

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

**LA MULTIDISCURSIVIDAD DEL MITO:
PERSEO COMO SÍMBOLO DEL PENSAMIENTO Y CULTURA
DE GRECIA ANTIGUA**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**PRESENTA
HÉCTOR MANUEL LUJAMBIO VALLE**

**ASESOR
JULIO ALBERTO AMADOR BECH**

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES



Universidad Nacional
Autónoma de México



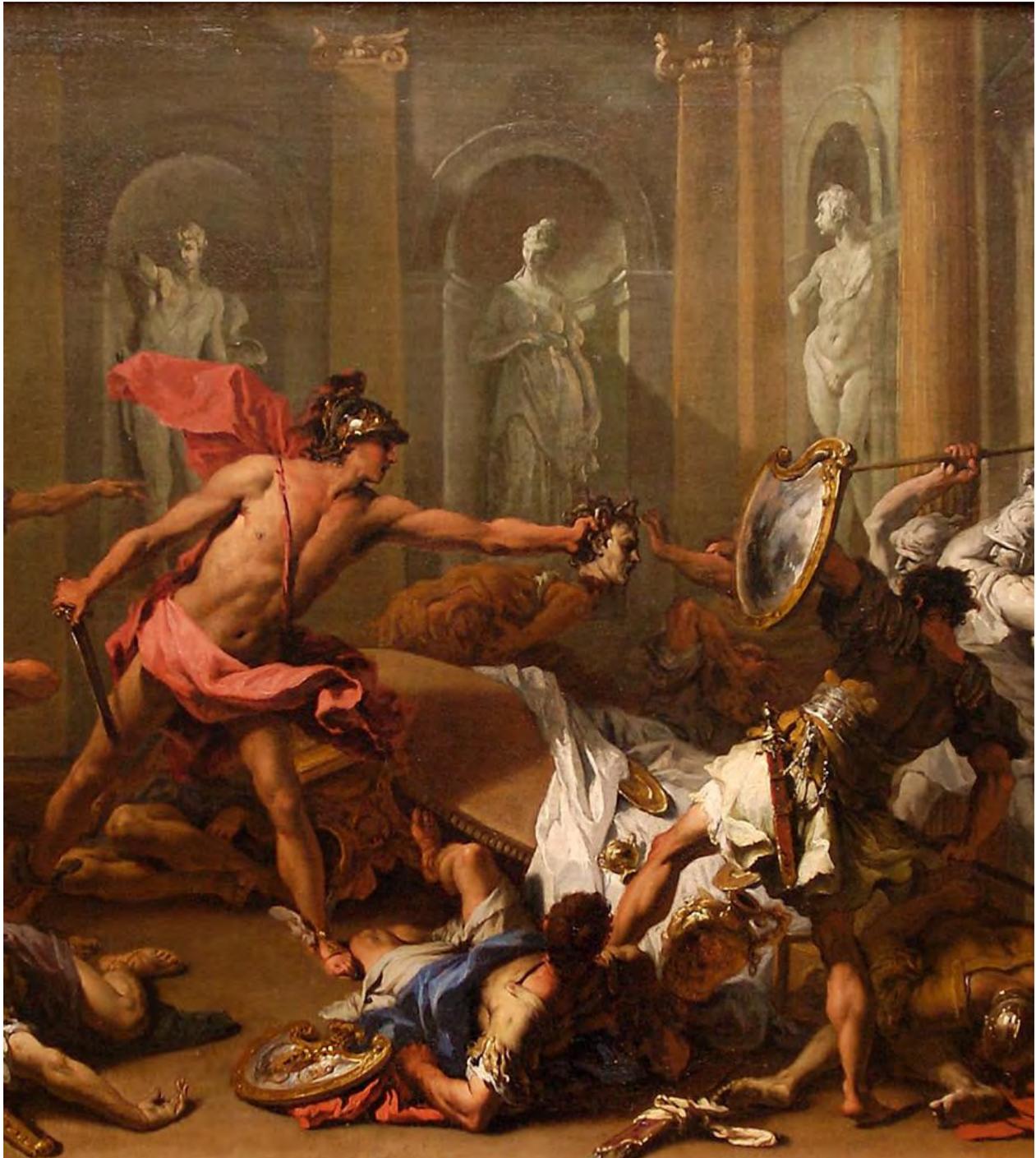
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**La multidiscursividad del Mito:
Perseo como símbolo del pensamiento y cultura de
Grecia Antigua**



Unas palabras antes de comenzar...

Quiero agradecer de manera infinita a mis padres, Héctor Lujambio y Graciela Valle, no sólo por haberme dado la vida y haberme apoyado materialmente en todo lo que les fue posible, sino por haber alimentado mi mente y mi espíritu desde mis primeros años. Unas palabras breves en un texto son bastante poco, comparadas con lo mucho que han hecho por mí, sobre todo, darme su Amor y comprensión todo este tiempo. A mi papá, especialmente porque siempre me ha demostrado que si uno se esfuerza suficiente, e puede lograr las cosas; a mi mamá porque me inspiró el placer por la lectura y a seguir aprendiendo más y más.

Agradezco a mi hermana, Yanin Lujambio, que desde que llegó a mi vida, la ha iluminado con cariño y alegría. Por ser con quien comparto el placer por las historias fantásticas, sea en un cuento, un filme o un cómic. A mis abuelitos, por siempre apoyarme en todo momento y alimentar mis sueños, que poco a poco se realizan. A mi familia entera, especialmente a aquellos quienes me han ofrecido su mano y su hombro, y que han compartido conmigo sueños y anhelos.

Doy gracias a todos mis hermanos y amigos, con quienes tal vez no comparto sangre, sino algo mucho más fuerte. Siempre han estado conmigo, dándome su apoyo y su eterna amistad, que es de las cosas que más valoro en este mundo. Agradezco en demasía a mis profesores y maestros, quienes me han enseñado grandes lecciones, no sólo en lo académico, sino en la vida; quienes me han ofrecido su apoyo y amistad y han alimentado esa chispa que algún día, espero sea tan grande como el Sol.

Finalmente, pero no menos importante, a esas personas que me han inspirado con sus ideas, sus acciones y sus vidas, sobre todo a quienes me ayudaron a consolidar este trabajo. A la Divinidad, que me ha guiado a través del camino de la vida y me ha dado todas las oportunidades que he tenido.

La razón por la que este apartado no tiene el clásico título de “Agradecimientos”, es porque las palabras que proferí aquí no son sólo para agradecer, sino para algo que va más allá. Este trabajo está dedicado en Honor de todos los que han formado parte de mi vida, y quienes me han ayudado a ser, la persona que soy ahora.

ÍNDICE

Introducción: En el Inframundo.....	01
Capítulo I. La realidad como Palabra (Mythos)	
-El Mito y su negación.....	04
-La construcción más antigua.....	11
-La actualidad mítica.....	15
-El concepto de Mito.....	20
-Mito y lenguaje	23
-El Mito como estructura multidiscursiva.....	27
-El símbolo y la realidad inconsciente.....	35
-El Mito en Grecia antigua.....	41
Capítulo II. Perseo, el héroe de la antigua Grecia	
-El héroe: Entre los dioses y los hombres.....	49
-Perseo y su travesía heroica.....	58
-Perseo: Las etapas del camino heroico.....	71
Capítulo III. Perseo y su aventura: Los símbolos de Grecia antigua	
-Grecia: La Diosa y el Dios, la mujer y el hombre.....	81
-Renovación espiritual de Grecia.....	92
-Perseo y la psique.....	95
Conclusiones. Frente al espejo y detrás de la máscara.....	106
Bibliografía.....	115

INTRODUCCIÓN

EN EL INFRAMUNDO

*La realidad es mítica. El Mito es la verdad en la palabra, como un hecho de la mente, como
acontecimiento verbal.*

Anónimo.

El siguiente trabajo de investigación es una aproximación a las figuras narrativas conocidas como “mitos”. Tal vez no resulte fuera de lugar, el hacer notar que este concepto en nuestros días se observa, de manera general, como un mero “invento” similar a los cuentos de hadas, creados por los primeros hombres para explicar lo que no podían, lo que lo equipara a una “falacia o mentira”, “algo imaginario e irreal”. Pero estos conceptos son erróneos.

Los Mitos son construcciones multidiscursivas del ser humano, que revelan conocimiento en diferentes niveles discursivos e interpretativos, por medio de símbolos. La relación entre los mitos y las culturas que los generan, es recíproca, y revela la identidad psicosocial y los valores de la sociedad que los crea. El mito de Perseo es una muestra fehaciente de la multidiscursividad del mito y de una evolución de pensamiento en la cultura griega.

El objetivo general de este trabajo es precisamente: **Definir al Mito como expresión comunicativa multidiscursiva y su importancia**, la cual va más allá de denotar los aspectos de la cultura que los creó y la relación que tiene con ella. El Mito, como podrá observarse, es la primera forma de comunicación de la humanidad y un lenguaje complejo, lleno de

símbolos. Cada uno de estos símbolos posee múltiples significados, que dotan a los mitos de esa capacidad multidiscursiva, que según esta investigación, poseen.

