

Un relato sincrético ; las influencias de las mitologías en las crónicas de las siete edades.

Las crónicas de las siete edades es una ficción, una historia inventada para un mundo imaginario, sin embargo se alimenta de mitos existentes de diferentes culturas, para constituir una nueva mitología sincrética. La inspiración proviene principalmente de las cuatro mitologías que más influyeron Europa: los mitos griegos, escandinavos, celtas y la tradición bíblica. En menor medida se pueden encontrar otras aportaciones, del hinduismo, de la mitología egipcia o precolombina, pero son esencialmente estas cuatro cosmogonías las que constituyen la influencia del relato, considerando la leyenda artúrica o la obra de Tolkien como extensiones de los mitos celtas y germánicos.

He aquí, punto por punto, los paralelismos que podemos establecer con estas cuatro fuentes, para cada uno de los siete poemas de las crónicas de las siete edades.

I. Los tiempos de antes del tiempo.

Uno de los puntos en común entre las distintas mitologías europeas es la presencia de gigantes al origen del mundo, fuerzas telúricas primitivas sobre las que triunfan los dioses. Existen en los mitos vikingos, entre los griegos están los titanes y entre los celtas, los Fomoré. Asimismo, el dragón, presente en prácticamente todas las culturas, es muy a menudo un monstruo arcaico que existe desde el principio del universo, contra el que los dioses deben luchar para civilizar la tierra. En la Biblia, la serpiente, asimilada al mal, aparece desde el Génesis.

Mordod, el rey de las edades, quizás pueda ser comparado con Cronos en la mitología griega, un titán asociado al tiempo que devoraba a sus hijos y la historia del nacimiento de Potestor, a la de Rea, esposa de Cronos, que escondió a su hijo Zeus para que este último mate a su padre y le suceda en el trono. En cuanto a Oynog, se le puede comparar con el más poderoso de los Fomoré de la mitología celta, Balor el tuerto, capaz de aniquilar ejércitos enteros con su ojo único. La escena en la que Potestor arroja una piedra a la cara de Oynog y lo ciega también recuerda a la historia de Ulises matando al cíclope en la Odisea, y más aún a la de David y Goliat en el Antiguo Testamento. De hecho Potestor, aunque posea el trueno, se asemeja más al rey David o al rey Arturo, o incluso a Nuada, el rey de los dioses irlandeses (llamados Thuata de Danann), que a Zeus o a Odín, porque se trata de un dios muy humano, que evoluciona de la niñez a la vejez, que se equivoca, que es cuestionado y reina gracias al acuerdo de los demás dioses y no por su omnipotencia, como se verá en los siguientes capítulos.

En las crónicas de las siete edades, Mayda es llamada "la dama de los dos rostros", uno hermoso y joven y el otro aterrador. La diosa Hel de la mitología escandinava, que reina sobre el mundo de los muertos (de ahí el término inglés "Hell" que designa el infierno), también tiene este atributo físico. Sin embargo, Mayda asume otro papel, más cercano de la "Magna mater" venerada por los frigios, que al de Hel. También se puede comparar a Mayda con el dios romano Jano, divinidad de comienzos y fines, elecciones, pasajes y puertas. Jano tiene, como Mayda, dos rostros, uno que mira hacia el pasado y el otro hacia el futuro.

Al final del primer poema, los gigantes son arrojados a un abismo, como es el caso en la mitología escandinava, en la que Ymir, el gigante primitivo es arrojado al Ginnungagap (abismo del fin del mundo) por Odín; y también en la mitología griega, en la que los dioses envían a los titanes al Tártaro.

En el primer poema, también se ve cómo Potestor engendra los humanos, moldeándolos en arcilla, como hacen los titanes Prometeo y Epimeteo en la mitología griega. Esta creación cósmica también se encuentra en la tradición bíblica: "El Señor Dios formó al hombre del polvo de la tierra, sopló en su nariz un soplo de vida y el hombre se convirtió en un ser vivo" (Génesis 2,7). Sin embargo, ninguna mitología menciona a ningún pueblo que vendría de las estrellas, o a estrellas que se materializarían en hombres. El pueblo de las estrellas de las crónicas de las siete edades, que posee la magia y la enseña a los hombres, se parecería más a los elfos de Tolkien o a los ángeles de la tradición bíblica. El fragmento en el que Istaril aparece a los doce supervivientes de la batalla contra los gigantes está inspirado en el episodio de la Pentecostés, cuando las lenguas de fuego tocan a los apóstoles después de la muerte de Cristo, y el sacrificio de Istaril para salvar a los hombres es una escena muy influenciada por la tradición bíblica.

Los nombres inventados en las crónicas de las siete edades siguen esta misma idea de sincretismo, ya que se encontraron "cruzando" lenguas latinas y lenguas germánicas: así, "Mayda" proviene tanto de la palabra "Mater" en latín, como de "Mother", "madre" en inglés; "Mordod" es la mezcla de "mortem" en latín, y "death, tod", la muerte en inglés y en alemán respectivamente; Potestor viene de "potestas" en latín, el poder, y "storm", "tormenta" en inglés; Oynog significa "un ojo" ("óculo", en latín y "one eye" en inglés) e Istaril, estrella ("stella" en latín y "star" en inglés), etc.

2. El mundo de arriba y el mundo de abajo.

El palacio de Caelvala se asemeja al Valhalla, la morada de los dioses de la mitología escandinava, en particular por la escalera que conduce al palacio celestial, y que es al mismo tiempo el arcoiris, exactamente como el Bifrost, la escalera que sirve de enlace entre Midgard (el mundo de los hombres) y Asgard (el mundo de los dioses). Heimdal, el dios guerrero, guarda el Bifrost, como lo hace Feobran en las crónicas. La simbología del arcoiris como pasaje entre el mundo de arriba y el mundo de abajo también se encuentra en la tradición griega, con la diosa Iris.

Pero Caelvala también puede evocar el Olimpo, el palacio celestial donde viven los dioses griegos, o Camelot, el castillo de Arturo donde todos los caballeros, considerados iguales, se sientan a la mesa redonda alrededor del rey, festejan, hablan libremente y deliberan sobre los asuntos del reino. Finalmente, cabe señalar que el título del capítulo "el mundo de arriba y el mundo de abajo" se acerca al concepto judeocristiano de "Jerusalén celestial y Jerusalén terrenal". En cuanto a la idea de una comunidad utópica de iguales, donde todo es embriaguez y libertad, también puede recordar la Abadía de Thélème y el ideal renacentista de Rabelais (y su lema "haz lo que quieras").

La mesa que se llena sola con todos los alimentos que uno desea evoca la cornucopia, o cuerno de la abundancia, de la mitología griega, y la fuente de Doyo de la que brota el vino se puede comparar con las diferentes fuentes de ljuvenitud que se encuentran tanto en la Biblia, en la mitología griega como en la celta (el caldero de Dagda que se convertirá más tarde, en su versión cristianizada, en el Santo Grial). El huerto de Caelvala, que produce el maná celestial, se parece al Jardín del Edén. Además, al final del capítulo, los duendes, convertidos en hombres, son expulsados de Caelvala y deben colonizar la tierra, lo que nos ofrece otra conexión con el paraíso perdido judeocristiano.

