Es la verdad que vivimos en un sistema enfermo, que educa al culto del dinero y de la ropa de marca. Y también es verdad que estamos ahogados con anuncios de jabones y automóviles.

Martin Luther King decía: "Mientras una sociedad opulenta quisiera hacernos creer que la felicidad consiste en el lujo de nuestros autos, en la magnificencia de nuestras casas y en la suntuosidad de nuestros vestidos, Jesús nos dice que 'la vida de un hombre no consiste en la abundancia de las cosas que posee'. (M. Luther King, *La forza di amare*, Società Editrice Internazionale, Torino 1967, p. 23).

El escritor Tiziano Sclavi, por otro lado, debería tener un poco de autocritica. También su *Dylan Dog*, en cierto sentido, parece haber caído en la trampa del consumismo. El enorme éxito del comic, de hecho, ha sido explotado para bombardear a los jóvenes con una variedad de productos ligados a la serie: reimpressiones en formato "libro" de los álbumes originales, álbumes gigantes, varios números "especiales", volúmenes a colores, aparición de episodios inéditos en periódicos y revistas, videojuegos, juegos de roll, CD, diarios escolares, cuadernos y otros productos de mercado (A. Tentori, *Parla Dylan Dog*, p. 16). También este es un aspecto del consumismo, no demasiado lejano de la lógica de opulencia de los que hacen publicidad a los jabones, los autos de lujo y la ropa de marca.

Además, aquello que no se puede aceptar de la autodefensa de Sclavi, es la idea de la violencia dibujada que debería hacer reír a los jóvenes. La violencia, en el fondo, es siempre violencia y no debería hacer reír a nadie.

No hay necesidad de inundar un comic de sangre para hacer entender a los jóvenes, como se lee en *Dylan Dog*, “que la violencia es terrible”. Algunas imágenes “splatter” de *Dylan Dog* son realmente desagradables. ¿Por qué esta insistencia, esta búsqueda de detalles macabros y horrorosos?

Un gran maestro del cine, Alfred Hitchcock, ha demostrado que no hace falta derramamientos de sangre para hacer que el público experimente emociones. Es suficiente una buena escenificación.

### 3. Otros aspectos negativos

Otro aspecto discutible de *Dylan Dog* es aquel del “retorno del mal”. Al final de cualquier historia, el mal reaparece y reafirma su existencia. Jamás es vencido del todo. Está siempre presente. No por casualidad los álbumes de *Dylan Dog* tienen, a veces, dos finales. El primero es aquel “normal”, que cierra la aventura. Y luego viene el segundo, en el que el mal aparece de nuevo.

Por ejemplo, en el álbum número 24, la asesina que golpea en la oscuridad reaparece en la última página, en forma de monstruo, a pesar de que Dylan Dog la haya matado. (*Il buio*, en *Dylan Dog*, número 34). Parece casi el mismo mecanismo que caracteriza a las películas de terror de la serie *Nightmare*, en las que el despiadado monstruo homicida Freddy Krueger no es jamás eliminado definitivamente, sino que siempre reaparece y continúa sembrando el terror.

Este proceso del “retorno del mal” asesina la esperanza. El joven que lee ciertos episodios de *Dylan Dog*

corre el riesgo de quedarse envuelto en una sensación de impotencia delante de un mundo lleno de terror, de violencia, de atropellos. Y, por tanto, es fácil que caiga en la trampa del pesimismo.

Otro mensaje negativo propuesto por *Dylan Dog* se ve en sus relaciones con la mujer. Dylan Dog encarna la imagen del eterno “soltero”, que no se compromete jamás con nadie. Existe una imagen clásica que se repite en muchos episodios de este comic: Dylan Dog en la cama, bajo las sábanas, con una chica diversa en cada ocasión. Esta escena se repite obsesivamente, a tal punto de parecer una “fotocopia”.

El mecanismo es siempre el mismo. Dylan Dog conoce a una joven y horas después lo encontramos con ella en la cama. El sexo, seguido al encuentro con una chica, parece que debe llegar a la fuerza, como lógica consecuencia. No hay otra opción. De otro modo no se es “verdadero hombre”. Este parece ser el modelo propuesto por *Dylan Dog*.

De otro parecer es uno de los escenógrafos de la serie, Mauro Marcheselli, que afirma: “Dylan Dog es un romántico y buena parte de su éxito, también actual, le viene por haber enganchado el público femenino. Dylan Dog cambia de chica cada mes por exigencias escenográficas. Él, en realidad, las ama a todas. Si hubiera tenido sólo una chica, no podríamos haber hecho algunas historias”. (M. Musolino, *I dieci ceri di Dylan Dog*, en *Liberazione*, 14 de septiembre de 1996).

Otro aspecto negativo de *Dylan Dog* es aquel representado por los “Almanaques del Terror”, que son suplementos “especiales” a los álbumes de la serie. Estos pequeños volúmenes contienen numerosos artículos sobre el mundo del esoterismo, acompañados por ilustraciones frecuentemente horrorosas.

Las historias de *Dylan Dog* son, por tanto, solamente el primer paso que podría llevar al joven a la afición por el mundo de lo oculto. La segunda etapa está represen-

tada por varios suplementos que ofrecen más detalles y explicaciones sobre los temas tratados en el comic.

Tomemos, como muestra, el "*Almanaque del Terror*" de 1997. Entre los artículos hay uno que habla del rock satánico, citando artistas y grupos como Christian Death (grupo que recita el Padrenuestro al contrario para el demonio) y Marilyn Manson, "sacerdote" de la Iglesia de Satanás Americana. En el mismo artículo se leen afirmaciones de este tipo: "Entre los felices retornos del año, saludamos también el de los W.A.S.P..., seguido por una gira italiana particularmente "*splatter*", con imágenes de video truculentas y de vírgenes desnudas sacrificadas sobre el escenario". Y después: "Para quien no tenga miedo de sumergirse a fondo en un ritual de desesperación y de angustia, aconsejamos el último trabajo de Diamanda Galas... La estupefaciente voz de la cantante nos guía, una vez más, en un descenso a los Infiernos para escucharse a todo volumen (los auriculares son altamente aconsejables) en la más profunda oscuridad" (*Musica da brivido, en Dylan Dog. Almanaque del Terror de 1997, a cargo de Graziano Frediani.*)

Algunas ediciones del "*Almanaque del Terror*" de *Dylan Dog* han sido producidas por el periodista Stefano Marzorati, responsable de la oficina de prensa de la casa editorial Bonelli y director artístico del "Dylan Dog Horror Fest", una gran manifestación para apasionados de las películas de terror. Han pertenecido a ella algunos de los más conocidos directores y actores del cine sanguinario, como Dario Argento, Wes Craven y Robert Englund.

Stefano Marzorati es también un gran experto en música y es autor de un famoso libro, *Diccionario del Horror Rock*, en el que aparecen varios grupos de rock satánico.

En la página 189 de este volumen, Marzorati llega a escribir que al conjunto Impaled Nazarene (el Nazareno

Empalado) merecería "un reconocimiento especial por haber elegido un nombre tan blasfemamente sugestivo" (S. Marzorati, *Dizionario dell'Horror rock*, SugarCo, Carnago (Varese) 1993, p. 189). Por tanto, en el mundo de *Dylan Dog* existe también esto: un periodista que alaba abiertamente la blasfemia.

#### 4. El Diablo en Dylan Dog

¿Y el Diablo? De vez en cuando aparece en las páginas de este comic, junto con brujas, fantasmas, muertos vivientes y otras imágenes esotéricas. El problema es lograr entender dónde termina la ironía y dónde comienza la intención seria de proponer a los lectores un acercamiento al mundo del ocultismo. Todo parece revuelto. Sin embargo, al final, riendo y bromeando, el joven lector parece acercarse, realmente, a ciertos temas peligrosos.

Los hechos parecen demostrarlo. En el álbum número 6, titulado "*La belleza del Demonio*", han sido publicadas estas palabras: "El más bello libro sobre el Diablo (aparte obviamente de la Biblia) ha sido escrito y compuesto por Decio Canzio (Editor general de la casa editorial de *Dylan Dog*). Fue publicado por la Editorial Milanese y, desgraciadamente, hoy no es posible encontrarlo, pero nos comprometemos, en casos de extrema necesidad, de enviar fotocopias a quien lo solicite (un ejemplo de "extrema necesidad": "Si necesitan invocar al demonio, lo mínimo que deben hacer es invitarlo a cenar y el libro informa sobre los alimentos y bebidas que no se le pueden ofrecer, como el pan de los ángeles y el vino santo, aconsejando en cambio el siguiente menú: albóndigas rellenas de estiércol humano, carne podrida, pústulas de leproso y lagarto; y, finalmente, cerebro de búho disecado, bañado en jugo (de cicuta)".

Esto es lo que se leía en el sexto número de *Dylan Dog*, publicado en 1997. Al año siguiente fue realizada una pequeña enciclopedia sobre el tema: “El diablo de la A a la Z”, incluido como regalo en un álbum “especial” de *Dylan Dog*, con una imagen clásica del demonio en la portada.

En la introducción, el escenógrafo Tiziano Sclavi admitió que, no obstante el tono bromista de lo que se decía en el número 6, algunos lectores le habían escrito de verdad para pedirle fotocopias del libro de Decio Canzio sobre el diablo: “No supimos jamás si ellos también bromeaban, diciendo que habían invocado al demonio”, declaró Sclavi. (T. Sclavi, *Introduzione a L'Enciclopedia della Paura. Il Diavolo dall'A alla Zeta*, a cargo de Ferruccio Alessandri, allegato a *Dylan Dog Speciale*, suplemento a *Dylan Dog*, número 23, agosto de 1988, p. 1).

Entre broma y broma, parece que los jóvenes terminan de verdad interesándose por el satanismo. No todos los jóvenes son capaces de captar la ironía de ciertos textos de *Dylan Dog*. Muchos lectores toman todo terriblemente en serio. Y así, se corre el riesgo de pasar de la broma a la práctica real del esoterismo.

¿De quién es la culpa? Quizás de quien juega con demasiada facilidad con temas tan delicados como el Diablo y la magia, sin pensar en las consecuencias que podrían tener sobre algunas mentes un poco frágiles. Además, existe otro aspecto que no debemos menospreciar. El tono de la introducción de Tiziano Sclavi a la *Enciclopedia del Miedo* sobre el Diablo es netamente irónico. Y el mismo escritor ha dicho que, para leer este artículo, es necesaria la ironía.

Desgraciadamente, la ironía se mezcla con explicaciones muy serias y detalladas sobre el satanismo, la magia negra y los rituales diabólicos. No se puede excluir, por tanto, que algunos jóvenes hayan quedado fascinados por algunos temas.

Veamos, por ejemplo, cómo es descrito el ritual de la misa negra: “Rito de los ocultistas satánicos, equivalente a ciudadano del aquelarre. Toda la liturgia de la misa católica es invertida. Los símbolos se ponen al revés: las velas negras, el altar constituido por una virgen o por una chica que, llena de sangre de un animal o de un niño sacrificado, es poseída por el celebrante y, con frecuencia, también por los fieles al final de la misa”. (*L'Enciclopedia della Paura. Il Diavolo dall'A alla Zeta*, p. 43.)

Es el mismo Sclavi quien admite la existencia de una “fascinación por el diablo”, cuando escribe en la introducción: “Nosotros no creemos en el diablo ni lo negamos. No nos interesa saber si existe o no. Es un tema fascinante y eso basta”. (T. Sclavi, *Introduzione a L'Enciclopedia della Paura. Il Diavolo dall'A alla Zeta*, p. 2).

Estos son los principales aspectos negativos de *Dylan Dog*. Obviamente, no se puede negar que en el comic se encuentren también contenidos positivos. Pero, desgraciadamente, se desvanecen ante la sangre y la violencia de las historias del detective de las pesadillas.

En los últimos años, el personaje de *Dylan Dog* ha sido utilizado para promover campañas en favor de los incapacitados, de la seguridad vial, contra la droga y el abandono de los animales durante el verano. (A. Tentori, *Parla Dylan Dog*, p. 17).

Todo ello es laudable. Pero, ¿cómo se concilian estas iniciativas con los contenidos negativos de los “Almanaques del Terror”? ¿Y por qué la dirección del “Dylan Dog Horror Fest” ha sido encargada a Stefano Marzorati, periodista que alaba a ciertos grupos musicales blasfemos y anticristianos?

## EL "CASO" DE LA BRUJA DE BLAIR

Después de haber explorado algunos "mundos" relacionados con la magia y el ocultismo, ha llegado el momento de detenernos en un fenómeno significativo. Podemos definirlo como un "caso emblemático" del esoterismo juvenil "multimedial". En este caso están implicados varios medios de comunicación: el cine, comics, Internet y hasta los carteles pegados en las paredes.

Estoy hablando de "*The Blair Witch Project*", una película esotérica americana ideada e interpretada por jóvenes. La extraordinaria popularidad lograda por esta cinta, sobre todo entre los jóvenes, es la confirmación del gran interés que existe por el mundo de lo oculto y de la brujería.

### 1. Una gran idea publicitaria

El estudioso Massimo Introvigne, en el sitio Internet del Cesnur italiano (Centro de Estudios sobre las Nuevas Religiones), ha escrito: "Los Estados Unidos, como siempre, se asombra cuando una película realizada por jóvenes sin la ayuda de las grandes compañías cinematográficas rompe los records de taquillas. Por

ejemplo, "*American Graffiti*", que costó 750,000 dólares (de hace treinta años), ganó 55 millones de dólares en las salas. Sin embargo, no existen precedentes para "*The Blair Witch Project*".

"Rodada en 1997 con instrumentos caseros, costó a los directores-productores Daniel Myrick y Eduardo Sánchez solamente 35,000 dólares. En enero de 1999 ha sido vendida a una pequeña compañía, Artisan, por un millón de dólares. Sólo en la primera semana de proyecciones, iniciada el 14 de julio, ha ganado más de cincuenta millones de dólares".

"Teniendo en cuenta las ganancias futuras, las versiones extranjeras, y los videos, *Time* y *Newsweek* (ambos la han puesto en su portada del 16 de agosto) no tienen dudas: se trata del negocio más grande de la historia del cine mundial". (M. Introvigne, *Tutti pazzi per la strega: una lettura di The Blair Witch Project*, del sitio de Internet del Cesnur [www.cesnur.org](http://www.cesnur.org)).

La idea inicial de "*The Blair Witch Project*" es simple pero al mismo tiempo genial: confundir la fantasía con la realidad e involucrar a los espectadores en un gran juego.

Todo comenzó en 1998, un año antes del lanzamiento de la película, cuando en las universidades americanas han comenzado a aparecer carteles con la palabra "missing" (correspondería a nuestro: "desaparecidos") y las fotografías de tres estudiantes extraviados en el mes de octubre de 1994 en los bosques que rodean el poblado de Brukittsville, en Maryland, mientras rodaban un documental.

En realidad, se trataba de una magnífica idea publicitaria. De hecho, los tres estudiantes no eran más que los protagonistas de "*The Blair Witch Project*". Pero la gente, gracias a los carteles tan reales, comenzó a creer que habían desaparecido de verdad.

Al mismo tiempo se lanzó en Internet una página con el mismo tema, pero con más detalles. La intención



de los tres estudiantes había sido realizar una película sobre la leyenda de una bruja que, en 1785, fue acusada del homicidio de algunos niños del poblado de Blair, el antiguo nombre de Burkittsville.

Ese sitio en Internet, muy pronto se convirtió en uno de los más visitados por los jóvenes americanos profundamente interesados en la historia de los tres jóvenes desaparecidos. Todo parecía perfectamente verdadero: los estudiantes, la desaparición, la documentación sobre la leyenda de la bruja.

Los carteles pegados en las universidades y la página en Internet prepararon el terreno para "The Blair Witch Project", creando, poco a poco, una gran tensión entre el público. La aparición de la película en los cines americanos fue precedida por la publicación de un comic sobre el mismo tema, realizado con los apuntes (también estos falsos) de otro estudiante interesado en el caso.

Lo interesante es que todos estos elementos (carteles, página Internet y comics) resultan determinantes para entender la historia de la película. La cinta representa, en cierto sentido, el último episodio de una gran "búsqueda del tesoro" esotérica.

"The Blair Witch Project" es un trabajo cinematográfico verdaderamente absorbente. Según lo que se lee en los encabezados de la película, se trataría del verdadero documental realizado por los tres estudiantes con su videocámara encontrada por la policía después de su desaparición. Las imágenes, de hecho, no son perfectas y dan la impresión de ser rodadas con instrumentos no profesionales.

En realidad, también esto es parte del juego. La filmación es claramente falsa, pero el espectador se involucra emotivamente de tal manera que todo le parece verdadero.

## 2. La trama de la película

La película inicia con Haether, Josh y Mike que hacen algunas entrevistas a los habitantes de Burkittsville, preguntando sobre la bruja de Blair. Un señor les cuenta, según la leyenda, que la bruja tenía la manía de eliminar dos niños a la vez. Mientras uno era asesinado, el otro era obligado a escuchar sus gritos con la cara contra la pared. Este detalle resultará importante para entender el final de la película.

Los jóvenes comienzan a explorar un bosque de los alrededores de aquella población en busca de imágenes para el documental. Durante la noche, mientras están dentro de su tienda, comienzan a escuchar "ruidos" extraños.

Al día siguiente, los tres estudiantes se pierden en el bosque. No logran dar con el sendero de retorno y se ven obligados a pasar otra noche en la tienda. Los ruidos se hacen más evidentes y más terribles en la oscuridad. También escuchan el llanto de un niño en la lejanía. El documental, que continua dando la impresión de ser real, prosigue con la angustiada búsqueda de una posible salida del bosque. Pero no parece haber ninguna salida para los chicos. Están aterrorizados y se dan cuenta de estar en un gran problema. Durante la noche, Josh, uno de los estudiantes, desaparece. Heather y Mike, a pesar de sus intentos, no logran encontrarlo. La noche siguiente escuchan sus gritos en la lejanía. Tratando de dar con él, encuentran una vieja casa abandonada.

El documental termina exactamente allí. Los dos jóvenes entran en la casa y son perseguidos y golpeados por "alguien". ¿Se tratará de la bruja?

La videocámara cae por tierra y termina su filmación. La última imagen es la de un joven con la cara contra la pared, mientras escucha los gritos sobrehumanos de su compañera Heather que es asesinada. Es

una clara referencia a la leyenda de la bruja de Blair, comentada al inicio de la película por un habitante de Burkittsville.

La escena es verdaderamente aterradora y es el digno final de un caso que ha tenido a todos con la respiración cortada. A la película le seguirá un libro con los supuestos "documentos" de la policía sobre las investigaciones efectuadas para encontrar a los tres estudiantes desaparecidos.

### 3. Una telaraña esotérica

El "gran juego" ha alcanzado su objetivo. Los jóvenes de todo el mundo han sido atrapados, literalmente, por esta historia. Aún hoy hay muchos de ellos que se niegan a creer en la versión del montaje publicitario y siguen convencidos de que los tres estudiantes han desaparecido de verdad.

Pero más allá de esto, se debe reflexionar sobre "*The Blair Witch Project*" como un fenómeno que contiene todos los elementos de la comunicación multimedial juvenil. Nos encontramos ante el evento emblemático de una era en la que el producto cinematográfico ya no existe autónomamente, sino que se integra con otros instrumentos populares entre los jóvenes, como Internet y comics. Estos últimos medios son necesario para comprender la trama de la película y completar el "mosaico" imaginario en la mente del joven espectador.

Esto confirma mi tesis sobre los mecanismos de difusión del esoterismo entre los jóvenes, que ya expuse en el capítulo dedicado al mundo de Internet. Es una difusión que se lleva a cabo a pasos pequeños, siguiendo algunas "fases" de crecimiento bien precisas, así como ocurrió con el genial acierto publicitario de "*The Blair Witch Project*".

El mecanismo de involucración emotiva es el mismo. El joven comienza escuchando un disco de rock

satánico. Después lee la revista musical que señala una página en Internet o la dirección de una secta. Al final, gracias a estos "puentes" tendidos hacia lo oculto, el joven puede quedar emotivamente involucrado y entrar realmente en contacto con ambientes esotéricos. La familiaridad de los jóvenes con las nuevas tecnologías puede jugar un papel determinante en este proceso.

