

MITOLOGÍA DEL HÉROE MODERNO

Andrés Ortiz Osés

RIEV. Revista Internacional de los Estudios Vascos
Año 43. Tomo XL. N.º 2 (1995), p. 381-393
ISSN 0212-7016
Donostia: Eusko Ikaskuntza

El artículo estudia el mito del héroe, así como la tipología del heroísmo. En el cuerpo central se interpreta la mitología heroica de la trilogía de G. Lucas "La guerra de las galaxias". Finalmente, se define el héroe como el hombre-límite.

Artikuluak heroiaren mitoa ikertzen du, eta, halaber, heroitasunaren tipologiak. Artikuluaren mamietako bat "Star Wars" filmearen ikerketan datza. Azkenik, heroia muga-gizakitzat hartzen da.

There are two mythological languages: the matriarchal psychology and the patriarchal world vision. The hero intends to found a communication of the opposites in a synthesis of nature and culture.

1. El mito del héroe

En la búsqueda del héroe suele partirse del mito, puesto que la mitología se concibe como el relato del héroe. Allí donde hay mito, hay héroe: tal es la premisa que subyace a todos nuestros encuentros con lo heroico o heroificado. Lo cual es bien legítimo, ya que está demostrada la presencia de héroes sea en las narraciones literarias, en las sagas épicas, en las gestas políticas, en las leyendas religiosas o en el imaginario psicosocial activo: todos estos lenguajes con sus figuraciones heroicas forman parte del mito en cuanto relación/relato de las hazañas de una persona más o menos histórica elevada a *personaje* transhistórico.

El héroe es, en efecto, un *salvador* y, en consecuencia, la mitología sería un logos salvador, o sea, un relato soteriológico o lenguaje de salvación. Cierto, este aspecto salvador posee un trasfondo religioso, aunque normalmente secularizado al ubicarse en el mundo profano. El héroe en cuestión 'puede salvarse a sí mismo salvando a los demás o, viceversa, puede salvar a la comunidad salvándose así a sí mismo. Pero el héroe siempre salva —a sí mismo y los demás— de algo peligroso, malo, empecatado, cruel o dañino. En este sentido es un santo o elegido que, partiendo del individuo arriba a lo universal, ya que el héroe reúne en su actuación los contrarios normalmente separados: el sí mismo individual y el otro mismo colectivo, yo y el mundo, la realidad y lo ideal, el interior y el exterior. A través de su *misión* emancipadora se encuentran los contrarios en *mixión* o conjunción cuasi sagrada, al haber sabido transitar esa relación *liminar* que reconcilia los elementos dispersos dotándolos de encaje o sentido de implicación¹.

Ahora bien, dicha reconciliación puede ser pacífica o violenta, en el interior o en el exterior, política o religiosa, acción o pasión —con lo cual vuelven de nuevo transversalmente los contrarios que se trata de coimplicar. Distinguiremos fundamentalmente entre el héroe que trata de superar o trascender los contrarios, y el (anti)héroe que trata de integrar o internalizar los contrarios: el primero es el héroe extrovertido típicamente occidental (político), el segundo es el (anti)héroe introvertido típicamente oriental (religioso); una versión intermedia estaría representada por el héroe cultural, aquel que trata de transformar el exterior a través del interior. Entre ambos extremos caben innumerables matices y mediaciones, tanto en un sentido como en otro: por ello el catálogo de héroes incluye figuras tan diferentes como Ulises, Alejandro, Juana de Arco, el Cid, Napoleón, etc.

Se trata de figuras históricas heroificadas o idealizadas; pero también podemos hablar de figuraciones ideales realizadas o verificadas emocionalmente: Superman, Batman, el Guerrero del Antifaz, Luke Skywalker, etc. Entre la realidad y la idealidad se sitúan finalmente los héroes prototípicos, aquellas figuras humano-divinas situadas entre los dioses impasibles —Zeus, Júpiter, Yahvé, Odín-Wotan— y los pasibles mortales: así Buda, Cristo, Orfeo, Hércules, Sigfrido, Aquiles...

1. Para todo el asunto, Círculo de Eranos I (*Arquetipos y símbolos colectivos*), así como *Revista Anthropos* (n.º 153) y *Suplementos Anthropos* (n.º 42); también J.J. Bachofen (*Mitología arcaica*).