Por último, las procesiones etílicas descritas en el segundo capítulo están inspiradas en las diferentes representaciones de las bacanales y procesiones en honor al dios griego Dionisio (Baco para los romanos), en particular las que datan de los periodos renacentista y barroco.

En el segundo poema aparecen los elementos "agua", "fuego" y "aire", así como el sol. Simar, el dios del agua, recuerda a Poseidón. Como él, es taciturno y solitario, y se le considera el alter ego de Zeus. Durante la partición del mundo que sigue la victoria de los dioses del Olimpo, Poseidón recibe la soberanía de los mares, océanos, ríos, manantiales y lagos: el dominio de las aguas le pertenece, mientras el cielo es de Zeus y el inframundo de Hades. Es un reparto muy similar al que se hace al final del segundo poema de las crónicas de las siete edades. Sin embargo, Simar y Poseidón no tienen realmente el mismo estatus ni el mismo carácter: mientras que Poseidón es retratado como un rey majestuoso, un ser noble y omnipotente al igual que Zeus, Simar es un humilde, que representa al pueblo trabajador frente a los poderosos.

El relato de la creación del mar en el segundo poema difiere mucho de todas las mitologías existentes. En ninguna cultura el océano surge de los desechos que los dioses arrojan al mundo, ésta es una idea original basada en una visión ecológica (concepto de reciclaje, de malgasto) obviamente ausente en la antigüedad. Lo más cercano a este concepto tal vez sea el diluvio, en el Antiguo Testamento, provocado por Dios para castigar a los hombres. Simar también puede recordar a Mannanan Mac Lir, dios irlandés asociado al mar, que tiene como Simar un barco que se mueve solo sobre el agua sin necesidad de remo o vela.

Para derrotar a Simar, Potestor lanza su cetro a la tierra y provoca un rayo. El poder asociado con el trueno es evidente entre los griegos, con Zeus, el rey de los dioses, pero este bastón de truenos que vuelve en la mano de su lanzador también evoca a Mjolnir, el martillo de Thor, en la tradición escandinava.

Feobran, nacido del rayo, es equiparable a Surtur, gigante de fuego de la mitología vikinga, que provocará la muerte de los dioses durante Ragnarok, el fin del mundo. También se puede relacionar a Feobran con Ares, el dios de la guerra de los griegos. Sin embargo, en ninguna mitología se hace referencia a una batalla entre agua y fuego, como es el caso de Simar y Feobran.

Ayrin (o Aerwind) es la diosa del viento y de la libertad. Puede asociarse con Hermes, el mensajero alado de los dioses entre los griegos, o con el ángel Gabriel (Djibril en árabe), que transmite la palabra de Dios en la tradición cristiana y musulmana. Sin embargo, en las crónicas de las siete edades el viento es un personaje femenino, mientras que en general se trata de un dios masculino: asociar la libertad y la elocuencia con una mujer es un pequeño guiño feminista, que nos viene directamente del siglo 21. Ayrin, como filósofa y fundadora de ciudades democráticas, puede evocar a Atenea, la diosa griega de la inteligencia y protectora de Atenas.

Sólsun es el dios del sol, de las artes y de la belleza, lo que permite relacionarlo con Apolo. Está aún más cerca de Balder, dios de la paz, de la luz y del perdón entre los vikingos, un dios amado por todas las demás deidades que lo consideraban el más hermoso y caritativo de todos. Además Balder se convierte en víctima del tortuoso dios Loki, quien provoca su muerte, y en las crónicas de las siete edades, Sólsun es la primera víctima de la astucia de Bahadar, el dios de la discordia.

3. La edad del tormento.

El poema comienza con la escena en la que Potestor, rey de los dioses, hace el amor a la tierra, y este emperajamiento conduce al nacimiento de la flora en el desierto. Este tema se repite en varias mitologías, y el paralelismo entre el sexo masculino y la fertilización de los campos es recurrente en muchos ritos agrarios de diferentes culturas. Así, en la mitología celta, el Dagda planta su cetro, símbolo eminentemente sexual, en la tierra para fertilizarla. En la campiña irlandesa se pueden ver muchas piedras fálicas que recuerdan esta escena mitológica, y también en algunos sitios la del dios, representado con su cetro en la mano y el pene erecto grabado en el suelo. Las "piedras fálicas" que promueven la fertilidad del suelo también existen en Grecia. Representan al dios Priapo, que forma parte del séquito del dios Pan. En la religión hindú, el dios Shiva se corta el falo para olvidar las contingencias de su cuerpo y concentrarse en la oración, y del lugar donde está enterrado su pene emergen plantas y flores. El "ligam" de madera o "falo de Shiva" es un objeto inseparable de los ritos agrarios. En otros lugares, encontramos esta misma noción de fertilización sexual, como en algunas tribus africanas, que reproducen con sus bailes el acoplamiento del hombre a la tierra.

En las crónicas de las siete edades, la diosa Liebama nace de este emparejamiento con la madre tierra. Más que la diosa del amor, es la diosa de la belleza, de las flores y de la agricultura, porque enseña el cultivo del trigo a los hombres. Por su nacimiento, se parece a la diosa celta Blodewwed (o Blathnat), fabricada por los dioses Math y el mago Gwyddion con flores silvestres y hojas de roble. En la mitología nórdica, equivale a Freya, diosa de la agricultura, del amor y primera Valquiria, mientras que, en la mitología griega, su papel como diosa de la agricultura es similar al de Deméter.

Liebama enseña a los hombres a cultivar la tierra y Potestor está celoso porque los humanos ya no dependen del maná celestial para sobrevivir. El temor de los dioses respecto a los conocimientos adquiridos por el ser humano se encuentra en la mitología griega, con el mito de Prometeo que robó el fuego a los dioses para dárselo a los hombres y que fue castigado por Zeus, y también en la Biblia, con el episodio de Adán y Eva, o el de la Torre de Babel.

Potestor, celoso, quiere crear un nuevo sol, pero como está animado por el odio, su astro es más pequeño y menos resplandeciente, y así nace la luna. Esta idea de imitación de la creación divina, pero que no supera al original, se encuentra sistemáticamente en el Silmarillion de Tolkien, un cuento mitológico en el que Morgoth, el mal, intenta reproducir las creaciones de Iluvatar, el padre de los dioses. También podemos encontrar esta idea en el Antiguo Testamento, con Caín y Abel: los dos hermanos hacen la misma ofrenda, pero la de Caín se inspira en el mal y el humo que emana de su ofrenda no llega al cielo.