El riesgo es que un mal uso de los medios de comunicación puede contribuir a crear una verdadera "telaraña esotérica" para las nuevas generaciones. Como se muestra con "*The Blair Witch Project*", los jóvenes "rebotan" de un medio de comunicación a otro: del sitio Internet a la revista de comics, de la revista a la película y de la película al libro.

Por esta razón, no se debe minusvalorar el poder comunicativo de las canciones, de las películas, de las revistas o de los videojuegos de magia. Cada uno de estos instrumentos, si se usa de modo equivocado, puede convertirse en la "primera fase" de un peligroso camino hacia el mundo del esoterismo.

Después del "primer nivel", que puede ser la lectura de un comic esotérico, puede llegar el "segundo nivel", que es el escuchar un disco de rock satánico. Es lo que sucede con *Dylan Dog*, por ejemplo, que en sus "*Almanagues del Terror*" señala este tipo de música. Luego sigue el "tercer nivel", que es la lectura de revistas musicales que publican entrevistas de cantantes de rock satánico. De este modo existe la posibilidad de profundizar en el conocimiento de un cierto tipo de "filosofía" y quedar cautivados por el fascinante "haz lo que quieras". Puede suceder que, leyendo una revista como *Flash*, se descubra la existencia de la Iglesia de Satanás Americana. Así se pasa al "cuarto nivel".

De hecho, la Iglesia de Satanás tiene su sitio en Internet conectado a su vez con otras páginas satánicas. A este punto, aparece el "quinto nivel", que es el del contacto

virtual con otros jóvenes aficionados al esoterismo o con alguna secta a través del correo electrónico.

El "sexto nivel" es el paso del contacto virtual al real. La "telaraña" está completada. El joven se encontrará fácilmente atrapado si está solo y no ha tenido la fuerza de detenerse en los niveles anteriores. ¡Ayudémosle a liberarse!

15

## EL MÁGICO PODER DE LA TELEVISIÓN

El de la televisión, es un extraño destino. En los años cincuenta, cuando llegó a Italia, las personas salían de casa y se reunían en el bar para verla. Era un momento alegre de encuentro para pasarlo todos juntos delante a las imágenes en blanco y negro del "Músico" o de "Pasa o Duplica". Programas sanos y divertidos.

Hoy, a poco más de cincuenta años de su nacimiento, la televisión parece haber cambiado completamente su papel. De promotora de encuentros de grupo, se ha transformado en la triste compañera de tantas nuevas soledades.

La convivencia social del "Pasa o Duplica" es sólo un recuerdo. Hoy cada uno vive el propio encuentro "privado", dentro de los muros de su propia habitación, con una pequeña pantalla que lo bombardea de mensajes, de imágenes y de anuncios comerciales.

Entre los protagonistas de estas nuevas soledades hay muchos jóvenes. Muchos chicos y chicas tienen televisión y video en la propia habitación. Y se encuentran solos ante mensajes esotéricos de todo tipo.

### 1. Los milagros de la tv

En el fondo, la televisión misma representa ya algo mágico. Sus "poderes", según la mentalidad de la gen-

te, son más fuertes que los de cualquier brujo, porque llegan a resolver las situaciones más complicadas.

Muchas personas se dirigen a la televisión para resolver los propios problemas: encontrar personas desaparecidas, encontrar parientes lejanos, hacer la paz con amores perdidos o denunciar injusticias sufridas.

La pequeña pantalla es capaz de resolver todos estos problemas. Por lo tanto, asume un significado mágico. No es más que un grande y potentísimo amuleto.

Veamos un ejemplo que tiene que ver con los jóvenes. Imaginemos una historia de amor entre dos jóvenes de dieciocho años. Los dos pasan juntos unos meses y están felices. En determinado momento, él la traiciona con una amiga. Ella lo descubre y lo deja.

Después de algunas semanas, él se da cuenta que se ha equivocado y se arrepiente de lo que ha hecho. Sufre mucho. Intenta volver a acercarse a la chica para pedirle disculpas y proponerle reiniciar. Le llama, le escribe. La espera fuera de su casa, a la salida de la universidad. Pero todos los intentos resultan vanos. Ella se siente herida y no quiere volver con él por nada del mundo.

Él comienza a sufrir más. A toda costa quiere reconquistarla. Y así, continúa a buscarla y a esperarla fuera de su casa, a llamarla y a escribirle. Hasta le envía flores y unos muñecos de peluche. Pero ella continúa rechazando la propuesta de paz.

El joven está desesperado. En este momento le quedan dos alternativas: o dirigirse a un mago para obtener un potente amuleto, o ir a pedir perdón por televisión. Los mecanismos mentales que están a la base de estos dos comportamientos (la tele y el mago) son idénticos. En ambos casos se requiere de una intervención "sobrenatural", que logre arreglar la situación: el poder del amuleto, o el del programa de amores perdidos que se dedica a unir corazones rotos.

Antes de ir a la televisión, nuestro joven ha intentado, una y otra vez, hacer la paz con su "ex novia". Le ha llamado, escrito, enviado flores y monos de peluche, sin resultado. La última posibilidad que queda es el gran milagro televisivo.

Nuestro joven se presenta delante de las cámaras del programa "*Corazón Rescatado*" y pronuncia las mismas e idénticas palabras que ya le había repetido por teléfono y en la tarjeta que acompañaba a las flores. De improviso, como por encanto, aparece la chica por una puerta. La misma chica testaruda que durante meses había dicho que no, ahora dice que sí. Y, llena de lágrimas, corre a abrazarlo mientras una música romántica acompaña la escena.

El milagro se realizó. El poder esotérico de la televisión ha logrado resolver el problema. Igual que un mago.

Durante meses enteros, el joven había repetido su propuesta de paz por medios "normales", dirigiéndose como el común de los mortales a la ex novia. No había nada que hacer. La respuesta fue siempre "no". Pero, después, utilizando el medio televisivo, la misma propuesta de paz se ha transformado en un éxito, con todo y lágrimas y abrazo final.

Las palabras utilizadas por el joven eran absolutamente las mismas que le repitió durante meses: "Te lo ruego, volvamos a juntarnos". La única diferencia fue que han sido pronunciadas por televisión. La magia de la pequeña pantalla realizó el milagro.

Esto nos debe hacer reflexionar sobre un detalle importante: todo lo que se dice por televisión adquiere un poder evocativo emocional inmenso. Si pasamos al campo de los mensajes esotéricos verdaderos, nos daremos cuenta de los grandes riesgos que corren los jóvenes ante la tele. Me refiero a la cantidad de magos, brujos y astrólogos que pueblan la pequeña pantalla, sobre todo en las pequeñas emisoras locales privadas.

La televisión contribuye a dar un ambiente de fascinación y de "verdad" a cualquier cosa que pase a través de la pantalla. Por tanto, si yo recojo una piedra en un parque cercano a mi casa y la llevo a la televisión, puedo tranquilamente hacerla pasar por un amuleto potentísimo proveniente del antiguo Egipto. Y desgraciadamente, habrá muchísimas personas dispuestas para comprarlo.

¿Por qué sucede esto? Porque la televisión "enoblece" la piedra. La hace parecer mágica y potente. Si yo vendiera la piedra por la calle, no obtendría el mismo resultado. Probablemente me tomarían por loco. En cambio, aquella piedra llevada a la televisión adquiere de pronto un valor mágico y el poder de resolver cualquier problema.

## 2. Los magos televisivos

No se debe quitar importancia a los mensajes esotéricos que los jóvenes reciben por la televisión. En estos años he recogido centenares de videos con transmisiones televisivas hechas por magos, brujos, adivinos y astrólogos. Me he dado cuenta que buena parte de las llamadas en directo al programa eran hechas por jóvenes.

Las preguntas más frecuentes que se hacen son: "¿Encontraré el amor?", "¿cómo irá mi relación con este chico?", "¿volveré con mi ex novio?". Y también: "¿encontraré trabajo?" o "¿pasaré tal examen?"

El escritor americano Ambrose Gwinnet Bierce decía: "La magia es el arte de convertir la superstición en moneda sonante". ¿En qué consiste la ganancia de tantos magos que pueblan la pequeña pantalla? Ante todo, las llamadas se cobran según los minutos transcurridos en conversación con el adivino de turno. Después, a través de la televisión, los magos tienen la

posibilidad de "embaucar" nuevos clientes en su estudio privado.

El aspecto más interesante de las conversaciones televisivas es ciertamente el lenguaje. La magia utiliza sobre todo un tono extremadamente dulce con la persona que llama. Este modo de actuar les gusta mucho a los jóvenes, que se sienten tranquilizados y "acogidos". No olvidemos que en la mayoría de los casos se trata de jóvenes solos y en crisis, que no tienen a nadie con quien hablar. Se trata de jóvenes que buscan desesperadamente un amigo, una figura paterna o materna en qué apoyarse.

La maga televisiva lo sabe y los acoge con una actitud de ternura, llamándolos frecuentemente "tesoro", "querida", "amor mío", "bella", "tesoro mío". Estas dulces palabras tienen el objetivo de engañar al que llama, creando una falsa atmósfera de amor y de amistad.

Las tele-magas son excelentes "oradoras", que logran dar la impresión de saber todo sobre el que está llamando. En realidad, se trata solamente de personas que tienen una gran capacidad de conversación. Logran captar al vuelo las debilidades, las dudas, las incertezas de los jóvenes que llaman. Y sobre esta habilidad suya construyen el "castillo de naipes". Además, cada maga tiene a su disposición su repertorio de frases hechas, de expresiones útiles para el momento oportuno.

Por ejemplo, si una chica llama para saber si logrará superar un examen en la universidad, la maga le dirá: "Veo en las cartas que en este momento estás un poco estresada y preocupada". Y la joven: "Tienes razón. Eres increíble. Lo sabes todo".

En realidad, la maga ha sencillamente "pescado" en su repertorio de frases hechas. Es obvio que la chica está estresada y preocupada por su examen, de otro modo no hubiera llamado a la maga. Pero la adivina es buenísima para transformar esta banalidad en una gran intuición. Sobre esta frase, la embaucadora "construirá" todo lo demás.

Otro caso típico es aquel de la chica que llama para saber "cómo va con su novio". La maga, mira las cartas y responde: "Veo que hay dificultades". Y la chica: "Sí, es verdad". La maga: "Están atravesando un momento un poco especial". La chica: "Sí, es cierto. Eres genial".

También en este caso las afirmaciones de la adivina son terriblemente banales. Es evidente que la pareja de novios está pasando un momento de incertidumbre. Si no hubiera dudas, la chica no habría tenido necesidad de llamar a la maga. Y, una vez más, la hechicera logra dar la impresión de saber todo.

Después de este inicio un poco "vago", la maga utiliza otra típica técnica de engaño: la de las preguntas. Observando las cartas, la hechicera comienza a hacer a la chica una serie de interrogantes: "¿Tú piensas que él ande con otra?", "¿crees que sus intenciones no son serias?", "¿últimamente él es un poco frío contigo?", "¿sospechas que te haya traicionado?", "¿hay problemas con los padres?", "¿hay alguna amiga envidiosa que se ha interpuesto?", "¿hay alguien que habla mal de ustedes?".

Todas estas preguntas que forman parte de un repertorio muy preciso, tienen la finalidad de descubrir el "problema" de quien llama. Después de haberlo descubierto, la maga podrá "construir" su conversación, dando la impresión de haberlo "leído" todo en sus cartas mágicas. Mas, en este asunto no hay nada de mágico. En realidad, ha sido la misma chica quien ha informado acerca de su problema a la sagaz "adivina".

El mecanismo es simple. La adivina hace una pregunta a la joven preocupada por su situación sentimental: "¿Piensas que anda con otra?". Si la chica responde "no", la adivina pasa a la siguiente pregunta. Si la respuesta es "sí", la maga está lista para decir: "Lo veo en las cartas". De este modo, da la impresión de ser realmente profesional.

En realidad, la adivina simplemente "atrapó" la respuesta de su interlocutora. Ha captado al vuelo su revelación. Y sobre esta revelación, precisamente, la maga construirá el resto del diálogo, ofreciendo consejos banales que no tienen nada de mágico y que cualquiera podría dar.

### 3. Un falso optimismo

Por lo general, la maga tiende a ser optimista y a ofrecer una esperanza a la pobre y desesperada interlocutora. Pero también en este comportamiento se esconde un engaño. La adivina, de hecho, usa la estrategia del optimismo para capturar la simpatía de sus jóvenes telespectadores.

Regalando esperanzas, aunque falsas, es más fácil conquistar nuevos "seguidores". En el fondo, muchos jóvenes buscan eso: un rayo de luz para seguir esperando. Están solos, desesperados, abandonados. Tienen necesidad de alguien que les ayude a creer en el mañana.

El problema es que ese "alguien" no tiene intenciones muy nobles. De hecho, la esperanza regalada por la maga es siempre muy lejana en el tiempo. La adivina dice con frecuencia: "La situación se resolverá. Pero debes saber esperar". O también: "Veo algunos desarrollos positivos. Pero se necesita tiempo". "Su relación seguramente mejorará. Pero dentro de algunos meses".

De este modo, la respuesta optimista de la maga se vuelve vaga y no la compromete. Hoy la adivina cumple con su deber: quitarles el dinero a las jóvenes telespectadoras. Y después... quién sabe. Dentro de tres, cuatro, cinco meses podrá suceder cualquier cosa. La chica, probablemente, se habrá olvidado de la maga. O le llamará otra vez para ponerla al día sobre su historia, cayendo en nuevas trampas.

El mismo mecanismo se aplica a cualquier situación que necesite desbloquearse o cuando se necesite obtener respuestas certeras. Postergando la solución del problema en el tiempo, la adivina llegará a engañar perfectamente a sus telespectadores.

Por ejemplo: otro problema que atormenta a los jóvenes es la búsqueda de un trabajo. La maga televisiva regalará, puntualmente, su falsa esperanza diciendo: "Veo en las cartas que el trabajo llegará. Pero dentro de algunos meses".

Lo mismo sucede con las llamadas de los jóvenes que quieren casarse y deben encontrar una casa. La maga les responderá: "Seguramente llegarán a encontrar casa, pero se necesitará todavía un poco de tiempo". No se puede ni siquiera excluir que ciertas hechiceras televisivas utilicen "compadres" para impactar a su público. Algunas llamadas, en las cuales la maga se muestra especialmente genial, podrían ser falsas y bien planeadas para engañar a los jóvenes telespectadores.

No es difícil darse cuenta del engaño. En general, el "compadre" inicia su llamada diciendo a la maga: "Por fin he logrado hablar contigo. Es difícil tener línea". Esta frase de exordio sirve para hacer creer que la adivina es especialmente competente y solicitada. De tal manera requerida que sus líneas telefónicas están siempre ocupadas.

El resto de la conversación se desarrolla siguiendo un "guión" previamente preparado, en el que la maga responde perfectamente a todas las consultas del "compadre". Este último, obviamente, se finge sorprendido y dice: "Es increíble. Pero, ¿cómo haces para saber ciertas cosas tan personales? Eres verdaderamente una maga. Ahora entiendo por qué todos te buscan".

Los mecanismos para engañar a los jóvenes en crisis y empujarlos a llamar son muchos. Pero el problema no es solamente esto. La habilidad de ciertos

magos televisivos consiste en crear un contacto directo con el escucha en crisis. El objetivo es aquel de cepillarle más dinero, además del ya robado durante la conversación televisiva por cobrar.

¿Cómo hacerlo? El truco es simple. De vez en cuando, durante el diálogo en la tele, la maga asume una expresión seria y dice: "Veo en las cartas cosas importantes, muy personales, que no puedo decirle por televisión. Venga a verme a mi estudio privado".

O, cuando un espectador insiste en las preguntas, la adivina dice: "No puedo alargarme demasiado en la llamada porque debo dar oportunidad a otros espectadores. Si quiere saber más, venga a mi estudio".

Todo esto es extremadamente peligroso. El joven espectador, en muchos casos, termina por establecer un contacto directo con el mago. Después de la llamada en televisión, se dirige al estudio privado del brujo y se convierte en esclavo de sus condicionamientos.

No olvidemos que estamos hablando de jóvenes en crisis, psicológicamente frágiles, que muchas veces ni siquiera tienen padres con quienes hablar. El joven que se dirige al mago es, de hecho, una persona que vive un momento de debilidad y dificultad. Por lo tanto, es muy fácil conducirlo a una trampa esotérica.

Existen, finalmente, algunos mecanismos típicos de la televisión que favorecen este clima de "poder esotérico". El periodista Aldo María Valli, en su libro *A noi la linea* (A nosotros la línea), ha explicado por qué, a través de la pantalla, las mentiras pasan más fácilmente desapercibidas que en los otros medios de comunicación: "Una investigación publicada por la revista en inglés *Nature* lo ha demostrado comparando la radio y la televisión. En la radio, una persona que dice una mentira viene individuada más fácilmente que en la televisión. La explicación se encuentra en los mecanismos de la atención: si utilizamos un solo canal sensorial (en el caso del radio, el auditivo), nuestra capacidad de concentra-

ción es muy elevada. El escucha, en este caso, se perca- ta de los detalles, como pausas esporádicas, inflexiones de voz, incerteza o repeticiones que pueden traicionar a quien quiera hacer creer algo falso. En el caso de la tele- visión, por el contrario, el mentiroso tiene la vida más fácil, porque puede distraer al espectador. Mientras dice su falsedad, puede lograr que la atención de los teles- pectadores se concentre sobre una mirada, una sonrisa, una cosa particular de su vestido". (A.M. Valli, *A noi la linea*, Ares, Milano 1995, pp. 109-110).

Es por esto que los magos de la televisión tienden a engañar a los jóvenes con una serie de trucos que lle- nan la imagen: vestidos extravagantes, símbolos y obje- tos esotéricos, expresiones de la cara y especiales gestos de las manos. Hasta el acto de mezclar y decubrir cartas tiene una función de "distracción" y entra en una rituali- dad bien precisa.

En fin, los instrumentos con los que cuenta el ma- go para engañar a los jóvenes son muchos. Pero una vez descubiertos, será posible observar a ciertos bru- jos con ojo diverso, e incluso irónico. Si se logran en- contrar los aspectos ridículos y repetitivos de sus exhibiciones, los adivinos de la tele, pueden convertir- se en un espectáculo cómico irresistible.

Durante una serie de encuentros con jóvenes, en una escuela, he querido hacer precisamente este tipo de experimento. Les pasé unos videos de "tele ma- gia". El resultado fue muy divertido y las risas pare- cían no acabarse nunca.

Esto demuestra que los magos no son invencibles. Nos toca a nosotros descubrir sus puntos débiles y ba- jarlos del pedestal que se han construido.

## LAS TELESERIES ESOTÉRICAS

Hablando de televisión, otro aspecto que no se de- be infravalorar es el de las series de contenido esotéri- co, que están teniendo un gran éxito entre los jóvenes. Su común denominador es uno sólo: la confusión en- tre el bien y el mal.

Ciertas teleseries para jóvenes hacen creer que exis- ten brujas "buenas". Esto es absolutamente falso por- que, como ya expliqué al inicio del libro, no existe una "magia buena". La magia es siempre negativa y, por tanto, lo son también las brujas o magos.

No obstante, la televisión se obstina en enseñar lo contrario, generando confusión en la mente de los jó- venes.

### 1. Las tres brujas "buenas"

Entre las teleseries esotéricas, la más querida por los jóvenes es, seguramente, "*Brujas*", que tiene como protagonistas a tres espléndidas hermanas dotadas de poderes mágicos. Prue (interpretada por la actriz Shannen Doherty) tiene la facultad de mover objetos con su vista, Piper (Holly Marie Combs) tiene el poder de detener el tiempo y Phebe (Alyssa Milano) predice el futuro.



Esta serie de la cadena Raidue italiana, es muy popular entre los jóvenes, sobre todo por la presencia de Shannen Doherty y Alyssa Milano, dos bellísimas actrices que han protagonizado otras series para jóvenes. Shannen Doherty fue una de las protagonistas de "Beverly Hills 90210", mientras Alyssa Milano actuó en "Melrose Place".

Después de estas actuaciones, las dos actrices se han encontrado vestidas de brujas junto a Holly Marie Combs, consolidando sus éxitos.