Al entramado mitológico del héroe pertenece el hecho trascendental de que se salva/nos salva de algo negativo, a través de un proceso sea de implicación o asunción sea de expulsión o desintegración. Podemos llamar monomito al necesario proceso de iniciación del héroe con el fin de obtener la suficiente energía cuasi mágica (*mana*, líbido, ánimo, gracia) con la que enfrentarse a lo otro temido; pero llamaremos *polimito* a la resolución de este enfrentamiento del héroe con su envés, ya que puede realizarse bien como afrontamiento (integrativo) bien como confrontamiento (belicoso). De esta guisa, distinguimos una arquetipología general del mito, pero proyectada en diferentes variantes o tipologías².

2. El héroe del mito

Como hemos dicho, solemos partir de la premisa según la cual donde hay mito hay héroe. Pero podríamos variar la perspectiva, y partir del otro extremo tan verdadero: pues allí donde hay héroe, hay mito. Con ello abrimos el elenco mitológico no sólo a las grandes figuras o figuraciones heroicas del pasado, sino también del presente. La compresencia de héroes o figuras soteriológicas (salvadoras) contemporáneas pone en la pista de su mitología subyacente y, por tanto, acallada o inconsciente. Así ocurre con figuras que van de Einstein a Kennedy, de Juan Pablo II a Marilyn Monroe, de Induráin a Felipe González —verdaderos condensadores de energía cuasi mágica, cuyo valor salvador ha brillado con luz propia y proyección ajena. Por su carácter condensador de energía psicocósmica, los antiguos llamaban al héroe “demon” o genio (*daímon*), aunque en propiedad héroe significaba en griego prócer y protector (*héros*)³.

Que lo heroico no pertenece al pasado sino al presente, es obvio. Acabamos de presenciar por televisión un combate casi ritual en la arena parlamentaria entre el héroe de nuestra democracia Felipe González y el líder de la oposición, el cual le pide cuentas de sus hazañas frente al draconiano monstruo etarra. El héroe oficial (entronizado) muestra en el torneo parlamentario sus gestas simbólicas contra el oscuro dragón terrorista, pero el líder de la oposición —el aspirante a héroe— le advierte que en su lucha antiterrorista ha usado la espada espúrea del contrarriorismo de Estado, así pues no la noble espada del Cid sino al innoble de un vulgar *matamoros* o Guerrero con Antifaz. El parlamento funge aquí de duelo simbólico, en donde se lucha dialécticamente: ésta es la diferencia de lo simbólico frente a la diabólica lucha real de los opositores violentos. Entre ambos contendientes democráticos, en el invisible centro democrático, la princesa España es objeto del deseo político, definible como búsqueda de su poder/potencia. De esta guisa, la democracia replantea el conflicto real a un nivel de representación simbólica, en el que las palabras vehiculan las realidades tanto efectivas como afectivas: el héroe será aquí aquel que sea capaz de conservar una dinámica, coagulando las voluntades y resolviendo los problemas al posibilitar salidas y soluciones.

Héroes, pues, hay muchos y variados y, por tanto, múltiples son también sus relatos o mitologías. En efecto, hay héroes perfeccionistas como Kant o Pío XII, y héroes complexivos como Teilhard de Chardín o Pablo VI; héroes liberadores como Freud, y héroes religadores como Jung; héroes progresistas como Kénnedy o héroes conservadores como Reagan o Thatcher; héroes introvertidos como Unamuno y héroes extrovertidos como Ortega; héroes heroicos como Alejan-

2. Mientras que J. Campbell ha estudiado el monomito en su obra *El héroe de las mil caras*, H. Blumenberg ha señalado el polimitismo a partir de su obra *Arbeit am Mythos*.

3. El *daímon* o genio es en Hesíodo el héroe protector, en Platón el intermediador entre dioses y hombres y en Plutarco el ángel guardián que desea salvar el alma e.g. de Sócrates. Véase Plutarco (*De genio Socratis*), así como E. des Places (*Les religions de la Grèce antique*).