Aparece la diosa Monalund con la luna. Ella es al mismo tiempo la diosa de la noche, de la magia negra, de la muerte y del inframundo. La luna es una deidad femenina en prácticamente todas las mitologías, a diferencia del sol, masculino. Entre los griegos, Artemisa se asocia tanto con la luna como con la caza, y el arco que sostiene representa la luna creciente. Sin embargo, ella es una deidad benéfica, mientras que Monalund es malvada. La diosa Hécate, asociada con el inframundo pero también con la luna nueva quizás corresponda mejor a este personaje. En la mitología nórdica, Nott es la diosa de la noche, mientras que Hel es la gobernante del inframundo. En las crónicas de las siete edades, este infierno se encuentra en las profundidades de la tierra, mientras que el paraíso se halla en el cielo. Esta dualidad es común a muchas mitologías, Helheim y Valhalla para los nórdicos, el inframundo del Hades y el Olimpo para los griegos, el infierno y el paraíso judeocristiano.

En el tercer poema, Potestor, celoso, mantiene alejado a Sólun, amado por Liebama, y aprovecha esta ausencia para violar a la diosa, lo que provoca la guerra entre los hombres. El comienzo de esta historia puede recordar a una escena del Antiguo Testamento: el rey David, enamorado de Betsabé, hace que maten a su marido, el hitita Urías, enviándolo a luchar en el frente.

El tema de la guerra originada por el deseo de un hombre por la esposa de otro, es recurrente en prácticamente todas las mitologías. Citemos sólo los dos ejemplos más famosos, la guerra de Troya para los griegos, con el amor prohibido entre Paris y Helena y la leyenda artúrica, con Lanzarote y la reina Ginebra.

La forma en que la mitología trata el tema de la violación ha sido objeto de muchos estudios. La violación es omnipresente en las leyendas griegas y celtas. Desafortunadamente, para las mentalidades misóginas de las civilizaciones antiguas, no siempre se considera una falta grave en sí: por ejemplo, Apolo quiere violar a una ninfa, Dafne. Finalmente, para evitar la violación, Zeus convierte a la ninfa en laurel, y Apolo decide convertir este arbusto en un árbol sagrado. No hay arrepentimiento ni castigo para el dios por este acontecimiento. Asimismo, en numerosas ocasiones, Zeus, el dios de los dioses, acosa y abusa de las mujeres mortales, y si su esposa Hera impide la violación en el último momento, es sólo por una cuestión de celos, y siempre termina castigando... ¡A la mujer! Otro ejemplo elocuente, la fundación legendaria de Roma comienza con una violación masiva, el secuestro de las sabinas, las mujeres de la ciudad vecina, lo que nos demuestra que la violencia sexual estaba bastante tolerada en las sociedades grecorromanas, y de ninguna manera empañaba el valor de los héroes.

En la mitología celta, la violación de Goewin que desencadena la guerra entre Math y Gwyddion nos revela otra mentalidad, ya que los celtas tenían más consideración hacia las mujeres: aquí los violadores son castigados y transformados en cerdos. No obstante, la historia del nacimiento del rey Arturo es mucho más ambigua: Uther Pendragon quiere poseer a Igraine, la esposa de Gorlois de Tintagel. Merlín lo ayuda a satisfacer su deseo dándole a Uther el aspecto de Gorlois, y de esta unión nace Arturo. Sin embargo, si Uther luego muere, castigado por su crimen, Merlín, en cambio, permitió la violación.

Por regla general, en las mitologías, reflejo de las sociedades arcaicas y patriarcales, la violación, el adulterio o la práctica del sexo sin permiso son conceptos que se confunden. Cuando un hombre secuestra a su "amante", rara vez se sabe si existe un consentimiento mutuo. La prohibición, el tabú, no reside en la violación en sí, sino en la práctica sexual no autorizada: el adulterio, el incesto, el amor prohibido de una virgen destinada al oficio sacerdotal o prometida a un matrimonio concertado. Este amor prohibido conduce a la guerra y la discordia, ya que el matrimonio, en las sociedades tradicionales, está vinculado al patrimonio y al territorio. Por supuesto, las crónicas de las siete edades, escritas en la época actual, difieren de los relatos mitológicos, y desde luego, el crimen condenado es exclusivamente la violación.

La vergüenza de Potestor, que intenta escapar del recuerdo de su crimen pero no lo consigue, porque todo en la tierra le recuerda su culpa, es un guiño al poema sobre Caín, escrito por Víctor Hugo ("el ojo estaba en la tumba mirando a Caín"). Finalmente, el rey avergonzado decide morir bebiendo, pero en el último momento, su criado le da una pócima que lo sumerge en el sueño eterno. La escena posiblemente pueda recordar al rey Arturo, entre la vida y la muerte, que sólo el Santo Grial puede curar.

Por fin, antes de sucumbir, Potestor arroja su cetro al mundo, y el bastón echa raíces para transformarse en un árbol, el primer árbol del mundo, del que brotan todos los animales de la tierra. Este árbol puede compararse con el roble Yggdrasil, en la mitología nórdica, que sirve de vínculo entre los mundos, o el árbol de la vida del Antiguo Testamento, que simboliza el candelabro de siete brazos del rito judío. Pero también podemos pensar en Merlín, que se deja encerrar en un roble por amor a Viviana.

4. La sombra de la duda.

Con el cuarto poema aparece uno de los personajes fundamentales de la historia, Bahadar. Su nacimiento recuerda al de Merlín, hijo del diablo y de la mujer más virtuosa de Bretaña, que tiene desde su nacimiento el don de la palabra y de profecía.

El bastardo, en las mitologías, no es necesariamente, como Bahadar, un personaje negativo, al contrario, muchas veces es el héroe quien, una vez conocidos sus descendientes, se convierte en el nuevo rey, y quien, por su humilde infancia, es más justo que aquellos que siempre vivieron entre los poderosos. El caso más conocido es, por supuesto, el del Rey Arturo, pero este tema se encuentra en muchas leyendas de diferentes culturas, como la de Jasón entre los griegos.

Bahadar, sin duda, recuerda al diablo cristiano, pero en su papel de tentador exclusivamente, y no como amo del inframundo. Es el maligno quien trata de corromper a los hombres. También es, como en la tradición cristiana, el "señor de las moscas". Sin embargo, las crónicas de las siete edades no se basan en una visión dual y maniquea del mundo, y Bahadar se convierte en un personaje complejo, que nunca comete el mal directamente, sino que convence a los hombres para que lo cometan. Este personaje también se inspira en Loki, el dios pérfido de la mitología escandinava, que incita a los dioses a cometer crímenes, a veces sin querer. Además, Loki está asociado con el lobo, llamado Fenrir, al igual que Bahadar.

Por otro lado, se trata de un niño abandonado, que logra sobrevivir porque es acogido por una manada de lobos. El niño abandonado es un tema recurrente en las mitologías, trátase de un niño bastardo, no deseado, de un heredero legítimo al que un tirano quiere eliminar, o de un niño sobre el que pesa una trágica premonición. Estos personajes son muy numerosos en las leyendas, como Moisés en el Antiguo Testamento, por nombrar solo el más conocido.