En la serie, las tres jovencitas son las últimas descendientes de una familia de "buenas" hechiceras. Utilizan sus poderes mágicos para combatir el mal. Y este, una vez más, es el mensaje engañoso. Los jóvenes que siguen con gran pasión esta serie, son nuevamente inducidos a creer en la idea de la magia "buena".

En *Brujas* adolescente, la magia es presentada como un instrumento positivo que permite resolver los problemas de la humanidad. Este falso mensaje en favor de un presunto "esoterismo bueno" es reforzado por algunos elementos de distracción, que contribuyen a confundir todavía más la mente de los jóvenes.

Sobre todo, las tres hermanas son dulces, sensibles, disponibles y prontas a intervenir en favor de las personas en dificultad. Aman a los niños y corren siempre en su ayuda. Además tienen un gran sentido de la familia. Se conmueven cuando ven las viejas fotos del álbum familiar o de los videos de cuando eran pequeñas. Incluso, en un episodio, llegan a volver al pasado y a abrazar con ternura a su mamá y a su abuelita. En fin, son propiamente las tres "chicas modelo".

El gran engaño está precisamente en estos falsos mensajes "bonitos" que bombardean a los jóvenes espectadores. Es como si una voz repitiera continuamente desde la pequeña pantalla: "Las brujas son buenas. Las brujas son dulces. Las brujas son bellas.

La magia no hace mal. Existe una magia positiva. Hace falta creer en la magia".

Es verdad que las tres hermanas son buenas y ayudan a la gente. Pero la solución de los problemas que afrontan no está en su bondad ni en su inteligencia ni en su empeño personal. Cuando Prue, Piper y Phebe están en dificultad, se dirigen al "Libro de las Sombras", un antiguo volumen que contiene fórmulas mágicas para hacer hechizos. Por lo tanto, la solución para todos los problemas es la magia. Una brujería "buena", que no hace mal. Este es el mensaje negativo que se propone constantemente en la serie.

Además, la bella Prue lleva al cuello un crucifijo. También esto es un mensaje engañoso para los jóvenes, porque la magia no tiene nada que ver con el cristianismo.

Se trata de un truco que es utilizado frecuentemente por los astrólogos, los magos, las hechiceras, que fingen ser cristianos para tranquilizar a sus ingenuos clientes. En sus estudios es fácil encontrarse estatuas de la Virgen, del padre Pío o del Papa Juan XXIII. De este modo, el cristianismo se confunde con la magia en una extraña mezcla de sabor blasfemo. El objetivo, una vez más, es el de engañar personas ingenuas y en dificultad que acuden a los magos.

## 2. Los frutos de la serie "Brujas"

¿Cuáles son los frutos de la serie "Brujas"? ¿Qué resultados ha obtenido esta serie entre los jóvenes? Para darse cuenta de ello, basta conectarse a Internet y dar una ojeada a unos sitios hechos por los admiradores italianos de las tres hechiceras "buenas".

En uno de estos sitios se proponen de nuevo los textos de todas las fórmulas mágicas del "Libro de las Sombras", pronunciadas en distintos episodios: des-

de el encantamiento para vencer la mala suerte, hasta aquello para multiplicar los poderes; de aquel para leer la mente, hasta las fórmulas para liberarse de los demonios.

Hay, también, un espacio "creativo" al cual los jóvenes pueden enviar, vía e-mail, fórmulas mágicas inventadas por sí mismos, inspirándose en el estilo de la serie. En práctica, todos se convierten en brujos.

Estos son algunos de los textos publicados en el espacio "creativo" del sitio Internet: encantamiento para poner de acuerdo a dos personas; para infundir valor; para superar un examen; para tener belleza; para conquistar el corazón de la persona amada; para cambiar el propio cuerpo.

En fin, el mensaje propuesto por la teleserie parece haber dado en el blanco. Los jóvenes telespectadores de "*Brujas*" creen de verdad que la magia pueda resolver sus problemas.

Pero existen otros espacios inquietantes en este sitio Internet para los aficionados de "*Brujas*". Por ejemplo, un diccionario de brujería y algunos textos de magia antigua.

Existe, incluso, una página en la cual es reproducida la "*Güija*", instrumento utilizado para conocer el futuro. Ésta es la invitación que se lee en Internet: "¿Tienes alguna pregunta que necesita urgente respuesta, positiva o negativa? ¡Haz la pregunta a la "*Güija*" virtual! Sigue los siguientes pasos: basta escribir las preguntas en la línea de abajo y oprimir el botón. Con sus vibraciones virtuales, la tabla te dará su respuesta".

A fin de cuentas, de la teoría de la serie se pasa a la práctica concreta de la magia y del espiritismo. Todo, probablemente, de buena fe. Muchos jóvenes, de hecho, son víctimas de la propaganda televisiva y creen de verdad que pueda existir una magia "buena". No se dan cuenta de la trampa en la que han caído.

### 3. "*Buffy*", la cazadora de vampiros

Otra serie muy popular entre los jóvenes es "*Buffy*", transmitida por Italia Uno, interpretada por la bellísima Sarah Michael Gellar. Es la historia de una adolescente "predestinada" a ser cazadora de vampiros. "*Buffy*", durante el día, estudia en una escuela de California y tiene una vida normal. Pero, durante las noches, se la pasa en luchas furiosas contra vampiros y monstruos que vence utilizando artes marciales.

También la serie "*Buffy*", como "*Brujas*", está llena de elementos esotéricos y neopaganos. Pero su principal característica negativa es la confusión entre el bien y el mal. "*Buffy*", de hecho, es aparentemente un personaje positivo. Pero, durante la lucha personal contra los vampiros, utiliza la misma violencia de sus enemigos. Cuando combate, parece un muñeco. Se mueve con el mismo estilo de los videojuegos, en los que, buenos y malos, se masacran sin ahorrarse golpes.

"*Buffy*" lleva una cadena con un crucifijo. Esto es uno de los elementos engañosos que hemos ya encontrado en la serie "*Brujas*". Es un mensaje falso que confunde las ideas del público. En toda la serie, de hecho, no hay rastro de cristianismo.

La cruz, a lo más, es utilizada como un instrumento que sirve para alejar o torturar a los enemigos. Por ejemplo, en un episodio, "*Buffy*" introduce la cruz en la garganta de una vampira para obligarla a confesar. Es una de tantas escenas que testimonian el mal gusto de esta teleserie.

Pero hay también algún elemento positivo. "*Buffy*" está enamorada de Ángel, un vampiro que se hizo "bueno" después de que un sortilegio le devolviera el alma. En la serie, Ángel es frecuentemente atormentado por los sentimientos de culpa por el mal hecho en

el pasado. Reconoce los errores y busca comprometerse por el bien de la humanidad. En los combates contra los demonios y los monstruos, sin embargo, sigue siendo cruel y violento.

Un personaje inquietante es el señor Giles, ocultista y bibliotecario de la escuela, que hace de "guía" de "Buffy". También él entra en la gran "tele sopa", en la cual el bien se confunde con el mal, característica fundamental de toda la serie.

El señor Giles es el personaje que pone más en evidencia la naturaleza neopagana de la teleserie. En un episodio, el bibliotecario ofrece una versión personal de los orígenes del universo diciendo que "contrariamente a la mitología popular, este mundo no ha comenzado como un paraíso". La Tierra, según el señor Giles, estaba originariamente poblada por demonios, que fueron sustituidos por seres humanos. Antes de descender al infierno, el último demonio mordió a un hombre, mezclando la sangre de la víctima con la suya. Así nació el primer vampiro.

La tarea de los vampiros, según se cuenta en la serie, sería esclavizar a los hombres para preparar el retorno de los demonios sobre la Tierra (M. Introvigne, *Buffy l'acchiappavampiri*, en *Avvenire*, 11 febrero 1999). Y así nacen las continuas luchas entre la joven cazadora y sus enemigos.

Alrededor de la escuela de "Buffy" sucede de todo. Hay zombis, hombres lobo, brujas, ocultistas, sectas satánicas, demonios y monstruos de todo tipo. Por lo tanto, la sensación que la serie transmite es la de la angustia y de la desconfianza. Detrás del rostro sonriente de cualquier alumno o profesor se podría esconder un monstruo, un vampiro o un demonio listo para esclavizar a la humanidad.

#### 4. Angustia y desconfianza

La atmósfera angustiante que caracteriza la serie "Buffy" es típica de otras series de televisión transmitidas en los últimos años. Por ejemplo, la serie "Nikita", interpretada por la bellísima Peta Wilson.

"Nikita" es una chica injustamente condenada a muerte por homicidio, que es salvada y adiestrada para pertenecer a un grupo ultra secreto de agentes anti-terrorismo. También en este caso, la serie se caracteriza por un ambiente de angustia y de sospecha. Una vez más volvemos a encontrar la misma "sopa" donde el bien se confunde con el mal.

Los "buenos" se convierten en seres cínicos y sin escrúpulos, que utilizan medios ilícitos para vencer a los "malvados" terroristas. El único elemento positivo de la serie es el tormento interior de "Nikita", que frecuentemente se rebela contra la crueldad de sus superiores. Pero esto no basta para salvar la serie que cae con frecuencia en la violencia gratuita.

La máxima expresión de la cultura de la desconfianza está representada por la serie "Expedientes secretos X", famosísima serie americana que se inspira en los fenómenos paranormales, muy popular entre los jóvenes. Es protagonizada por dos agentes del FBI: Fox Mulder (David Duchovny) y Dana Scully (Gillian Anderson).

La tesis de la teleserie es que lo paranormal corresponde a una incómoda verdad y que los gobiernos de varios países del mundo tienen guardados los más inquietantes secretos sobre los fenómenos de lo oculto. La discreción debería servir, según la serie, para evitar desencadenar el pánico entre los ciudadanos y para mantener el poder.

Partiendo de esta base, nace una larga serie de historias que llevan a los agentes del FBI a seguir fenómenos paranormales de todo tipo. El espectador de "Expedien-

tes *Secretos X*" recibe información detallada sobre la ufología (estudio de los ovnis), la reencarnación, el espiritismo, el satanismo y otros fenómenos de lo oculto.

La serie parece atribuir un valor de autenticidad y de verdad a todos estos temas. Es más, pone en guardia a los jóvenes y los invita a desconfiar de todo y de todos. No por casualidad el lema que acompaña la serie es "No te fíes de nadie". Y es también la palabra clave que el agente Fox Mulder utiliza para acceder a su computadora.

¿Cuáles pueden ser las consecuencias de esta cultura de la angustia y la desconfianza para los jóvenes? El riesgo es aquel de asumir una actitud de distanciamiento y de desconfianza para con la vida. Si no se puede confiar en nadie, como lo enseña "*Expedientes Secretos X*", ¿en qué se puede creer?

Esta serie propone a los jóvenes renunciar a confiar en cualquier valor, porque cualquier cosa podría ser falsa y trucada. Detrás de cualquier amigo podría esconderse un enemigo. Y así se llega fácilmente al nihilismo, a la cultura de la "nada".

Es verdad que existen poderes que tienden a enterrar las verdades incómodas. De esto sabemos algo los italianos, que desde hace años esperamos una solución a ciertas tragedias sin respuesta (también los mexicanos tenemos varios casos parecidos y "desaparecidos"). Pero, también es verdad que la cultura del complot y de la sospecha no ayuda a tomar una actitud positiva en la vida.

Por esta razón, "*Expedientes Secretos X*" es una serie esotérica que, ciertamente, no ha contribuido a donar esperanza y optimismo a las nuevas generaciones.

## LAS CARICATURAS JAPONESAS

En nuestro análisis de los mensajes esotéricos que provienen de la televisión hay un apartado que merece un capítulo especial: los dibujos animados japoneses.

Este tipo de entretenimiento tiene un público compuesto principalmente por niños "estacionados" delante de la "tele niñera" y bombardeados con sonidos e imágenes. Son hijos de padres que trabajan de la mañana a la noche, o que no tienen ganas de dedicarse a sus propios hijos. Por eso ven en las caricaturas un posible "aliado" para resolver sus problemas de entretenimiento.

Los dibujos japoneses, desde sus primeras apariciones en televisión en los años sesenta, han sido centro de una gran polémica. Los han acusado de ser violentos, sanguinarios, repetitivos y artísticamente pobres. Pero, ¿qué hay de verdadero en estas críticas?

### 1. Un gran equívoco

A la base de las críticas contra la animación japonesa hay un error fundamental. Muchos dibujos animados que vemos en Italia han sido creados en Japón para un público que tiene una cultura diversa del di-

bujo animado. A menudo se trata de adolescentes o de adultos que aprecian este tipo de espectáculo y lo siguen con atención.

Lo confirma el experto de la animación Luca Raffaelli, en su libro *Le anime disegnate* (Las almas diseñadas): "Los dibujos animados son otra cosa en Japón. Sólo para comenzar, no son considerados productos para niños. Su gran éxito ha hecho que nacieran producciones diferenciadas por edad y por gustos: para las niñas pequeñas, para las mayorcitas que quieren historias de amor, o deportivas, otras para los varones de diversas edades con todas las diferencias de gustos y, también, para los adultos, lo que no quiere decir exclusivamente dibujos pornográficos. Allí donde hay una demanda, la oferta no faltará ciertamente". (L. Raffaelli, *Le anime disegnate*, Castelvecchi, Roma 1995, p. 132).

En Japón, por tanto, existen dibujos animados tanto para los pequeños como para los adultos. Por eso hace falta poner atención a lo que se ve. Muchos productos, aún siendo de calidad, son totalmente inadecuados para los niños.

Algunos responsables de las cadenas de televisión italianas tienen un comportamiento incorrecto. Adquieren dibujos animados japoneses para adultos o para adolescentes y los presentan en nuestro país como productos para niños. Cortando aquí y allá las escenas que podrían parecer demasiado "fuertes" creen tener resuelto el problema.

Todo esto es simplemente absurdo. No se puede pensar que una caricatura destinada a un público maduro pueda ser digerida por los niños gracias, únicamente, al truco de la censura. Los contenidos de la historia, en el fondo, quedan iguales.

Sería como tomar la película "*Nueve semanas y media*", cortarla por aquí y por allá y despacharla como cinta para niños. Quizás introduciendo una cancionci-

ta de Cristina D'Avena en lugar de aquella de Joe Cocker. El resultado sería ridículo. Y sin embargo, esto es lo que sucede frecuentemente en Italia y en otros países con las caricaturas japonesas.

Los responsables de algunas cadenas de televisión presentan a los niños productos que han sido concebidos para un público de adultos y adolescentes. El diablo, por su parte, como dice un viejo proverbio, hace diabluras y esconde la cola. Y, así, los contenidos negativos de ciertas historias, al final, salen al aire.

Tomemos como ejemplo la serie "Kimagure Orange Road", presentada en Italia con el título "È quasi magia Johnny" (Es casi magia Johnny). Las historias presentan de modo divertido y realista las situaciones sentimentales de un adolescente dotado de poderes super sensoriales.

"Kimagure Orange Road" es un producto destinado a un público de adolescentes maduros. En Italia, en cambio, ha sido "recortado" en algunas partes y puesto en la programación para niños.

Otra serie japonesa literalmente masacrada por la cesura es "Lupin Tercero", que cuenta las simpáticas aventuras del sobrino del ladrón gentilhomme Arsenio Lupin. Este dibujo animado, no apto para el público infantil, ha sufrido la misma suerte que "Kimagure Orange Road". Después de algunos "cortes", ha sido propuesto a los pequeños.

Esto es lo que sucede en Italia. Por esto, antes que decir que los dibujos animados japoneses son peligrosos para la niñez, sería necesario hablar con los señores que tienen en la mano el "poder" de la televisión. Los niños no podrán estar seguros mientras continúen con sus "malabarismos".

## 2. El fenómeno del Pokémon

La característica más evidente de estos dibujos animados es la monotonía de los movimientos y de las expresiones. Los personajes tienen los ojos grandes y se parecen terriblemente entre sí. A esta deshumana uniformidad de rostros y de miradas se contraponen una fuerte carga emotiva. Los protagonistas de las historias viven cada momento de su vida de modo dramático e intenso. Están a menudo en crisis y se encuentran con frecuencia al centro de continuos desafíos y competencias.

A la base de estos comportamientos se encuentra la religiosidad sintoísta, que tiene entre sus más altos ideales éticos la fidelidad a los propios deberes, el autocontrol, el desprecio de la muerte y el amor por la nación.

La socióloga Marina D'Amato, experta en problemas de la infancia, en su libro *Bambini e Tv* (Niños y Tele), ha dado esta valoración de las caricaturas japonesas: "Aunque las historias son diversas por la temática y la trama, todos los protagonistas tienden a la búsqueda del absoluto, sus comportamientos se basan sobre códigos de una cultura que considera la vergüenza, el perder el honor como la cosa más grave que pueda suceder, porque se turba la armonía social... Los héroes de las caricaturas deportivas intentan vencer y derrotar continuamente. Los personajes de la vida cotidiana buscan el absoluto con acciones rituales que no representan un medio para alcanzar algo, sino que son inspirados por los antepasados o condicionados por la inmanencia de la naturaleza... El objetivo final es el de definir la propia identidad mediante el reconocimiento de los demás aún en el supremo sacrificio de sí. Vencer, conseguirlo, es sobre todo una contribución debida a la propia nación, que se persigue también con el sacrificio" (M. D'Amato, *Bambini e Tv*, Il Saggiatore, Milano 1997, pp. 86-87).

Reaparece, por tanto, el viejo mito del samurai. Cada personaje de las caricaturas japonesas no es más que un combatiente comprometido en un continuo desafío con sí mismo. El ejemplo más claro de esta mentalidad es la serie "Pokémon", uno de los más grandes éxitos de la animación nipona de los últimos años. El protagonista de la caricatura es Ashi, un niño de diez años que sueña con ser entrenador de "Pokémon". Esta extraña palabra nace de la unión de dos vocablos ingleses "Pocket" (bolsa) y "Monster" (monstruo). Los "Pokémon", por tanto, son pequeños monstruos "de bolsillo" que pueblan el mundo de esta caricatura. Están por todas partes y salen fuera en los momentos más impensados. La gente los busca para capturarlos, coleccionarlos y hacerlos combatir entre sí.

El común denominador que une todos los episodios de la serie es la monotonía. Las historias se basan, esencialmente, en los continuos desafíos de Ashi contra sus rivales, que hacen combatir a los pequeños monstruos. No existen grandes cambios entre un episodio y otro.

Por lo demás, antes de ser una caricatura, *Pokémon* fue un famosísimo videojuego para jóvenes. Esta es la razón de la pobreza de ideas que caracteriza la serie. Inmediatamente después del aplastante éxito del videojuego, nació la caricatura que reproduce la típica repetitividad de los combates del juego electrónico.

Existen alrededor de 150 *Pokémon*, con nombre, semblanza y "poderes" particulares. En este punto entramos en el campo que más nos interesa: la relación de estos pequeños monstruos con el mundo de lo oculto o de lo paranormal.

Pero, antes de analizar a los personajes, es necesario preguntarse por qué los monstruos atraen tanto a los niños. En los últimos años los gustos de la infancia parecen haber empeorado. Se orientan, siempre más, hacia todo aquello que es horrible y desagradable.

Casi parece que no se puede separar el juego de la violencia. Pensemos, por ejemplo, en los clásicos cochecitos a escala. Hoy tienen una variación significativa. Están contruidos de modo que se puedan chocar violentamente entre ellos, destruyéndose en mil pedazos. Después se vuelven a armar y quedan como nuevos. Así, el juego puede continuar hasta el infinito.

Los niños, desde la más tierna edad son educados en la violencia y en el mal gusto. A veces es la misma publicidad de los juegos, en la tele o en las revistas, la que los lleva a tomar gusto por lo macabro. Por ejemplo, en un número de la famosa revista *Mickey*, un niño exhibe orgullosamente algunos "trofeos de guerra". Son las cabezas cortadas (de plástico) de sus enemigos, definidas como "cabezas horripilantes". El niño que hace la publicidad tiene un aire casi satánico.

Otro juego, anunciado en la televisión durante las caricaturas del mediodía, consiste en hacer chocar entre sí cabezas monstruosas atadas a un hilo. Gana quien logre hacer pedazos la cabeza del adversario. El comercial, también en este caso, incluye la imagen de un niño que exhibe sus "trofeos".