Al respecto O. Rank (*El mito del nacimiento del héroe*), así como C.G. Jung (*Símbolos de transformación*) y V. Propp (*Las raíces históricas del cuento de hadas*).

dro y héroes antihéroicos como el Empédocles de Hölderlin. Esta visión parece contradecir la concepción de la República de Platón, el cual distingue tres tipologías de hombres —los concupiscentes, los políticos o comerciantes y los filósofos—, concibiendo como héroes específicos a estos últimos a causa de su talante ético-religioso; ahora bien, el héroe puede serlo en la ética, la estética, el comercio o la erótica, como lo prueba la lista tanto de erotómanos (Don Juan, Casanova) como de amadores místicos (los místicos *sufíes* como ejemplo). No olvidemos que héroe es el que se/nos *salva* de algún impedimento para poder vivir: triunfo de un dragón, una pasión, una amenaza, una prohibición insana o un peligro grave para la sobrevivencia —en donde el héroe reaparece como liberador o religador, así pues, como libertador o integrador, una figura que abre la realidad sea hacia fuera (expansión) sea hacia dentro (impansión) o bien complementariamente quien defiende la realidad salvaguardándola de su destrucción o decadencia.

Este carácter *salvador* proclama la santidad laica, el aura o brillo, la luz o nimbo seculares del héroe. Pero para obtener ese brillo —simbolizado por la piedra preciosa en el fondo del mar—, ha de iniciarse en un largo proceso de *iniciación* que, a través de un *rito de pasaje*, posibilita el acceso y contacto con el mas allá (la trascendencia inmanente). Esta iniciación o rito de paso consta de tres momentos esenciales:

- 1) Primer momento: *Preliminar* —la separación de la vida ordinaria
- 2) Segundo momento: *Liminar* —afrontamiento de la otredad, envés o reverso de la existencia.
- 3) Tercer momento: *Posliminar* —retorno a la vida cotidiana⁴

El momento culminante es el *liminar* o de afrontamiento de los propios límites: aquí tiene lugar la lucha dramática con el *otro* (monstruo, dragón, bruja, mar, laberinto, toro, noche, agujero, caos).

Esta lucha es a la vez positiva y negativa, amorosa y odiosa, ascensional y descensional. Si el héroe sucumbe, no vale: pero si triunfa del enemigo aniquilándolo, entonces estamos ante un héroe belicoso típico. En dicha lucha como *pólemos* medial se trata de engullir y ser engullido, vencer y padecer, superar y supurar, trascender e implicar. La clave está en asimilar lo contrario de uno para su cointegración: por eso la lucha aparece simbólicamente como un lance amoroso, en el que se realiza la *mixis* o unión sagrada entre el héroe y su destino (*hierogamos* o matrimonio entre el héroe y la Madre, reconciliación del hijo y del padre, reunión de los hermanos gemelos, casamiento con la princesa, transición en el filo del límite ambivalente y dual). En la auténtica acción heroica se trataría de re-mediar los contrarios, convirtiendo la dualidad en dualidad y el dualismo en dualéctica (dialéctica implicativa).

O la lucha como una iniciación de ida y vuelta: a través del abrazo letal con ella otro —en última instancia con la *muerte*—, el héroe ha recorrido el *borde* de sus límites externos para adentrarse ahora en el *borde* de sus límites internos. En su acceso al límite —*limen*— el héroe se/nos salva de quedarse encerrado en casa, endogámicamente y sin comunicación (autocastración), pero al mismo tiempo se/nos salva de perderse definitivamente saliendo fuera de sí, en enajenación y locura (errancia ilímite). Es la saga del límite la que hace al héroe ser héroe, ya que dicha línea marca o delimita el afuera y el adentro, la diferencia y la identidad, el otro y nosotros en correlación (a la vez unión y separación, lenguaje mediador). Por esto, es el héroe auténtico un mediador de los contrarios, así como un amigador de los opuestos; sólo el héroe unidimensional opone (sin juntar) los opuestos. Lo cual significa que tenemos en la cabeza la idea de un héroe

4. Consúltense A. van Gennep (*Rito de paso*) y J. Campbell (*Los mitos*)

militar o conquistador, y no la de un héroe cultural o remediador: es la diferencia entre el general Alcibíades y su maestro Sócrates⁵.

3. El héroe como estrella

Los héroes actuales suelen aparecer como *estrellas* del firmamento, a modo de luminarias celestes que otorgan luz y calor —sentido— al mundo terrestre de los humanos. A menudo estos héroes-estrellas proceden de su protagonismo en las pantallas del cine y la televisión, donde encarnan papeles estelares o prototipos. Podríamos decir que la mitología heroica comparece hoy sobre todo en los filmes, con sus aventuras humanas y sobrehumanas: tal es el caso relevante de la trilogía de G. Lucas *La guerra de las galaxias*, cuyo título original —*Star-Wars*—, significa “guerras estelares”, en su doble significación de guerra en las estrellas cósmicas y guerra entre las estrellas humanas o humanoides del cosmos. Estas estrellas son personajes que personifican (*prósopon*=*máscara*) las distintas fuerzas o energías del universo —el bien y el mal, la libertad y la necesidad, el amor y el odio—, así como las diferentes actitudes ante su presencia vital.