El cuarto poema también trata de la guerra entre hombres y dioses. Esta guerra, en la que no hay bando bueno ni malo, naturalmente nos recuerda la guerra de Troya o las guerras entre Lanzarote y Arturo. Sin embargo, mientras en estos relatos legendarios se exalta el heroísmo de cada ejército, en las crónicas de las siete edades, esta misma ausencia de maniqueísmo permite subrayar el absurdo de los conflictos armados. Durante la guerra, varios dioses se suceden en el trono de Caelvala: en la mitología irlandesa, la trama principal es la guerra entre los Thuata de Danann (dioses) y los Fomoré (gigantes), y a lo largo de este conflicto varios dioses se convierten en rey, antes de que Nuada, el soberano que no pudo reinar por haber perdido una mano, se cura en el caldero de Dagda, el dios del ciclo de vida. Esta misma idea se encuentra en las crónicas de las siete edades, la paz no puede volver a la tierra mientras el soberano no esté "curado".

El capítulo termina con Feobran, el dios guerrero, que toma el poder por la fuerza y pretende dominar tiránicamente el mundo. Curiosamente, el arquetipo del personaje devorado por la ambición y el poder absoluto no existe en los diversos cuentos mitológicos o legendarios, mientras que es omnipresente, a menudo de manera caricaturizada, en las obras de fantasía heroica contemporánea (comenzando con Sauron, el "malvado" del Señor de los Anillos). Al contrario, los grandes conquistadores de la historia, como Alejandro Magno, César o Carlomagno se magnifican, son héroes ejemplares que muy rápidamente se vuelven legendarios. Por supuesto, a menudo son estos mismos conquistadores quienes mandan escribir sus biografías, pero el hecho es que la crítica del poder absoluto sólo aparece en el Renacimiento. Antes, se critican a los "malos gobernantes", pero lo son por su cobardía, su locura o por las injusticias que cometen, nunca por su sed de conquista, ni por su megalomanía sanguinaria. Con Rabelais aparece el personaje de Picrochole, caricatura de Carlos Quinto, y desde entonces este tipo de personaje absurdo, negativo por excelencia, se convierte en una constante, llegando a su paroxismo en el siglo XX, en paralelo con la historia que nos hizo conocer la locura de dictadores tales como Napoleón, Stalin o Hitler.

Por fin, el cuarto poema termina con la aparición de la tribú de Ninferheil, fundada por estrellas caídas que pervierten a los hombres para convertirlos en monstruos. Estas estrellas caídas pueden hacer pensar en los elfos oscuros, que existen en la mitología nórdica, o incluso en Lucifer, el ángel caído de la tradición bíblica. Pero sin duda es, otra vez, con la obra de Tolkien que la comparación parece más obvia en este fragmento: las estrellas caídas son similares a Morgoth o Sauron, anteriormente dioses o magos benéficos que pervirtieron a los hombres para transformarlos en espectros y que corrompieron a los elfos, convirtiéndolos en orcos.

5. Los llantos redemptores.

El poema 5 empieza con Liebama, quien en sueño logra comunicarse con Kindinya, el embrión que tiene en la barriga. El sueño premonitorio es una creencia común a prácticamente todas las culturas antiguas. El sueño entrega secretos del pasado, presente o futuro que necesitan ser descifrados. Como prueba, la existencia de "templos de incubación" en Egipto, Roma y Grecia, que eran lugares de interpretación de los sueños, o la historia de Morfeo, dios griego del sueño, castigado por Zeus por haber revelado a los hombres en sueños secretos pertenecientes a los dioses. En la Biblia, podemos evocar el sueño premonitorio de Nabucodonosor o las visiones del profeta Daniel, y finalmente, para el mundo celta, encontramos esta noción en las novelas artúricas, en las que Merlin interpreta los sueños de los caballeros de la mesa redonda en busca del Santo Grial.

Kindinya, que aparece en los sueños de su madre en forma de mariposa, nos recuerda a los querubines, los niños ángeles de la tradición bíblica. Se trata de un embrión que se niega a crecer durante siglos y decide cuándo nace. El tema del embarazo sobrenatural también es muy común en varios mitos, comenzando por la Biblia: podemos evocar por ejemplo el embarazo de Sara, la esposa de Abraham, mucho después de la menopausia, o el nacimiento de Jesucristo, hijo de una mujer virgen. También se puede mencionar el nacimiento de diferentes dioses griegos, que emergen de la cabeza (Atenea) o del muslo (Dionisio) de Zeus, por nombrar solo estos dos ejemplos.

La infancia está generalmente ausente en las mitologías, reflejo de sociedades antiguas en las que la mortalidad infantil era muy alta. En las mitologías, la mayoría de los dioses nacen directamente a la edad adulta, y cuando se menciona la infancia de los héroes, es para explicar que desde muy pequeños fueron dotados de virtudes adultas, fuerza, inteligencia, don de la palabra. Así se ve al niño Jesús hablando de igual a igual con los fariseos, Heracles matando serpientes en su cuna, o Merlin, dotado de habla desde que nació. La ausencia de infancia, un período considerado insignificante y débil, es por tanto un signo de poder y valor.

Sin embargo, poco a poco, a lo largo de los siglos, los niños adquieren importancia, hasta convertirse en héroes sin renunciar a sus rasgos infantiles, especialmente en los cuentos de hadas (por ejemplo, en el cuento de Pulgarcito, de Perrault, escrito en el siglo XVII). Kindinya, la diosa niña que se niega a crecer, es por tanto un personaje eminentemente contemporáneo. Puede hacer pensar en el personaje ya mencionado de Peter Pan, de hecho el "síndrome de Peter Pan" es sinónimo de la negativa a convertirse en adulto.

En el quinto poema también aparecen lobos. Se trata de un animal dotado de un importante y complejo simbolismo en leyendas, mitos y cuentos. Si en los cuentos de hadas, casi siempre se asocia con el mal, la barbarie, la estupidez o el poder tiránico, no siempre es una figura negativa en las mitologías. Se puede trazar un paralelo entre el lobo de Bahadar y la loba romana que amamanta a Romulo y Remo, los fundadores de la ciudad latina. Por otro lado, el mito del niño acogido por los lobos se encuentra en varios cuentos y leyendas populares de todo el mundo. El más famoso es, por supuesto, el "libro de la selva" de R. Kipling.

La dualidad benéfica-maléfica del lobo en las mitologías, sin duda, proviene de la naturaleza de este animal, uno de los depredadores más peligrosos en estado salvaje pero que puede ser domesticado y convertirse en un perro guardián. Esta dualidad se encuentra en la mitología nórdica: están por un lado los lobos benéficos de Odín, y por otro lado, el lobo de Loki, Fenrir, que matará a varios dioses al final de los tiempos. El lobo, o perro, también ejerce el papel de guardián. Como tal, los dos lobos que impiden que Liebama escape en las crónicas de las siete edades se pueden comparar con Cerbero, el perro de tres cabezas guardián del inframundo de la mitología griega.

Cuando Liebama cae por un acantilado, aparece un delfín, mensajero de Simar, el dios del mar, que la rescata y la lleva hasta su reino. El delfín tiene la misma función para los griegos, pueblo que había entendido la inteligencia de este animal y su capacidad para comunicarse: según la leyenda, los delfines son humanos convertidos en peces, que ayudan a los marineros a evitar naufragios, y también auxiliaron al dios Dionisio, a punto de ahogarse.