Incluso hasta las colecciones de monitos se ven afectadas por la moda de lo horrible. La colección de los "Rattler", por ejemplo, ha sido promocionada como "la producción más monstruosa del año". No es más que una serie de horribles monstruos de juguete. Existen, además, figuras "marrano", ideadas para ser coleccionadas o pegadas sobre la espalda de los compañeros más antipáticos. El álbum las presenta como "la más disgustosa, vomitable, cruel colección del año".

A estos productos es necesario añadir varios robots y muñecos con aspectos monstruosos y demoníacos, que llenan siempre más las vitrinas de las tiendas de juguetes. Son ellos los que han preparado el terreno al

gran éxito de los "Pokémon", los más recientes de los "monstruos que gustan".

### 3. Los poderes de los pequeños monstruos

¿Los "Pokémon" se pueden considerar dibujos animados esotéricos? En parte sí. Los niños que ven estas caricaturas entran en contacto con un verdadero "mundo" que va más allá de la simple dimensión del espectáculo televisivo.

Alrededor de los "Pokémon" está rondando un negocio millonario entorno a los videojuegos, muñecos, estuches, cuadernos, mochilas, llaveros, camisetas, juegos de cartas y otros. El mecanismo es simple. Cualquier cosa que venga puesta al lado de un Pokémon produce dinero inmediatamente. Y como de costumbre, no todo lo que brilla es oro. Detrás de las simpáticas cabecitas de estos pequeños monstruos se pueden esconder algunas sorpresas.

Obviamente, no se pueden poner al mismo nivel los "Pokémon" y los grupos de rock que exaltan el satanismo. Se trata de dos fenómenos muy diversos. Sin embargo, también en el mundo de las caricaturas japonesas es posible encontrar palabras similares a los del esoterismo y del New Age.

Hojeando el "*Manuale del perfetto allenatore di Pokémon*" (Manual del perfecto entrenador de Pokémon), una guía en donde se presentan las cualidades de los pequeños monstruos, podemos encontrar palabras y conceptos típicos del mundo de lo paranormal.

Algunos "Pokémon" están dotados de particulares "poderes psíquicos", que utilizan en sus combates. Venonat y Poliwhirl, por ejemplo, usan la "fuerza del cerebro" para crear "hondas de energía" capaces de eliminar al adversario. Otro monstruo, Abra, está dotado de la facultad de la "teletransportación", que le

permite desplazarse y elevarse de la tierra por medio de "la energía de la mente". Tenemos, después, a Haunter, que es un verdadero fantasma capaz de atravesar los muros. Tiene muchas facultades "psíquicas", entre las cuales está el poder de nutrirse de los sueños de sus víctimas (*Pokémon. Manuale del perfetto allenatore*, Guía no oficial a todos los juegos de Pokémon (número único de la *Play Press Publishing Srl*, 2000).

El término más frecuente de "*Pokémon*" es el de "energía". Es una palabra muy difundida en los ambientes esotéricos y de lo paranormal. Esta "energía" actúa a veces a través del poder de la mente de estos pequeños monstruos, que combaten constantemente entre sí.

Detrás de los desafíos existe una gran tensión emotiva de parte de los "entrenadores" de "*Pokémon*". Los protagonistas de las caricaturas no tienen nada más que hacer en la vida que vencer los encuentros y coleccionar más "*Pokémon*".

No por casualidad el lema de la serie es "Gotta catch them all!", que significa: "¡Atrápalos a todos!" Es éste el objetivo de Ashi, el personaje principal de la caricatura, que desde el primer episodio revela su aspiración de llegar a ser un gran entrenador de "*Pokémon*". Cada vez que vence un combate sus ojos se iluminan de alegría y dejan traslucir su índole secreta de pequeño samurai.

#### 4. Los demás dibujos animados

El éxito de "*Pokémon*" ha sido tan grande que ha obligado al canal Italia Uno a transmitirlo también por la noche, además de la programación normal por la tarde. La otra cadena, Rai, preocupada por tanta popularidad, ha debido tomar medidas drásticas. Para intentar ganar la audiencia, ha decidido transmitir "*Digimon*", otra serie japonesa muy similar a "*Pokémon*".

También en esta caricatura se usa constantemente la palabra "energía", junto con otros elementos esotéricos. Los "*Digimon*" son pequeños monstruos, buenos y malos, que llenan el mundo llamado "Digiworld". Algunos parecen pequeños dinosaurios. Otros, más tranquilizadores, son pájaros u oseznos. Pero también hay fantasmas espantosos.

En esta extraña "dimensión" terminan, a causa de un misterioso hechizo, siete adolescentes que estaban pasando vacaciones en un campamento.

Los chicos, pronto hacen amistad con los monstruos y se encuentran en el centro de una serie de combates entre "*Digimon*" de diverso tipo. Como en la serie de "*Pokémon*", las historias son muy simples y se reducen a las continuas riñas entre los distintos personajes que muestran sus poderes, como el fuego mágico, la mirada petrificante y otras.

Los siete chicos ayudan a los "*Digimon*" a vencer a sus enemigos. Pero para lograrlo, deben ir en busca de varios talismanes.

En algunos episodios, los elementos esotéricos son bastante evidentes. Como cuando los siete niños deben resolver un enigma representado sobre un altar de piedra en un castillo. Sobre este altar, además de algunos signos astrológicos, es muy visible uno de los símbolos de la masonería: la escuadra con el compás. La masonería es una organización esotérica, subdividida en varias ramificaciones. Sus ideales nos recuerdan mucho a los del New Age. Históricamente ha estado siempre en contraste con la Iglesia Católica.

Para resolver el enigma del altar, los protagonistas deben colocar, sobre varios símbolos, algunas cartas que representan a los "*Digimon*". ¿Cuáles serán las cartas justas? Para descubrirlo, uno de los niños aconseja utilizar la computadora. Su amiguito responde: "Si pudiera entrar en Internet, pediría consejo a alguien que entendiera de ocultismo".



Otro célebre dibujo animado que pone a los niños en contacto con palabras y conceptos esotéricos es "Sailor Moon". La protagonista es Bunny, una niña que descubre que es la reencarnación de una antigua guerrera que defendía el reino de la Luna.

El éxito televisivo de esta serie, en Italia, ha sido tan aplastante que desencadenó la venta de comics, álbumes para colorear y recortar, videos, juguetes, muñecas, juegos de mesa, tarjetas y videojuegos.

Los personajes de "Sailor Moon" utilizan un lenguaje muy particular, similar al del *New Age*. Existe un frecuente uso de palabras como "energía" y "poderes de los cristales". Y también conceptos típicamente esotéricos como la adivinación o clarividencia.

El tema de la magia aparece también, bajo diversas formas, en la caricatura japonesa "C'era una volta Pollon" (Érase una vez Pollon), ambientado en el Olimpo. La jovencísima protagonista, Pollon, sueña que es una diosa. Logrará el objetivo si llega a llenar de monedas una alcancía especial. Cada vez que cumpla una buena acción en favor de los demás personajes (todos inspirados en la mitología griega), ganará una monedita (A. Baricordi - M. De Giovanni - A. Pietroni - B. Rossi - S. Tunesi, *Anime*, Granata Press, Bologna 1991, p. 161).

El elemento más extraño de esta serie es un misterioso "polvo mágico" que Pollon regala a las personas. Se trata de una sustancia que dona de inmediato la alegría. Quien la recibe se pone al instante feliz y contento.

Hasta aquí todo parecería normal y parecido a las demás caricaturas con contenido mágico. Sin embargo, hay algunos detalles que vuelven un poco "especial" e inquietante este polvillo. Cuando Pollon lo echa en la cara de las personas, canta una cancioncilla junto con sus amigos ositos, que dice: "Parece talco pero no lo es, sirve para darte la alegría". Mientras

cantan, los ositos bailan y hacen un gesto semejante al de los toxicómanos que se inyectan heroína en el brazo.

¿Qué será este polvillo que "parece talco" y que es acompañado de la gesticulación típica de los drogadictos? Parecería casi una alusión a la cocaína, "enmascarada" bajo el disfraz de polvos mágicos que dan alegría instantánea.

El "caso" ha sido señalado por el crítico televisivo Gianluca Nicoletti en su transmisión radiofónica "Golem", que analiza de forma inteligente y atenta la pequeña pantalla.

Observando bien la caricatura, la referencia a la droga parece bastante evidente. Y no se explica, en verdad, por qué los autores han querido meterla en las historias de la pequeña aspirante a diosa.

## 5. El escuadrón de magos

Son las mismas revistas especializadas en caricaturas japonesas las que confirman la presencia de temas esotéricos en las producciones niponas. El periódico más difundido, en este campo, es el *Kappa Magazine*, mensual, editado por la editorial Star Comics y a cargo de los más grandes expertos italianos del sector: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Barbara Rossi y Andrea Pietroni.

En el número 88 de esta revista, publicada en octubre del 99, encontramos una larga y detallada descripción de los elementos esotéricos presentes en las caricaturas japonesas "Mahotsukai Tai" y "El Club de Magia Más Loco del Mundo".

El autor del artículo, Andrea Renzoni, empieza con estas palabras: "¿Tienes problemas de amor y de sexo? ¿Estás enamorada del chico más bello de la escuela y descubriste que es gay?... ¿Crees en los ancestrales poderes de la magia? Si las respuestas a estas preguntas

son afirmativas o si sientes curiosidad de saber de qué modo estas cosas pueden conciliarse entre sí, no puedes perderte *'Mahotsukai Tai'* (que se puede traducir como: 'el escuadrón de los magos' o como 'quiero usar la magia'), una de las más bellas y divertidas comedias de los últimos años. ¡Entre carcajadas y prendas de ropa interior, te lleva a un mundo donde la única cosa que interesa es divertirse!"

El artículo, que hace referencia a varios libros de magia, llega a citar a la "*Orden de la Golden Dawn*", famosa organización esotérica a la que se adhirió Aleister Crowley, padre del satanismo moderno. Según Andrea Renzoni, uno de los episodios de este dibujo animado se inspira precisamente en la doctrina de Golden Dawn.

El autor del artículo describe esta secta esotérica como una "sociedad instituida en Inglaterra el siglo pasado, en la que se estudiaba teosofía, o el conocimiento espiritual de Dios, y en la que la magia se consideraba como la única religión verdadera".

"Esta filosofía –continúa Andrea Renzoni– encuentra su origen en las teorías hindúes, según las cuales existe un principio inmutable (Dios) al que toda alma quiere llegar. Para hacerlo necesita varias reencarnaciones para mejorar progresivamente a sí misma".

El artículo explica que las fórmulas para lanzar hechizos, en "*Mahotsukai Tai*", están escritas en lenguaje "enoquiano", definido como "un complicadísimo sistema de ritos mágicos para llamar entidades sobrenaturales". Este lenguaje fue creado por el célebre ocultista John Dee, que Andrea Renzoni describe como "uno de los más grandes magos de todos los tiempos, que vivió en el siglo XVI en Inglaterra".

El autor del artículo nos hace saber que, en el segundo episodio, los protagonistas de la caricatura "*Mahotsukai Tai*", dibujan en el suelo un círculo mágico, formado por un triángulo inscrito en un doble cír-

culo. Después, explica que estos círculos trazados en el suelo son "utilizados para invocar demonios y espíritus de los elementos. O también, según '*La Clavicula Salomonis*', definido por Renzoni como uno de los textos básicos de la magia ritual", los círculos mágicos serían "los talismanes que protegen de los espíritus demoníacos" (A. Renzoni, *Mahotsukai Tai, il club di magia più pazzo del mondo*, en Kappa Magazine, número 88, octubre de 1999).

Esto es lo que se puede encontrar en una de las muchas caricaturas japonesas de contenido esotérico. De todas maneras es oportuno subrayar que no todos los productos nipones presentan características esotéricas. El panorama de la animación japonesa es muy vasto e incluye también producciones muy respetables de poesía y de mensajes positivos (Para una valoración de los aspectos positivos de las caricaturas, no sólo japonesas, me permito sugerir mi ensayo "*Cartoni in tv*", publicado en el número 237 de la revista mensual *Fogli* (junio de 1997, Ediciones Ares ).

## LAS PELÍCULAS DE “TERROR”

El mundo del cine siempre ha tenido un profundo impacto sobre los jóvenes. Desde su nacimiento, la gran pantalla ha creado mitos y super estrellas inolvidables, imponiendo modas y corrientes de pensamiento.

Desde hace algunos años, sobre todo con la llegada de los videos, el poder comunicador de la película se ha vuelto más grande. Además de las proyecciones tradicionales, se está desarrollando siempre más el fenómeno del cine “en casa”. Han surgido grandes cadenas de tiendas que permiten rentar o adquirir videocintas de todo tipo. Y así, el cine se ha convertido en un objeto de colección.

### *1. Violencia y pobreza de ideas*

El esoterismo siempre ha sido un tema favorito del cine. Existe una larga y antigua tradición de películas de “terror” que hablan de brujas, demonios, fantasmas, vampiros y argumentos similares. Pero es necesario subrayar un elemento importante en la evolución de este campo, que representa un signo de los tiempos en que vivimos.

El cine esotérico está volviéndose cada vez más monstruoso. Elementos tradicionales como el misterio, el espiritismo y la brujería se unen a desagradables es-

cenos de violencia y de sangre. Los protagonistas de las películas, además de estar relacionados con el mundo de lo oculto, realizan con frecuencia homicidios terribles. Persiguen a sus víctimas para torturarlas y asesinarlas de forma brutal.

Lo que sorprende es que ciertas imágenes sangui-narias parecen ser apreciadas por los jóvenes. En lugar de provocar disgusto, muchos jóvenes se apasionan con las imágenes de torturas y homicidios. La sangre no les turba, al contrario, les atrae.

Existen, incluso, algunos sitios en Internet que confeccionan películas de terror personalizadas. Los jóvenes pueden enviar sus historias vía e-mail y pedir que pongan en escena un particular tipo de homicidio, más o menos violento o sanguinario. Recibirán la cinta en casa, por unos cuantos dólares.

Obviamente, los protagonistas de estas películas no mueren de verdad. Pero las imágenes son de todas maneras inquietantes, sobre todo si se piensa que son jóvenes los que las piden.

Todo esto es la señal de una peligrosa revolución cultural. Es un reflejo de nuestros tiempos. Vivimos en un mundo cada vez más “al revés”, donde la muerte y la violencia, en lugar de asustar, atrae a los jóvenes.

Uno de los símbolos del satanismo es la cruz invertida, que simboliza la idea de un mundo anticristiano, en el que los valores se invierten. El cine esotérico, en los últimos años, se ha movido en esta dirección. Ha puesto de cabeza el sentido del buen gusto, proponiendo el culto de la violencia y de la sangre.

Además, la exagerada presencia de escenas sangui-narias en el cine de hoy, demuestra también una gran pobreza de ideas. No obstante esto, muchos jóvenes son atraídos por el estilo de “terror” americano, que mezcla esoterismo con escenas horribles. Además de las películas comunes proyectadas sobre la pantalla gigante,

existe un gran número de videocintas que los jóvenes pueden comprar o rentar.

Entre las películas sanguinarias de los últimos años, la más famosa es ciertamente "*Nightmare*" (Pesadilla), del director Wes Craven, con el monstruoso asesino Freddy Krueger como protagonista (interpretado por Robert Englund). Cuenta la historia de un maníaco que se manifiesta en las pesadillas de los jóvenes, desgarrando sus cuerpos con el garfio de su mano. "*Nightmare*" ha tenido un éxito tal que, después de la primera película, se han producido otras seis, más una teleserie.

El aspecto más inquietante de estas películas es que el mal no es jamás vencido definitivamente. Al final de cada historia, aparece de nuevo. El monstruo Freddy Krueger es asesinado sin falta en cada película. Pero, después resurge, listo para asesinar de nuevo.

El mensaje lanzado a los jóvenes a través de la serie "*Nightmare*" es profundamente pesimista. Lleva a creer que el mal no se puede vencer de una vez por todas.

Se trata de un concepto totalmente anticristiano. La idea de la continua "resurrección" del asesino Freddy Krueger (y por tanto del mal) parece querer tomar el puesto de la única y verdadera resurrección, que es la anunciada por Jesucristo. Parece querer representar la victoria del pesimismo sobre el optimismo del Evangelio.

Por desgracia, el argumento del mal que reaparece está presente en muchas otras películas sangrientas. El mismo director de "*Nightmare*", Wes Craven, ha realizado "*Scream*" (Grito), en el cual se presenta de nuevo el tema del asesino misterioso que mata sin piedad. En este caso, el criminal ataca principalmente a las estudiantes, después de haberlas molestado por teléfono.

La serie "*Scream*", que se compone de tres episodios, se caracteriza por la participación de actrices bonitas, muy populares entre los jóvenes. Entre estas: Neve

Campbell, Drew Barrymore, Courteney Cox y Sarah Michelle Gellar (la protagonista de la teleserie "*Buffy*").

Las víctimas preferidas por estos monstruos asesinos son con frecuencia jóvenes. En "*Viernes Trece*", dirigido por Sean Cunningham, el asesino ataca sobre todo a los adolescentes. Mata de manera brutal y se esconde detrás de una careta de hockey. También en este caso, el éxito de la primera película ha sido tan grande que ha inspirado otros ocho capítulos, todos igual de violentos y sanguinarios.

El público parece aficionarse de manera morbosa a estos despiadados asesinos cinematográficos, que resucitan puntualmente y vuelven a atacar. Los jóvenes no se contentan con verlos en una sola película. Desean que sigan asesinando, de manera original y diversa. Y los productores, interesados en ganar dinero, los contentan produciendo centenares de películas de contenido macabro y violento. Una vez más, es el "dios dinero" quien decide.

La serie "*Halloween*" es otro clásico ejemplo del gusto del público por la sangre. En la primera película, dirigida por John Carpenter, el homicida escapa de un manicomio criminal y siembra la muerte en su ciudad. Le seguirán otros cinco episodios.

## 2. Las películas de Dario Argento

En Italia, el principal exponente del estilo violento y esotérico es el director Dario Argento. En sus cintas encontramos con frecuencia temas relacionados con el mundo del ocultismo, acompañados de imágenes de sangre, homicidios despiadados y cuchilladas a montón. ¿Todo esto asusta a los jóvenes? No, los atrae. Es el mismo Dario Argento quien lo confirma.

"La clase de público que más me sigue es la de los jóvenes. Los jóvenes son aquellos que se divierten

más, porque entienden muy bien que las escenas violentas que aparecen en las películas son sólo trucos hechos muy bien y que todas las historias son fruto de una fantasía desenfrenada" (F. Maiello, *Intervista a Dario Argento. L'occhio che uccide*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 1996, p. 10).

Dario Argento se justifica hablando de trucos. Pero no olvidemos que, en sus películas (y en las de otros directores como él), se invierte mucho dinero para hacer las escenas lo más reales posible. Las imágenes de los homicidios son fingidas, pero muy bien realizadas. El objetivo es el de hacerlas parecer verdaderas y arrebatadoras.

El fenómeno de la atracción de los jóvenes por la violencia permanece como un hecho inquietante. La reacción normal de una persona delante de la escena de un homicidio sanguinario debería ser el disgusto, no la diversión. Si no existe repulsión por las imágenes de muerte, quiere decir que de verdad vivimos en un mundo al revés.

El interés de Dario Argento por lo oculto y por el misterio ha encontrado espacio en muchas de sus películas. En *"Profondo rosso"* (Rojo profundo), por ejemplo, una mujer dotada de poderes paranormales tiene premoniciones que le permiten identificar una asesina. En *"Phenomena"*, una joven estudiante de un colegio suizo, sonámbula y telepática, tiene la facultad de comunicarse con los insectos.

Algunas películas, como *"Infierno"* y *"Suspiria"*, son abiertamente esotéricas. *"Infierno"*, en particular, es una película cargada de enigmas y de simbolismos que denotan un conocimiento profundo del esoterismo por parte de Dario Argento. El director ha compartido su afición por las ciencias ocultas con su ex esposa Daria Nicolodi, coautora de la cinta *"Suspiria"*.

Hay también películas realizadas por Dario Argento como productor: *"Zombi"*, *"Demonio"*, *"Demonios*

*2"*, *"La Pesadilla Regresa"*, *"La Iglesia"* y *"La Secta"*. También aquí encontramos temas esotéricos como la alquimia, el ocultismo y la posesión diabólica.