Como objetivos particulares están:

- a) ***Demostrar la importancia y trascendencia del mito de Perseo en el pensamiento y la cultura griega de la Antigüedad.*** Realizando un análisis minucioso de los diversos elementos del mito y dándoles un sentido y significación que sirva a las ciencias sociales.
- b) ***Demostrar las repercusiones simbólicas del mito de Perseo en nuestros días,*** mostrando como los elementos míticos de antaño siguen afectándonos a pesar de la brecha temporal y geográfica.

El *Capítulo I: La realidad como Palabra (Mythos)*, es un acercamiento al concepto de Mito, la percepción actual del mismo, así como una indagación en su sentido primario, lo que nos llevará a aseverar qué es y qué no es el Mito, así como su importancia en la antigüedad y en nuestros días. Ya que esta investigación gira en torno al mito de Perseo, también veremos las características de los mitos griegos y su repercusión en las diversas formas artísticas que surgieron con base en ellos.

En el *Capítulo II: Perseo: el héroe de la antigua Grecia*, analizaremos la figura del héroe, como una intercesión mitológica entre los Dioses y los seres humanos, sus antecedentes, la importancia de su surgimiento y la trascendencia que marcaron no sólo en los mitos griegos, sino en toda la sociedad como la conocemos.

Así mismo, podremos ver la historia de la travesía heroica de Perseo, sus hazañas y aventuras con sus diferentes versiones. Posteriormente, encontraremos un análisis del mito de Perseo, con las diferentes etapas del camino del héroe, basando esta sección principalmente en *El Héroe de las Mil Caras* de Joseph Campbell.

En el *Capítulo III: Perseo y su aventura: los símbolos de Grecia antigua*, desglosaremos los diferentes elementos: personajes, objetos, escenarios, circunstancias, motivaciones y momentos, para realizar un análisis de ellos. El primer acercamiento tiene como objetivo ver este mito como una forma de simbolizar el cambio político, religioso y social, de las sociedades matrilineales y su transformación en patrilineales, y de la sustitución de la Diosa por el Dios.

Después observaremos las necesidades psíquicas y la antropomorfización mitológica, que tiene que ver con cambios psicológicos y filosóficos de los antiguos griegos. Posteriormente analizaremos los elementos desde el punto de vista meramente psíquico, que demostrará los elementos que no sólo afectaron a los individuos de Grecia antigua, sino que siguen teniendo sus repercusiones en el hombre actual.

Esta investigación finaliza, como resulta evidente, con las *Conclusiones: Frente al Espejo y detrás de la Máscara*, donde sólo se abordarán de manera somera algunos de los argumentos cruciales de la investigación, pero donde, sobre todo, se hace una reflexión, que tiene como propósito, hacer pensar al lector y abrirle la puerta a este fascinante y maravilloso mundo del Mito.

CAPÍTULO I

LA REALIDAD COMO PALABRA (MYTHOS)

*Animus ad amplitudinem Mysteriorum pro modulo suo dilatetur; non Mystera ad
angustias animi constringantur.*

*(Dejemos que la mente, en la medida de lo posible, se abra a la totalidad de los Misterios;
no dejemos que los Misterios se constriñan con el fin de adecuarse a los confines más
estrechos de la mente).*

Francis Bacon.¹

El Mito y su negación

“En el principio creó Dios los cielos y la tierra. Y la tierra estaba sin orden y vacía, y las tinieblas cubrían la superficie del abismo, y el Espíritu de Dios se movía sobre la superficie de las aguas”,² una de las frases más famosas del mundo, traducida a más de 2000 lenguas a lo largo del Globo. Su procedencia: la Biblia, un libro lleno de historias, poemas, profecías, enseñanzas, pero sobre todo, poblada de mitos.

Al igual que ésta, se han contado historias y escrito textos, procedentes de los lugares más recónditos del mundo, para relatar aventuras fantásticas, donde los Dioses se enfrentan con los monstruos terribles del abismo, donde el héroe nace de una mujer virgen para ser

¹ Francis Bacon citado por Rodrigo von Hohenheim, *Lingua Passerum [en línea]*, dirección URL: <http://linguapasseris.blogspot.com/2009/03/citas-para-depertar.html> [consulta: 21 de agosto de 2011 a las 16:32hrs.]

² S/Autor, Biblia de las Américas, [en línea], Lockman Foundation, Bible Gateway, Dirección URL: <http://www.biblegateway.com/passage/?search=G%E9nesis+1&version=LBLA> [consulta: 19 de septiembre de 2011 a las 18:28hrs.]

el “elegido”, donde un hombre desciende al Inframundo y una victoria es lograda, gracias al potencial humano que ha alcanzado la divinidad.

A pesar de haber llegado al siglo XXI de la era común (e.c.) el ser humano sigue fundamentando gran parte de su quehacer diario por medio de los mitos, que hace ya varios siglos atrás, eran una parte esencial de la vida del hombre, que los miraba con respeto, temor e incluso veneración. Los mitos se han visto como historias irrefutables que marcan al ser humano dentro de un contexto mágico y fantástico.

Pero esta visión se ha venido cambiando con el correr del tiempo y las circunstancias. El Mito³ siempre ha sido ligado con la religión, a la que se halla indisolublemente unido, pues son estas historias, precisamente, las que legitiman la realidad social expresada en la institución de la religión, con todo lo que implica: jerarquía, ritos, celebraciones, normas y mística.

Por varios siglos, el mundo occidental estuvo pasmado en avances científicos, filosóficos, sociales y políticos; por la monopolización del poder por parte de la Iglesia Católica, misma que sostenía, por medio de la fuerza de sus escrituras, que poseía la “voluntad divina” para “atar y desatar”, es decir, hacer y deshacer según su criterio. Bajo esta premisa de ser el contacto entre los seres humanos y la divinidad, los gobernantes también se autodenominaron depositarios del poder de reinar de manera absoluta y despótica.

Durante este período, denominado “obscurantismo”, el pensamiento preponderante fue el mágico-religioso, donde se realizaban lecturas literales de las historias bíblicas y quien no estuviese de acuerdo con ello, podría ser acusado de hereje, brujo o simplemente un aliado de Satán y ser aprehendido, encarcelado, torturado y finalmente, muerto en la hoguera o en la horca.

³ Nos referimos a “Mito” con “M” mayúscula para designar a los mitos en general, como un conjunto, de manera similar como se escribe del “Otro” designando en realidad a “los otros”. De modo que cuando se utilice “Mito” será como una referencia a “los mitos”.

Sin embargo, este período empezó su decadencia con el Renacimiento, finalmente, terminó con la Ilustración, nacida en Francia, que culminó con la Revolución en el año de 1789. Como en todo evento revolucionario, hubo un giro de 360 grados respecto a las ideas, tanto sociales y políticas, como filosóficas y religiosas. El resultado fue drástico: las antiguas ideas de espiritualidad y sentimiento religioso, se vieron casi ahogadas por un nuevo movimiento filosófico de la ciencia, el positivismo.

En este tiempo, varios de los pensadores, entre los que destaca August Comte, con su filosofía positivista de la ciencia, afirmaban que la humanidad había tenido, hasta ese momento un pasado inculto, plagado de falacias y supersticiones, que la habían mantenido en la ignorancia casi total. Según Emile Littré, discípulo de Comte, en su texto “*La filosofía positiva*”, nos explica algunas características de su pensamiento:

El positivismo es una doctrina integral que repudia por completo toda creencia teológica y metafísica [...] El verdadero criterio positivista substituye el estudio de las leyes invariables de los fenómenos por el de sus causas inmediatas [...] Los positivistas rechazamos todo problema inaccesible a la mente humana, pues de lo contrario malgastaríamos nuestras fuerzas en la imposible indagación de las causas primeras [...].⁴

Haciendo una crítica bastante superficial al pensamiento “positivo”, podemos observar primero que existe un desplazamiento e incluso una depreciación muy grave en cuanto a los sistemas considerados “teológicos” y “metafísicos”, que por siglos funcionaron como sistemas efectivos para la comprensión del mundo y la naturaleza. Los mitos fueron desdeñados, como forma fundamental y base de la religión y la teología, a pesar de ser funcionales también como lecturas del pensamiento filosófico (“metafísico”, desde la posición positivista).

⁴ Emile Littré citado por Helena P. Blavatsky, *Isis sin velo* tomo I, México, Berbera Editores, Serie en 4 tomos: *Isis sin velo*, 2001, primera edición, pp. 150-151.

Así mismo, el estudiar las causas inmediatas de un fenómeno en vez de seguir el ideal de buscar las leyes invariables de los fenómenos, resulta una posición muy cómoda y simplista, y aún más, el *“rechazar todo problema inaccesible a la mente humana”*.

¿Bajo qué criterios puede demostrarse la capacidad de la mente humana, su comprensión y discernimiento? Disciplinas como la filosofía, psicología, antropología y muchas más, no tendrían sentido bajo esta postura, misma que se esfuerza en afirmar que la “infancia” y “adolescencia de la sociedad”, representadas por el estado “teológico” y “metafísico”, respectivamente, venían a madurar con una “adulter” positivista.

Cabe enunciar de manera redundante, esa cuestión de denominar a la “infancia de la humanidad” como “teológica”, una etapa que también podríamos llamar “mítica”, dadas sus características de darle gran relevancia a los mitos y ritos (estos últimos que son representación de los primeros). Pero los mitos, desde esta perspectiva “positiva”, se observan como narraciones falaces, útiles para explicar “sobrenaturalmente” a la naturaleza y sus fenómenos, pero carentes de cualquier “relevancia actual”.

