

La gárgola en la cultura visual actual

Gargoyles in today's visual culture

BEGOÑA YÁÑEZ-MARTÍNEZ
Universidad Internacional de La Rioja (UNIR).
begona.yanez@unir.net

Recibido: 26 de octubre de 2015

Aprobado: 11 de marzo de 2016

Resumen

La gárgola ha poblado desde antiguo las cornisas de los edificios religiosos y civiles, sirviendo de evacuación para el agua y para diferentes misiones según las distintas interpretaciones. Su gran componente simbólico hace de ella un reclamo muy interesante para el mundo audiovisual actual. De entre las manifestaciones encontradas, estudiaremos la visión de la gárgola en estos medios y valoraremos su adecuación o no a la visión medieval.

Mediante la aparición de la gárgola medieval en el mundo actual en forma de personajes y ornamentos, y gracias a la aplicación de imágenes actuales a las nuevas gárgolas, podemos realizar un recorrido visual y simbólico alrededor de las distintas visiones que la cultura actual realiza de ellas. Pero no podemos quedarnos ahí, es necesario relacionar estas nuevas visiones y significaciones con las originales, para establecer si se ha hecho un uso correcto de la imagen, o se ha roto la estructura del símbolo primigenio.

Palabras clave: gárgola, Mass Media, experiencia visual, didáctica visual.

Yáñez-Martínez, B. (2016): La gárgola en la cultura visual actual. *Arte, Individuo y Sociedad*, 28(2) 553-565

Abstract

The gargoyle has been inhabited since ancient times the cornices of religious and civil buildings, serving for water evacuation and other missions with different interpretations. His great symbolic component makes it an exciting claim for the current audiovisual time. Among the manifestations found, we will study the vision of the gargoyle in the media and will assess their suitability to the medieval vision.

By the appearance of medieval gargoyle in present times in form of characters and ornaments, and through the application of current images to new gargoyles, we can perform a visual and symbolic journey around the different views that the current culture makes them. But we can't stay there; it is necessary to relate these new insights and meanings to the original, to establish whether it has made proper use of the image or crushed primal symbol structure.

Keywords: gargoyle, Mass Media, visual experience, visual didactics.

Sumario: 1. Introducción: La imagen arquetípica de la gárgola, 2. Proyecciones sobre los Mass Media, 2.1. La gárgola como ser protector, 2.2. La gárgola como ser maligno, 2.3. La gárgola como elemento ornamental. 3. Proyección de los Mass Media sobre la gárgola, 4. La aparición en las noticias, 5. conclusiones. Referencias. Notas.

1. Introducción: la imagen arquetípica de la gárgola

El Medievo hereda gran parte de los símbolos de los griegos y romanos, mediante la tradición y la mitología. La interpretación didáctica que se hace de los animales y otros seres procede de esta tradición, aunque muchos hayan sido marcados por las distintas culturas, gustos, intereses o el paso del tiempo. Aún así muchos animales reciben un significado difícil de rehuir ya que se convierten en *estereotipos e imágenes heredadas*. Los mensajes de la mitología llegan a nosotros de una forma innata, reflejándose en los miedos que se transmiten a través de la cultura.

El simbolismo en el mundo medieval occidental es “fuente de conocimiento” (Sebastián, 1994, p. 17). Ese conocimiento se basa en la capacidad que tienen los símbolos de transmitir mensajes a través de las distintas épocas y fases de la cultura y la sociedad. La gárgola se convierte en imagen arquetípica, que forma parte de los elementos o pautas fijas del inconsciente, en el desarrollo de muchas de las historias orales del Medievo y actuales de nuestra sociedad. Este conocimiento se basa en los estudios de Carl Gustav Jung, retomados por Joseph Campbell para el desarrollo de una teoría acerca del recorrido que las narraciones llevan a lo largo de la historia, que han funcionado en la antigüedad y siguen funcionando en nuestra sociedad. Se trata del *camino del héroe*, aunque también podemos hablar del mito o de las unidades culturales del inconsciente colectivo. “Los arquetipos influyen y caracterizan a narraciones enteras y a épocas históricas” (Sebastián, 1994, p. 23).

El mito, que ofrece soluciones válidas para toda la humanidad¹, es el nexo de unión entre culturas y tradiciones que toman elementos comunes a lo largo del tiempo y la geografía. “La tradición de las «formas subjetivamente conocidas» coincide de hecho con la tradición del mito, y es la clave para la comprensión y el uso de las imágenes mitológicas” (Campbell, 1959, p. 25).