### 3. Desconfianza en la familia

A la violencia y al esoterismo, en el cine de Dario Argento se les añade otro elemento negativo: la desconfianza en el valor de la familia que el director transmite a los jóvenes. Muchas de sus películas se hacen portadoras de este mensaje radicalmente pesimista. Dario Argento lo ha sintetizado así durante una participación en el programa televisivo *"Il Laureato"* (El egresado): "La familia puede ser un centro de gran violencia. También cuando está bien constituida. En todo caso, es un centro de atropellos para los hijos. Es bastante alucinante. En una ocasión, en Marruecos, encontré al director Fassbinder. Me dijo que él hacía sus películas para romper las familias. Era uno de sus deberes. Pensé que era una broma. Después, al verlas, entendí que decía la verdad. No es que yo haga mis películas para romper las familias. Pero sé que las familias son la máxima vejación del individuo. Si una persona adulta tiene problemas o está enferma, es porque los padres lo han golpeado o violentado, o porque ha visto otras cosas feísimas".

Esta visión pesimista, que parece no dejar esperanzas, emerge en muchas películas de Dario Argento. Por ejemplo, *"Quattro mosche di velluto grigio"* (Cuatro moscas de terciopelo gris) es una historia contra el matrimonio. Transmite al espectador una triste cultura de la desconfianza, según la cual, un marido no puede fiarse totalmente de su propia mujer (y viceversa). De hecho, al final de la película, la protagonista femenina resulta ser una asesina.

A propósito de esta película, Dario Argento ha declarado: "Con esta película quería contar la historia de una pareja, un marido y una mujer, que viven bajo el mismo techo, pero que no saben nada el uno del otro. Cada uno puede tener algunos secretos inconfesables, tremendos" (Ibidem, p. 19).

En otra entrevista, el director añadió: "Quería contar cómo no conocemos jamás de verdad a los demás. No puedes conocerlos por dentro. Los protagonistas de la película se casaron y se amaron, pero él de ella no ha entendido nada, no sabe nada de ella. Así puede suceder a mucha gente. Tú crees conocer a las personas, pero después de diez años se descubre una personalidad totalmente diversa, que hasta ese momento se te había ocultado" (A. Tentori, *Dario Argento. Sensualità nell'omicidio*, Edizioni Falsopiano, Alessandria 1997, pp. 15-16).

En resumen, Dario Argento propone a los jóvenes un claro mensaje de desconfianza en relación con la familia. No por casualidad muchos de sus personajes reflejan este sentimiento de pesimismo. En "*Profondo rosso*", un niño asiste al homicidio del padre por parte de la madre. En "*Quattro mosche di velluto grigio*", una hija está obsesionada por el padre que hubiera querido que fuera un varón. En "*Il gatto a nove code*" (El gato con nueve colas) un hombre experimenta una atracción sexual por su hija adoptiva. En "*Opera*", una joven descubre que la madre realizaba juegos sado-masoquistas con su amante. En "*Phenomena*", las jóvenes estudiantes de un colegio tienen situaciones familiares desastrosas. Son hijas de padres separados y viven en un estado de abandono y de desesperación.

Todavía más horrorosas resultan las mini películas de la serie "*Gli incubi di Dario Argento*" (Las pesadillas de Dario Argento), que el director realizó en 1987 para un canal italiano. Uno de estos cortometrajes, "*La strega*" (La bruja), vuelve a proponer de manera horro-

rosa el tema de la desconfianza en la familia. Es la historia de una niña que está festejando su cumpleaños con sus amiguitos. El papá la involucra en un juego macabro. Hace pasar por las manos de la hija y de los demás niños los pedazos del cadáver de su mujer, a la que acaba de matar por celos (Ibidem, pp.142-143).

Dario Argento ha dado vida a una serie de revistas de caricaturas llamada "*Profondo Rosso*" (Rojo profundo), en la cual aparecen varios elementos esotéricos. Por ejemplo, en el álbum "especial" de julio de 1991 encontramos "*Le avventure di Stella Holmes, detective dell'oculto*" (Las aventuras de Stella Holmes, detective de lo oculto), una especie de *Dylan Dog* en versión femenina. La historia contiene una larga secuencia de imágenes en la que la protagonista tiene una relación sexual con el demonio.

"*Profondo Rosso*" es también el nombre de dos tiendas que Dario Argento ha abierto en Roma y en Milán. El director las llama con humor "pequeñas bodegas del terror". Están especializadas en la venta de libros, videos, muñecos, monitos y cualquier otro tipo de material relacionado con el mundo del terror y del esoterismo. En la vitrina sobresalen dos carteles irónicos que anuncian: "Ratones frescos" y "Cucarachas del día".

El mayor número de clientes de estas tiendas tienen entre dieciséis y veinticuatro años. Dario Argento ha revelado su intención de transformar sus "pequeñas bodegas del terror" en "verdaderos centros culturales, puntos de encuentro para jóvenes y para todos los apasionados del sector". (*I negozi di Dario Argento. Una visita a Profondo Rosso*, en *Speciale Profondo Rosso*, julio de 1991).

## VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DE ROL

Nada es más inocente en el mundo que un juego. Y, sin embargo, también a través del juego, niños y jóvenes, pueden conocer algunos elementos típicos del mundo esotérico. Esto sucede sobre todo cuando, con las nuevas generaciones, ha cambiado totalmente la forma de divertirse.

El mismo tipo de soledad que caracteriza a la "navegación" en Internet, está presente en otro tipo de actividad ligada a la computadora: el uso de los videojuegos, que se difunde cada vez más entre los jóvenes de todo el mundo. Al mismo tiempo, parece desaparecer la antigua cultura del patio y de la plaza, lugar abierto en el que los niños practicaban los tradicionales juegos de grupo, más alegres y creativos.

El video juego (en inglés "*videogame*") no es más que una mezcla de sonidos, ruidos, música e imágenes que bombardean a los jóvenes desde la pantalla de la computadora. Quien los usa no hace nada creativo. Se limita, simplemente, a seguir lo que el juego propone, para poner a prueba sus propias capacidades. Se trata de una lucha continua contra sí mismo y contra los "enemigos" que aparecen en la pantalla.

### 1. La muerte de la fantasía

Me ha impresionado mucho un anuncio presente en la guía de videojuegos *Pokémon, Manuale del perfetto allenatore* (Pokémon, Manual del perfecto entrenador). En la página 7 se lee esta invitación: "Tira la cubeta y la pala, tenemos un juego más bello", acompañado de las imágenes de seis videojuegos (*Pokémon. Manuale del perfetto allenatore*, número único publicado en el 2000 de la *Play Press Publishing srl*).

Esta guía de los Pokémon ha sido vendida durante las vacaciones de verano, cuando los niños usan la pala y la cubeta para construir castillos de arena en la playa. La publicidad invita a sustituir la cubeta, símbolo de fantasiosos juegos de mar, por los videojuegos. Todo esto es muy triste y representa la muerte de la creatividad.

Pero el drama no está sólo en el "adiós" a la pala y a la cubeta, al patio y a los castillos de arena. Hay un problema de contenidos.

Desgraciadamente, también el mundo de los videojuegos ha sido "infectado" por el virus del esoterismo. Los elementos mágicos, violentos, sanguinarios y de terror constituyen, hoy día, una característica dominante en este tipo de diversión. Con el pretexto de que "en el fondo es sólo un juego", cada ocasión es buena para sobrepasar los límites del buen gusto.

Sin embargo, los videojuegos son algo más que un simple juego. Pueden representar un eficaz puente entre la fantasía y la realidad. Lo saben bien los Marines del Ejército Americano, que utilizan habitualmente el juego electrónico *Marine Doom* para el entrenamiento de sus soldados.

*Marine Doom* es la versión "bélica" del popularísimo juego *Doom*, lleno de violencia y de seres monstruosos. Los Marines lo han transformado en un instrumento de ejercitación, sustituyendo los monstruos por "soldados

enemigos". Pueden jugar cuatro soldados simultáneamente, desde diversas computadoras conectadas entre sí. La finalidad es la de aprender a moverse como un equipo de combate unido, aprender a cooperar, escuchar y a tomar decisiones con rapidez (E. Assante, *Giocare alla guerra vera*, en *La Repubblica*, 13 de abril de 2000).

El videojuego, por tanto, no es solamente un juego. Puede transmitir también mensajes y "entrenar" al jugador para que cumpla determinadas acciones. Puede contribuir a hacer familiares algunos ambientes y a crear una particular mentalidad.

Pensemos, por ejemplo, en los viejos "flipper", que se pueden considerar los "abuelos" de los actuales videojuegos. Cuando aparecieron en los bares americanos, en 1942, los primeros "flipper" se llamaban "Smack the Japs" (Golpea al japonés) o "Fire the Nazi" (Dispara al nazi). Estaban influenciados por el ambiente de la guerra mundial y a través de el juego lanzaban mensajes claros contra el "enemigo" a los jóvenes. (V. Zambardino, *E se invece fosse anche un mezzo educativo?*, en *La Repubblica*, 13 de abril de 1997).

## 2. Un brujo electrónico

Hoy, los principales mensajes transmitidos por los videojuegos son de violencia y de esoterismo. Para darse cuenta de ello, basta hojear innumerables revistas de videojuegos especializadas muy difundidas entre los jóvenes. El lenguaje que utilizan en los artículos o en la publicidad de ciertos productos es realmente desconcertante.

Tomemos, por ejemplo, la revista especializada *The Games Machine*. En el número 87 (junio de 1996) encontramos el anuncio de la *Interactive Esoterik Machine*, una especie de juego interactivo que abre de par en par las puertas al mundo esotérico.

Lo describen con estas palabras: "Las mágicas y complejas técnicas de adivinación de la Numerología, del I-King, del Tarot y de la Cromatología se encierran en esta máquina de ensueño. Un producto para todo tipo de usuario, de la familia al aficionado de esoterismo. Único en su género, *The Interactive Esoterik Machine* permite interrogar el futuro y analizar y desarrollar lados ocultos de la personalidad".

En resumen, de este modo, la computadora se transforma en una especie de mago listo para respondera cualquier pregunta. No es necesario llamar a la tele o visitar a un mago para consultar las cartas. Basta comprar la *Interactive Esoterik Machine* para tener siempre a disposición el propio "brujo electrónico", en casa.

El hecho más inquietante es que esta "máquina" se presenta como un producto para las familias. ¿Se imaginan a los padres consultando las cartas en la computadora, en compañía de sus hijos? Y mientras están concentrados consultando las cartas, desde la otra parte del salón, el televisor encendido anuncia el inicio de la teleserie "Brujas".

Ciertas situaciones no son muy lejanas de la realidad. Son el espejo del relativismo moral de nuestra época, en la que la magia se convierte casi en "una aliada", "una amiga" a la que la familia puede confiar dudas e incertezas.

Las referencias al ocultismo son muy frecuentes en los videojuegos. Por ejemplo, el juego de *Zork Nemesis* es anunciado de esta forma: "Cinco mundos enteros de magia y de misterio para explorar. Una espectacularidad absoluta, con efectos visuales y sonoros absolutamente horrorosos". (Publicidad sacada de la revista *K*, junio de 1996). El elemento "horroroso", una vez más, no es motivo de rechazo, sino de atracción para los jóvenes.

No por casualidad muchas revistas especializadas en videojuegos utilizan imágenes monstruosas en sus portadas. He aquí algunos ejemplos. El número 93 de *The*



*Games Machine* (enero de 1997) utiliza una horrible cara del demonio para anunciar la salida del videojuego *Diablo*. El mismo tipo de portada reaparecerá tres años más tarde, en el número 133 (agosto del 2000), con *Diablo II*. Esta vez, la imagen utilizada es una especie de demonio con la cara de la muerte. En el número 87, un ser monstruoso intenta atrapar a un niño con sus garras.

Más monstruos aparecen en las portadas de los números 27 (junio de 1996) y 28 (julio y agosto de 1996) de la revista *Super Console 100% Playstation*. Cráneos y esqueletos están presentes en *Game Power* número 52 (julio-agosto de 1996), mientras que un pequeño monstruo chimuelo trata de sonreír sobre la portada de *Power Station* número 13 (julio-agosto del 2000).

En algunos videojuegos no faltan elementos relacionados con el mundo paranormal. Como en *Psychic Detective*, que invita al joven a interpretar el papel de un "medium" con la capacidad de entrar en la mente de los demás. La revista especializada *K* lo describe de esta manera: "*Psychic Detective* es una verdadera película interactiva, donde tus decisiones llevarán a profundas variaciones de la trama y a diversas situaciones. La historia transcurrirá delante de ti, vista con los ojos del individuo del que controlas la mente y en cada momento puedes pasar de una persona a otra con la que estés en contacto directo" (A. Perna, *Psychic Detective*, en *K*, junio de 1996.)

### 3. Los buenos como malos

Uno de los juegos más sanguinarios de los últimos años es ciertamente *Riana Rouge*. La protagonista es una bella joven rubia que es asesinada en todas las formas posibles. Un periodista de la revista *K* ha comentado el videojuego de esta forma: "La violencia y la cantidad de sangre presente en el juego son impresio-

nantes... Piensen que en menos de cinco minutos de juego he logrado ver al menos una media docena de diversas muertes de la protagonista: una más cruenta de la otra. Entre cabezas cortadas, sangre que salpica por todas partes y desintegración de los intestinos, existe sólo el problema de la elección" (*Riana Rouge*, en *K*, junio de 1996.)

El lenguaje del periodista de *K* es revelador. Nos hace entender que la muerte y la sangre, en lugar de suscitar horror, se están transformando en elementos "positivos" para los jóvenes. Después del rock, los comics y el cine, también los videojuegos han sido "infectados" por esta tendencia.

Ciertos videojuegos parecen contribuir a un proceso de familiarización con el mal por parte de los jóvenes. Las nuevas generaciones se están acostumbrando cada vez más a la violencia, al grado de quedarse indiferentes ante ella. Es más, en ciertos casos las ambientaciones de "terror" y las imágenes monstruosas resultan ser, incluso, instrumentos "fascinantes", utilizados para vender más videojuegos y atraer la atención de los jóvenes.

Así es como la revista *The Games Machine* (número 93, enero de 1997) anuncia el videojuego *Realms of the haunting*: "Enfrentados a espíritus demoniacos, espléndidamente animados gracias a la tecnología "motion capture". Con más de dos horas de full-motion video, más de veinte criaturas y demonios en 3D y 15 tipos de armas diversas. Quedarás fascinado por el ambiente de terror y por las tramas orquestadas por un viejo brujo que, con su alter ego demoníaco, está buscando precipitar al mundo en una nueva era tenebrosa". Una vez más, los escenarios de "terror" son descritos como factores "positivos", capaces de fascinar y atraer a los jóvenes. No por casualidad la publicidad de *Realms of the haunting* se dirige directamente a los jóvenes y los invita a enfrentarse con los espíri-

tus demoniacos en una "experiencia de juego absolutamente absorbente". También el *slogan* que acompaña este videojuego es tenebroso: "¿Puede existir la luz... sin la oscuridad?"

El hecho más espantoso es que el bien, en muchos de estos juegos, se confunde totalmente con el mal. No existen reglas ni frenos morales. El héroe "bueno" se vuelve cruel y satánico como sus adversarios "malos". Utiliza sus mismos métodos violentos y sanguinarios.

En consecuencia, el muchacho que interpreta la parte del "bueno" llega a comportarse como un "malvado".

Ya hemos visto que este mecanismo de confusión entre los modelos positivos y negativos caracteriza también algunas teleseries, como "Nikita" y "Buffy", donde los personajes se mueven como muñecos de un juego electrónico. Son "buenos", pero golpean y matan como si fueran perfectos "malhechores".

Hay, además, algunos de estos juegos que requieren abiertamente interpretar el papel del malvado. Como *Dungeon Keeper*, ambientado en los subterráneos de un castillo. En una página publicitaria de este juego, en la revista *K*, se lee: "En una concepción absolutamente original, te divertirás personificando a un cruel Guardián de las Prisiones, y comandando una armada de monstruos totalmente sujetos a tus órdenes. Crea tu imperio subterráneo, iniciando con un insignificante agujero hasta tener una verdadera red subterránea de cámaras y corredores. Destruye a todos los héroes que te quieren atrapar, instala trampas y torturas donde menos lo esperen y somete a los habitantes de los reinos del amor y de la paz a tu imperio del terror".

La página publicitaria reproduce también algunas imágenes extraídas del juego, acompañadas de estas frases: "Eres el Guardián de las Prisiones y podrás tener bajo tu mando muchas especies diversas de monstruos", "Isucharás en prisiones subterráneas para

extender tu propio imperio de criaturas malvadas", "podrás controlar todos los monstruos en persona", "posibilidad de jugar multiplayer, incluso con peleas a muerte".

La publicidad del juego prosigue con una serie de invitaciones dirigidas directamente al joven lector: "Asesina y tortura una gran variedad de desventurados héroes", "goza de la acción desde diversos puntos de vista", "elige entre diversos tipos de habitaciones para construir tu mundo de torturas: cámaras, corredores, salas de armas". Hay también una referencia a la magia negra: "Elige entre los numerosos encantamientos diabólicos".

La página publicitaria de *Dungeon Keeper*, que representa también una imagen de un monstruo con la cara del diablo, se termina con un *slogan* horroroso: "Jamás ha sido tan bello ser malvados" (Publicidad tomada de la revista *K*, septiembre de 1997).

En la misma línea negativa se encuentra el videojuego *Grand Theft Auto*, en el que el jugador se identifica con un malvado "pirata de la calle". Roba automóviles, conduce alocadamente a toda velocidad y hasta enviste a los peatones. (*Grand Theft Auto*, en *Mega Console*, junio de 1996).

#### 4. La lucha por la supervivencia

Otro tema común en los videojuegos es la lucha por la supervivencia. El jugador debe combatir en continuas luchas a muerte para poder mantenerse en vida y aumentar, al mismo tiempo, su poder. El problema está en que esta lucha se transforma, a veces, en una verdadera escuela de violencia, donde se aprende a pisotear a los demás.

El mensaje transmitido a los jóvenes está claro: para sobrevivir y conquistar poder es lícito hacer cualquier cosa. Destruir, golpear, dar codazos, matar, lesionar a sus

adversarios. Aquí otra vez encontramos el "haz lo que quieras" de Aleister Crowley.

No importa lo que se hace. Lo que cuenta es alcanzar los objetivos. Bienvenida la "muerte" de los demás, si con eso salvamos nuestra vida. Todo esto es totalmente horrible, aunque se presente como un juego.

La revista *K* así describe el video juego *Jockey*, basado en un deporte extremadamente violento: "Los jugadores manejan cohetes velocísimos en una carrera sin reglas en la que sólo el más fuerte y experto llega a la meta. De hecho, los cohetes pueden girar sólo tirando cables contra los postes diseminados a lo largo del recorrido, de manera que sirvan de punto de apoyo para dar vuelta. Buenos reflejos y oportunismo son por tanto indispensables, teniendo en cuenta que los cables pueden ser utilizados para derribar al adversario". (*Rocket Science*, en *K*, junio de 1996).

En esta descripción sobresalen dos conceptos verdaderamente negativos: la "carrera sin reglas" y la idea de que "sólo los más fuertes y expertos llegan a la meta". A los jóvenes se les está enseñando que, para tener éxito, pueden comportarse de manera incorrecta. Al final, los más fuertes triunfan sobre los más débiles. Es un tema que se repite en la filosofía de muchos videojuegos. Quien golpea más duro, vence.

Otros juegos de contenido satánico se encuentran en Internet. Por ejemplo, *Virtual Russian Roulette* simula el mecanismo del suicidio de la "ruleta rusa". Otro, el *Killing Stone* (Piedras Asesinas), se inspira en la triste moda de lanzar piedras desde los puentes de las autopistas. Oprimiendo el mouse, se pueden descargar piedras sobre los autos en marcha (F. Giovannini, *Necrocultura. Estetica e cultura della morte nell'immaginario di massa*, Castelvechi, Roma 1998, p. 127).

Está, después, *The Aces & Eight Society*, o también, el "*Totomorte*". El jugador debe elegir cartas que correspondan a nombres de personajes famosos de los

cuales se prevea una muerte inminente. Cada previsión acertada vale un punto. Para estar al día sobre la salud de las estrellas se puede consultar la página Internet *Ed's III Celebrities Server*, que contiene los boletines médicos oficiales y no oficiales de muchas celebridades (Ibidem, pp. 127-128).