Cuando Potestor regresa a la tierra para conquistar su trono, Simar lamenta no haber acogido a los hombres y animales amenazados por el fuego. Esta declaración, por supuesto, nos recuerda la historia de Noé, quien salvó a los animales de la tierra del diluvio, en el Antiguo Testamento.

Justo antes de que el rey de los dioses vuela hacia Caelvala, Ayrin, la diosa del viento les entrega a Solsún y a Potestor dos águilas, a guisa de monturas. El águila es, en muchas mitologías, asociada con el poder real o imperial, así como con el sol. Sin embargo, el águila gigante, utilizada como montura, es una referencia directa a la obra de Tolkien, ya que este animal aparece en "El señor de los anillos" y "Bilbo el Hobbit". Finalmente, una de estas dos águilas, la de Potestor, es atacada por Feobran, dios del fuego, y se dice que las dos alas del pájaro se incendian y que todavía podemos verla, parecida a un cometa en llamas: este es un guiño al cometa de Halley, conocido por los astrónomos desde la antigüedad, al que se le atribuyeron propiedades premonitorias.

La "reconquista" del rey termina con el duelo entre los dos dioses, Feobran el usurpador y Potestor. El tema del duelo es muy popular en los cuentos mitológicos y legendarios. Puede ser el desenlace de la historia (por ejemplo, el duelo entre Arturo y Mordred, su hijo basatardo, en la batalla de Camlann, que termina con la muerte de ambos), pero esta lucha también puede situarse al principio de la historia (por ejemplo Tristán contra el Morholt, un gigante que saqueaba Irlanda), o como punto de inflexión en el núcleo de la narración, como es el caso del duelo entre Áquiles y Héctor en la Iliada, entre Gawain y Lanzarote en la leyenda artúrica, o entre los Horacios y los Curiacios en la historia legendaria de Roma.

El duelo es el momento álgido de los cuentos legendarios y mitológicos, hasta tal punto que en muchos relatos, como las novelas artúricas, el Mabinogi (cuento mitológico galés) o la Iliada, las descripciones de las batallas suelen ser reemplazadas por el relato de sucesivas luchas individuales. El duelo, pelea de un hombre contra otro en igualdad de condiciones, permite elogiar el valor individual de los héroes y, en general, como Héctor o Gawain, el perdedor sigue siendo un héroe por derecho propio y su valor no se cuestiona, al contrario. Otra versión del duelo es el combate individual de un héroe contra un ser sobrenatural, como es el caso en la mitología griega con Perseo contra la medusa, Teseo contra el minotauro, Heracles contra el gigante Diómedes, en la Tradición celta con Tristán contra Morholt, o entre los escandinavos, con Thor contra el dragón de Nifflheim. En este caso, la lucha es desigual, y sólo uno de los dos luchadores es considerado como un héroe, así que se le permite "hacer trampa", puesto que esta lucha simboliza la superioridad de la inteligencia sobre la fuerza animal.

En las crónicas de las siete edades, el duelo entre Potestor y Feobran oscila entre estas dos categorías de combate singular, ya que Feobran puede, hasta cierto punto, ser considerado un "monstruo". En el poema 6, el combate termina con la victoria del dios del fuego. Sin embargo, en el último momento, es hecho prisionero por los esclavos del palacio, encabezados por Unaya, la sirvienta de Caelvala, que tejió una red con las cadenas de los duendes. Luego, una vez capturado el fuego, Unaya cura al rey. Potestor se enamora de la bella intendente y le ofrece la vida eterna.

Este pasaje se puede comparar con diferentes historias pertenecientes a distintas mitologías:

- Unaya recuerda a Penélope, la esposa de Ulises, fiel y paciente, que espera su regreso. Declara a sus pretendientes que se volverá a casar cuando haya terminado de tejer un tapiz, que va deshaciendo en secreto cada noche.

- Unaya también se puede asimilar a la diosa romana Vesta, guardiana del hogar y diosa de las amas de casa. Tiene el mismo papel que las vestales, sacerdotisas vírgenes que velaban por el fuego sagrado en los templos griegos. Sin embargo, su función de reina de los dioses también la acerca a Hera, la esposa de Zeus, aunque ella no tenga el mismo carácter que la reina del Olimpo.

- Todavía en la mitología griega, la escena también nos recuerda el mito de Prometeo, el titán que robó el fuego a los dioses para ofrecérselo a los hombres, y que fue castigado por Zeus. Sin embargo, aquí el concepto está al revés, ya que son los esclavos quienes capturan el fuego.

- Por fin, la escena evoca el final de la lucha entre Tristán y Morholt. Herido de muerte, Tristán será curado por Isolda, y de este encuentro surgirá el amor entre ambos.

Por otro lado, se trata de una pareja sin heredero: este tema también es una constante en las leyendas de todas las culturas, siendo el ejemplo más conocido el rey Arturo y Ginebra.

6. La edad del castigo.

El poema 6 es una clara referencia a la tradición bíblica, tanto al Antiguo como al Nuevo Testamento.

Todo comienza con el nacimiento del dragón Feyniss, que le permite a Potestor concluir que el mal no es inevitable. El dragón, criatura presente en prácticamente todas las mitologías, es ambivalente: si este animal mítico es generalmente malo, también hay dragones que son símbolos del bien, como es el caso para los aztecas (Quetzacoatl, la serpiente emplumada) o de los dragones chinos. Después de la muerte del rey de los dioses, Feyniss se comerá su corazón, apropiándose así de su alma. El canibalismo existe en muchas culturas primitivas, a menudo es un rito mágico para apropiarse de las virtudes del enemigo muerto en combate. Para los cristianos el canibalismo es una prohibición absoluta, sin embargo, la comunión tiene el mismo simbolismo: se trata de beber la sangre y comerse el cuerpo de Cristo para apropiarse de sus virtudes. Por otro lado, la escena puede recordarnos el símbolo cristico del pelícano que entrega su corazón para darlo de comer a sus hijos, símbolo que se encuentran en varios bajorrelieves del período románico. Por fin, Feyniss se convierte en el guardián del hogar de los dioses y este rol de guardián es habitual, por ejemplo el dragón Fafnir que Sigfried mata en las leyendas germánicas y que custodia el anillo de Nibelungen (en la leyenda, Sigfried bebe la sangre de dragón, lo que lo hace invulnerable, concepto bastante cercano al de "canibalismo" y de "comunión" mencionados anteriormente), o el dragón Smaug, guardián del tesoro de los enanos en "Bilbo el hobbit" de J.R.R Tolkien.

Durante el sexto poema, el personaje de Potestor evoluciona. Ya no es un rey guerrero, sino un profeta, un predicador. Su sermón en las murallas de Helixan es una clara referencia a los sermones de Cristo, y la dialéctica de la caridad Cristica, de la redención, pero también del castigo eterno, están en el corazón de este capítulo.