Encontramos a las gárgolas dentro de las categorías de estas pautas, en este caso en forma de personaje, en ocasiones como ser vivo y en ocasiones como ornamento interrogador. El imaginario innato crea una facilidad inconsciente para reconocer al monstruo y sus propiedades. La gárgola también participa de este innatismo y representa un estereotipo de ambigüedad para el simbolismo gótico y para la actualidad. El monstruo se convierte en umbral y vehículo en el camino de renacimiento del héroe o del creyente hacia la inmortalidad del alma. Y este tratamiento de la gárgola o el monstruo, a nivel genérico, se seguirá heredando en el mundo audiovisual de distintas formas:

Unas veces el monstruo surge para cuestionar al héroe para que encuentre el valor y la pureza de corazón, como el oráculo del Sur en La Historia Interminable; otras veces será necesario vencerlo, como San Jorge o San Román de Rouen; otras veces el monstruo es un aliado en nuestro camino, al servicio del bien, como Ludo en Dentro del Laberinto. (Yáñez, 2014, p. 59).

Esto plantea la primera cuestión a tener en cuenta en el análisis que pretendemos llevar a cabo, y es que la visión de la gárgola desde su monstruosidad debe ser interpretada desde esa intervención divina o superior, ya que si no somos capaces de ver esta intervención caeremos en el desconocimiento y en el peligro de simplificarlas a un obstáculo en el camino, en lugar de una preparación sagrada para la renovación. Esta renovación se plasma con unanimidad en las portadas de las catedrales, con su lección didáctica, primera interrogación al creyente para acceder a un espacio sagrado. La gárgola no goza de un estudio tan en profundidad como han recibido las portadas, más cercanas en el espacio y en el conocimiento; por ello su interpretación se presta a opiniones y adaptaciones más dispares. En cualquier caso la propia portada o umbral principal, constará de la presencia a ambos lados de *gárgolas colosales* que nos introducirán en una prueba final, de renovación. En las entradas de las catedrales se consigue esta interpelación mediante el Juicio Final, o la intercesión de la Virgen o los santos. Las gárgolas confieren a la catedral la posición de umbral del más allá, en este caso la interrogación se traslada a las alturas, cumpliendo igualmente su función de cuestionamiento necesaria para el nacimiento a la nueva vida.

Consideramos que esta participación de la gárgola en el camino del héroe es la que da pie a su uso actual en nuestra cultura. Las historias siguen jugando un papel importante y didáctico en el comportamiento del hombre. Desde las antiguas enseñanzas, en forma de leyenda, cuentos infantiles, parábolas, etc., se han recibido los mensajes educativos que guían el camino de cada oyente. Las manifestaciones visuales de estas historias o de estos personajes han reforzado la enseñanza y han ayudado a que perduren hasta nuestros días. La manera de pensar hacia el mito no ha variado significativamente hasta hoy, heredamos del hombre primitivo los razonamientos hacia los sueños y nos retrotraemos a nuestros pensamientos innatos constantemente, influidos por nuestra cultura y los citados estereotipos heredados².

Veamos ahora si la interpretación y el uso de la gárgola en la cultura actual responden a estas imágenes y simbolismos heredados o al uso de ella desde los tópicos creados alrededor de la nueva visión del monstruo.

2. Proyecciones sobre los Mass Media

Partiendo de esta consideración de la gárgola como elemento necesario en la historia, y como idea visual susceptible de entrar a formar parte de una narración que “cale” en el público, nos adentramos ahora en el análisis de algunas de las representaciones que se hace de ella en el mundo de los Mass Media³.

Como hemos visto, el uso de las imágenes arquetípicas es un recurso comunicativo y también muy usado en procesos de enseñanza-aprendizaje. Al apoyarnos en los conocimientos ya establecidos, o en los conocimientos innatos, estamos trabajando un aprendizaje significativo y constructivo para crear nuevos conocimientos de una forma más eficaz. El uso de los símbolos ha sido constante en las manifestaciones visuales de nuestra cultura, la cultura mediática también hace uso de estos símbolos y elementos, nuevos y tradicionales. Muchas veces los encontramos mezclados o cambiados de sentido para ser utilizados para fines concretos. La gárgola es uno de estos símbolos. No todo son invenciones y utilizaciones con interpretación libre (y en ocasiones frívola),

sino que también aparece como una interpretación historicista, respetuosa, aunque humanizada o traída al mundo de los vivos.

A parte de la clasificación que hemos realizado de estas manifestaciones, que veremos en los siguientes subapartados, hemos querido hacer un recorrido por los distintos tipos de manifestación (audiovisual o visual) y ordenarlos para su estudio. El mundo de la *Animación* recoge películas, series y cortos de animación o dibujos animados. La aparición en esta categoría se produce con bastante regularidad pasando muchas veces desapercibida por el observador. La mayoría de ellas son ornamentales⁴, colocadas para crear un contexto apropiado para la historia que se quiere contar; pero también encontramos numerosas gárgolas vivas.