En el caso de *Star-Wars*, el héroe Luke Skywalker aparece como un típico *Puer aeternus* casi ingenuo, representante de los valores occidentales (euroamericanos) —la fuerza de la libertad frente al poder del Imperio—, aunque con un folklórico tinte oriental que le posibilita la interiorización o concentración de la fuerza en su psique y acciones. Hijo de una madre desconocida, pero buena (aunque triste, dice su hermana), Luke trasciende a su madre física para aparecer como el hijo del cosmos y su energía o *potencia*, la cual se contrapone al *poder* del Imperio en el que ha recaído su padre Lord Darth Vader. Entre la madre (cósmica) y el padre (maleado por el Emperador), el luminoso héroe blande su *espada-libido-ánimus* como *falo* brillante (en griego *phalós* dice *brillo*, y en el film la espada del héroe es de *rayos láser*). Su situación intermedial se repite en la vida cotidiana, en la que se sitúa entre la Princesa (que resultará ser su hermana carnal) y el pragmático Solo (su hermano mayor simbólico). Entre sus ayudantes se encuentran dos *robots* (un don Quijote cuerdo y un Sancho Panza locuelo), así como el *osoide* de Solo, conformando una especie de fraternidad de humanos, animales y robots presididos por la Verdad que encarna la Princesa (a modo de *Maat* egipcia). Pero esta fraternidad horizontal encuentra su fuerza o sentido en la verticalidad o trascendencia señalada por lo *numinoso*, a cuyo ordo pertenece el mago Ben (Alec Guinness), el monje iniciador en la orden de los caballeros *Jedi*.

Toda la acción flota en la energía cósmica, fundando un *panenergetismo* cohabitado por el Alma del mundo (*animismo*). Esta alma media los cielos y la tierra, a modo de amor, relación o juntura de todos los contendientes, que usan la telepatía y el presentimiento como método panpsíquico. Esto posibilita una actividad paralela y simultánea, que rompe con el orden lineal tradicional de los acontecimientos: en ella aparecen y desaparecen los *arquetipos* (así la figura arquetipal de Ben y su socio el gnomo oriental). Pues el filme se sitúa en el supertiempos y el superespacio mitológicos o heroicos: “Hace mucho tiempo, en una galaxia lejana, muy lejana...”⁶.

La guerra de las galaxias se inicia con el *pólemos* o guerra originaria entre el bien y lo bello —kalóskagazón— y el mal y lo feo —*cacón*—, simbolizados respectivamente por la libertad y el amor frente al destino ciego/aciago y el odio. Al comienzo de todo, el héroe Luke comparece al margen de ese enfrentamiento, sobreviviendo con sus tíos granjeros en el campo, hasta que es alertado e iniciado por el viejo eremita Ben en los misterios de la potencia cósmica que reúne

5. Sobre el *límite* como lugar fronterizo del hombre como tal o héroe, compárese E. Trias (*La aventura filosófica*) y A. Ortiz-Osés (*Las claves simbólicas de nuestra cultura*).

6. Comienzo de *Star-Wars*. La trilogía filmica de G. Lucas integra *La guerra de las galaxias*, *El imperio contrataca* y *El retorno del Jedi* (a partir de 1977 ss.).

las realidades, así como en el sacerdocio místico Jedi. Luke aprende a manejar las fuerzas, que no a manipularlas, así pues, a implicarlas y no a dominarlas. Investido de esa fuerza positiva podrá enfrentarse victoriosamente al Imperio del mal, sufriendo las pruebas del *caos en el basurero* y la lucha con la *sierpe draconiana*. Esta primera parte de la trilogía incluye un combate entre Ben y el Padre de Luke (un antiguo jedi arrastrado por el reverso negativo de la fuerza al mal): en este combate Ben “deconstruye” su tipicidad mundana en arquetipicidad trasmutada, desapareciendo de la realidad fenoménica para ingresar en la radiante zona trascendental de la luz cósmica: precisamente su muerte física posibilitará la transfusión de su energía metafísica o inmortal al propio héroe apadrinado (Luke).