Potestor constituye una asamblea de tribus humanas para resolver los conflictos de la tierra. Este consejo puede hacer pensar en los sabios de las tribus de Israel. Manda grabar las leyes en las paredes de la ciudad: este pasaje, por supuesto, recuerda las tablas de la ley, ofrecidas por Yahvé a Moisés, especialmente porque algunas de las leyes mencionadas son prácticamente paráfrasis de los diez mandamientos ("nadie derramará la sangre de los hombres" equivale a "no matarás", por ejemplo). Pero este muro también evoca el muro de las lamentaciones, porque como en Jerusalén, los fieles deslizan mensajes y peticiones para el dios. Sin embargo, las piedras en las que se inscriben glifos sagrados también se encuentran en la cultura nórdica o celta (piedras rúnicas y ogham)

En cuanto a los juicios de Potestor sobre los asuntos de los hombres, se puede efectuar un paralelo con los juicios de Salomón, en el Antiguo Testamento. Finalmente, vemos al rey "curando la escrófula", como Cristo, un poder que también se atribuía a los reyes medievales.

Las crónicas de las siete edades también evocan el comportamiento de los fieles hacia la nueva religión proclamada por Potestor. Esta es una referencia evidente a la Iglesia Católica, y a sus excesos, con la constitución de una clase monástica, que reza mientras explota a la clase campesina; las peregrinaciones, el culto de las reliquias, la hipocresía de los devotos, etc. También se menciona la idolatría, que nos puede recordar la anécdota del culto al becerro de oro en el Antiguo Testamento. Finalmente, la última frase que Potestor manda grabar en la muralla de Helixan es una referencia a la organización de la Iglesia Católica, ya que se crea una función sacerdotal, autónoma del poder temporal y que recauda el impuesto (en las crónicas de las siete edades, es una séptima parte de las cosechas, en la Edad Media, el diezmo representaba una décima parte).

Helixan, por tanto, puede asimilarse a Jerusalén, y el momento en que el muro se derrumba, derribado por siete serpientes, puede recordar al episodio de las trompetas de Jericó, en el Antiguo Testamento. También existe una alusión a la torre de Babel, y su destrucción que desencadena la aparición de diferentes lenguajes humanos. El tema del origen de los idiomas es poco frecuente en las mitologías, salvo en la tradición bíblica, que tiene una vocación universal a diferencia de los cultos antiguos, que permanecen en un ámbito regional definido.

En este capítulo, el personaje de Bahadar también evoluciona. Empieza a dudar y ya no busca cometer el mal. Esta evolución responde a varios motivos: por un lado, permite dar cuerpo a un personaje que desde el principio solo está asociado a actos malvados. Pero también esta humanización de los sentimientos del dios maligno permite realizar una aguda crítica del mensaje bíblico y crístico, particularmente maniqueo. El carácter de Bahadar aquí simboliza el agnóstico o el ateo que se pregunta si, al no poder salvar al mundo y poseer la Verdad, la religión aún puede ser beneficiosa para los hombres.

En ninguna mitología existe el "deicidio", por lo que la muerte de Potestor sólo se puede comparar con la de Cristo, crucificado por los humanos. Posteriormente, Bahadar se precipita hacia los subterráneos de Helixan, junto a doce hombres, que se pueden comparar con los doce apóstoles, y la procesión abandona estos túneles después de tres días, como el número de días que separan la muerte y la resurrección de Cristo. Sin embargo, en esta escena existe un elemento nuevo en comparación con la Biblia: los hombres, al notar que el cadáver se está pudriendo, se asustan y deciden momificarlo, y es esta momificación la que impedirá la resurrección de su dios. Se trata de una evocación de los ritos de paso al mundo de los muertos, en las diversas culturas antiguas: momificación, como para los egipcios o los pueblos precolombinos, entierro de guerreros con armas en mano para los celtas, óbolo para Caronte para los griegos, etc. En las crónicas de las siete edades se mencionan estos ritos funerarios, pero su significado se invierte por completo, ya que justamente son estos ritos, símbolos del rechazo de los hombres a la muerte como hecho natural, los que impiden que la vida se perpetúe, lo que conlleva una moraleja totalmente distinta a la de la Biblia.

Finalmente, Potestorm no puede resucitar y vive un tormento eterno: este sufrimiento es parecido al de Prometeo, condenado a que cada día un águila le arranque el hígado, que vuelve a crecer cada noche, pero también podemos comparar esta escena con la leyenda de Osiris, en la mitología egipcia, cuyo cuerpo es esparcido por Seth para evitar su resurrección, pero que, gracias al amor de Isis, su esposa, finalmente se recompone (excepto el falo, tragado por un pez). La maldición suprema, en diferentes culturas, no es solo matar al enemigo, sino también impedir su descanso eterno: encontramos esta idea en la Iliada, cuando Aquiles se niega a devolver el cuerpo de Héctor a Príamo, su padre, y así privarlo de un funeral, o en la tragedia clásica con Antígona, una mujer que decide enterrar a sus hermanos a pesar de que este acto se haya penado con la muerte. Pero este tema también es muy común en la mitología celta, en la que existe gran cantidad de relatos de difuntos que vagan en la tierra porque no fueron enterrados adecuadamente, o esperando a que un mortal realice una acción específica que les permita encontrar el descanso eterno.

Al final del sexto poema, los hombres son castigados por el tiempo. Por supuesto, esta escena nos recuerda al Génesis, cuando Adán y Eva son expulsados del paraíso, la mujer condenada a "dar a luz con dolor" y el hombre a "ganarse el pan con el sudor de la frente."

El sexto poema marca el final de la época de los dioses y da paso a la edad de los humanos. La división de la historia de la humanidad en "edades" es común a muchas creencias, en las que se observan, de manera recurrente, al menos un "tiempo primitivo", un "tiempo de los dioses", un "tiempo de los hombres" y un "final de los tiempos". El "tiempo de los dioses" representa siempre la edad de oro, el periodo en el que los dioses transmitieron su legado a los hombres, su mensaje trascendental (bien sea a través de la Biblia, del Corán, del Mahabarata para los hinduistas, o por la tradición oral, en las otras mitologías); en oposición al "tiempo nuevo", en el que los hombres están solos y deben seguir el ejemplo de los dioses y de los héroes fundadores, una época por definición juzgada como "decadente". Las crónicas de las siete edades siguen el mismo patrón, aunque se mencionen siete edades, que más o menos corresponden a los siete poemas del escrito.

En las crónicas de las siete edades, varios personajes simbolizan el tiempo que discurre, y las diferentes actitudes frente a este hecho irreversible: Mordod, el primer rey, representa la destrucción, la muerte; Potestor, representa todas las edades de la vida, desde la infancia a la vejez; pero sobre todo, existen tres personajes femeninos, Mayda, Unaya y Kindinya, que conviven en Caelvala durante el sexto poema. Mayda simboliza la vejez, Unaya la mujer adulta y Kindinya la infancia. Estas tres diosas se asemejan a las representaciones femeninas de las tres edades de la vida y la muerte, muy en boga en la baja Edad Media y el Renacimiento.

7. Los tiempos contados del porvenir.

Las crónicas de las siete edades siguen la estructura y el propósito la tragedia clásica: a la diferencia del drama, en la tragedia no interviene el factor azar o sorpresa, el desenlace es conocido desde el principio por el lector, y las acciones se desencadenan, inevitablemente, fatalmente, provocadas por una sola y misma situación de partida.