La razón por la que se ahonda en esta perspectiva y se critica, es que ese esquema ha permanecido estancado en la mente de muchos pensadores, de diferentes disciplinas, a manera de “hechos” irrefutables. Los grandes conocimientos del pasado se han desdeñado, siendo la base del conocimiento actual. El hombre moderno está marcado por su envanecimiento, mismo que lo lleva a colocarse por encima de los pensadores antiguos, aseverando que en comparación, eran unos ignorantes y supersticiosos.

Bajo la lupa del sociólogo francés, lo único válido para hacer un análisis y un estudio veraz, confiable y “científico”, es reducir todo el pensamiento a simples elementos medibles, cuantificables y demostrables. Lo que no puede enmarcarse en este cuadro, no es digno de estudiarse, pues resulta falaz y completamente acientífico.

La *empíria* es un elemento fundamental para cualquier estudio, aún más desde la postura positivista, donde las aproximaciones *a priori* no son, en absoluto, relevantes. Pero August Comte y los seguidores del positivismo, desacreditaron de manera apriorística al Mito, junto con formas de arte y religiosidad, haciendo lo mismo que criticaban de manera rotunda: emitiendo juicios de valor sin un estudio previo del objeto.

Sin embargo, la “objetividad” que resulta de plasmar hechos comprobables, e incluso reproducibles en un laboratorio, no es posible de aplicar a las sociedades y a las ciencias que las estudian. Sabemos de primera intención, que las ciencias sociales distan mucho de las ciencias exactas, donde uno más uno será siempre dos.

En cualquier ámbito científico, es cuestionada la “objetividad” del estudio. Ya aseveraba Kant⁵ la importancia del sujeto en el estudio del objeto, donde el conocimiento y el entendimiento que se tenga de este último, reside en el sujeto mismo, que, como sabemos, se encuentra condicionado por su biografía, como afirmó Wright Mills⁶, que consta de todos los elementos contextuales del autor, del científico, y la relación que pueda hacer de ésta y el mundo exterior, donde reside el objeto de estudio.

La “objetividad”, sea como sea, no puede escapar a lo que se relaciona con los sentidos y la mentalidad del sujeto científico, que además, se ve cargado de una ideología y una identidad, definidas por su contexto histórico, político y social. Necesariamente, como menciona Oscar Wilde respecto del arte, toda crítica, todo estudio del objeto, es una forma de autobiografía.⁷

Actualmente, se toma la palabra “Mito” de manera sumamente vana y superficial, haciéndola sinónimo de un hecho fantástico, imaginario, y hasta falso. En las clases de

⁵ Immanuel Kant, *Crítica de la Razón Pura*, Obra completa (vol. I y II), Argentina, Biblioteca Filosófica, Editorial Losada, 1970, 6ª. Edición.

⁶ Charles Wright Mills, *La Imaginación sociológica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986, 11ª. Edición.

⁷ Oscar Wilde, *Prefacio de “El retrato de Dorian Gray”*, s/editorial, s/lugar de edición, s/año de edición, archivo PDF.

literatura de preparatoria, se conceptualiza generalmente como una “narrativa irracional”, utilizada por los seres humanos para explicar los fenómenos que su mente no alcanzaba a comprender.

Para poner un ejemplo más claro del concepto general que la sociedad tiene, leamos la definición de “Mito”, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española:

Mito⁸: 1. Narración fabulosa e imaginaria que intenta dar una explicación no racional a la realidad: el logos o pensamiento racional, sustituyó al mito. 2. Conjunto de creencias e imágenes idealizadas que se forman alrededor de un personaje o fenómeno y que le convierten en modelo o prototipo: Greta Garbo es uno de los mitos del cine. 3. Invención, fantasía: Todo eso de su ascendencia noble es puro mito.

De esta manera, el discurso moderno explica que los hombres primitivos divinizaban las fuerzas de la naturaleza y creaban historias infantiles para satisfacer su necesidad de respuestas. De este hecho, la ciencia y su discurso, han mantenido al Mito relegado, concibiéndolo como “mentira” o “engaño”, en vez de como un medio efectivo de transmisión de conocimientos.

Seguramente, en muchas ocasiones hemos oído a la gente hablar de cosas fantásticas y muy poco probables y llamar a estos supuestos hechos, “mitos”. Los “mitos urbanos”, prácticamente cuentos creados a partir del imaginario colectivo, entre diversas situaciones similares, han hecho que por convención social (que precisamente, según Saussure es lo que le da el significado al significante), la palabra “Mito”, sea el equivalente a decir una mentira o algo fuera de todo sentido de la realidad, y por supuesto, de la verdad.

⁸ S/autor, *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*, España, Real Academia Española, 2001, 22ª. Edición.

En la actualidad, incluso muchos “hombres de ciencia” y figuras públicas “cultas”, siguen concibiendo al Mito y todo lo relacionado con él como meras falacias y mentiras, creadas por sacerdotes corruptos o por gente ignorante, que no supo en un primer momento dar una explicación razonable y basada en la evidencia, “a diferencia de nuestros científicos modernos”.

Para poner un ejemplo, el biólogo Richard Dawkins, comenta acerca de su nuevo texto de ciencia, enfocada al público infantil, “The Magic of reality”:

La respuesta está en la ciencia natural, no en los mitos, o en la magia: Me gustaría argumentar que la verdad de la evolución es más interesante y más poética, incluso más divertida, que el mito, o cualquiera de los cientos de mitos sobre la creación que hay alrededor del mundo. Y, quizás sorprendentemente, la evolución puede enseñarse de tal modo que sea más fácil de entender que un mito. Esto se debe a que los mitos dejan las cuestiones de los niños sin respuesta, o bien plantean más cuestiones de las que aparentan resolver.⁹

Este discurso, donde las historias míticas y el concepto de “Mito” se toma como algo equivalente a una mentira o algo falaz, se ha venido repitiendo por muchas personas, incluidas “gente de ciencia”, que han tergiversado el término hasta deformarlo.

Salvo algunos estudiosos e investigadores en las áreas sociales y humanísticas, el grueso de la gente no conoce acerca de qué es un mito ni lo que representa, y mucho menos su importancia. Lo más probable es que si preguntamos sobre el concepto de mito, nos respondan con las respuestas más obvias, las que hemos enunciado anteriormente: un hecho falso e imaginario, algo inventado.

⁹ Blog “Revolución Naturalista” [en línea], dirección URL: <http://www.revolucionnaturalista.com/2011/09/richard-dawkins-la-teoria-de-la.html> Visitada el 08 de noviembre de 2011, 11:36 hrs.

Definitivamente, nuestra sociedad ha llegado a un momento donde los grandes discursos del pasado se han desvalorizado, relegados como si no tuvieran importancia alguna. Las antiguas filosofías de Sócrates, Platón y Aristóteles se observan como algo alejado y “superado” por la ciencia moderna, que nos ha brindado tantas maravillas tecnológicas, pero que nos ha ido despojando poco a poco de nuestra condición humana.

Nuestras sociedades actuales, en constante expansión y movimiento, cambio y progreso, parecen hasta cierto punto, “autosuficientes”. El antiguo discurso positivista de “dejar los mitos atrás para caminar hacia el progreso de la ciencia”, continúa vigente hoy día, en que el hombre se considera la cúspide del proceso evolutivo, capaz de dominar a la naturaleza y sin necesidad de Dioses o héroes a los cuales rendir tributo.

Sin embargo, como diría Carl Gustav Jung: *“El hombre siempre ha vivido en el mito y ahora creemos que podemos nacer y vivir sin mitos [...] Eso es una mutilación del ser humano”*.

La construcción más antigua

La historia nos demuestra que desde los inicios de la humanidad el Mito ha estado ahí, como una de las primeras formas simbólicas, si no la primera, en que se estructuraba el sentido de la vida del hombre y también se conformaba una visión del cómo debía ser su sociedad.

Joseph Campbell, nos explica en su obra *Las máscaras de Dios: mitología primitiva*¹⁰, que las primeras formas de mitos se generaron entre los primeros clanes de seres humanos que llevaban una vida nómada, cazando a animales de la talla del mastodonte, el mamut, el bisonte y el buey, persiguiendo sus manadas a través de kilómetros de valles y estepas.

¹⁰ Joseph Campbell, *Las máscaras de Dios vol. I: mitología primitiva*, Madrid, Alianza Editorial, 1996, primera reimpresión, 561 pp.

Durante este período, según se tiene registrado, ya se habían creado algunas herramientas y armas rudimentarias, hechas con piedra y hueso. Sin embargo, como ya nos lo han demostrado los campos de la lingüística y la semiótica, la capacidad simbolizante del ser humano es innata. Junto con estas herramientas también se comenzaron a conformar las primeras formas de lenguaje, que es la *opera prima* del símbolo, comenzando a relacionar ideas con sonidos.

Si Aristóteles mencionó alguna vez que “*el hombre es un animal político*”, también sería válido aseverar que el hombre es un animal simbólico. Desde la invención del lenguaje, el ser humano ha dado rienda suelta a su capacidad de simbolizar. Su inteligencia y discernimiento, le permitieron darse cuenta conscientemente de la relación que tenían con la naturaleza en ese momento.