En la segunda parte de la trilogía —*El Imperio contrataca*— reaparece el arquetipo de Ben como imagen energética radiante que indica el sentido o dirección que la psique debe seguir en la búsqueda de su integración. La caída de Luke en la zona acuática habitada por el enano humanoide oriental, señala la búsqueda de ese sentido a través de la gran iniciación propiciada por el gnomo bosquímano. La clave de la iniciación está en lograr un adecuado poder de concentración de la energía psicocósmica en la propia mente y corazón: la iniciación *jedi* se presenta así como una religión cósmica, cuya última prueba consiste en confrontarse con el reverso de la energía —el mal, la muerte, el frío gélido. Aquí acontece la lucha imaginal con el Padre, al que Luke decapita, observando en su cabeza cortada, su propia cabeza de hijo del Gran Padre malvado. Pero la maldad del padre está acompañada de implícita bondad, lo mismo que la bondad del propio Luke está acompañada de odio al mal (padre) y, por tanto, de mal (de donde su rostro en el rostro del padre decapitado en sueños). El aprendizaje del bien y del mal es pues central; pero lo fundamental es la visión *implicativa* de ambos, y no meramente *desimplicativa* o *confrontativa*. Por eso Luke se hará más complejo, abandonando la ingenuidad adolescente que opone absolutamente el bien (puro) al mal (impuro), iniciándose en las posibles (re)mediaciones del bien y del mal, al asumir la negatividad de la propia positividad y entrever la positividad adjunta al mal ajeno. Esta nueva conciencia del héroe le lleva a la ascesis y la castración simbólica (Luke pierde en la lucha real con el padre su mano derecha), quedando pendiente de una cruz de metal en la que “purga” su inconsciencia y omnipotencia infantil (*hybris*): como Odín o Jesús, el cual “purga” en la cruz la “desmesura” de la propia divinidad, mientras que Luke paga su falta de miedo —“ya lo tendrás”, le dice el gnomo— y su no tomar en suficiente cuenta el poder del mal; por eso abandona antes de tiempo la iniciación (interior) por la acción (exterior), dejándose llevar de sus sentimientos demasiado humanos. Con su premura o precipitación, el héroe se precipita en una vía no límpida y atemperada, sino tenebrosa y fácil, pues el reverso negativo se caracteriza frente al positivo por su facilidad y el dejarse llevar... Sin embargo, Luke logrará recuperar tanto su mano como su energía, ayudado por Solo y la princesa —su *soror* simbólica y real. De esta guisa, la partida queda aún en tablas, ya que no vence ni el impuro orden viejo paterno ni el nuevo orden rejuvenecedor, representado por un Luke todavía no suficientemente madurado.

Con *El retorno del Jedi*, accedemos a la parte final de la trilogía, en la que se prosigue la presentación de la acción heroica por medio de historias paralelas, así pues, a través de un tiempo simultáneo típicamente mitológico: podría considerarse como un tiempo detenido/contenido o congelado, encontrando en la hibernación de Solo su imagen adecuada⁷.

En este último acto de la trilogía se recrudece la lucha decisiva de Luke, Solo, la Princesa y sus ayudadores (los dos robots y el osoide) contra el Imperio del mal: éste se representa ahora cual magmámica e informe *Rana*, a modo de Gran Madre negativa o atrapadora. Este carácter

7. Sobre el tiempo mitológico arquetipal, frente al típico tiempo cotidiano, M. Eliade (*Mito y realidad*).

magmático reaparece de nuevo en el *Ventre dentado*, así como en el *Caimán ogroide*: en este último caso el pequeño Luke se vale precisamente de su pequeñez para escabullirse del descomunal animal agresivo, al modo como Ulises se esconde bajo un carnero para escaparse de Polifemo.

Tras estas peripecias, el héroe vuelve a visitar al gnomo oriental, el cual exhala su último suspiro telúrico no sin antes haber transmitido a Luke el poder *jedi* (personalizado) que fluye de la fuerza (transpersonal). Esta fuerza (transpersonal) no habita sólo en Luke, sino en toda su rama familiar: tanto en el Padre (maleado) como en la Princesa (buena), aunque cada miembro tiene que ejercerla.