## 5. Los juegos de rol

Además de los videojuegos, en los últimos años se ha difundido entre los jóvenes un nuevo instrumento de diversión llamado "role-playing game". Es un término inglés que se puede traducir, más o menos, como "juego de rol".

Se trata de una actividad lúdica en la que el joven se transforma en "actor" en un teatro imaginario interpretando los personajes de algunas historias. Los jugadores, sentados alrededor de una mesa, son guiados por un organizador llamado "Master". El "Master" describe a los jugadores los escenarios y las situaciones de la historia e interpreta los roles de los personajes que no tienen jugador.

El término "*role-playing*" fue inventado a los inicios de los años cincuenta por Jacob Levi Moreno, uno de los fundadores de la psicología moderna.

Moreno, en los años treinta, ideó una técnica de análisis que preveía el uso terapéutico del teatro. La llamó "psicodrama". Esta técnica de análisis tiene la finalidad de resolver los problemas psicológicos de los pacientes a través de la representación de diversos personajes, como en el teatro.

Una especie de "director" (que es un terapeuta), invita al paciente a poner en escena una situación conflictiva para él, enfrenándose a un antagonista. Lo invita a ser un verdadero "actor", poniéndolo en el centro de una "historia" que lo toca profundamente y lo involu-

cra emotivamente. Sucesivamente, el paciente deberá cambiar de papel y ponerse en lugar de su adversario. Al final, la situación puesta "en escena" será discutida colectivamente con el terapeuta y los espectadores. (L. Giuliano, *In principio era il drago. Guida al gioco di ruolo*, Proxima Editrice, Roma 1991, pp. 7-8).

Son interesantes las semejanzas entre el psicodrama clásico, utilizado con una finalidad terapéutica y el juego de rol. En un cierto sentido, Jacob Levi Moreno fue una especie de precursor inconsciente del "role-playing game" de hoy.

También el juego de rol tiene una especie de "director", el "Master", que es una figura muy importante. Parece casi una divinidad, porque está sobre todos y tiene una función reguladora. Y sin embargo, no obstante su neutralidad, no se puede considerar un árbitro, porque está implicado directamente en las situaciones que se van presentando (Idem, página 10).

Así pues, el juego de rol es algo más que un simple "juego". Parece casi un "rito", una "ceremonia" en la que los jugadores están totalmente sumergidos. El rolé-playing game es una especie de teatro "mental" y "espiritual", que involucra emotivamente a los participantes, los cuales hablan un lenguaje totalmente personal y se identifican plenamente en sus propios personajes.

No por casualidad, como hemos dicho, sus raíces se pueden encontrar en el "psicodrama" de Jacob Levi Moreno, en el que la representación era utilizada con fines terapéuticos. Esto nos confirma que la identificación con el papel, si bien es "mental", puede llevar al ser humano a un condicionamiento psicológico, emotivo y espiritual verdaderamente profundo. Y es en este sentido que el juego de rol se transforma en un terreno fertilísimo para recoger las "semillas" del esoterismo.

## 6. El rol del brujo

Muchos juegos de rol tienen una temática relacionada con el mundo de la magia y del ocultismo. En algunos casos, el joven es llamado a interpretar el papel del mago y a realizar verdaderos hechizos.

El problema es que, considerando la fuerza de la carga emotiva de esta actividad, el jugador no se limita simplemente a "actuar" como mago. El jugador "es" un mago. Se mete completamente en el papel que le toca. Y por tanto, practica realmente el ocultismo. Pronuncia fórmulas mágicas y es protagonista de verdaderos rituales. Puede lanzar maldiciones y ejercer poderes psíquicos.

Esto, obviamente, se encuentra en una dimensión de juego y de puro "teatro mental". Pero, de hecho, el ejercicio se transforma en realidad, en el comportamiento, en la emoción. Todo esto suscita serias preguntas.

Algunos juegos de rol son tan "reales" y detallados que representan una especie de "contacto" con el mundo del ocultismo.

Tomemos, por ejemplo, *Ars Magica*, uno de los juegos de rol más famosos. Está ambientado en Europa, hacia el siglo trece, poblada de brujos, demonios, dragones, unicornios, hadas y duendes. En la introducción se lee: "En *Ars Magica* serás un brujo. Pero no sólo harás encantamiento, serás un practicante preparado de las artes mágicas, completamente dedicado a ellas. En calidad de Magus te elevarás muy por encima del resto de la sociedad medieval. Mientras los profanos son ignorantes, muy iletrados, ligados a una jerarquía decadente y temerosa de lo que vive más allá de sus aldeas, tú serás instruido, creativo, libre de toda responsabilidad social y deseoso de indagar los misterios de lo desconocido" (AA.VV., *Ars Magica, il gioco di narrazione*, Wizard of the Coast, 1994 Edizione italiana: Das Production e I Giochi dei Grandi, p. 6).

Estas pocas líneas lo dicen todo. El jugador es invitado a personificar un brujo y está totalmente entregado a las artes mágicas. El brujo es descrito como una figura fascinante, creativa y "libre", en contraste con el resto de la sociedad medieval.

El mensaje que *Ars Magica* quiere transmitir a los jóvenes está claro. La Edad Media, que era fundamentalmente cristiana, es dibujada como un mundo oscuro y triste, lleno de ignorancia. El mago, por el contrario, representa la "libertad" y el deseo de conocer.

Todo esto es simplemente ridículo. Los historiadores serios nos enseñan que La Edad Media no fue para nada una época oscura. ¡Todo lo contrario! El hombre medieval tenía ciertamente una mayor espiritualidad que el hombre de hoy. Por eso, el mensaje propuesto por *Ars Magica* está muy lejos de la realidad.

Los protagonistas del juego están ligados a una mística orden de brujos llamada "Orden de Hermes". Su arte es la magia, que es descrita así: "La magia está en todas partes y su existencia incide en cada detalle de la vida, casi siempre de un modo muy sutil. La magia es una fuerza misteriosa y mudable, no es una ciencia exacta. No puede ser sometida fácilmente a los valores de los mortales. La magia es la fuerza sobrenatural, la conexión invisible que conecta todas las cosas. Según la Orden de Hermes, ella constituye el tejido mismo de la realidad" (Ibidem).

## 7. Un lenguaje esotérico

Durante la narración, el lenguaje se hace cada vez más esotérico: "En calidad de Mago, el poder y el conocimiento constituyen tus motivaciones. Queda a tu decisión cuál de las dos perseguir. Tu vocación puede comenzar con la búsqueda de mejores formas de aplicar una magia con fines prácticos. Haciendo esto ob-

tendrás poder, cada vez que tus descubrimientos te lleven por el mundo circundante y el de los demás brujos" (Ibidem).

Todo esto confirma lo que ya sabemos sobre el esoterismo, a cuya base está siempre la búsqueda de un poder que se pueda ejercer sobre los demás. En otra parte del instructivo del juego, encontramos una lista de varias "técnicas" para "manipular el mundo a través de la magia". Entre estas: la facultad "de dañar y destruir a placer los objetos" y "la habilidad de manipular y controlar el mundo que te rodea, obligándolo a comportarse según tus deseos".

A este propósito, sigue una lista de "elementos del mundo circundante" que pueden ser "manipulados a través de la magia". Entre ellos están: el reino animal, vegetal, el reino del agua, del aire y otros. El más importante parece ser "el reino de la mente humana", porque, como se lee en el juego, "el control de la mente significa poder", en cuanto que "ninguna armadura física puede proteger la capacidad del pensamiento".

Existen, además, "aptitudes excepcionales", que pueden actuar conjuntamente con la magia. Entre éstas, la alquimia, que es la capacidad de crear pociones, venenos, elixir y sustancias en general; la adivinación, que permite conocer el futuro (a través de especialidades como la "lectura" de las vísceras de los animales sacrificados, la astrología o la observación de las esferas de cristal); la música que encanta y permite influenciar a otros; la segunda vista, que es la facultad de ver fantasmas, demonios y otros espíritus invisibles.

De todas estas facultades, la más inquietante es la "hechicería", con la que el jugador brujo puede lanzar maldiciones reales. En la explicación del juego se lee: "Los hechizos pueden herir o arruinar a tus enemigos.

Puedes invocar una especial calamidad sobre una persona, simplemente maldiciéndola en voz alta" (Ibidem, p. 91).

Algunos ejemplos de hechizos indicados en el juego: hacer nacer una ternera con tres patas solamente; hacer enfermar un miembro de la familia; hacer morir a la víctima con un extraño accidente.

El juego de rol *Ars Magica* toca también el tema del espiritismo. Existe la posibilidad de "llamar al fantasma de alguien" o de "invocar un espíritu posesivo". En las instrucciones se lee: "Debes encontrarte en el lugar donde la persona murió o poseer su cadáver. De otra forma, si conoces el nombre completo del fantasma que ronda por la zona en la que te encuentras, puedes invocarlo".

Y después: "Invoca el fantasma de alguna persona, una vez que poseas algo que esté íntimamente relacionado con ella, como una parte de su cadáver o un objeto valioso para ella (es decir, una conexión arcana). Una vez que invoques el fantasma, este infestará el lugar y podrá ser contactado a través del encantamiento de la llamada de los muertos" (Ibidem, p. 221).

La lista de los elementos esotéricos presentes en el juego de rol *Ars Magica* podría alargarse más. Los autores de este juego muestran un conocimiento profundo del ocultismo y no dejan nada al azar. Cada elemento tiene un significado esotérico preciso y cada concepto es explicado en sus mínimos detalles.

Alguno podría objetar que se trata sólo de un juego. ¿Pero hasta qué punto lo es? Más que un juego, parece "un curso de magia para aprendices de brujo". Quien lo practica termina por meterse, inevitablemente, en un mundo lleno de encantamientos y de maldiciones, de alquimia y de poderes psíquicos.

Es este el problema de los juegos de rol. ¿Dónde termina la ficción y dónde comienza el verdadero interés por lo oculto? Es muy fácil para un joven quedar fasci-

nado por el mundo de la magia y querer saber más. Sobre todo en los momentos, como ya hemos visto, en los que el joven atraviesa un período de crisis y experimentan una sensación de "vacío" interior.

Obviamente, muchos de estos juegos representan también una respuesta a la necesidad de fantasear que tienen los chicos. Pero el lenguaje utilizado en ciertas historias es tan "técnico" y oscuro que constituye una especie "iniciación" al esoterismo, una puerta abierta hacia quién sabe qué mundos.

## CONCLUSIONES Y ESPERANZAS

Hemos llegado al final de nuestra investigación sobre los jóvenes y el esoterismo. Durante el trayecto de este largo "viaje" nos hemos parado en diversas "estaciones", que nos han ayudado a reflexionar sobre algunos aspectos desconocidos del mundo de hoy: el rock, las discotecas, los comics, los tatuajes, los videojuegos, Internet, el cine, la televisión, las revistas...

Después de tantas inquietudes, nuestro "tren" imaginario no puede dejar de detenerse y recuperar la paz en una estación llamada "esperanza". Es esta la etapa conclusiva del viaje. Y es, también, la justa clave de lectura que puede ayudarnos a comprender lo que se ha escrito en los capítulos precedentes.

### 1. Un medio para hacer dinero

La primera consideración que hay que hacer es que parte de la responsabilidad de la difusión del esoterismo se debe a la dictadura del "dios dinero". Satanismo, ocultismo y New Age representan, para mucha gente, una buena ocasión para ganar dinero a costa de los jóvenes.

En los últimos años ha crecido enormemente la popularidad de un estilo de ropa que se inspira en el rock satánico. Es el caso de una famosa empresa italiana, cuyo nombre es todo un programa: "Negative". En el catálogo de esta empresa, que ha salido como suplemento en algunas famosas revistas para jóvenes, po-

demos encontrar playeras con imágenes satánicas y de muerte. Algunas se inspiran en los principales grupos de rock satánico. Una en especial tiene escrito: "Protected by Satan" (Protegido por Satanás). Otra, que tiene el diseño de la cruz invertida, reproduce una frase blasfema contra Jesús. Obviamente, no podría faltar la playera con el rostro de Marilyn Manson.

La venta de los productos es por correo. El éxito de este catálogo ha sido tan grande que la marca "Negative", para afrontar todos los pedidos, se ha visto obligada a extender su horario de las oficinas. Además, ha tenido que agregar otras dos líneas telefónicas. Muchos jóvenes se habían lamentado porque la línea siempre estaba ocupada. (Catálogo de venta por correspondencia)

Otro catálogo que propone el tema del esoterismo es el de la compañía "Carnaby St.". Se dirige explícitamente a los jóvenes. La portada, de hecho, representa a cuatro chicas (edad aparente: trece, catorce años) que visten los modelos publicados en el interior.

Los productos ligados a la magia, en este catálogo, se mezclan con otros objetos inocentes como las botas de fútbol, bolsas, anillos, gorras y posters. En la página 7 hay una sección denominada "esoterismo". En ella se puede encontrar de todo: el "péndulo de la suerte", diversos tipos de cartas mágicas, muñecas "saca-apuros" de Guatemala y algunos "amuletos de la suerte".

Las fotografías de los objetos son acompañadas de pequeñísimos textos que tienen la finalidad de motivar a los jóvenes para su compra. Por ejemplo, cerca de los talismanes de la suerte se lee: "Cada caja de metal dorado y vidrio contiene algunas piedras que influyen específicamente en cada individuo respecto a su propio signo zodiacal. Llevarlas consigo asegura una protección para nuestros puntos débiles y estimula de manera positiva nuestras virtudes y capacidades".

Hay también una “original semilla de mostaza”, que es descrita así: “Un poderoso amuleto formado por un pequeño globo de vidrio soplado que contiene una verdadera semilla de mostaza de la Amazonia, inmerso en un líquido especial que garantiza su conservación. Llevarlo consigo ayudará a recordar que con él se pueden alcanzar todos los nobles objetivos, y así será”.

Otro “poderoso talismán”, según este catálogo, sería el “cristal dentro de la espiral de la cobra”, que “distribuye la energía de la luz del sol y ayuda a la concentración”. La serpiente que lo envuelve “simboliza la fuerza, la capacidad de adaptación y la vida que se renueva”.

Unas páginas más adelante, encontramos una serie de playeras que se inspiran en el mundo de la música. Seis de ellas están dedicadas a Marilyn Manson.

Pero la página más impresionante del catálogo es la 33, llena de estatuillas que representan la muerte. Hay cráneos para todos los gustos: ceniceros, llaveros y estuches escolares. La imagen de la muerte es utilizada como monedero y para señalar las horas en un reloj. El triunfo del gusto macabro.

En la página 50 encontramos los objetos esotéricos. Como los “collares zodiacales con cristal de la buena suerte” y brazaletes de Perú cuyos “colores alegres llaman a los espíritus de la felicidad que son obligados a seguirnos y a traernos sólo dones positivos, alejando la mala suerte”.

## 2. No es sólo comercio

Algunas personas tienden a rebajar el problema del esoterismo juvenil diciendo que se trata, simplemente, de un fenómeno comercial, que no está ligado estrechamente al ambiente de la magia y de las sectas.

Esto no es verdad. Hemos visto ya que ciertos cantantes de rock, como Marilyn Manson, están relacionados con la Iglesia de Satanás Americana. Y, de todas maneras, también las personas que explotan comercialmente el esoterismo tienen su responsabilidad.

Aún no creyendo en el ocultismo, lo “venden” y lo proponen a los jóvenes. Por tanto, constituyen un “puente” entre los jóvenes y este tipo de temas.

El licenciado Paolo Baroni, en su libro *I Principi del tramonto* (Los Príncipes del atardecer), utiliza un ejemplo muy eficaz para responder a ciertas objeciones: “¿Qué piensan de un hombre que, únicamente para acumular dinero durante el período electoral, se empeñase en la difusión de propaganda en favor de un candidato en cuyo programa político no cree? Y si este fuera elegido, ¿no piensan que, más allá de la pura motivación económica que lo ha movido, el hombre haya contribuido de algún modo a la elección del candidato? De la misma manera, aquellos músicos que en sus obras incluyen imágenes o textos satánicos por pura estrategia de mercado, llevan inevitablemente agua al molino del Diablo. Se tiene que añadir que, a diferencia de Dios que exige al hombre una adhesión consciente y amorosa a su ley, Satanás se sirve de buena gana también de quien a lo mejor no cree ni siquiera en su existencia” (P. Baroni, *I Principi del tramonto. Satanismo, esoterismo e messaggi subliminali nella musica rock*, Il Cerchio, Rimini 1997, p. 180).

Por tanto, los “mercenarios” del demonio tienen su culpa. Y estas culpas son más graves si pensamos que, alrededor de los fenómenos como el esoterismo juvenil y el rock satánico, están floreciendo otros más peligrosos aún.

Existen conjuntos musicales que unen el odio anticristiano y teorías neopaganas o racistas. Entre estos, sobresalen los noruegos *Burzum*, cuyo líder,



Count Grishnackh, ha declarado: "Estamos asistiendo a una desaparición de la raza nórdica en favor de una internacionalización. Una bastardización de la nación, de las razas y de las culturas. Yo estoy orgulloso de ser un hombre blanco, de raza aria, con una hija blanca aria que tiene un madre de su misma raza. Estoy orgulloso de mis ojos azules, de mis cabellos rubios y de mi piel blanca. Yo amo sólo a mi raza, a mi cultura pagana y a mi tierra, la grande y orgullosa Noruega" (Svithjob, *Burzum*, en *Flash*, septiembre de 1994).

En otra entrevista, Count Grishnackh añadió: "Hay voces que dicen que yo soy un nazi. Bien, no lo soy. Soy un hombre del Norte con una ideología noruega, la moral de los Vikingos. Yo no odio otras razas. Amo la mía y la quiero tener bella y pura. La cruz esvástica no es para mí más que el anillo de Thor precipitado en la oscuridad de la materia. El arma más maravillosa que jamás haya existido. Es el dios de los hebreos el que nos ha oprimido con su "justo y equivocado", "bueno y malo". Este es el motivo por el que yo hablo mal de él y de sus ineptos secuaces, sean ellos judíos o no. Aplástenlos, mátenlos con gases tóxicos, hagan cualquier cosa, pero sáquenlos de Europa, sin mínima piedad. Y no traicionen a su raza: se traicionarían a ustedes mismos, porque son parte de ella. Estoy orgulloso de ser lo que soy, un hijo de Wotan" (S. Marzorati, *Autostrada per l'inferno*, Sperling & Kupfer, Milano 1995, p. 147).

Ese es sólo uno de tantos ejemplos de rock neopagano y racista, que encuentra espacio en las revistas que hablan del rock satánico. También los integrantes del grupo *Burzum* tienen sus playeras, usadas por muchos jóvenes que se identifican con este tipo de ideología.

En Italia se está difundiendo un clima racista hacia los extracomunitarios (ciudadanos de los países no pertenecientes a la Unión Europea). Algunos de ellos, seguramente, tienen que ver con la mala vida. Pero en la mayor parte de los casos, se trata de

personas honestas y trabajadoras que dejan sus países pobres para no morir de hambre. Ciertos jóvenes, llevados por una mentalidad neopagana, alimentan un sentimiento de odio y de prejuicio contra las personas de color o de nacionalidad no italiana. Todo esto es el reflejo de una gran contradicción.

Los extranjeros, que en su mayor parte realizan un trabajo honesto, son insultados y mirados con desconfianza. Mientras muchos magos y adivinos, que llenan la televisión, son elogiados y respetados. Y los grupos de rock satánico hasta se encuentran impresos sobre las playeras que visten los jóvenes.

Esto es otro signo del mundo "al revés" en el que vivimos, donde el bien se confunde con el mal. El mundo de la cruz invertida, símbolo de los seguidores del Diablo.

Incluso el satanismo ha logrado encontrar espacio en la televisión. Hace algunos años, el ocultista Efre Del Gatto ha dirigido una transmisión en el canal "Magic TV", especializada en programas musicales (24 horas al día).

Esta es una prueba más de mi tesis sobre la música como vehículo de transmisión de mensajes esotéricos entre los jóvenes. Efre Del Gatto, fundador de una "confraternidad de Lucifer", es una de las figuras más conocidas del satanismo italiano contemporáneo. Y es significativo que, para hablar en la tele, haya elegido una emisora musical muy seguida por los jóvenes. Quién sabe cuántos jóvenes, entre una canción y otra, habrán evocado a su amo.