Ésta venía a ser, como lo muestra la figura de la *Venus de Willendorf*, descubierta por Josef Szombathy, tallada en piedra hace 22,000 años aproximadamente, la imagen simbólica de una madre que da nacimiento a sus creaciones y las alimenta¹¹. La relación que tenían con ella provenía necesariamente de tomar la vida de un animal para ingerir su carne, su “fuerza vital”.

Ya se había generado todo un imaginario alrededor de la vida y la muerte, nació entonces, en la psique humana, una conciencia ultraterrena, llena de los espíritus de los muertos, en un lugar aparte, y lejano del reino de los vivos. Sin embargo, en el caso de los animales que cazaban, el mismo acto de supervivencia suponía un acto de violencia contra el ánimo de la bestia, misma que podría regresar del “Más Allá” para tomar venganza contra sus asesinos.

¹¹ Cabe destacar el hecho de que esta figura, con 22,000 años de antigüedad, se ha conservado hasta nuestros días por el material en que se ha tallado, aunque según la opinión de muchos estudiosos, lo más seguro es que existieran esculturas similares bastante más antiguas, que al ser talladas en madera o hueso no se conservaron hasta la actualidad.

Este hecho se ha visto apoyado por varias disciplinas, entre las más concurridas, la arqueología y la antropología, tanto en sociedades que llevan milenios desaparecidas, en lugares como Europa, América o Asia; como en otras, que han permanecido intactas hasta nuestros días, como son en varias regiones de América, África y Oceanía, donde sus sociedades han permanecido casi inalteradas y con muy poco (o nulo) contacto con las civilizaciones modernas.

Para prevenir una venganza funesta por parte de sus víctimas, las tribus cazadoras realizaban un ritual que emulaba una historia mítica, en la que el “hombre primordial”, que era el ancestro mítico de los chamanes, al haber dado muerte al monstruo-bestia, realizaba una ofrenda a su espíritu para liberarlo. De esta forma, se realizaban las ofrendas al animal muerto y se procedía a cortar la cabeza o la cola de dicho animal, para asegurarse que permaneciera en el reino invisible de los muertos y no regresara a tomar represalias contra los vivos.

Esta misma mitología primaria, es la que produjo las escenas de caza descritas en las pinturas rupestres del mundo, ya que los miembros de las sociedades cazadoras no veían a la caza como un simple modo de sustentarse, sino como una forma y una filosofía de vida, una manera de interactuar con su entorno y con la naturaleza (la llamada Gran Madre), como un acto ritual, y por tanto, sagrado: *“La práctica artística sería el vehículo de mediación con lo sagrado, la esencia del sistema religioso del hombre prehistórico, mientras que el artista aparecía como el oficiante que dirigía el ritual”*.¹²

Recordemos que el escenario donde figuran estas primeras formas de arte visual son las cavernas, que vienen a ser los primeros “templos” de la humanidad, de manera que, en comparación burda, las pinturas rupestres en las cavernas son el equivalente de los frescos en las Iglesias; no importan las imágenes representadas en ellas, sino las ideas

¹² Julio Amador Bech, *Horizontes epistémicos de la interpretación del arte rupestre: perspectivas críticas desde la hermeneútica. El modelo neuropsicológico de David Lewis-Williams*, México, s/editorial, s/año de edición, archivo PDF, p. 4.

detrás, que en este sentido, abarcan un sentido mítico en ambos contextos. *“Las obras de las grutas decoradas no son cuadros de caza, sino que expresan vínculos de funciones metafísicas de los símbolos que subyacen a éstos, responden al esqueleto de una mitología”*.¹³ A este respecto, el Mito es base del arte, ya que éste nace como una expresión de lo mítico.

Cabe señalar que en las investigaciones más recientes, expertos como Annette Laming-Emperaire y Leroi-Gourhan han llegado a una ruptura con las teorías evolucionistas de la antropología, donde se afirma que los primeros seres humanos eran simples y rudimentarios para ir transformándose en seres de mayor complejidad.

Por el contrario, gracias a sus descubrimientos han afirmado que el homo sapiens del Paleolítico Superior, era un ser con sofisticadas facultades intelectuales y espirituales, portador de una cultura compleja y rica, como las actuales. De modo que la naturaleza “mítica” de su vivir diario, no puede ni debe observarse como parte de un pasado erróneamente llamado “inferior”.¹⁴

De hecho, Leroi-Gourhan tuvo ideas similares a las de Lévi-Strauss, quien demostró en su obra, *El pensamiento salvaje*, que las sociedades que se consideraban, equivocadamente, “primitivas”, poseían pensamiento abstracto y suponían *“acciones intelectuales y métodos de observación comparables a la ciencia moderna. El pensamiento mágico forma un sistema bien articulado y es una suerte de expresión metafórica del pensamiento científico. Concluía que «en vez de oponer magia y ciencia, sería mejor colocarlas paralelamente”*.¹⁵

Podemos entonces, definir al Mito, no como una visión “primitiva”, sino como una figuración simbólica de los primeros homo sapiens, la más antigua y primordial de la humanidad. Como escribió Thomas Mann *“Muy profundo es el pozo del pasado. ¿No*

¹³ Leroi-Gourhan, *Los cazadores de la Prehistoria*, Ediciones Orbis, Barcelona, 1986, p. 147.- Citado en Julio Amador Bech, Op. Cit., p. 7.

¹⁴ Julio Amador Bech, Op. Cit., p. 6.

¹⁵ Ídem.

*deberíamos llamarlo insondable?*¹⁶ Mientras más miramos hacia el interior de nuestra historia y la del mundo, descubrimos nuevos (o ¿deberíamos decir “viejos”?) elementos y saberes.

La actualidad mítica

A pesar de su inapelable antigüedad, los mitos tienen gran importancia en nuestra sociedad actual. Pudiera parecer extraño afirmar que el Mito, una construcción tan antigua y primordial del ser humano, pudiera seguir teniendo repercusión en nuestro mundo, un lugar en donde actualmente impera el poder tecnológico y la capacidad industrial, donde la globalización y los mercados comunes invaden a pasos agigantados el globo, abriéndose paso entre las sociedades.

El Mito y sus estructuras, pueden encontrarse aún hoy día. Estas narraciones mantienen una importancia muy grande todavía en el siglo XXI y probablemente para el futuro de la humanidad, como lo han hecho hasta ahora. Primeramente, podemos pensar en los diferentes sistemas religiosos, donde necesariamente observamos las cuestiones mitológicas comunes: el redentor nacido de una Virgen, el héroe que desciende al Inframundo, la Diosa que redime al guerrero caído, el Gran Árbol de la Vida, entre otras.

Dentro del marco de lo religioso, observamos que existen personas cuyas vidas se encuentran “mitificadas” a un nivel muy superior a la mayoría. Ellos son capaces de ver luchas espirituales entre ángeles y demonios en los hechos diarios, captan el asombro de la nueva vida en el nacimiento y la concepción sagrada en el embarazo; observan como el bien y la justicia triunfan sobre el mal, y ven la evidencia insondable en la Naturaleza.

¹⁶ Joseph Campbell, *Las máscaras de Dios vol. I: mitología primitiva*, p. 21

Este sentimiento, esta capacidad, no sólo se encuentra dentro de los templos e iglesias, sino que se extiende. Por un lado, los mitos han estructurado muchas formas comunicativas, artes y formas de entretenimiento. Wagner basó la mayor parte de su obra musical en las mitologías escandinavas, de las cuales, “la Valkiria” puede dar cuenta.

La literatura, mayormente en el género de la novela, ha utilizado la fórmula del Mito para estructurarse. Vemos al protagonista (el héroe) investido con distintas virtudes, entre las que destacan principalmente la inocencia, la valentía y una búsqueda del conocimiento interior, que lucha contra las inclemencias que el destino pone ante él, y a las que de alguna u otra forma tiene que vencer, para finalmente triunfar o ser superado por la fatalidad.

El antagonista, siempre oponiendo sus valores (o en dado caso, antivalores o vicios) y dificultando el camino del héroe, siempre tratando de frustrar su carrera por la realización o de destruirlo, pero a final de cuentas, haciéndolo más fuerte y capaz. Mientras uno generalmente representa los valores positivos, el otro es la negatividad personificada.

En el curso de la novela, se van desarrollando las etapas de la aventura mitológica. El héroe o heroína comienzan su historia como cualquier persona común, hasta que un suceso rompe su cotidianidad y se ven inmersos en una aventura que los llevará a enfrentarse a la adversidad del mundo, pero más que eso, para enfrentarse a sí mismos y, finalmente, hallar la realización o morir en el intento.

Existen ejemplos en la literatura que se encuentran íntimamente relacionados con diversos mitos y que han creado en sí toda una mitología aparte. Por ejemplo, el escritor y lingüista John Ronald Reuel Tolkien creó todo un universo mítico partiendo de las historias de las tradiciones noruego-germanas y judeocristianas, para configurar sus obras mundialmente conocidas: *El Silmarillion*, *El hobbit* y el más famoso *El Señor de los anillos*.