Todo está preparado para la confrontación escatológica del hijo y del padre, el héroe emergente y el progenitor demergente, Luke y Lord Darth Vader. Pero he aquí que en el último instante soteriológico el hijo rehuye el enfrentamiento con su padre, al que salvará de su negatividad apelando a sus sentimientos familiares. El intento del Emperador de introducir el odio en Luke para enfrentarlo a su padre, fracasa así por el antiheroísmo de Luke de signo oriental (pues oriental ha sido su iniciación por parte del gnomo bosquimano). Finalmente será el Padre quien salve a Luke del propio Emperador enfurecido, en cuyo combate mueren ambos contendientes: el Emperador del Imperio del mal y Lord Darth Vader, reconciliado en este último momento decisivo con su hijo Luke. Este último asiste al padre moribundo, cuya respiración fatídica —un aliento o espíritu que mataba a sus adversarios por asfixia— se convierte en benévolo *élan vital*. Pero en el paso de una orilla a otra del ser, el Gran Padre es también herido o castrado simbólicamente (pierde la mano y, finalmente, la vida sensible), alcanzando el *nirvana* o *despiración* en lo divino (*nirvana=exhalación*).

Tras la cremación del padre muerto, la valerosa fratría se reúne para celebrar su doloroso triunfo: en el cielo se dibujan los arquetipos fosforescentes del Padre, Ben y el Gnomo, flotando ingravidos en el fluido estelar del firmamento cósmico (a modo de *mater-materia* energética matricial).

4. Tipología heroica

En la trilogía de G. Lucas sobre las guerras estelares asistimos a las puestas en escena de un heroísmo típicamente occidental (euroamericano), aunque con un tinte orientalizante. Lo occidental aparece en la extraversión y el aspecto solar del héroe, en su actividad y la liberación del magma, en ello bien que lucha contra el mal. Lo oriental comparece en la iniciación interiorizadora y la concentración psicoanímica, en el antiheroísmo del hijo contra el padre y en el carácter transpersonal de la fuerza mágica.

El héroe es el *hombre-límite*: aquel que nos lleva a confrontarnos con los límites tanto propios cuanto ajenos, delineando una raya de demarcación o relación de los contrarios: masculino y femenino, matriarcal y patriarcal, incesto y exogamia, bien y mal, pasado y futuro, arriba y abajo. Al situarse en el *borde* de esa línea, el héroe es capaz de habitar la mansión liminar que posibilita el afrontamiento del interior y del exterior, de lo propio y lo ajeno, del yo y del otro. Sí en su acción el héroe se “sale de madre”, se pierde en el reino desarraigado del abstracto espíritu paterno; pero si no sale del útero materno, queda atrapado en la matriz castradora de la Gran Madre negativa. Entre la impura Mater-materia y el Espíritu puro/puritano, el héroe (auténtico) habita la línea de la demarcación, aquella en la que toman pie las relaciones *fratriarcales* o interpersonales.

Podemos considerar al héroe como la *Gran Persona* o Personalidad-mana, el Gran Personaje-tótem: porque proveniente de la materia accede a las regiones del espíritu, saliendo así de la

madre al padre en un proceso de ida y vuelta que realiza una coimplicación de los contrarios en su medio/mediación. Todo auténtico héroe es así androgínico y complejo, al interiorizar los opuestos, y no puramente perfecto o especializado unidimensionalmente. Por ello precisamente el héroe es la Gran Persona, porque ha experimentado tanto el límite ilímite —la *comunicación* o salida de sí— como el límite limitante —la *incomunicación* o vuelta en sí: recuérdese que la *persona* se define clásicamente por esta doble complejidad de la comunicación y la incomunicación, de la apertura y la retracción, de lo expresable y lo inefable. En ese quicio habita el auténtico héroe: en la (re)mediación de los contrarios simbólicamente reconciliados, fundando una estancia típicamente humana situada entre el animal y los dioses⁸.

Por eso, cuando F. Savater defiende el heroísmo del sentido común, nos parece poner en peligro la complejidad del héroe en nombre de un sentido común simplificado. Si acaso podríamos defender el sentido común del heroísmo, ya que no se trata de un sentido común vulgar sino *iniciado*: e iniciado heroicamente en la experiencia de los límites (en su doble sentido aducido de límite ilímite y límite limitante). Este doble aspecto está bien señalado por la enigmática fórmula que elige J. Campbell para definir al héroe como “el hombre de la sumisión alcanzada por sí mismo”. O el héroe sometido a su destino apropiado: tal podría ser la fórmula para expresar la necesaria humildad del héroe y su no menos necesaria exaltación o autoafirmación. Pero la propia vida, como sabía Nietzsche, no puede estar reñida con la vida universal (en el fondo): y a ese fondo baja el héroe para contrastar su destinación individual con el destino común, y en eso consiste simbólicamente la lucha central entre su yo y la otredad (sea ésta la Madre, el Padre, lo animalesco o lo divino-demoníaco).