El *Cine* tiene para la gárgola un trato particular ya que la encontramos como protagonista de una serie de películas que mantienen una categoría común y que hemos decidido tratar como un género cinematográfico característico. Por otro lado en muchas películas de imagen real también podemos encontrar gárgolas, normalmente en su vertiente ornamental, pero también en su posición de umbral.

Las *Series* de televisión de imagen real inspiradas en el Medievo o en mundos de fantasía tienen una gran acogida por el público y, a su vez, ellas tienen una gran acogida de las gárgolas y su misterio.

Los *Videojuegos*, especialmente los de mundo de tinieblas (MdT)⁵, utilizan a la gárgola habitualmente entre sus recursos. La principal selección de videojuegos de los que vamos a hablar están basados en temática gótica (en el sentido de estética actual e influencia artístico arquitectónica) y nocturna, como puede ser la ciudad de Gotham, el castillo de *Gargoyles* o los entornos del juego *Vampire* (inspirados en la Praga y Viena medievales). Hablaremos de algunos ejemplos concretos que aluden a la gárgola en algún sentido.

El mundo fantástico o de fantasía nos acerca a una serie de categorías que no estando directamente englobadas en los Mass Media participan de ellos por su relación con otras categorías como los videojuegos y su faceta comercial. Nos referimos a los *Juegos de mesa* (o juegos físicos), los *Juegos de rol* y *de estrategia*, la *Literatura fantástica* y los *Cómics*. La prolífica imaginación de los creadores de estos ejemplos hace propicio el uso de la gárgola como ser vivo, como ornamento, como raza monstruosa y como protagonista de historias.

En el mundo de la *Música* la gárgola no conoce fronteras ya sea como término o como imagen. La encontramos principalmente, pero no exclusivamente, en los ambientes góticos y en el mundo del Heavy Metal, inspirado muchas veces en mitología y leyendas.

Una vez decididos los mundos en los que nos vamos a sumergir podemos establecer una pauta para clasificar los ejemplos estudiados en tres categorías distintas, que serán las expuestas en este artículo en los siguientes subapartados. Hemos encontrado a *la gárgola como ser protector*, una especie viva que interactúa con otros seres y que, en general, tiene una actitud positiva, constructiva o neutral. *La gárgola como ser maligno* conserva la situación de ser vivo o activo, pero en este caso su actitud será negativa o destructiva. Y, por último, la categoría que utiliza a la gárgola como escenario, como contexto, para crear un ambiente propicio a la imagen que se quiere mostrar. *La gárgola como elemento ornamental* son figuras ancestrales o fantásticas usadas como ornamento o ambientaciones que pueden situarse a su vez en una categoría positiva o negativa⁶.

2.1. La gárgola como ser protector

El principal representante en esta categoría lo constituye la compañía Disney con sus distintas manifestaciones de gárgolas en animación, cine y cómics. Para no extendernos⁷ hablaremos de las más representativas, por ser las más conocidas, nos referimos a las gárgolas del *Jorobado de Notre Dame* y, en especial, a las gárgolas de la serie *Gargoyles*, que tuvo repercusión en películas, videojuegos, cómics y convenciones. Estas gárgolas, en su mayoría, corresponden a estos seres protectores que cobran vida y que interactúan con los humanos sin dañarlos. Disney también usa con frecuencia la gárgola ornamental (así como la quimera) en sus grandes construcciones y como guiño cómico muchas veces (por ejemplo en el capítulo de *Phineas y Ferb: Corre, Candace, corre;* o en *Disney Mickey Mouse*, en el episodio El Croissant del Triunfo).



Figura 1A. En el episodio *Corre, Candace, corre*, los posibles compradores de la casa del doctor Heinz Doofenshmirtz se fijan en las quimeras del balcón comentando su gusto por tener una casa con gárgolas. Figura 1B. En el episodio *El Croissant del Triunfo*, las gárgolas vitorean a Mickey por pasar con su moto por encima del tejado de Notre Dame para evitar los atascos y llevarle a tiempo a Minnie unos croissants para su cafetería parisina. (Fuente de las imágenes: Capturas de pantalla de la serie).