Esta misma fórmula mitológica se extiende hasta el mundo de la novela gráfica y del cómic. Superman, por ejemplo, resulta una especie de Moisés moderno: colocado en una nave para ser salvado de la destrucción de su planeta natal, es enviado a la Tierra para surgir como un salvador, redentor y héroe. Batman, no es otro, que el héroe que descendió a las entrañas del Inframundo para enfrentar su propia oscuridad y usar su poder, finalmente, para traer justicia al mundo, luchando contra las fuerzas de la destrucción y el caos.

El Mito tiene una determinación enorme en este ámbito, ya que en un grado más alto que la novela, tiende más a la idealización de los personajes, que son en mayor o menor medida, representaciones de distintos ideales, virtudes, miedos y vicios. Los superhéroes son siempre ejemplos de justicia y de lo correcto, en tanto que los villanos siempre manifiestan defectos como el odio y el desequilibrio.

En la industria cinematográfica también se observa la gran inmersión del Mito como forma de estructura, tanto narrativa como de personajes, tanto estructuralmente como en esencia. El cine en un principio, surgió como una adaptación de la literatura y el teatro, y actualmente es producido con guiones originales, en su mayor parte, o como adaptación de obras literarias, cómics y los propios mitos.

Por ambas partes, tanto si es una adaptación de otro medio, como si es un argumento original, el cine generalmente se basa en el Mito para realizar sus historias, de igual manera que en la literatura y el comic, apoyándose en los modelos de estructuras narrativas, construcción de personajes y un simbolismo y enseñanza esencial.

Ejemplo de ello, es la saga de Star Wars, de George Lucas. Su creador, antropólogo de carrera, desarrolló su exitosa trilogía basándose en el libro de Joseph Campbell "El héroe de las mil caras", donde precisamente, se analiza la travesía del héroe y las diferentes fases que éste tiene que atravesar a lo largo de su historia.

Una narración que se repite numerosas veces a través del tiempo y el espacio en los diferentes mitos del mundo. En la historia de Lucas, observamos al mago (Ben Kenobi), al pirata (Han Solo), a la princesa (Leia) y al joven que descubrirá que su destino es mucho más grande que ser un simple campesino (Luke).

Diariamente el Mito influye en nuestras vidas, aunque no lo notemos. Todavía cuando despertamos, nos levantamos con un ímpetu de luchar nuevamente un día más, por lograr nuestros cometidos, a manera de los héroes de las historias antaño.

Todavía en las competencias deportivas se simboliza la “victoria” en forma de medalla de oro. Esta representación ha perdurado por siglos en las mitologías del mundo, manifestadas en la psique humana, y por ende, en su quehacer diario. El oro es un elemento que se relaciona con el Sol, no como un astro del universo físico, sino como una manifestación suprema del Espíritu.

Para los griegos, Apolo era la deidad solar por excelencia, él otorgaba el triunfo (que todavía vemos simbolizada también por el laurel, emblema suyo) que era demostrado por el oro que portaba el ganador de la contienda. Este mismo oro que ha sido usado por reyes y gobernantes a manera de corona, para manifestar de manera mitológica y simbólica, su filiación con las divinidades que les han dado la venia y la autoridad para reinar sobre sus tierras y súbditos.

En nuestras sociedades modernas, a pesar de la gran secularización que se ha llevado a cabo, todavía observamos elementos mitificantes, que dan un poder simbólico y estructuran nuestros modos de actuar y pensar. El juez o ministro, revestido por su túnica negra y colocado en un alto sillal es un ser mitológico; la persona se pone una máscara para emular a un ser superior e imparcial: la muerte y las divinidades relacionadas con ésta.

De manera que la persona se “inviste”, simbólicamente hablando, con la túnica de la justicia, emulando la voluntad de la divinidad en el plano humano. Muy diferente sería que simplemente se presentara de traje, como cualquier persona, y se sentara al nivel del suelo, sin relación mitológica alguna. Pero es justamente el Mito que lo reviste lo que lo hace especial, le da poder.

Los recién casados, siguen efectuando el ritual de cargar a la novia después de la ceremonia del matrimonio, probablemente sin saberlo. Esta tradición tiene lugar debido a que en la antigua Grecia y Roma, se consideraba que en cada casa residía un espíritu o dios familiar que protegía la residencia de extraños.

Por esa razón, cuando se efectuaba un matrimonio, el nuevo esposo cargaba a la esposa, para engañar al espíritu del hogar, una vez dentro de la casa, la esposa era oficialmente reconocida como parte de la familia, tanto por sus integrantes como por el dios del recinto.

Sin embargo, la antigüedad y la relevancia del Mito en el mundo actual, son sólo cuestiones que refuerzan su valor real y su trascendencia, tanto en nuestras sociedades y cultura, como en la psique humana. El valor primario proviene esencialmente de los contenidos vertidos en las historias míticas.

El concepto de Mito

Cuando hablamos de mitos, generalmente vienen a nuestra cabeza las grandes historias tradicionales de la antigüedad remota, donde interactúan los Dioses, héroes y monstruos, en grandes y fantásticas aventuras. Aunque para muchos pudiera compararse (o en el peor de los casos, hacerse sinónimo) con el cuento o la fábula, el Mito supone ser algo

diferente, tanto por la manera en que se halla construido, como por los elementos que lo conforman.

Porque definir mito como «fábula, ficción alegórica, especialmente en materia religiosa» es remitir a una acepción arqueológica, un tanto dieciochesca, válida tan sólo para ilustrados y retóricos de hace más de dos siglos. [...] Que el mito sea una «ficción alegórica» es el resultado de una visión «ilustrada» y «racionalista», una concepción muy antigua y de larga persistencia, pero hoy totalmente arrumbada y en desuso.¹⁷

García Gual critica esta concepción, que califica como muy antigua y superada, por los estudios más actuales, que precisamente han dado al Mito un sentido más importante que el de una mera invención narrativa y falaz. Aunque el Mito tiene sus concordancias con otras formas literarias como la fábula o el cuento, y en la mayor parte de las ocasiones, tiene una importancia religiosa, existen bastantes casos en los que tiene muy poco o nada que ver, con estas formas, a las que comúnmente se le relaciona.

La confusión en el concepto, comenzó cuando se tomaron las invenciones creativas, obras líricas y dramáticas, como los mitos mismos, siendo que éstas precisamente tenían nacimiento a partir de los primeros, como una forma de imitación, pero también, dándole un sentido diferente.

El cuento es una narración extraordinaria que, aunque de carácter también simbólico, se lleva a cabo por el mismo placer de narrar y es de carácter local; la leyenda es un relato cultural basado en un hecho histórico, que concilia elementos fantásticos (generalmente del tipo mitológico); el drama nos pone una historia de personajes en conflicto, con gran carga emocional de manera vivencial; la poesía persigue una finalidad estética y el llevar el

¹⁷ Carlos García Gual, *Introducción a la mitología griega*, Madrid, Alianza Editorial, 2004, Segunda reimpresión, p. 14.

sentido a un nivel más allá de la comprensión cotidiana y literal, a la abstracción; la fábula persigue el dar una enseñanza, generalmente de sentido moral.

En cierto sentido, el Mito recoge cada una de estas acepciones y les da vida, es el origen de cada una de estas formas, porque es él mismo todas ellas y ninguna, y a la vez, mucho más que eso. Por medio de una narración extraordinaria, donde existe un conflicto con una gran carga intelectual, emocional y espiritual, donde la lucha entre opuestos se resuelve finalmente, viene una enseñanza que sirve tanto al individuo como a la sociedad, al campesino como al gobernante; donde cada palabra es más que un simple concepto, y su significado va más allá de la comprensión cotidiana y literal del lenguaje.

La palabra mito proviene del griego mythos (μῦθος), que significa “palabra”, “historia” y “narración”. Para García Gual, éste sería *“un relato tradicional que refiere la actuación memorable y ejemplar de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano”*,¹⁸ aunque parece ser una concepción muy amplia y algo vaga de lo que un mito es, y pudiera malinterpretarse, ya que como se ha visto, el Mito generalmente se toma como algo imaginario, alejado completamente del mundo real comprendido por la razón, el logos.

Para los griegos, el mito (mythos) no era diametralmente opuesto a la razón expresada en el “logos” (λόγος), que también significa “palabra” o “discurso” (antes de ser un término usado para referirse a la inteligencia o la razón propiamente) sino de alguna manera un concepto afín, *“lo que es verdad en la razón no lo es menos en el mito”*¹⁹. Mientras que en nuestra sociedad actual se considera mito y razón como antónimos, en realidad son dos formas de comprender, evidentemente, de maneras diferentes. El Mito funciona como vehículo de una verdad propia que trasciende las explicaciones y el razonamiento racional, y actúa como una realidad tradicional, poseedora de la sabiduría antigua.²⁰

¹⁸ Carlos García Gual, *Op. Cit.*, p.18.

¹⁹ Jean Pierre Vernant, *Los orígenes del pensamiento griego*, Barcelona, Paidós, 1992, Primera edición, p. 16.

²⁰ Hans-Georg Gadamer, *Mito y razón*, Barcelona, Paidós, 1997, Primera Edición.