La inclusión del círculo celeste (solar) en el cuadrado típico de un templo (telúrico) como su centro, simboliza bien esta junción de lo uno y lo otro, lo ajeno y lo propio, la trascendencia y la inmanencia. En efecto, al principio el héroe tiene que desligarse de todo: madre, padre, hermanos, mundo; pero al final el héroe debe religarse con todo ahora purificado. Por eso ciertas iniciaciones heroicas incluyen tanto la *circuncisión* patriarcal, en la que se nos corta el prepucio que envuelve matriarcalmente nuestro bálano o glande, como la *subincisión* matriarcal, en la que se realiza una especie de herida vaginal hermafroditica. Por lo primero nos separamos de la madre, y entramos en el territorio de los padres; por lo segundo recuperamos la madre a un nivel transformado o femenino: como mujer. Sólo así el héroe se convierte en un buen *consorte*, es decir, en alguien que (nos) trae buena suerte (*con-sorte*): pero antes ha tenido que desdoblarse para poder redoblar, sufrir para gozar, realizar la iniciación para obtener la finalización.

5. El auténtico héroe

Cuidado con los héroes: a menudo consideramos tales a personalidades exageradas, hombres sin límites, locos de atar. La clave del héroe auténtico es su *iniciación* a través de pruebas e implicaciones, frente a esos héroes autodidácticos y sin iniciar que se jactan de su propio poder sin conocer su envés: la fuerza transpersonal, la potencia matriarcal-femenina, la energía cósmica —nombres todos que nombran una ambigüedad fundamental. En los pseudohéroes prevalece el *totemismo* sobre el *mana*, el poder (político o militar) sobre la potencia (cultural o religiosa), el ánimo sobre el ánimo reprimida/oprimida. Entonces el hombre sufre su propia inflación masculina, proyectando el mal en la otredad femenina o feminizada así devaluada: es el mito del héroe clásico frente al que se yergue hoy la crítica cultural. Esta crítica cultural no está ya dispuesta a venerar como héroes auténticos a meros aventureros, paranoicos, exaltados o *matamoros*: se

8. Ver mi obra *Jung: Arquetipos y sentido* (Deusto).

trata del héroe *matadragones* clásico que, incapaz de asumir su propia negatividad, la proyecta en el otro así demonizado⁹.

Mas el auténtico héroe es como el Judío *errante* —un desconocido o despreciado que porta en el bolsillo la piedra preciosa. Un tal héroe no derrota a la oscuridad en nombre de la luz, sino que la concilia, traspasando su reino subterráneo hasta devenir el otro de sí mismo y asumir su propio envés, en lugar de proyectarlo en un chivo expiatorio o buco emisario. Así puede salvar a los demás al salvarse a sí mismo, y viceversa: salvarse a sí mismo coayudando al proceso del prójimo. Pues, el prójimo empieza por el más próximo —uno mismo—, proximidad que a su vez se alcanza a través de la mediación del otro: de donde los viajes del auténtico héroe a lo más alto de fuera y a lo más bajo y hondo de sí, hasta lograr tocar el cenit y el nadir, la luz y las tinieblas —aspectos ambos de la realidad *com-unitaria* en que el hombre demora. El héroe resulta entonces el hombre más rápido y, al mismo tiempo, más moroso, rápido en su inquietud existencial y moroso en su resaca o retranca vital, abierto hacia la acción y la contemplación, astuto como Ulises y piadoso como Eneas: su prototipo político indoeuropeo ha sido Aquiles, noble guerrero y amante apasionado, así como el prototipo cultural es Sócrates, valeroso en la lucha y en la vida/muerte. El héroe cristiano supremo es sin duda Jesús el Cristo, aunador del exterior y el interior en el *alma o persona* como nuevo eje del mundo: en su vida se aúnan el valor externo y el valor interno, el heroísmo y la santidad —una conjunción que define bien el heroísmo sublime. El héroe bello (Sócrates) y el héroe sublime (Cristo): en su basamento simbólico cabría erigir el sentido común del heroísmo, bien representado religiosamente por Teresa de Jesús o de Calcuta, así como laicamente por Gandi.