### 3. Una falsa rebelión

En el curso de nuestra investigación hemos visto que muchos jóvenes buscan voluntariamente el esoterismo. Otros lo padecen. Y otros lo encuentran por

de Acuario. Por esta razón, los seguidores del New Age, son conocidos como "Acuarianos".

### **Esoterismo**

Todo aquello que es conocido por un pequeño grupo de personas y no puede ser revelado públicamente, como un tipo particular de magia, las técnicas para la lectura de la mano o de las cartas, las fórmulas para invocar espíritus, los signos utilizados para hacer un pacto con el Diablo.

### **Espiritismo**

Práctica con la que se invocan las almas de los muertos, pensando hablar con ellos. También es común pretender captar las voces de los muertos con una grabadora.

### **Estrella de cinco puntas**

Comúnmente encerrada en un círculo, simboliza la cabeza de cabra, en representación del Diablo. Es usado en ambientes esotéricos y satánicos.

### **Exagrama**

Estrella de seis puntas encerrada en un círculo. Se trata de un símbolo utilizado en el esoterismo y en el satanismo.

### **Fausto**

Personaje de numerosas obras literarias y artísticas, que comúnmente viene citado cuando se habla de "pactos" con Satanás. Fausto, de hecho, vende su alma al Diablo para satisfacer la propia sed de placeres y conocimientos.

### **Filtro mágico**

Una poción especial, preparada por un mago, que debería tener el poder de resolver los problemas de las personas.

### **Gálico**

Se refiere a la antigua cultura irlandesa o escocesa, llena de misterio, ritos y ambiente mágico.

### **Heavy metal**

Término inglés que significa "metal pesado". Es una forma más extrema, más dura y envolvente que el hard rock.

### **Hard rock**

Término inglés que significa "rock duro". Es un tipo de rock caracterizado por fuertes voces y sonidos distorsionados de guitarra.

### **"¡Haz lo que quieras!"**

Lema del ocultista inglés Aleister Crowley. Es la "ley" de los satánicos de hoy, que pone en el lugar de Dios al hombre y lo invita a vivir sin reglas.

### **Horóscopo**

En la astrología, es el estudio de la posición de los planetas al momento de nacer una persona. Estudiando esa posición, se deberían obtener datos sobre su personalidad y su futuro.

### **I-King**

Viejo método de adivinación que los chinos utilizan para conocer el futuro. Basado en ocho "trigramas" (secuencias de líneas enteras y cortadas) que, según una leyenda, aparecieron antiguamente como signos grabados en el caparazón de una tortuga.

### **Iglesia de Satanás**

Organización americana fundada en San Francisco en 1966 por el ocultista Anton LaVey. Tiene sus "sacerdotes", su "biblia" y sus "mandamientos" (una burda copia de la Iglesia Católica). Se considera perfectamente legal, y colabora también con algunos cantantes de rock.

diversos caminos. Pero el error que agrupa a todos estos comportamientos es uno sólo: creer que esoterismo y satanismo puedan representar, en cierto sentido, una forma de rebelión contra la sociedad y el "poder".

No me cansaré jamás de decir que los jóvenes son fundamentalmente buenos y honestos. Su limpidez de alma los lleva, con frecuencia, a chocar con las reglas de un mundo cínico y cruel que trastorna los buenos principios que han recibido.

La escuela y la familia enseñan a los jóvenes a ser buenos, correctos y estudiosos. Pero, en la vida de la calle, parece que la honradez y la honestidad pueden resultar un "defecto".

A los niños se les enseña a no decir mentiras. Pero cuando se crece, se descubre que la mentira está en la base de muchos mecanismos del sistema en el que vivimos.

Por eso los jóvenes entran en crisis. Chocan con los abusos de una sociedad "satánica" y creen equivocadamente que la pueden combatir por medio de la falsa transgresión del satanismo. O también, se alejan del mundo, construyéndose "celdas de aislamiento" como la droga, el rock, la discoteca o las comunicaciones virtuales de Internet.

El gran engaño está en creer que la rebelión contra el "poder" está en la escucha de los discos de Marilyn Manson o en el aturdimiento de los "rave". En realidad, es totalmente lo contrario. Las discotecas y el rock satánico son instrumentos creados para controlar el cerebro de los jóvenes. Para no hacerlos pensar. Para reducirlos a un estado inofensivo de esclavitud.

Muchos jóvenes creen ser "peligrosos" para la sociedad con la falsa rebelión de una vida desenfrenada. Pero no se dan cuenta de que, de esta forma, están siguiendo el juego del "poder" que creen combatir.

La verdadera rebelión no está en la droga de los "rave". Está en el estilo de vida. Está en oponerse to-

dos los días a los abusos de un mundo que parece dominado por la ley del más fuerte. La verdadera valentía está en combatir contra la dictadura del dinero. Está en negarse a ser "comprados". Está en arriesgar, por honestidad, el propio puesto de trabajo. Está en el decir "no" a cualquiera que nos invite a actuar de forma deshonesto o ilegal. Está en la voluntad de no ser barberos. Está en no callar ante todas las mafias y los embrollos políticos de este mundo.

Estar en la discoteca a las tres de la mañana significa seguir el juego del "poder". Cualquier tipo de poder.

Aturdirse con Internet y el rock satánico quiere decir aislarse del mundo. Y no ser "incómodos".

Existen personas que, durante la noche, van a la discoteca a "transgredir". Y el día siguiente, se vuelven dóciles instrumentos del poder. Son unos formidables barberos. Dicen siempre que sí y se dejan "comprar". Todo esto es diabólico. Mucho más que el satanismo que llena las páginas de los periódicos.

Uno de los mejores críticos musicales italianos, Federico Gennaccari, ha escrito que: "las fechorías de los políticos y del poder son mucho más graves y malignas" que el rock satánico. "Pero, para darse cuenta de sus fechorías, es necesario tener la mente más que lúcida, libre de drogas o aturdimientos, causados acusados por un cierto rock o cierta música de discoteca. De hecho, los famosos "circos" de la antigua Roma siempre han hecho sólo el juego de quien tiene interés por tener un pueblo y una juventud silenciosa, apagada, perdida entre drogas de todo tipo y completamente desinteresada de la política, de la sociedad, de los problemas reales de la gente. Y así, al rock satánico que alucina y predica violencia, preferimos otro tipo de rock, el que expresa ira, críticas, denuncias. El que nos hace probar emociones y, sobre todo, reflexionar. Aquel que, en fin, abre los ojos" (F. Gennaccari, *Diavolo d'un rock*, en *Il Secolo d'Italia*, 1994).

#### 4. La "peligrosidad" de Jesús

Muchos jóvenes, por desgracia, responden a las injusticias de la vida con instrumentos equivocados, como el rock satánico o el aturdimiento de la discoteca. Y así no molestan a nadie. Yo, por el contrario, espero en verdad que los jóvenes vuelvan a ser "incómodos". Quizás redescubriendo la "peligrosidad" del Evangelio.

Jesús fue un hombre libre y profundamente "peligroso". Lo crucificaron porque ponía el dedo en la llaga de las hipocresías de su tiempo (que son las mismas del mundo actual). Era un hombre que decía que "no" al super poder del "dios dinero" e invitaba a acumular sólo tesoros en el cielo.

El problema es que los jóvenes son engañados constantemente con falsos mensajes que llegan por los medios de comunicación. Hoy, el rock y la discoteca son erróneamente identificados como una forma de rebelión. Mientras, por el contrario, el cristianismo es con frecuencia interpretado por los jóvenes como una limitación de la libertad personal.

Este es un grave error. No hay nada más "rebelde", "transgresivo" y "peligroso" que el mensaje lanzado por el Evangelio. Es Cristo, no Satanás, el hombre "incómodo" por naturaleza. Pero muchos jóvenes, desgraciadamente no se dan cuenta de ello. Prefieren elegir el camino del esoterismo y del satanismo, sin saber que, de ese modo, están siguiendo el juego del "poder".

El cardenal Camilo Ruini, Presidente de la Conferencia Episcopal Italiana, ha recordado recientemente el caso de sor María Laura Mainetti, asesinada en Chiavenna por tres menores de edad, y "a las otras víctimas de una violencia insensata y abominable". El cardenal ha invitado a "preguntarse, sin miedos, cuánto influyen en semejantes hechos las imágenes y los modelos de vida propuestos con desenvoltura e interesada insis-

tencia, por la televisión y por los demás medios de comunicación" (Card. Ruini: *Sostenere insieme la libertà religiosa e l'identità culturale*, en Sir, 18 de septiembre de 2000. La página web de la agencia de prensa Sir es: [www.agenziaisir.it](http://www.agenziaisir.it)).

El falso mensaje que llega a los jóvenes por los medios de comunicación es éste: "¡Qué aburrido el cristianismo! Reglas, mandamientos, penitencias, prohibiciones, golpes en las manos, renunciaciones, sacrificios, obligaciones, limitaciones, carreras con obstáculos... ¡Los cristianos no saben disfrutar de la vida! No pueden traicionar a su mujer. No pueden robar. No pueden mirar a las chicas poco cubiertas de los programas nocturnos. No pueden enriquecerse demasiado. No pueden golpear a la suegra. No pueden limitar el número de hijos. No pueden evadir los impuestos. Siempre deben ir a misa y contar sus faltas a un sacerdote. ¡Uf, qué rollo! ¡Qué aburrimiento! ¡Qué vida tan triste y sacrificada!"

Esto es lo que demasiados jóvenes piensan de los cristianos. De los cristianos que se esfuerzan por vivir plenamente el mensaje del Evangelio, siendo conscientes de su debilidad humana.

En el mundo de hoy existen muchos jóvenes que ven en el cristianismo una religión de mandatos y prohibiciones. Un triste repertorio de "no podemos" y "no debemos", que llevaría al hombre a renunciar a los placeres de la propia existencia.

Por tanto, el cristiano, según los medios de comunicación, sería una persona triste. Un ser mutilado, limitado en su capacidad de movimiento, al que le quedarían pocas ocasiones para sonreír. Mientras que el satánico, por el contrario, sería el hombre "libre", relajado y feliz.

"¿Por qué sacrificarse de ese modo?", dicen los medios a los jóvenes. "Es mejor aprovechar el instante fugaz, disfrutar de la mejor manera posible todas las ocasiones y no ser escrupulosos. Total, se vive una sola vez".

Y, no obstante las "prohibiciones", los cristianos siguen sonriendo. Y sonríen más de lo que se podría pensar. El verdadero sentido de la vida no está en la superficialidad de los lugares comunes, sino en la fuerza de los propios ideales. Si los ideales son fuertes, se vuelve fuerte el propio modo de estar en el mundo.

Por consiguiente, desaparecen las angustias, las dudas, las depresiones, los miedos por el mañana. Y explota de improviso una sana alegría, constante y regeneradora. No la alegría de quien se tapa los ojos, evitando mirar la realidad. Sino el gozo simple de quien se siente hijo de Dios, y tiene siempre en el bolsillo un arma secreta.

¿Cuál? La alegría de Francisco de Asís; la confianza de Luigi Orione; el amor de Carlos Borromeo; la valentía de Edith Stein; la simplicidad de Juan Bosco; la constancia de José M<sup>a</sup> Escrivá; la fidelidad del Padre Pío; la dulzura de Felipe Neri; el sacrificio de Maximiliano Kolbe...

En el fondo, los santos no han hecho más que esto: intentar y volver a intentar ser alegres, de no desanimarse jamás ante las dificultades.

Satanismo y esoterismo, por el contrario, conducen a los jóvenes por el camino de la tristeza y del pesimismo. Los llevan a rendirse y a aislarse del mundo.

Quizás el temor de algunos jóvenes es el de sentirse rechazados por Dios. De sentirse "demasiado pecadores" para ser cristianos. Muchos jóvenes piensan que la santidad sea un privilegio exclusivo de unos pocos elegidos. Pero no es así. Los santos no son más que pecadores que han decidido no rendirse. A veces tropiezan y caen. Pero se han levantado, más fuertes que antes y con una sonrisa más grande.

El camino hacia la santidad se entreteje inevitablemente con el de la alegría. Y es una alegría que nace del placer de no desbandarse, de no acelerar demasiado, de amar aquel extraordinario código de libertad

llamado evangelio, donde toda pregunta encuentra su respuesta.

¿Reglas? ¿Prohibiciones? ¿Mandamientos? Llámanos como queramos. Pero una cosa es cierta. En el cristianismo cada negación se vuelve inmediatamente una afirmación. Cada "menos" se transforma en un "más", un signo positivo que, además, se parece a la cruz.

Así todos los "no" se convierten en un impulso constante para revolucionar el propio trato, el propio pensamiento en favor del prójimo, saliendo de la trampa esotérica del egoísmo y del "haz lo que quieras".

Por esto los cristianos son alegres. Inevitablemente alegres. También ante esos ladrillos que nos caen de improviso en la cabeza, haciéndonos tambalear y desviándonos del camino a casa. Aquellos imprevistos que no quisiéramos encontrar jamás, porque nos indican el camino de la cruz, del dolor y del sufrimiento.

En las inevitables tempestades de la vida, Cristo nos enseña a confiar, a saber vivir con gozo "las duras bajadas y subidas", como decía una canción de Battisti-Mogol. Lo demás es sólo un cúmulo de emociones "desechables", que resplandecen en la vitrina de las falsas felicidades.

## 5. La nueva evangelización

Todas estas reflexiones sirven para indicarnos el camino seguro por recorrer, a fin de vencer definitivamente el "virus" del esoterismo juvenil.

La gran alternativa al "vacío", al nihilismo, a la tristeza del ocultismo es seguramente la alegría. Aquel gozo que, como decía el escritor Gilbert Keith Chesterton, representa "el gigantesco secreto del cristiano".

Y entonces, para vencer la batalla contra el esoterismo (una de tantas batallas en la guerra contra Sata-

nás), es necesario renovar un importante compromiso, que nos llama a todos: la nueva evangelización.

Es necesario volver a comenzar desde el anuncio puro y simple del evangelio, porque Jesús es “el anti-esotérico” por excelencia. La sencillez de su mensaje puede librar a los jóvenes de tantos artificios y “efectos especiales” de la magia y del ocultismo.

En estos tiempos, como ha escrito Gianpaolo Barra, director de la revista *Il Timone* (El Timón), la evangelización “es un deber, no una opción” (G. Barra, *Carta d'identità*, en *Il Timone*, mayo-junio de 1999. La página web de la revista *Il Timone* es: [www.geocities.com/Athens/Thebes/9908](http://www.geocities.com/Athens/Thebes/9908)). Es una misión que puede ser determinante para la salvación de tantos jóvenes que están en peligro de caer en la trampa del esoterismo y del satanismo.

Algunas personas se quedan sin palabras ante la brutalidad de homicidios como el de Chiavenna o ante los actos vandálicos de jóvenes satánicos en los cementerios. Cuando suceden cosas de este tipo, es fácil llenarse la boca de comentarios negativos sobre el vacío de valores de las nuevas generaciones. Pero lamentarse sirve de muy poco. Es necesario mirar más allá de las apariencias y tener fe en el mañana.

Una espléndida oración de san Ambrosio dice: “Ven, Señor Jesús, busca tu oveja desposada; ven pastor: tu oveja se ha extraviado. Ven sin perros, ven sin malos guardianes, ven sin el mercenario, ven sin ayudantes y no envíes mensajeros: yo sólo espero que vengas tú en persona”. (A. Gnocchi - M. Palmaro (a cura di), *Qua la mano don Camillo. La teologia secondo Peppone*, Ancora, Milano 2000, p. 192. Mario Palmaro cita la oración de san Ambrosio en su bellissimo comentario al cuento de sor Filomena de Giovannino Guareschi, en el que se narra “la aventura, antigua pero siempre nueva, de la fe que surge dentro del corazón de un hombre”).

Muchos jóvenes, en apariencia delincuentes y violentos, sólo esperan ser amados por alguien. Por alguien que los entienda, que los escuche y los abrace; y quien los venga a buscar “sin perros” y “sin malos guardianes”.

Nada está perdido mientras dure la vida. Nadie es irrecuperable. Un chico juega hoy a hacer el satánico. Mañana, quizás, será santo. O incluso mártir.

Un caso emblemático, que alivia con esperanza nuestros corazones, es el de la joven norteamericana de diecisiete años Cassie Bernall. Esta chica pasó por varias experiencias de transgresión, como el masoquismo y el consumo de alcohol. Estaba obsesionada por la muerte y por los vampiros. Amaba la música satánica de Marilyn Manson. Incluso había hecho el proyecto de matar a sus padres.

En un cierto momento, la vida de Cassie cambió radicalmente. Comenzó a frecuentar un grupo cristiano de jóvenes y se enamoró de Jesús. El Evangelio, en su corazón, tomó el puesto de Marilyn Manson y borró totalmente el pasado.

Así fue cómo Cassie, con a penas diecisiete años, comenzó a llevar a todas partes el testimonio de la fe. Hasta el día de su muerte, un trágico 20 de abril de 1999.

Aquella mañana, dos chicos armados entraron en su escuela, Columbine High de Littleton (Colorado) y mataron trece personas, entre profesores y estudiantes.

Fue una tragedia de signo anticristiano, movida por una locura “satánica”. Los medios de comunicación dijeron que fue motivada por la música de Marilyn Manson. No fue por casualidad que, antes de matar a Cassie, los dos chicos le preguntaron: “¿Tú crees en Dios?”. Ella respondió: “Sí”. Y entonces le dispararon.

Quizás, si hubiera dicho que “no”, la hubieran dejado. Pero con aquel “sí”, Cassie había querido testimoniar su valentía y su fe. Hoy, de hecho, todos la recuerdan como “la mártir de Littleton”.

Un periodista del *Chicago Tribune* ha escrito que Cassie "fue puesta a prueba y ajusticiada por un compañero que representaba la cultura juvenil de la violencia y de la muerte". La misma cultura de muerte que Cassie había abrazado y después abandonado, en el nombre del Evangelio.

Este episodio representa un gran signo de esperanza para todos. Es la prueba de que los jóvenes pueden salir de la experiencia del ocultismo y llegar, incluso, a dar la vida por Cristo.

"Antes de ser mártir, Cassie ha sido una adolescente", ha escrito Misty Bernall, la mamá de Cassie, en su libro *Cassie B. El instante de un sí*, dedicado a la hija asesinada. (M. Bernall, *Cassie B. L'istante di un sì*, Città Nuova, Roma 2000, p. 95). En estas simples, pero iluminadoras palabras, podemos encontrar la clave de lectura de todo el fenómeno del esoterismo juvenil.

Los jóvenes, a veces, pueden hacer cosas desagradables y abrazar ideologías de violencia y de muerte. Pero no son malos. No lo serán jamás. Solamente necesitan encontrar de nuevo el camino a casa, en el difícil laberinto de la vida.

## 6. ¿Qué hacer?

Al terminar nuestra investigación sobre los jóvenes y el esoterismo, surge la ineludible pregunta: "Y, ante todo esto, ¿qué hacer?". No podemos quedarnos con los brazos cruzados ante el avance del "fuego que no quema", que a tantos jóvenes arrastra sin piedad hacia el pesimismo y el nihilismo diabólico, que no es más que la extinción de la alegría de vivir.

Entonces, ¿qué hacer para recuperar el terreno que el esoterismo nos ha arrebatado? A continuación propongo cinco puntos de acción, los básicos, concebidos a la luz de las conclusiones de la investigación. Evi-

dentemente no pretendo cubrir con ellos todas las formas de afrontar el problema. Pero creo que pueden ser los primeros pasos.

En primer lugar, necesitamos tener bien identificadas las "zonas de riesgo" –ya expuestas en estas páginas–. Se trata de ser conscientes de que a "alguien" le gusta poner trampas esotéricas en ciertos lugares, muy atractivos para los jóvenes, como son: el rock satánico, el heavy metal, las películas de magia o de terror, ciertos sitios de Internet, ciertos dibujos animados japoneses, ciertas revistas de música para adolescentes y jóvenes, ciertas series de televisión, ciertos videojuegos, cierto tipo de discotecas, los raves, ciertas modas (tatuajes, piercing), ciertos juegos de rol, la cultura New Age (ovnis, culturas orientales, técnicas de yoga, fanatismo ecológico, vegetarianismo, energía...).