El paso del mito al logos, el desencantamiento de la realidad, sería la dirección única de la historia sólo si la razón desencantada fuese dueña de sí misma y se realizara en una absoluta posesión de sí. Pero lo que vemos es la dependencia efectiva de la razón del poder económico, social, estatal. La idea de una razón absoluta es una ilusión. La razón sólo es en cuanto que es real e histórica. A nuestro pensamiento le cuesta reconocer esto.²¹

A este respecto, Gadamer explica que el logos no es superior al mito, aunque los distintos poderes (político, económico, social, entre otros) nos orillen a pensarlo. La incertidumbre generada en el Mito y las incógnitas que parece suscitar en lugar de responder, son inconcebibles en nuestra sociedad actual, a pesar de ser una fuente válida para la obtención de conocimiento y la comprensión del mundo.

La verdad del mito es diferente a la de la razón: *"En cualquier caso el mito es lo conocido, la noticia que se esparce sin que sea necesario ni determinar su origen ni confirmarla",²²* mientras que el logos es precisamente aquel conocimiento que requiere ser comprobado y confirmado mediante un método lógico y coherente.

En este sentido, el mythos y el logos son dos conceptos que se refieren a procesos de pensamiento basados en la palabra y que precisamente utilizan un discurso o narración para funcionar, es decir, su herramienta básica es el lenguaje, y aunque resultan diferentes en los métodos internos de su funcionamiento, son análogos el uno con el otro, dos vías diferentes para llegar a un resultado común: la explicación del universo y el conocimiento humano.

²¹ Hans-Georg Gadamer, Op. Cit., p.20.

²² Ibid, p.27.

Mito y lenguaje

Aunque poseer un concepto no significa poseer el conocimiento detrás de él. Varios autores de distintas disciplinas nos han dado sus concepciones de lo que los mitos son y no son. Gastón Bachelard escribe:

Los mitos constituyen un campo propicio para las inquisiciones más diversas y los espíritus más distintos, las doctrinas más opuestas han aportado interpretaciones que tuvieron cada una de ellas su momento de validez. Así, parece que el mito puede dar razón a toda filosofía.²³

La razón de esta capacidad polimórfica de los mitos tiene que ver en gran medida con su etimología. El Mito es “palabra”, prácticamente lenguaje, o como afirma Roland Barthes: “el mito es un habla”.²⁴ Como una manifestación del lenguaje (que además es su herramienta fundamental) los mitos tienen una función básica: comunicar. Sin embargo, es una construcción comunicativa muy especial, con rasgos definidos y característicos.

De manera similar a como ocurre con la poesía y las construcciones líricas, que comunican de una manera muy especial, mediante el uso de figuras retóricas como la metáfora, la parábola, la hipérbole, el símil, entre muchas otras; el Mito se construye con un lenguaje determinado, plagado de simbolismos.

Cada objeto del mundo puede pasar de una existencia cerrada, muda, a un estado oral, abierto a la apropiación de la sociedad, pues ninguna ley, natural o no, impide hablar de las cosas. Un árbol es un árbol. No cabe duda. Pero un árbol narrado por Minou Drouet deja de ser estrictamente un árbol, es un árbol decorado, adaptado a un determinado consumo,

²³ Paul Diel, *El simbolismo en la mitología griega*, España, Idea Books, Primera edición, 1998, p.5.

²⁴ Roland Barthes, *Mitologías*, México D.F., Siglo XXI Editores, 12ª edición, 1999, p.108.

*investido de complacencias literarias, de rebuscamientos, de imágenes,
en suma, de un uso social que se agrega a la pura materia.*²⁵

Si el discurso científico se basa en el lenguaje literal, comprobable, dentro de la lógica; el discurso, tanto de la poesía como del Mito se encuentra ornamentado y de alguna manera, “alterado”. Esta “alteración” como podríamos llamarla, se trata simplemente de un uso diferente del lenguaje, en el que su significación inmediata pasa a un segundo, tercer e incluso cuarto término.

Para el Mito, un árbol no es simplemente una forma de vida vegetal, es “el árbol de la vida”, “el sustentador del Universo, que en sus ramas tiene los diversos mundos”, “el árbol del fruto del conocimiento”, entre otros epítetos míticos. En la mitología griega el ciprés es el árbol de Hades, señor de los muertos; el olivo de Atenea, diosa de la sabiduría, y el laurel de Apolo, deidad del Sol.

Pero aunque compartan el hecho de que el uso del lenguaje no resulta literal, sino que se hace uso de figuras retóricas y símbolos, la poesía y los mitos son dos cosas muy diferentes. La poesía en cierta forma, trata de la pérdida del sentido, en que una palabra adquiere un significado completamente diferente al que se toma de manera cotidiana y pierde su sentido original.

*Deja que mimen tu boca
los labios del amanecer
que el susurro del dolor se irá
y que arda en olvido el ayer.*²⁶

Como podemos observar en el ejemplo anterior, las palabras adquieren una significación diferente y toman características que no son propias del objeto al que usualmente representan. “Los labios del amanecer” y “el susurro del dolor”, son cosas inexistentes de

²⁵ Ibídem.

²⁶ Fragmento de la canción *El peso del alma*, Mago de Oz.

manera literal y en el sentido cotidiano del lenguaje, pero existen como construcciones mentales, que despiertan una sensación que les otorga un sentido. La poesía trata de llegar al sin-sentido, perderse en la inmensidad del lenguaje por el valor estético y una significación trascendente, más allá de las palabras.

El Mito, contrariamente, trata de recargar el sentido de cada palabra, cada concepto significa otra cosa que a su vez tiene otro significado, y así, la cadena puede continuar sin agotarse, en muchos casos, y entrelazando los significados con otros, creando una red laberíntica de significaciones.

El “fuego” robado por Prometeo no sólo representa literalmente al elemento nombrado por los griegos, sino la fuerza de la voluntad humana, el ingenio y el arte de crear, de forjar, la cultura como una concepción humana; y en términos espirituales, la existencia y alma del hombre.

El final de los significados antes expuestos no se agota ahí: el fuego es el mismo que se usa para crear al hombre de cerámica, hecho por Hefesto (o Prometeo), es la llama del sacrificio que se enciende en los hogares, que tiene que ver con Hestia, la diosa de la familia, que a su vez es hermana de Zeus, divinidad celeste y representante del Espíritu... y la cadena sigue y sigue, creando redes interminables en unos casos, o laberínticas y estrechas sendas sin salida, en otros.

La cualidad casi inagotable del Mito, no sólo proviene del hecho de esta red de significados, sino también del hecho de que cada disciplina puede atribuirle significado propio y que tendrá sentido. Como expresó Bachelard, “*Los mitos constituyen un campo propicio para las inquisiciones más diversas y los espíritus más distintos [...]*”,²⁷ esto resulta posible, por la relación de los elementos del Mito como sistema de lenguaje.

²⁷ Paul Diel, *Op. Cit.*, p.5.

Todo lenguaje es un sistema estructurado de signos codificados y la unidad mínima con significado, es el signo. Éste es la relación que existe entre dos elementos, que en términos saussureanos, son el significado y el significante. El primero resulta ser el “sentido”, el objeto que se representa, mientras que el segundo es aquello que representa a dicho objeto. El significado es el “fondo”, mientras que el significante es la “forma”. La relación entre éstos dos es el signo, que de alguna manera concreta el uno con el otro en su unidad.

Pero no podemos retomar esta palabra (signo) sin que se produzca ambigüedad, ya que, en el mito (y ésta es su principal particularidad), el significante se encuentra formado por los signos de la lengua. Al tercer término del mito lo llamaré significación: la palabra se justifica tanto más por cuanto el mito tiene efectivamente una doble función: designa y notifica, hace comprender e impone.²⁸

A este respecto del uso de signos (de otros sistemas lingüísticos) como meros significantes, proviene la cuestión del porqué el Mito se vuelve tan polimórfico y “nebuloso”. La complejidad nace precisamente de la variedad de significados detrás del significado. El Mito, dice Barthes, más que un lenguaje, es un metalenguaje,²⁹ que se define como un lenguaje dentro de otro. Además, tiene la particularidad, de ser un lenguaje sensorial, que para ser comprendido, requiere de gran capacidad imaginativa y analítica, para ser totalmente aprovechado, a diferencia de otros sistemas lingüísticos, donde el signo es puramente psíquico y representa algo abstracto.

Ciertamente, en el Mito pueden existir objetos o seres abstractos (como el Caos griego), pero en general, es necesario saber, por ejemplo, que la esfinge es un monstruo con cabeza y pechos de mujer, cuerpo de león y alas de águila, enigmático y sutil, pero voraz y

²⁸ Roland Barthes, *Op, cit.*, p. 113.

²⁹ *Ibíd.*

destructor; toda esta construcción sensorial es necesaria para disfrutar y comprender el Mito plenamente.

Aunque los mitos resultan recargados de significado, éste se ve en la mayor parte de las ocasiones, oculto. Existe un juego interesante entre el sentido y la forma míticos, el primero, en muchas ocasiones se encuentra cifrado entre los diferentes elementos de la forma, que es constituida por los diversos elementos (personajes, objetos y escenarios) y su interacción específica.

El Mito como estructura multidiscursiva

Geoffrey Stehpen Kirk³⁰ tomó, de manera casi íntegra, el concepto de Mito de Claude Lévi Strauss, mismo que se define, esencialmente, como un modo de comunicación humana similar al de la lengua, cuyos elementos estructurales carecen de un significado propio por sí mismos, pero que al conjugarse con otros elementos entre sí, conforman una forma de comunicación.