En este relato, se entrelazan dos grandes tramas trágicas: por un lado, se anuncia desde el prólogo que existirá un tiempo apocalíptico, y esta evocación del fin del mundo se repite al final de cada poema; por otro lado, a partir del tercer poema, aparece el argumento principal del relato: el elemento desencadenante de esta tragedia es el amor no correspondido de Potestor hacia Liebama. Desde esta situación inicial, los acontecimientos se siguen, uno tras otro, lógicamente, el rey celoso intenta deshacerse del amante, viola a la mujer, de la unión ilegítima nace un bastardo, hecho que conlleva a la guerra, y luego a la destrucción del mundo. Se trata de una situación clásica que encontramos con algunas variaciones en muchos relatos mitológicos, este mismo argumento constituye la estructura narrativa de la *Iliada* con el amor ilegítimo de Elena y Paris, en la tradición gaélica esta trama se reproduce con la violación de Goewin que desencadena la guerra entre Math y Gwyddion, y en la leyenda artúrica se ve cómo el nacimiento de Mordred, hijo incestuoso, provoca la guerra que acabará matando a Arturo.

En las crónicas de las siete edades se adelantan desde el principio los hechos posteriores, el lector sabe desde el prólogo que el mundo será destruido, luego, en el segundo poema, aprende que los humanos serán castigados por el tiempo, y otros hechos se van revelando gradualmente, algunos en el transcurso de la narración, otros en forma de profecía o premonición. Existen dos predicciones en este relato, la primera es la que el rey Mordod le lanza a su hijo y que se materializa en el tercer poema; y el segundo es un presagio que pronuncia Bahadar en sueño a Liebama, a propósito de su hija a punto de nacer.

Las profecías y las premoniciones son elementos esenciales de las mitologías, los cuentos y las leyendas, y a menudo constituyen el motor mismo de la historia. En general, estas historias tratan de hombres o dioses que intentan luchar contra una muerte anunciada, pero que se hace realidad a pesar de sus intentos de escapar del destino. Citemos el "geis" celta, al mismo tiempo profecía y prohibición pronunciado por el druida, omnipresente en la mitología gaélica, y las profecías que se encuentran en la continuación del celtismo, de la leyenda artúrica (por ejemplo, en "las profecías de Merlín", obra de Robert de Boron redactada a principios del siglo XIII), hasta el rey Lear, de Shakespeare. Las profecías se encuentran en absolutamente todas las mitologías y religiones: por ejemplo, podemos evocar a los griegos y el destino de Aquiles, o la terrible premonición lanzada contra Edipo, pero estas profecías también ocupan un lugar importante en la Biblia, ya sea en el Antiguo o en el Nuevo Testamento, o en la mitología nórdica. Como prueba, ambas creencias poseen un relato profético que narra el fin de los tiempos, el apocalipsis para los cristianos y Ragnarok para los escandinavos.

En las crónicas de las siete edades también debían existir las profecías, ya que se trata de uno de los puntos cruciales de los relatos mitológicos. Sin embargo, introducir premoniciones en este relato significaba aceptar la noción de "destino", común a todas las religiones, pero que no correspondía al mensaje que se quería transmitir en esta novela. El resultado de esta reflexión fue un compromiso: ciertamente existen dos profecías en esta historia, admitiendo que los dioses puedan tener el don de predecir el futuro; sin embargo, el relato del final de los tiempos, correspondiente al poema 7 no es una profecía, sino la enumeración de hechos lógicos que se desencadenan. No se trata de jugar a ser Nostradamus, sino simplemente de adoptar un punto de vista científico: los animales salvajes desaparecerán, la tierra se calentará por culpa de los hombres, el nivel del agua subirá, los hombres podrán crear armas que destruirán el mundo, etc. Ahí radica todo el juego de este capítulo: criticar el mundo contemporáneo, evocar el peligro que representa la ruptura del equilibrio ambiental, dando al texto la apariencia de una historia mística y profética. De este modo, se puede escribir perfectamente un apocalipsis sin creer en las premoniciones o en el destino... Basta con tirar del hilo que hace las tragedias, pues la condición humana, ciertamente, lo es.

Esta misma idea se encuentra en dos obras contemporáneas que tratan de la leyenda artúrica: la película "Excalibur" de John Boorman, y la trilogía de Marion Zimmer Bradley "las damas del lago". En estas dos obras, los representantes de la religión celta, Merlín para Boorman y Morgana para Bradley, evocan con pesimismo el futuro de los hombres cuando el druidismo haya desaparecido. Pero el mensaje para los lectores y espectadores actuales es una clara alusión a la ecología. Tolkien también puede considerarse un pionero en esta preocupación medioambiental. En varias ocasiones, el bosque talado se describe como un cataclismo y, sin hablar del "fin del mundo", Tolkien evoca nuevos tiempos al final del Señor de los Anillos, en los que el mundo estará bajo el control exclusivo de los hombres. Y Tolkien explica que la civilización humana puede poner en peligro el equilibrio natural.

Para al menos dos cosmogonías, existe un relato estructurado del fin de los tiempos: Ragnarok para la mitología nórdica y el apocalipsis para la religión cristiana. En otras civilizaciones no europeas aparece también la noción de tiempo escatológico (o apocalíptico), como por ejemplo en las religiones dhármicas (hinduismo y budismo), o en las mitologías precolombinas. Sin embargo, para el séptimo poema, la esencia misma de la narración del fin del mundo es significativamente diferente de las mitologías existentes, ya que aquí no se trata de una profecía, sino de un hecho lógico resultante de la observación del comportamiento de los humanos en el planeta, que irremediablemente, con su acción, llevan al mundo a su destrucción.

En cuanto a los dos grandes textos escatológicos de los mitos europeos, Ragnarok y el Apocalipsis de San Juan, aquí están los puntos en común con las crónicas de las siete edades:

El fin de los tiempos en las crónicas se organiza de la misma manera que Ragnarok, con la enumeración de la desaparición, uno tras otro de los dioses. En Ragnarok, cada hecho desencadena el siguiente y cada personaje u objeto tiene un papel definido para el final. Se pueden trazar otros paralelos puntuales entre Ragnarok y el presente relato, como el gigantesco incendio provocado por Surtur en la mitología nórdica y por Feobran en las crónicas, la presencia de dragones, o la lucha entre las almas de Valhalla liderada por Odín y el fuerzas del mal, comparable a la lucha final entre el sol y la luna, en las crónicas de las siete edades. El estilo utilizado en el Codex Regius islandés, un Edda (o poema épico) atribuido a Saegmund Sigfusson en el siglo XIII, que sintetiza y populariza las mitologías escandinavas orales y escritas de siglos anteriores, también tiene algunos puntos en común con el estilo utilizado en el relato de las siete edades.