Destacado por sus intervenciones en la serie para salvar la situación encontramos a Pazuzu, la gárgola del profesor Farnsworth, de la serie *Futurama*. Dentro del cine la gárgola protectora se manifiesta en menor medida y con un aire de ambigüedad que la sitúa entre lo bueno y lo neutral, como sucede en *Yo, Frankenstein* donde las gárgolas forman el ejército del bien. La posición de umbral interrogador se encarna como hemos visto en el Oráculo del Sur de la *Historia Interminable*, conservando cualidades del símbolo original. En los videojuegos sucede algo parecido ya que estos gustan de usar gárgolas malvadas que ataquen a los jugadores, pero podemos rescatar para esta sección a Goliath del videojuego de *Gargoyles*, a Firebrand del *Gargoyle's Quest* y a las gárgolas del juego de cartas *Magic: The Gathering*, entre otros. En el ámbito de la literatura fantástica y el cómic encontramos numerosos seres de esta categoría destacando un personaje del multiverso Marvel, Isaac Christians, que dentro de su condición ambigua, por la historia que generó su transformación a gárgola, es un personaje que busca el cuidado de su pueblo. Y retomando la idea del uso de la gárgola como tono cómico de las situaciones está la gárgola de *Los Noctámbulos*, que forma parte de los investigadores y pertenece a DC cómics.

2.2. La gárgola como ser maligno

Para esta sección también tenemos una clara protagonista, como anticipábamos en la introducción al apartado, se trata de las películas de gárgolas en las que por lo general intentan conquistar el mundo o aniquilar a la raza humana. Tal es el grado de invención y de aprovechamiento del factor monstruoso que en algunas de ellas nacen de huevos, aparecen en Halloween, o solo pueden ser erradicadas con la lanza de Longino.

Para compensar estas apariciones, frívolas y destructoras de la estructura del símbolo original de la gárgola, también vemos a la gárgola de *Lover's vow* (*Historias de la Cripta*), que dentro de su capacidad para matar humanos es capaz de enamorarse de uno y protegerle mientras mantenga su secreto. Los guardianes de Gozer, en *Cazafantasmas*, son terroríficas quimeras de cuerpo entero que cobran vida para el propósito de su señor y trabajan de umbral entre dos mundos.

Las gárgolas malignas de animación responden a esa faceta de relación con el diablo, aunque muchas veces se condiciona su actitud por estar sujetas a una maldición.

Como hemos avanzado antes, en los videojuegos es común encontrar gárgolas malignas que atacan al jugador como en: *Dark Souls*, *Diablo*, *Vampire: The Masquerade* (*Redemption* y *Bloodlines*), *Scribblenauts*, *Castlevania*, *Fable 2*, *World of Warcraft*, o *Kingdom Hearts*, aunque en este último también podemos encontrar y hablar con las quimeras buenas del *Jorobado de Notre Dame*, Laverne, Víctor y Hugo. También son malignas las gárgolas de *Warhammer* (*Fantasy* y *40K*), y la gárgola, considerada en este caso como raza de ser sobrenatural, de los bestiarios de algunos juegos de rol, como por ejemplo en *Dungeons & Dragons*.

La gárgola maligna de los cómics se aleja de esta selección ya que en los cómics la situación de ambigüedad de muchos personajes hace que sean difíciles de clasificar, aunque muchos de ellos formen parte de los enemigos del héroe. Por ejemplo la gárgola Tavashtri, de cuatro brazos, que aparece en *Conan The Barbarian*, que actúa de forma maligna por un sometimiento mágico. Y también destacamos a la Gárgola Gris, Paul Pierre Duval (de Marvel Comics) que es un científico francés que sufre un accidente con uno de sus experimentos al que finalmente saca partido. En este caso se mezclan ambición por la conquista del mundo y la maldad, con la situación algo cómica del personaje y el tópico francés.

2.3. La gárgola como elemento ornamental

La gárgola ornamental es la más fácil de encontrar ya que, como decíamos, ayuda a crear una ambientación y un contexto apropiado para ciertas historias. Además de eso el uso de la gárgola goza de un gusto por su utilización en muchos dibujantes de animación como puede ser Matt Groening, que añade quimeras a muchos de los episodios de los *Simpson* (demás del mencionado Pazuzu) muchas veces por el simple placer de utilizarlas. Así podemos encontrar gárgolas ornamentales en series como *Padre made in USA*, *Bob Esponja*, *El laboratorio de Dexter*, *Agallas-el perro cobarde*, o el *Inspector Gadget 2015*. Y en largometrajes de animación como *Un gato en París* o en el propio *Jorobado de Notre Dame*. Aunque en estos casos sí responden a la relación con un ambiente más siniestro o por la relación con el tipo de edificios en que aparecen (castillos, catedrales, etc.).