Al igual que la lengua, que se encuentra conformada por fonemas, que por sí mismos no tienen un significado propio, los mitos y sus elementos (personajes, escenarios, acciones), tanto en el habla, como en las imágenes producidas de su elaboración y transmisión, sean artísticas o simplemente mentales, sólo pueden adquirir coherencia al conjuntarse como un todo y observarse como tal. Es sólo por las relaciones que mantienen entre ellos, que los elementos del Mito adquieren significado.

Pero no sólo resulta significativa la estructura de la narración como tal, sino que lo que cobra sentido, lo que le da su valor y significado fundamental al Mito es la estructura de fondo que posee. El significado “real” proviene del contenido de la historia, no sólo de la

³⁰ G.S. Kirk, *El Mito, su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*, España, Paidós, 1970, 2ª reimpresión, 309 pp.

forma en que se halla expresado, sino del fondo. Del mismo modo en que la lengua tiene significado sólo por la estructura de fondo que la hace un medio de comunicación. El significado está contenido en el significante, como lo expresó Saussure con respecto a la lengua.

El mensaje transmitido por los mitos es producto de sus contenidos manifiestos y las relaciones que éstos mantienen entre sí. La estructura no es simple, sino que se halla compuesta de materiales particulares y se halla determinada por ellos. La manera en que se hallan dispuestos los contenidos y cómo van interactuando, forman un todo.

Las variaciones en los mitos o sus diferentes versiones probablemente ocasionen una alteración del significado, pero sólo de manera superficial y externa; conservando la estructura y significado básicos, de manera constante. Para Kirk y Strauss, estas estructuras significantes son normalmente inconscientes, aunque dicha condición no impide en forma alguna, reflejar las preocupaciones sociales o mostrar conocimientos.

Los mitos son estructuras llenas de contenido simbólico, por lo que los signos con que se expresan son en realidad contenedores de otros signos a su vez, de manera simultánea. Para Strauss y Kirk, estas estructuras pueden revelarse en diferentes niveles y mediante códigos distintos. De esta manera pueden descubrirse por medio del respectivo análisis un significado sociológico, antropológico, político, moral, filosófico, astronómico, agropecuario, entre otros varios más, dentro de las diferentes áreas del saber humano. Cualquier mito puede implicar, si no todos, varios de ellos de manera simultánea.

Dentro de lo enunciado, podemos observar la concordancia que tiene Barthes con Strauss y Kirk respecto al Mito, como un sistema de comunicación esquematizado como un lenguaje. Si bien, el uso literal del lenguaje resulta discursivo, la capacidad metalingüística de los mitos, los forja de un carácter multidiscursivo, por lo que una misma historia mítica tiene múltiples y variados significados ocultos tras sus elementos y estructuras.

El discurso es el mensaje que se emite por medio de un lenguaje, ya sea el habla, el cine, el teatro, los medios electrónicos, entre otros. En la mayor parte de los casos, el emisor del discurso espera que éste sea captado en su totalidad de la manera más veraz y eficiente, aunque existen ocasiones en que el discurso real se mantiene oculto o figurado, mientras en otras situaciones, un mismo objeto tiene más de un discurso posible.

En el caso de los mitos, son estructuras y formas comunicativas de carácter multidiscursivo, tienen más de dos niveles de significación discursiva. Muchos de estos niveles de codificación se hallan “velados” u ocultos tras los diversos símbolos que el lenguaje mítico encierra. Aunque este multidiscurso debe mirarse como una sola cosa, es decir, aunque pudieran descifrarse tres (o más) discursos aparentemente individuales, es necesario contemplarlos y analizarlos como un solo significado.

En su texto *La reconstrucción del significado*,³¹ Diego Lizarazo nos expone que una obra de arte, vista en su valor comunicacional, es igual a cualquier otra forma de comunicación y, aunque supone ser un mensaje con cualidades particulares, siempre tiene como meta transmitir algo. A este respecto, el Mito puede considerarse un arte (ya que, de hecho, es precursor del arte, como se ha mostrado anteriormente), cada creador de mitos es un artista y cada mito es una obra:

El ojo del artista, como ha dicho Thomas Mann, tiene una forma mítica de ver la vida; por tanto, al reino mitológico -el mundo de los dioses y los demonios, el carnaval de sus máscaras y el curioso juego del «como si» en el que el festival de los mitos vivos anula todas las leyes del tiempo, permitiendo a los muertos volver a la vida y el "érase una vez" se convierte en el presente

³¹ Diego Lizarazo, *La reconstrucción del significado*, México, Editorial Adisson Wesley Lengwan, 1998, Primera Edición, 233 pp.

*actual- debemos aproximarnos y mirarlo por primera vez con los ojos de un artista.*³²

Lizarazo distingue tres mensajes diferentes dentro de la misma obra, o mejor dicho, tres significaciones básicas. El primero es aquél que el artista se empeña en colocar en su obra. Él sabe lo que quiere transmitir por medio de ésta, y posee una idea que se basa en su percepción particular, forjada de sus vivencias personales, sus valores, vicios y miedos; mismas que utiliza para dar a conocer su mensaje de la mejor manera que sus capacidades le permitan. El artista puede hacer su obra de manera que sea muy clara y transparente o encubierta y oculta, dependiendo su criterio personal.

El segundo discurso es aquél que contiene la obra de arte por sí misma. Fuera de tener una relación con su autor, la obra “vive” sola, ella no tiene vivencias, ni percepción, es lo que es, no más, no menos, y transmite una realidad muy aparte de la de su creador, que puede o no, ser muy afín con lo que su autor intentaba transmitir en un principio. Este mensaje tiene un sentido propio, independiente del emisor y el receptor.

El tercer mensaje, es el que realiza el observador, el receptor, que debido a su contexto personal y social, la época y el lugar donde viva, tendrá una percepción diferente de la obra de arte, e intentará dotarla de significado y sentido. Es el receptor quien concreta el discurso de la obra. El significado que le dote a la obra será muy diferente al del emisor y al que la obra posea por sí misma.

Esta reconstrucción de significados nos demuestra que, en un sentido, todo mensaje, toda obra, tiene varios niveles de significación, no existe un significado único, ya que no hay un discurso único, aunque ése sea el objetivo perseguido, no es posible que haya una sola significación uniforme. Lo mismo sucede con los mitos.

³² Joseph Campbell, *Las máscaras de Dios vol. I: Mitología primitiva*, p. 41.

Algunos autores expresan que en el momento de su creación, los mitos tenían una intención y un significado determinado y no es posible hacer un análisis o dotar de alguna significación moderna, ya que no tenemos el mismo referente que los antiguos; pero vemos que cada vez, de manera personal o social, el significado se reconstruye y se complementa con otros significados anteriores, por lo que resulta válido, efectivo, e incluso necesario, el hacerlo. Hasta este punto ya se puede aseverar sin reservas, que el Mito es multidiscursivo y tiene múltiples significaciones, pero todavía faltan más elementos por considerar.

El mensaje del Mito (y sobre todo, su significado y las relaciones significantes que implica y lo componen) se verá reproducido de manera más o menos analógica en cada uno de los códigos o los significados perceptuales por separado, aunque el vehículo del mensaje de los mitos, es la totalidad de su contenido estructurado y la amalgama de relaciones significantes en todos los niveles.

El análisis mitológico puede centrarse en algún campo o teoría particular para dotar de un significado a una de estas narrativas, pero este significado permanecerá aislado e incompleto, a menos que se explore el Mito desde otra perspectiva u otra disciplina que pueda darle un significado diferente, pero a final de cuentas afín, que se conjugue con la significación anterior.

A este respecto, los mitos deben explorarse en el mayor número de significaciones posibles para comprenderse de una mejor manera, integral, ya que como se deduce de la teoría, es una construcción que por sí misma tiene la función de emitir varios mensajes simultáneamente.

El Mito debe mirarse como un todo. La frase tan conocida de la psicología Gestalt de "*El Todo es más que la suma de sus partes*", cobra vida en el campo mitológico. La cadena de significados diferentes y análogos es prácticamente inagotable, por lo que sería difícil que

podiera llegar a comprenderse plenamente el significado (o significados conjugados) de un mito en su totalidad.

Incluso, el significado total de un mito también tiene que determinarse, no sólo por la relación entre los diferentes elementos de su contenido estructurado y entre los diferentes significados que pueden atribuírsele y que se entrelazan en esta red de significaciones, sino también por la relación que éste tiene con otros mitos, ya que el contenido y significados se verán enriquecidos y ampliamente aumentados, generando un panorama más amplio y completo.

Hades, dios de los muertos, por ejemplo, en el mito del rapto de Perséfone, es una figura enamorada, que rapta precisamente a la hija de Deméter, diosa de la Tierra. Al hacer esto, el rey del Inframundo hace entristecer y encolerizar a la deidad materna, que castiga al mundo con frío, obscuridad y la muerte de los frutos y bienes terrestres. A este respecto, Hades es el invierno que “secuestra” la prosperidad y la vida de la Tierra, la muerte.

Pero en el mito de la Titanomanquia, él junto a sus hermanos, Poseidón y Zeus, son dotados con tres obsequios: el casco de invisibilidad, el tridente y el rayo, respectivamente. Hades es el señor del mundo de los muertos y el dispensador de los bienes terrestres, una deidad ctónica y fúnebre, en un sentido, pero en el sentido primordial, es el dios de lo invisible, del mundo espiritual que está más allá de las apariencias.