En segundo lugar, es necesario evitar ser "personas en riesgo". ¿Quiénes son estas personas? Sobre todo jóvenes frágiles que atraviesan momentos difíciles, ya se trate de crisis amorosas, crisis familiares, crisis de estudio, de religión. Son los que buscan una solución "fácil y rápida" a estos problemas y a sus caprichos. Pueden ser, también, personas ambiciosas. En fin, personas vacías, porque no tienen a Dios en el centro de su vida. He ahí su fragilidad.

¿Cómo se deja de ser o se evita llegar a ser "persona en riesgo"? Se logra educando y educándose en la sobriedad, en la fuerza de voluntad, en la aceptación de los límites personales. Se logra trabajando en favor de la unidad familiar, de la estabilidad matrimonial, de la convivencia familiar. Un joven o una chica, evidentemente, no estará a riesgo si siente que sus padres le aman de verdad. Hoy día es necesario recordar que amar a los hijos no es darles cosas ni dinero, sino darles apoyo, cariño y, sobre todo, tiempo. Qué fuerte crece un niño o una niña que ve que sus padres se aman muy tiernamente (no basta que sea así, ellos tienen que

verlo). Será necesario, además, que sepamos educar a los hijos en la sana libertad y responsabilidad. Y, para evitar ser personas vacías, lo más importante será poner a Cristo al centro de los corazones y de nuestros hogares.

En tercer lugar, debemos mantener una sana y discreta vigilancia sobre los hijos. Saber a dónde van, qué hacen, cómo son sus amigos. Los jóvenes deben comprender que este gran esfuerzo de sus padres, lo hacen sólo por el amor que les tienen. De verdad, es todo un arte saber ser firmes cuando un hijo se ha metido en una "zona de riesgo". Pero se debe ser claro y tajante, siempre explicando las razones y los motivos de las prohibiciones. A veces se tendrá que actuar como cuando un bebé toma un cuchillo, retirándoselo cuanto antes sin importar si hace berrinche: no queremos que se haga daño.

En cuarto lugar, algunas ideas para los que tengamos algún conocido atrapado en el esoterismo. Hay que rezar y confiar mucho en Dios, desde luego. Pero también hay que actuar: se necesita una cercanía bondadosa y constante (como el amigo de Daniele en el capítulo tres). Tenemos que interesarnos por sus cosas, hablarle por teléfono aunque no haga mucho caso, tratar de contactarlo con un buen sacerdote que nos ayude a identificar su problema de fondo y le ayude a encontrar la verdadera solución.

Y, en quinto lugar, me dirijo a las personas que ocupan cargos públicos o de responsabilidad social. Su colaboración puede ser crucial para vencer el "virus" del esoterismo. Pueden ayudar mucho examinando el contenido de las películas, los programas, las revistas, etcétera. Y censurar valientemente todo lo que invite a la violencia y a los comportamientos transgresivos. Su acción será más eficaz si se desarrolla de forma positiva: promoviendo grupos musicales con valores humanos, revistas, teleseries, caricaturas sanas y divertidas,

impulsando el deporte, las buenas lecturas. Su apoyo a la familia, a la fidelidad matrimonial, la obediencia a los padres y la educación personal de los hijos será la clave de la victoria.

Si cada uno pone su granito de arena, pronto veremos que el esoterismo chocará contra un dique insuperable, que protegerá, como una inmensa muralla, el precioso tesoro de la juventud.



## GLOSARIO

### **Acuarianos**

Seguidores del New Age. Toman este nombre de la era del Acuario, época en que la "Nueva Era" debería tomar el lugar del cristianismo.

### **Alquimia**

Antigua práctica mágica que tenía por objeto cambiar la naturaleza de los metales.

### **Amuleto**

Objeto al que se le atribuye el poder de contrarrestar la llamada "energía negativa" y de alejar la mala suerte.

### **Ángel**

Figura de la tradición cristiana que la cultura New Age ha transformado en una nueva forma de superstición.

### **Animalismo**

Ideología que se basa en el respeto y el amor por los animales. Es una cosa buena, mientras no degenera en fanatismo.

### **Astrología**

Práctica que estudia el futuro y la personalidad de las personas con la ayuda de la posición de los astros.

### **Auroville**

Localidad india que hospeda una comunidad muy querida por los ambientes New Age. Acoje a todas las personas que buscan la paz y la unidad, independientemente de su credo religioso y político.

### **Autolesionismo**

Algunos cantantes de rock han difundido, entre los jóvenes, la moda de herirse durante los conciertos.

### **Black metal**

Corriente particularmente "oscura" de la música "heavy metal", en la que con frecuencia hay elementos satánicos y esotéricos.

### **Chat**

Palabra inglesa que significa "charla". Indica un espacio de Internet en el que las personas, desde cualquier parte del mundo, pueden dialogar en tiempo real. Es como si muchos individuos se encontraran juntos en un salón y hablasen al mismo tiempo entre ellos. Todo esto sucede en la pantalla de una computadora, donde la gente se comunica digitando las propias intervenciones sobre el teclado, durante un tiempo ilimitado, al precio de una llamada telefónica local.

### **Clarividencia**

Facultad según la cual algunas personas llegarían a conocer el futuro o el destino de otras personas.

### **Cristales**

Los seguidores del New Age sostienen que los cristales tienen una inteligencia escondida que puede influir en nuestra vida. Enseñan a contactar su presunto "poder" y a practicar la "cristaloterapia", para curar enfermedades y resolver problemas personales.

### **Crowley Aleister**

Ocultista inglés. Es considerado el "padre del satanismo moderno". Su lema era: "¡haz lo que quieras!".

### **Cruces invertidas**

Típico símbolo de los satánicos. Representa la inversión de los valores propuestos por el cristianismo.

### **Ecstasy**

Droga que se consume en las discotecas o en los "rave", en forma de pastillas.

### **Energía negativa**

Término ambiguo utilizado para engañar a los incautos. Los magos afirman poder sacar las "energías negativas" (es decir, la mala suerte) a través de sus ritos o con amuletos particulares, y cobrando ciertas cantidades de dinero.

### **Energía positiva**

Término ambiguo utilizado para engañar a los incautos. Los magos afirman contar con el poder de atraer las "energías positivas" (la suerte) a través de sus ritos y amuletos.

### **Energía**

Término famoso e insignificante, muy popular en los ambientes del esoterismo del New Age. Los magos hablan de "energías positivas" y de "energías negativas", que aseguran poder atraer o rechazar. Es un truco para engañar a las personas incautas y para sacar dinero.

### **Era del Acuario**

Época en la cual, según los seguidores del New Age, la "Nueva Era" debería tomar el lugar del cristianismo. Se supone que sucederá alrededor del año 2000, en el momento del paso de la edad astrológica de Piscis a la

### **Iniciación**

Rito que introduce a los "iniciados" en cualquier doctrina esotérica.

### **Iniciados**

Los pocos elegidos que han sido admitidos al conocimiento de algún culto esotérico o magia particular. Por ejemplo, los astrólogos, los cartomancios, los brujos, los satánicos y magos de cualquier género.

### **Invitaciones**

Billetes de colores que se distribuyen entre los muchachos para hacer publicidad a los "raves" o fiestas en discotecas. A veces contienen imágenes satánicas o transgresivas.

### **Juego de roll**

Una especie de "teatro mental", a través del cual se viven fantasiosas aventuras, sentados alrededor de una mesa. Los jugadores interpretan varios personajes y se sumergen plenamente en las historias que vienen narradas y después escenificadas. Algunos de estos juegos pueden durar semanas e incluso meses.

### **LaVey Anton**

Fundador de la Iglesia Satánica Americana.

### **Magia blanca**

Magia que se emplea con fines buenos. A pesar de esto, representa de todas maneras una forma de esclavitud y de condicionamiento de la personalidad.

### **Magia negra**

Magia que se usa con malos propósitos.

### **Magia sexual**

Un tipo de magia que mezcla en sus ritos, esoterismo y actos sexuales.

### **Master**

En los juegos de roll, tiene el papel de dirigir y hacer respetar las reglas. Es un punto de equilibrio neutral, y está sobre todos los jugadores. No se puede considerar un simple árbitro, porque está directamente metido en el juego y puede actuar justa o injustamente, según le parezca.

### **Medium**

Persona que hace de mediador con el otro mundo en las sesiones espiritistas.

### **Mensajes subliminales satánicos**

Frases que hacen referencia al Diablo, que se logran escuchar cuando se giran al contrario algunos discos de rock. Representan un intento de hacer un ritual esotérico a través de la música. Se inspiran en la tradición de las "misas negras", en las que los satánicos recitan oraciones al contrario.

### **Merchandising**

Se refiere a la explotación comercial, por cualquier medio, del éxito de un cantante, de una película, de un actor o de un personaje de revista. Por ejemplo, la venta de muñecos, llaveros, gorras, camisetas, videojuegos y cualquier otra cosa que puede ser comprada por los fans "aspiratodo".

### **Metal**

Abreviación del término "heavy metal".

### **Misa negra**

Versión "satánica" de la Misa católica, en la cual los satánicos recitan las principales oraciones cristianas al contrario. Esto simboliza el deseo de "invertir" los valores cristianos. Conlleva gestos sacrílegos contra la

Eucaristía. Los seguidores del Diablo suelen robar hostias consagradas de las iglesias católicas para utilizarlas en sus ritos.

### **Música disco**

Música de discoteca, repetitiva y ensordecedora.

### **Necrofilia**

Atracción por todo aquello que pertenece al mundo de los muertos. Los necrófilos suelen realizar ritos y sesiones para contactar almas de personas muertas.

### **New Age**

Término inglés que significa "Nueva Era". Es una especie de "gran contenedor". Es una corriente de pensamiento en la que conviven diferentes ideas, religiones, filosofías y prácticas esotéricas. Es un mundo que se basa en la idea del final de la era cristiana. Los seguidores del New Age creen que la humanidad está entrando en la era del Acuario, la "Nueva Era" del bienestar, de la paz, llena de cambios positivos en el campo político, social y religioso.

### **Nihilismo**

El culto de la nada, la tendencia a no creer en ningún valor. Es el punto de llegada del satanismo y del relativismo moral.

### **"¡Nosotros somos Dios!"**

Uno de los slogans del New Age. Indica la idea del hombre que ocupa el lugar de Dios, y por tanto, significa relativismo moral.

### **Numerología**

Consiste en interpretar el significado de los números de la propia fecha de nacimiento o de cualquier otro evento particular. A través de una serie de cálculos, se

deberían obtener las previsiones del futuro o un retrato de la propia personalidad.

### **Ocultismo**

Igual que el esoterismo, se refiere a las doctrinas mágicas y ocultas que son conocidas solamente por un reducido número de personas.

### **Oraciones invertidas**

Durante las "misas negras", los satánicos, suelen recitar las oraciones católicas más importantes al revés. Esto simboliza el deseo de "invertir" los valores cristianos. El Padrenuestro rezado al revés se transforma en una plegaria al Diablo, en la cual se glorifican los "valores invertidos" de la no-cultura del Demonio. Esta tradición ha sido adoptada también por algunos cantantes de rock, que graban mensajes satánicos invertidos en sus discos.

### **Oráculo**

Antigua forma de adivinación. Tiene la finalidad de responder preguntas sobre el pasado, el presente o el futuro.

### **Pacto con el Demonio**

Ritual satánico por el cual se "vende" la propia alma al Diablo a cambio de un favor particular (poder, riqueza, éxito o cualquier otro tipo de satisfacción material y terrena). Quien vende el alma al Demonio se ilusiona con "gozar la vida" sobre la tierra. Pero, después de la muerte, se está destinado al infierno, como se ha establecido en el pacto.

### **Péndulo**

Objeto "mágico" ligado a un hilo. Oscilando de un lado a otro, debería dar respuestas a preguntas particulares sobre el propio futuro.

### **Piercing**

En inglés el verbo "to pierce" significa "perforar", "agujerar", "traspasar". El "piercing" es una práctica de origen tribal, que consiste en adornar el cuerpo humano con algunos anillos clavados en la carne.

### **Primitivismo**

Moda que tiende a conducir al hombre a un estado tribal y primitivo, anulando las conquistas de la civilización.

### **Profanación de sepulcros**

Forma de vandalismo típico de los ambientes satánicos, que consiste en dañar las tumbas de los cementerios, robando huesos humanos y calaveras.

### **Quiromancia**

Lectura de la mano. Consiste en la interpretación de los signos presentes sobre la palma de la mano, para conocer el destino y el carácter de la persona.

### **Rap**

Género musical entre la lengua hablada y la canción. Las palabras son dichas en forma rítmica.

### **Rave**

Palabra inglesa que significa "delirio". El "rave" es un tipo de fiesta especial que lleva al extremo los elementos típicos de las discotecas: música ensordecedora, ritmos acelerados, consumo de droga y alcohol.

### **Reencarnación**

Creencia oriental según la cual el alma, después de la muerte, pasaría a otro cuerpo. En los últimos años, esta idea ha sido retomada por el New Age.

### **Relativismo moral**

Tendencia a no creer en ninguna verdad objetiva. Todo es relativo. Todo puede ser justo y aceptable, según los diversos puntos de vista. Y, por tanto, el bien se confunde con el mal. Del relativismo moral se pasa fácilmente al nihilismo.

### **Rock satánico**

Corriente particular de la música rock que exalta el satanismo, la violencia y el nihilismo.

### **Sabba**

Ceremonia de los satánicos en la cual el culto al Diablo es acompañada por danzas, rituales, uniones sexuales, consumo de droga y alcohol.

### **Satanismo**

Culto al Diablo que se puede manifestar de varias formas. Para ser satánicos no es necesario creer en la existencia de Satanás. Es suficiente vivir con la idea de que el hombre toma el lugar de Dios, y adoptar el lema de Aleister Crowley: "¡haz lo que quieras!". O también: vivir sin reglas y al ritmo del puro egoísmo. Del satanismo es muy fácil llegar al nihilismo.

### **Seis, seis, seis**

Número bíblico del Anticristo que aparece en el Apocalipsis. Utilizado frecuentemente como símbolo del Diablo por los satánicos.

### **Sesión espiritista**

Rito por el cual se cree entablar comunicación con el más allá, con la ayuda de un medium.

### **"¡Si tú lo crees, es verdadero!"**

Un slogan del New Age. Significa que no existe ninguna verdad objetiva, sino que todas las verdades tienen igual valor. Conduce, por tanto, al relativismo moral.

### **Sincretismo religioso**

Tendencia a mezclar elementos de diversas religiones en un único "licuado", como en el New Age.

### **Splatter**

En inglés significa "salpicar". Es un término utilizado para definir una película o una serie de dibujos animados particularmente sanguinarios y violentos.

### **Talismán**

Objeto, generalmente decorado con símbolos o figuras, al que se le atribuye el poder mágico de atraer la buena suerte.

### **Tarot**

Antiguas cartas, con dibujos especiales, que son utilizadas para conocer el futuro de las personas.

### **Trance**

En el campo de lo paranormal, es un estado de concentración semejante al sueño hipnótico. En las sesiones espiritistas es el momento en el que, el medium, entra en comunicación con el mundo de los muertos.

### **Tribalismo**

Como el primitivismo, es una moda que conduce al hombre a un estado tribal y primitivo, anulando las conquistas de la civilización.

## **ÍNDICE**

Introducción .....	5
--------------------	---

### **1**

#### **EL GRAN ENGAÑO DEL FUEGO QUE NO QUEMA**

1. El "boom" del esoterismo .....	9
2. Un aliado para vencer los problemas .....	12
3. La brutal realidad del mundo .....	13
4. Un joven en crisis .....	15
5. La dictadura del dinero .....	17

### **2**

#### **LAS MÁSCARAS DEL ESOTERISMO**

1. El bombardeo de la magia .....	20
2. Todas las caras del esoterismo .....	21
3. La cultura de la "pasividad" .....	25

### **3**

#### **ALGUNAS HISTORIAS DE JÓVENES**

1. Un amuleto por amigo .....	29
2. En la trampa del mago .....	32
3. Fuga de la discoteca .....	39
4. El pesimismo de Satanás .....	43
5. Los cuatro "asesinos" de los jóvenes .....	48

4

**"HAZ LO QUE QUIERAS"**

1. Una vida sin reglas .....	51
2. Una sociedad al contrario .....	53
3. El peligro del "vacío" .....	55

5

**EL ROCK SATÁNICO**

1. Pequeños toques esotéricos .....	58
2. La explosión del heavy metal .....	60
3. La Iglesia de Satanás .....	62
4. El mito de Marilyn Manson .....	65

6

**EL SATANISMO JUVENIL**

1. El "caso" de Chiavenna .....	69
2. Infinitos episodios de violencia .....	71
3. Un "puente" hacia el satanismo .....	73

7

**EL "RITO" DE LA DISCOTECA**

1. Un "aquelarre" moderno .....	76
2. El éxtasis diabólico .....	78
3. Las tarjetas de invitación .....	80
4. Un documento importante .....	82

8

**TATUAJES Y PIERCING:  
EL "AYER" EN LUGAR DEL MAÑANA**

1. Un texto fundamental .....	85
2. Otra vez el satanismo .....	88

3. Los catálogos blasfemos .....	90
4. Los tatuajes para niños .....	92

9

**EL NEW AGE**

1. Satanismo y New Age .....	95
2. Lobos disfrazados de ovejas .....	97
3. La influencia de la música .....	99
4. La traición de Mimi .....	101

10

**LAS PALABRAS QUE ENGAÑAN  
A LOS JÓVENES**

.....	104
-------	-----

11

**REVISTAS PARA ADOLESCENTES**

1. Los elementos fundamentales .....	113
2. Angelillos y ritos mágicos .....	114
3. Los pequeños miedos .....	115
4. Astrología y publicidad esotérica .....	117

12

**EL MUNDO DE INTERNET**

1. Una velocidad extra .....	119
2. La computadora se convierte en un mago .....	121
3. Navegaciones satánicas .....	123
4. Juegos blasfemos .....	125

13

**EL COMIC "DYLAN DOG"**

1. ¿Quién es <i>Dylan Dog</i> ? .....	129
2. El problema de la violencia .....	131
3. Otros aspectos negativos .....	134
4. El Diablo en <i>Dylan Dog</i> .....	137

14

**EL "CASO" DE LA BRUJA DE BLAIR**

1. Una gran idea publicitaria .....	140
2. La trama de la película .....	143
3. Una telaraña esotérica .....	144

15

**EL MÁGICO PODER DE LA TELEVISIÓN**

1. Los milagros de la tv .....	147
2. Los magos televisivos .....	150
3. Un falso optimismo .....	153

16

**LAS TELESERIES ESOTÉRICAS**

1. Las tres brujas "buenas" .....	157
2. Los frutos de la serie " <i>brujas</i> " .....	159
3. " <i>Buffy</i> ", la cazadora de vampiros .....	161
4. Angustia y desconfianza .....	163

17

**LAS CARICATURAS JAPONESAS**

1. Un gran equívoco .....	165
2. El fenómeno del " <i>Pokémon</i> " .....	168
3. Los poderes de los pequeños monstruos .....	171
4. Los demás dibujos animados .....	172
5. El escuadrón de magos .....	175

18

**LAS PELÍCULAS DE "TERROR"**

1. Violencia y pobreza de ideas .....	178
2. Las películas de Dario Argento .....	181
3. Desconfianza en la familia .....	183

19

**VIDEOJUEGOS Y JUEGOS DE ROL**

1. La muerte de la fantasía .....	187
2. Un brujo electrónico .....	188
3. Los buenos como malos .....	190
4. La lucha por la supervivencia .....	193
5. Los juegos de rol .....	195
6. El rol del brujo .....	197
7. Un lenguaje esotérico .....	198

20

**CONCLUSIONES Y ESPERANZAS**

1. Un medio para hacer dinero .....	202
2. No es sólo comercio .....	204
3. Una falsa rebelión .....	207
4. La "peligrosidad" de Jesús .....	210



5. La nueva evangelización .....	213
6. ¿Qué hacer? .....	216
Glosario .....	221

COLECCIÓN  
OCULTISMO Y VERDAD

1. ROBIN DE RUTER, *El Poder Oculto detrás de los Testigos de Jehová*, Ediciones Paulinas, México.
2. ROBIN DE RUTER, *Preparando el Camino al Anticristo*, Ediciones Paulinas, México.
3. CARLO CLIMATI, *Los Jóvenes y el Esoterismo*, Ediciones Paulinas, México.