En el cine sucede algo parecido a esta última afirmación, las gárgolas están relacionadas con la aparición de ciertos edificios (de estilo gótico principalmente), ya sea por estar inspiradas en épocas antiguas (como en *Lady Halcón*, *Regreso al Futuro*, *El Último Gran Mago*, *El Hombre Lobo*, *Los Tres Mosqueteros*), en mundos de fantasía (como *El secreto de los hermanos Grimm*), o en un nuevo gótico como en *Gotham* (*Batman*). También tienen una gran representación en el cine las gárgolas del edificio Chrysler (por ejemplo en *Stuart Little 2* o en *Spiderman*).

Continuando con la imagen real, pero en este caso de series, podemos ver gárgolas, quimeras o mascarones en algunos episodios de *Castle* o en las construcciones de *Vikingos*. Destacamos *Los Pilares de la Tierra*, que en la versión literaria no prestan mucha atención a las gárgolas, pero en la versión televisiva cobran un protagonismo importante en el trabajo de Jack y en la promoción de la serie por parte del canal en el que se emitieron en España. En la serie de *Gotham* vemos quimeras en lo alto de los edificios por los que deambula Selina (Catwoman), pero también alguna escena con gárgolas horizontales.

Batman (DC) y Spiderman (Marvel) son dos personajes de las alturas que suelen ir acompañados de gárgolas en sus distintas manifestaciones, pero especialmente en los cómics. En el caso de Batman las gárgolas le acompañan también en los videojuegos (*Batman Arkham City*) siendo un punto de apoyo y herramienta para ayudarlo a trasladarse por los aires.

3. Proyección de los Mass Media sobre la gárgola

Hemos visto cómo la gárgola se abre paso en el mundo audiovisual mediante distintas interpretaciones, pero la relación de esta con los Mass Media no se queda en esta dirección, también podemos encontrar gárgolas realizadas en la actualidad con personajes salidos de estos medios. Al igual que vemos un astronauta en una de las portadas de la catedral de Salamanca, para atestiguar la época de la restauración y añadir un elemento actual a la iconografía del templo, encontramos gárgolas procedentes de *Star Wars*, *Gremlins*, *Alien*, Anime, o historias de miedo atemporales como la Parca, el hombre lobo, etc.



Figura 2. Protomo⁸ de Darth Vader. (Fuente de la imagen: web de la Catedral de Washingtong).

Estamos hablando, por un lado, de la representación de *Darth Vader*, elegida como la personificación del mal actual, ubicada en la catedral de Washington. Por otro lado la capilla de Belén, en Saint Jean de Boisseau (Francia), que utiliza para la restauración de sus pináculos personajes actuales conservando las simbologías y un programa iconográfico clásico en los exteriores de los templos góticos, como puede ser el Tetramorfos o las edades del hombre. De entre las 24 nuevas quimeras destacan las imágenes más actuales, contando con un *Gremlin* bueno, uno malo, y un robot de una serie de anime japonesa, *Grendizer* (los tres en el pináculo del inconsciente); y en otro pináculo un *Xenomorfo* (representando al Leviatán).



Figura 3A. Gárgola Gremlin malo de la Capilla de Belén (1993-95). Saint Jean de Boisseau, Francia.

Figura 3B. Gárgola Xenomorfo de la Capilla de Belén (1993-95). Saint Jean de Boisseau, Francia.

(Fuente de las imágenes: www.obviouswinner.com).

Y como último ejemplo vemos el ala sur de la Abadía de Paisley, Escocia, que en 1991 fue reconstruida y con ello fueron añadidas nuevas gárgolas al templo. En esta representación encontramos referencias a los mencionados miedos atemporales, que se corresponden tanto con bestiarios actuales como con el imaginario tradicional. Vemos una colección de 12 gárgolas entre las que podemos ver la representación de la *Parca*, nuevamente un *Alien*, un *lobo antropomorfizado*, o un *Greenman*; pero también un *grifo*, un *hombre salvaje*, o un hombre saliendo de un pez (posible representación de *Jonás*).



Figura 4. Gárgola Alien de la Abadía Paisley, Escocia.

(Fuente de la imagen: Wikimedia Commons; autor: Colin).