El héroe auténtico lucha, pues, por la *complección* propia y ajena: un triunfo sobre sí y no sobre los demás, un talante de intriga (medial) más que de desenlace (final). Pascal lo expresó memorablemente en sus *Pensamientos*, cuando afirmó:

Nos agrada ver entrechocarse dos pasiones contrarias: pero cuando una sale victoriosa, aparece la brutalidad¹⁰.

Solemos asociar con el héroe el valor cuasi viril, es decir, la valentía: pero, como ha dicho E. Sábato en *Calías o la cobardía*, a veces la valentía no es precisamente un bien. El héroe auténtico valoraría por tanto un valor menos heroico-viril y más anímico-axiológico, ya que su iniciación le llevaría a dominarse a sí mismo en lugar de dominar a los demás. Por eso, es capaz de asumir el *error*, ya que precisamente un error suele posibilitar la *errancia* del héroe y la salida del círculo estrecho del sentido común (alienado) al sentido común crítico. Y por lo mismo, el héroe auténtico nunca hará a los demás lo que no quiere que ellos le hagan a él.

Oclusión: La ambivalencia heroica

La ambivalencia del héroe procede de su duplicidad. Por una parte representa un primer nivel mitológico de antropomorfización y, por tanto, de autoafirmación del hombre pasible frente a los dioses clásicos impassibles y al mundo en torno; de donde el culto popular griego a los héroes, a diferencia del culto aristocrático a los dioses olímpicos. Pero de otra parte, el héroe como hombre heroificado o idealizado (cuasi divino) corre el peligro de ocupar el lugar de los propios dioses, cayendo en demesuras (*hybris*). La propia raíz *ser indoeuropea* para héroe, que llega al latín *ser-vare* (salvaguardar), avalaría tanto el aspecto caballeresco o positivo del héroe como protector, como el aspecto *cabalesco* o *canallesco* del héroe como conquistador¹¹.

9. Cf. E. Neumann (Vieja y nueva ética).

10. B. Pascal, *Pensamientos*, n.º 135.

11. Consúltese *Gran Enciclopedia Rialp*, "Héroes".

La tipología del héroe exterminador de titanes o anteriores figuras heroicas lo ofrece como revolucionario y, en consecuencia, como liquidador del pasado. Junto a él comparece empero el héroe que no corta con la tradición, aunque tampoco la asume, sino que la transforma. En el mito mahorí de Nueva Zelanda sobre la creación, esta cuestión aparece bajo el tema de si los hijos o hermanos deben matar a los padres o sólo separarlos para poder vivir en el ámbito abierto por su separación. De la respuesta a este interrogante mitológico proceden tres tipos de héroes: el héroe *patriarcal* que destruye el dragón materno, el héroe *matriarcal* que mata al ogro paterno y, finalmente, el héroe *fratriarcal* que hace un hueco entre madre y padre, noche y día, pasado y futuro, para habitar un presente mediador.

Como ya hemos dicho, el auténtico héroe habita el *límite* como mediador de los contrarios: acaso por ello la *tumba* del héroe arcaico se situaba en las puertas de la ciudad o bien en las fronteras por las que transitan los unos y los otros medialmente. El propio héroe es un mediador de sí mismo: ya que si en la primera parte de la vida sale de sí, en la segunda parte de la vida vuelve a sí y en sí, tomando conciencia plena o amplificadora de una aventura de ida y vuelta. Y si en la primera parte afronta la vida (convexa), en la segunda parte afronta la muerte (cóncava): el héroe auténtico en medio de los contrarios, en cuando es aquel que sabe salir de casa y volver a ella, siendo capaz de desligarse y religarse, coafirmando en el límite la libertad de espíritu y la religación del alma. O liberación e implicación: la ambivalente divisa del héroe íntegro.

Mas he aquí que hemos solido hablar de héroes, y no de heroínas. El acceso de la mujer a tareas consideradas como heroicas, variará, sin duda, la mitología del heroísmo clásico hacia posturas más complejas. Al menos si la mujer no acaba copiando al hombre, y si el modelo dominante de mujer no se reduce al modelo dominante occidental. (*A Rosa Rosarum*).