Sin embargo, el poema 7 se diferencia del Ragnarok en un punto esencial: para los escandinavos, los dioses conocen su muerte y aceptan su destino ineludible sin buscar escapar de él, y de la misma manera los guerreros vikingos no debían tener miedo por morir en la batalla, ya que este trance les permitía ascender al Valhalla y luchar junto a Odin durante el Ragnarok. En las crónicas de las siete edades, la paradoja es que los hombres, al rechazar la idea de la muerte, provocarán el fin del mundo. En Ragnarok, tampoco existe contenido moral, la destrucción del mundo no es "culpa" de nadie, excepto del destino, mientras que en el presente relato, los humanos son los claros culpables de sus desgracia.

En cuanto al Apocalipsis de San Juan, el punto en común con las crónicas es sin duda el aspecto moral y el papel que juegan los hombres en la destrucción final, aunque esta moraleja sea muy distinta a la de la Biblia. El Apocalipsis de Juan, reflejo de las múltiples influencias al origen de este manuscrito, es un texto complejo, simbólico, bastante difícil de descifrar, en el que los hechos no necesariamente se suceden de forma lógica. Proviene de los relatos recogidos en el libro de Daniel, en el Antiguo Testamento, que evocan la llegada de un mesías que juzgará a los hombres en el final de los tiempos (Yemot Ha Meshia'h). Esta noción se encuentra también en la religión musulmana, y en particular entre los chiitas, que esperan la llegada del Mahdi, o mesías, encargado de anunciar el fin del mundo. El Apocalipsis de San Juan, por tanto, debe verse como una reanudación y recuperación de la herencia judía, aportando un enfoque nuevo: como los cristianos piensan que Jesucristo es el Mesías anunciado, pero que su aparición no coincide con el final de los tiempos, se predice el regreso de Jesucristo a la tierra en el futuro. Pero antes de su regreso, los seres humanos tendrán que evitar escuchar el mensaje del Anticristo (que significa a la vez "anti" y "antes de" Cristo). Este personaje inventado por el Nuevo Testamento permite al mismo tiempo, para la religión cristiana, protegerse en el futuro contra la aparición de falsos profetas contrarios a la fe y a la Iglesia (por ejemplo, el Anticristo se asoció sistemáticamente con Mahoma en la Edad Media, antes de que le tocara el turno a Martín Lutero, y más tarde, a Charles Darwin y a Karl Marx).

El Anticristo puede equipararse con Bahadar. También se pueden comparar a los cuatro jinetes del Apocalipsis (guerra, muerte, hambre y epidemia) con las plagas narradas en los primeros cantos del séptimo poema; y la "Babilonia" de la Biblia, lugar de todos los pecados, con las ciudades de los hombres de las crónicas de las siete edades, aunque los "pecados" criticados no sean los mismos en las dos historia. En efecto, la moraleja en este relato es absolutamente contraria a la del cristiniano, ya que para el apocalipsis cristiano la falta de fe y el libertinaje llevan a los hombres a la tragedia, mientras que es al revés en las crónicas, en la que la fe ciega e irracional en dioses improbables y el hecho de haber castigado el amor de los amantes son los elementos que provocan el fin del mundo.

Por otro lado, los "siete sellos" del apocalipsis se pueden comparar con las siete canciones que constituyen el séptimo capítulo de las crónicas de las siete edades.

Por fin, a modo de conclusión sobre la comparación entre Ragnarok, el Apocalipsis cristiano y las crónicas de las siete edades, cabe señalar que estas tres historias tienen en común un final feliz: el paraíso tras el Juicio Final para la religión cristiana, el regreso de Balder, el dios equiparado con el bien en la mitología vikinga, y para las crónicas, el triunfo de la Armonía.

La primera divinidad en desaparecer es Liebama, cuando los navegantes descubrieron "la isla al final de las aguas" y mataron a los nativos que vivían allí. Este pasaje es una clara referencia a la conquista de América. La asociación entre nuevo mundo y fin de los tiempos ha existido en la historia, ya que muchos predicadores, como los milenaristas de las corrientes franciscanas la vieron como un preludio a la cristianización del universo entero, que supuestamente traería el paraíso a la tierra, y estos religiosos aprovechaban la ocasión para denunciar las exacciones de los conquistadores, susceptibles de desencadenar el Armagedón en vez de la utopía terrenal. Esta misma noción alimenta el mito del Dorado, mientras que, en las creencias de los nativos amerindios, también existían relatos proféticos que mencionaba la llegada de marineros de otros lugares que anunciarían el fin del mundo. También este fragmento del séptimo poema es un guiño al "mito del buen salvaje", ideado por Jean-Jacques Rousseau.

Pero el episodio sobre la muerte de Liebama no es únicamente una referencia a la conquista de América. También recuerda el mito de la Atlántida o a la Utopía de Tomás Moro, en el Renacimiento. El tema de la isla "feliz" o "secreta", asociada al más allá, existe igualmente en la tradición celta: citemos, por ejemplo, la isla de Mag Meil, en la mitología irlandesa, que se asemeja al paraíso y se sitúa al final del agua o sumergido, según las versiones; o Tír na nÓg, "la isla de la juventud" donde vivieron los Tuatha Dé Danann después de abandonar Irlanda. El tiempo, en dicha isla, discurre mucho más lentamente. Pero la isla secreta y mágica más famosa de la tradición celta es, por supuesto, Ávalon, la isla de la dama del lago, que tiene las mismas virtudes que Tír na nÓg. Finalmente, cabe destacar que Tolkien recupera esta misma simbología cuando, al final del "Señor de los anillos", los elfos deciden abandonar la Tierra Media para llegar a una tierra prometida en el Occidente, más allá del océano.

Después de la desaparición de Liebama, el séptimo poema trata de la destrucción del universo por los humanos. Es una referencia evidente a dos peligros del mundo contemporáneo: el medio ambiente y el peligro nuclear. La idea de que el ser humano es capaz de destruir su propio planeta es, por supuesto, muy reciente. El concepto no aparece hasta después de la segunda guerra mundial, cuando se descubre la bomba atómica. Desde entonces, una gran cantidad de escritos, comics o películas han retomado la idea de un Apocalipsis creado por el hombre. Ciertamente, en la Biblia los hombres son responsables de muchos cataclismos, como se ve con el episodio del diluvio o el de las siete plagas de Egipto, pero siempre es Yahvé quien desencadena el castigo, aún estamos lejos de creer en el ser humano capaz de tal poder.

Por fin, la ilustración final (y la del principio) de las crónicas de las siete edades se inspira directamente del concepto taoísta de Yin y Yang, que representa la plenitud, la armonía, compuesta por todos los opuestos, la noche y el día, la mujer y el hombre, la vida y la muerte, que se compenetran y se alimentan el uno del otro, formando un equilibrio dinámico. A pesar de la dualidad (negro-blanco) de este concepto, el Yin y Yang rechaza el maniqueísmo: cualquier idea puede ser vista como su contraria si se la mira desde otro punto de vista, la parte negra tiene en su interior un círculo blanco y viceversa. Este motivo cíclico, como lo es también, en menor medida el triskel celta (que representa tres espirales unidas), es sin lugar a dudas el que más se asemeja al mensaje que pretende difundir las crónicas de las siete edades, "redonda como el mundo, sin principio ni fin, sin moraleja alguna, inventada sin más razón ni pretensión que la de divertirnos un poco, esperando la muerte.