Dentro de esta relación desde el otro lado queremos incluir las apariciones de la gárgola en los nuevos medios de difusión recogidos por la gran Red. Internet se convierte en un depósito virtual de nuestras imágenes de viajes y de ocio, entre otras cosas. La gárgola es un motivo muy recurrente entre aquellos que realizan blogs de sus viajes, o que muestran sus logros fotográficos. Así los *sitios web de almacenamiento de imágenes* como pueden ser Instagram, Flickr, Picassa, Photaki, Imageshack, Bing, Foto Community, Canstock Photo, Wikimedia Commons, Tumblr... contienen una sección dedicada a gárgolas, gargoyles o gargouilles. Esta gran difusión de la gárgola tiene también inconvenientes y es que no todas las descripciones de las fotos se corresponden con la realidad de su ubicación o interpretación, centrándose únicamente en su aspecto externo. Para suplir parte de este vacío de conocimiento podemos consultar el grupo de gárgolas de *Facebook*⁹, que va recogiendo inquietudes y fotografías de los amantes de las gárgolas; y también el sitio web educativo *Mirar hacia arriba* (cuya dirección se incluye en la nota 7) que recoge parte de la investigación sobre la gárgola y que se va actualizando con nuevas apariciones y aportaciones.

Esta pequeña mención a la gárgola en Internet nos da pie a otra rama mediática como es el mundo de la información y la publicidad, que tampoco podemos incluir en la clasificación principal aunque también forma parte de los Mass Media.

4. La aparición en las noticias

A lo largo de la investigación de la gárgola en las noticias actuales hemos podido observar la aparición de esta en noticias relacionadas principalmente con el Arte en general, siendo usada principalmente como término para el nombre de grupos artísticos, editoriales, etc. También observamos la aparición de la gárgola en algunas crónicas sobre catedrales, especialmente cuando las obras suponen la caída de alguna de ellas y con ello el riesgo para los viandantes. Los canteros siguen teniendo mención en algunas historias, realizando los procesos tradicionales y trabajando la piedra para dar forma a nuevas gárgolas. Por el lado menos positivo la vemos envuelta en casos de expolio y relacionada con la cultura popular ridiculizando su imagen con regularidad.



Figura 5. Gárgola fotógrafo de la catedral del ábside de la Palencia. A esta gárgola, realizada en memoria del fotógrafo José Sanabria, la rodean varias historias misteriosas sobre su ubicación en esta catedral, así como la sorpresa por la novedad de una gárgola de motivos actuales, realizada en las obras de rehabilitación del edificio. Fotografía del autor.

La estructura del símbolo primigenio de la gárgola se ve indefensa por la falta de rigor que sufre en muchas ocasiones, y también por la dificultad para acercarse a los estudios serios existentes sobre ellas. La prolífica producción de imágenes audiovisuales y comerciales denota el interés por otros fines y la utilización de estas para llevar a cabo un aumento de la audiencia, en lugar de una conservación del conocimiento o la propia conservación de las gárgolas reales. A pesar de ello esta amplia visión de la gárgola de forma actual y contemporánea contrasta con su olvido en los estudios de Historia del Arte que, junto con otros *relegados al margen*, han hecho de ellas un elemento secundario fuera del recorrido de conocimiento sobre las catedrales y otros edificios.

Leemos artículos en los que se establece un pequeño resumen de lo que fueron las gárgolas, su origen y sus funciones (fácticas y simbólicas) pero, lamentablemente, consideramos que los estudios sobre ellas se quedan también relegados y no se da importancia al rigor del conocimiento. De esta forma, y debido posiblemente a la dificultad de acceso a los libros y documentos existentes, lo más común es que las nuevas visiones se basen en los tópicos heredados de aquellos que se aventuraron a inventarla de nuevo sobre la base de lo misterioso y lo monstruoso.

La aparición de la gárgola española en el día a día de la información, de las exposiciones artísticas o de la simple conservación tiene mucho que aprender del trato que reciben en Francia o en Estados Unidos. Los motivos de afirmar esto se deben a que Francia, al ser la pionera en el uso de las gárgolas góticas, y tener una gran representación muy conocida internacionalmente, tiene una visión hacia la gárgola más implicada (en su exposición, en su conservación y en su visita). También hemos visto cómo podemos nombrarla como ejemplo de innovación por el uso de imágenes actuales en la capilla de Belén (en Saint Jean de Boiseau). Por otro lado Estados Unidos, no teniendo una tradición tan antigua de gárgolas como Francia, marca una especial atención hacia ellas en estudios visuales monográficos, en unidades didácticas y en el acercamiento de las visitas a las gárgolas en los edificios que las tienen. De hecho gran parte de los estudios sobre gárgolas, incluso sobre las europeas, están escritos por estudiosos estadounidenses.

Estos son algunos de los motivos por los que la gárgola aparece con ciertas limitaciones en las noticias, y es fácil que la visión del mundo que hemos analizado con anterioridad sea más aceptada y más cercana a la mayoría de la población, a pesar de contar en España con un nutrido *patrimonio gargolesco*¹⁰.

5. Conclusiones

“Los símbolos de la mitología no son fabricados, no pueden encargarse, inventarse o suprimirse permanentemente. Son productos espontáneos de la psique y cada uno lleva dentro de sí mismo, intacta, la fuerza germinal de su fuente” (Campbell, 1959, p. 11).

Con esta cita de Campbell recuperamos el aspecto inicial del artículo para retomar las intenciones de análisis que pretendíamos. Esta afirmación nos abre los ojos hacia las ideas que queremos concluir, ya que por mucho que se la intente reinterpretar o cambiar, la gárgola, como símbolo espontáneo de la psique, volverá a su estructura tradicional. A pesar de ello hablemos de las conclusiones que podemos establecer con relación a la aparición de la gárgola en los Mass Media.

La dificultad para hablar con unanimidad de unas significaciones de las criaturas monstruosas o sobrenaturales se debe en gran parte a la evolución, devaluación y

ausencia de códigos textuales que las avalen. La época actual añade una nueva dificultad por las interpretaciones libres y poco acertadas. Estas adaptaciones se suceden, en la mayoría de las representaciones, por la falta de documentación, de profundización, o la ausencia del uso de esta, consiguiendo visiones degradadas o manipuladas por las leyendas que se han creado alrededor de ellas. Consideramos que muchas veces es malvada por el uso de estas nuevas informaciones que se han creado a expensas de los estudios más serios. Esto, unido a las muchas posibilidades de crear un personaje o un ambiente atrayente en detrimento de su simbología original, parece ser el pasaporte aceptado hacia la frivolidad de la gárgola.

Muchas de estas nuevas visiones se basan en datos no contrastados pero muy populares, como es la leyenda de que cobran vida por la noche, cuyo origen es desconocido. Algunas versiones de la leyenda cuentan que el primer despertar fue ante la condena de Juana de Arco en Rouen, lugar de origen de la leyenda de La Gargouille y San Román. (Yáñez, 2014, p. 220).

La maldad y la actitud cómica son dos cualidades que han sido magnificadas de unas de las características de la gárgola gótica, que aparece tanto aterradora como con gesto burlón.

Las gárgolas son relevantes en las creaciones de las grandes empresas de la animación, el cine y los cómics, lo hemos comprobado con la multitud de veces que recurren a su uso. Algunas de estas producciones son iconos importantes en el mundo audiovisual y generan grandes beneficios por ser bien recibidas por el público, lo que nos hace pensar que su visión de la gárgola será más accesible. Disney, que actualmente ha absorbido a Marvel y a Star Wars, es un ejemplo del abundante uso de este recurso y de éxitos de ventas. La serie de televisión *Los Simpson* fue nombrada de las primeras series en el ranking de las más vistas. Ambos multiversos, el de Marvel y el de DC Cómics, mantienen una estrecha relación con la gárgola mediante apariciones recurrentes¹¹ como seres protectores y como ornamento, de hecho existe un curioso vínculo entre el superhéroe y la gárgola, en especial con Batman y Spiderman.

La valoración general de la visión de la gárgola en los Mass Media es positiva, aunque se nubla un poco con la gárgola que muestran las películas de las que es protagonista directa, ya que aparece frivolidad, deshumanizada y lejos de la gárgola tradicional. Esta última se aleja de la visión del camino del héroe y del imaginario colectivo creando una excusa para presentar un monstruo destructivo con la apariencia, podríamos decir casual, de una gárgola.

No podemos ignorar que esta visión maligna es la que utilizan gran parte de los videojuegos que la incluyen entre sus personajes, y que la industria del videojuego es una de las más rentables de la actualidad y a la que se adscriben multitud de jugadores, cuya visión de la gárgola puede estar condicionada por cómo es tratada en ellos. Por ello, a pesar de la valoración general positiva no podemos sacar una conclusión de cuál es la visión que realmente el espectador, del conjunto de producción audiovisual mostrada, acaba teniendo de ellas. En ocasiones se la considera una especie de animal fantástico, una raza autónoma del bestiario actual. Esto crea una situación de desconocimiento de su origen y una documentación falsa en la que apoyarse para algunas producciones. Las gárgolas reproducen muchas razas de animales, tanto fantásticas como naturales;

considerarla una raza empobrece su significado. Es cierto que muchos de ellos son más característicos y más comunes de encontrar entre las formas de gárgolas dentro del imaginario conocido, como pueden ser los animales draconianos o quiméricos (referidos al animal mitológico) y tal vez se piensa menos en una gárgola unicornio aunque existan bastantes representaciones (incluidas las españolas).

Otro gran error es caer en los tópicos que generan una imagen viva de la gárgola con características definidas que la excluyen del resto de formas. Hablamos de la gárgola con alas de murciélago, garras y hocico en un cuerpo fuerte, antropomorfizado, con aspecto agresivo y oscuro; sea de la alineación que sea. Y de la mano del lado cómico otro tópico, dotarles de acento u origen francés.

Como conclusión final diremos que sea o no acertada al cien por cien la visión que los Mass Media tienen de la gárgola, al menos son un puente de conocimiento y de atención que las mantiene vivas y que posiblemente acerque al espectador a desear saber más de ellas.

Referencias

- Benton, J. R. (1997). *Holy Terrors. Gargoyles on medieval buildings*. New York: Abbeville Press.
- Bridaham, L. B. (1969). *Gargoyles, chimeres, and the grotesque in French Gothic Sculpture*. New York: Da Capo Press.
- Camille, M. (2005). *Arte gótico. Visiones gloriosas*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Catalá Doménech, J. M. (2008). *La forma de lo real: introducción a los estudios visuales*. Barcelona: UOC.
- Guglielmi, N. (Ed.). (2002). *El fisiólogo: bestiario medieval*. Madrid: Ediciones Eneida.
- Jacq, C. (1976). *El mensaje de los constructores de catedrales*. Esplugas de Llobregat (Barcelona): Plaza & Janés.
- Jung, C. G. (2003). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.
- Monteira, I., Muñoz, A. B. y Villaseñor, F. (2010). *Relegados al margen: marginalidad y espacios marginales en la cultura medieval*. Madrid: CSIC.
- Navarro, A. J. (Ed. Lit.). *El demonio en el cine: máscara y espectáculo*. Madrid: Valdemar.
- Saxl, F. (1989). *La vida de las imágenes*. Madrid: Alianza.
- Sebastián, S. (1994). *Mensaje simbólico del arte medieval. Arquitectura, Iconografía, Liturgia*. Madrid: Encuentro.
- Viollet Le Duc, E. E. (1875). *Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XIe au XVIe siècle*. Paris: Ve A. Morel & Cie.
- Yáñez-Martínez, B. (2014). *La gárgola gótica como objeto de estudio. Proyección sobre la cultura actual, una experiencia didáctico-visual significativa*. Saarbrücken, Alemania: Publicia. ISBN 978-3-639-64727-3.
- Yarza Luaces, J. (1987a). Reflexiones sobre lo fantástico en el arte medieval. En *Formas artísticas de lo imaginario* (p. p. 14-46). Barcelona: Anthropos.

Notas

1. Las imágenes simbólicas se interpretan de distinta manera en las diferentes culturas pero el significado general (o la enseñanza) del mito es común y se repite de una época a otra, y dentro de las distintas culturas. “No sería exagerado decir que el mito es la entrada secreta por la cual las inagotables energías del cosmos se vierten en las manifestaciones culturales humanas” (Campbell, 1959, p. 11).
2. C. G. Jung estudió a Adolf Bastian y desarrolló su teoría de los *arquetipos* a partir de las de éste sobre las *ideas étnicas*.
3. Los Mass Media en este estudio englobarán cine, televisión, música, videojuegos, juegos e Internet.
4. Las gárgolas ornamentales colocadas en posición vertical corresponden a la categoría que muchos estudiosos han coincidido en llamar quimeras. Se diferencian de las gárgolas no funcionales en que las segundas están colocadas en posición horizontal pero no desaguan.
5. El Mundo de Tinieblas es un mundo considerado una mezcla de horror, gótico y punk. En este estilo podemos incluir a los hombres lobos, vampiros, Batman y tantos otros.
6. Las imágenes recogidas en el apartado 2 corresponden a capturas de pantalla de los episodios, películas o juegos, exceptuando las que muestran una fuente o autor específicos, o lugar de donde se recuperaron.
7. Se pueden consultar los ejemplos del artículo y más en la eduweb Mirar hacia arriba, la gárgola educativa (<https://sites.google.com/site/lagargolaeducativa/massmedia>).
8. Protomo es la representación en altorrelieve de un animal real o imaginario, de un monstruo o de una persona. Se representa la cabeza, el busto o el busto con los miembros anteriores.
9. Grupo Gárgolas/Gargouilles/Gargoyles/Gárgulas/Doccioni/Waserspeir, creado y gestionado por Francisco Calle Calle.
10. Gargolesco es un término utilizado como adjetivo *referente a las gárgolas* que no está recogido por la RAE, pero mediante una consulta calificaron su morfología como correcta y utilizable.
11. En la búsqueda de la gárgola en los distintos multiversos de los cómics y los mundos de los videojuegos, la gárgola es más prolifera de lo que la investigación puede abarcar, por lo que nos hemos limitado a una representación selecta de lo que se puede encontrar de la gárgola en la cultura de estos mundos.