Este ejemplo sólo nos ilustra de manera muy somera y superficial, la riqueza del significado de un elemento, que en este caso es un personaje, una deidad. Si consideramos que un mito tiene más personajes, escenarios y objetos que se relacionan dentro de situaciones variadas de conflicto y resolución, nos damos cuenta de la gran cantidad de información que posee una historia mítica y más aún, cuando se considera dentro de un grupo de historias afines.

Aunque todavía sería posible ir más allá para resolver de manera más completa el significado de un mito. Esto sucede con métodos como los de la mitología y religión comparada, donde se procede a un análisis de elementos narrativos y simbólicos comunes, que explora tanto los mitos de una cultura, como los de las civilizaciones vecinas con quienes tenían una influencia recíproca.

Así podemos hablar, ejemplificando, del mito de Asclepio, el Esculapio romano, hijo de Apolo y dios de la medicina, que posee un báculo con una serpiente enrollada, que utiliza para sanar o traer enfermedad al contacto. Este mismo elemento se encuentra en otros sistemas, como el judeocristiano, donde Moisés se hace un báculo con una serpiente de bronce, que usa para curar a su pueblo de la enfermedad.

Evidentemente, podremos observar cambios en las narrativas y sus elementos por cuestiones sociales, políticas, geográficas, y demás. Un mito siempre tendrá una relación recíproca con la cultura y la sociedad en que se desarrolla, moldeando a ésta, pero también siendo moldeado por ella. En muchos casos, si una civilización se encuentra en guerra con otra, en sus mitos se verá reflejada, y sus dioses lucharán contra los dioses vecinos y si éstos vencen o son vencidos, también se reflejará.

Aunque el Mito posee un significado total, compuesto por otros que se entrelazan, siempre tiene un significado en un nivel privilegiado, que se revela en su estructura, pero mayormente en su contenido manifiesto, sea la cuestión narrativa, credenciales, explicaciones manifestadas o simbólicas, entre otras. Generalmente, este significado privilegiado es aquél que nos habla de la relación del hombre con su entorno y consigo mismo, en un nivel psíquico y espiritual; aunque existen excepciones a la regla.

El Mito además de su característica multidiscursiva, que le permite comunicar varios mensajes simultáneamente, tiene otra característica importante: una de sus funciones

primordiales siempre es la de servir de mediador entre dos conceptos opuestos y antagónicos: yo-otro, amor-odio, vida-muerte, entre otros; para dar sentido a la existencia humana en sus dualidades inminentes, brindando equilibrio.

Esta dualidad expresada mantiene una tensión inquebrantable pero necesaria dentro de las historias míticas, que en este sentido, son una forma simbolizada de lo que es la vida donde hallamos estos dos extremos cuyo juego e interacción conforma todas las cosas. Diariamente vemos el bien y el mal, lo correcto y lo incorrecto, el día y la noche, entre miles de ejemplos de esto, el Mito sólo lo reafirma y nos lo recuerda.

Esto sucede porque el hombre tiene la tendencia a reducir el mundo múltiple de su experiencia a un sistema ordenado, cuya actividad puede predecir hasta cierto punto, donde le otorga un sentido al aparente sinsentido de su existencia y el entorno. El sistema que adoptan se basa en una minuciosa distinción de cada parte individual de su entorno, para relacionarla con los demás conjuntos de propiedades en términos tanto de apariencia como de función, de forma y fondo.

Esta manera de organizar dichos elementos representa una gran capacidad intelectual, ya que se realiza una serie de analogías entre afinidades aparentemente inexistentes. Se trata de transformar la experiencia en un concepto abstracto, para después descomponerlo nuevamente en sus elementos, analizándolos, y finalmente reconstruir la percepción que se tiene del mundo y de uno mismo.

El símbolo y la realidad inconsciente

Ya anteriormente se explicó al Mito como un metalenguaje, precisamente porque los significantes que componen su discurso son signos de otros sistemas de lenguaje. A éstos los conoceremos con el nombre de símbolos. Un signo establece una relación entre el

objeto representado y el objeto representante, de manera directa y arbitraria; se utiliza de manera cotidiana y no hace más que denotar al objeto al que se encuentra vinculado. Podríamos decir que es una relación superficial entre el signo y el objeto que representa.

Un símbolo es similar al signo, ya que también es utilizado para representar otra cosa, pero más que para un objeto, puede usarse para una idea o serie de ideas entrelazadas. El símbolo representa una realidad más compleja, rica y profunda, que va más allá de su significado inmediato y obvio. *“Los signos atañen a la vida cotidiana; los símbolos encierran un significado arquetípico interior que conduce a realidades de orden superior”*.³³

La principal función de los símbolos es expresar un significado interior, aunque dada su capacidad de expandirse y abarcar contenidos, puede actuar en un nivel exotérico o esotérico, es decir, puede servir tanto para revelar un significado como para ocultarlo. En este sentido ha servido para el uso de las sociedades secretas y los aspectos más profundos de las religiones.

El proteísmo³⁴ del Mito proviene de su naturaleza simbólica, que se enmaraña como una gran red, cuyos elementos significantes se cruzan y entrelazan en una significación muy compleja que resulta laberíntica. Mientras más busque uno en un mito, más hallará, pues sus objetos se hallan ligados al mundo psíquico inconsciente que se expresa al plano consciente por medio de los símbolos.

Actualmente las personas no prestan mucha atención a los símbolos que pudieran encontrar diariamente, por ignorancia o indiferencia, dándoles sólo el sentido de su significación evidente determinado por su apariencia exterior. Vivimos rodeados de ellos y

³³ Jean C. Cooper, *El simbolismo: el lenguaje universal*, s/lugar de edición, Biblioteca Upasika, s/número de edición, s/año de edición, archivo PDF, p. 5.

³⁴ De Proteo, divinidad menor griega de los mares, que tenía la capacidad de cambiar de forma a voluntad. Término que hace referencia a la capacidad de cambiar de forma o adoptar varias formas simultáneamente.

muchas veces no nos percatamos siquiera de su existencia y más aún, de su trascendencia e importancia.

El simbolismo es un tesoro que viene del pasado y encierra un significado para el presente; no fue algo inventado por los hombres; surgió naturalmente de la necesidad de expresión en un medio que trasciende las limitaciones de las palabras y que expresa, sin embargo, un lenguaje que puede ser comprendido por todos; por consiguiente, desde el momento de nacer hasta el momento de morir empleamos símbolos que eran comunes en otros tiempos y en lejanas tierras.³⁵

El Mito es una forma de comunicación simbólica, se vale de éstos para conformar su discurso narrativo, y por la cualidad de sus significantes (los símbolos), es precisamente que se expresa de modo multidiscursivo. Bordieu afirma la gran importancia del Mito como un “*sistema simbólico [...] como instrumentos de conocimiento y de construcción del mundo de los objetos, como formas simbólicas*”,³⁶ dándole una importancia equiparable a la de la ciencia, el arte y el lenguaje, destacando la verdadera relevancia del Mito, tanto en las sociedades primitivas como en las modernas, en las que continúa teniendo injerencia.

Desde esta perspectiva, los mitos se observan como estructuras estructurantes, formas simbólicas que tienen capacidad de dar forma a la sociedad por medio de los mensajes que emiten, elementos de cohesión social, portadores del conocimiento y comunicación, de los que son instrumento.

Como formas simbólicas no sólo son capaces de comunicar, sino de conformar las estructuras de poder. “*El poder simbólico como poder de constituir lo dado por la*

³⁵ *Ibíd.*

³⁶ Pierre Bordieu. *Sobre Poder Simbólico*, s/lugar de edición, s/editorial, s/año de edición, archivo PDF, p.3.

*enunciación, de hacer ver y de hacer creer, de confirmar o de transformar la visión del mundo, por lo tanto el mundo”.*³⁷

El Mito como forma simbólica no resulta ser un hecho demostrado ni capaz de ser estudiado desde un punto de vista “real”, sino precisamente, de las diferentes interpretaciones que pueden darse de él. Aunque existe una característica del símbolo que lo hace tan vasto y tan profundo: que no puede ser explorado en su totalidad.

Carl Gustav Jung decía al respecto:

*(El símbolo) Tiene un aspecto inconsciente más amplio que nunca está definido con precisión o completamente explicado. Ni se puede esperar definirlo o explicarlo. Cuando la mente explora el símbolo, se ve llevada a ideas que van más allá del alcance de la razón. [...] usamos constantemente términos simbólicos para representar objetos que no podemos definir o comprender del todo.*³⁸

Para el psicoanálisis de Freud y la psicología analítica de Jung, la mente o aparato psíquico, no es una “unidad (totalmente) coherente”, sino que se halla dividida, en una parte consciente y una inconsciente. La primera supone ser la parte más superficial de la psique humana, aquello que es constituido por nuestras acciones cotidianas y que realizamos con relativo conocimiento de ello, de lo que nos percatamos y, hasta cierto punto, podemos controlar y conocer.

Mientras tanto, el inconsciente es la parte profunda de la mente, donde se almacenan las experiencias y residen las motivaciones y temores, una entidad de muy difícil o nulo acceso, que constituye la base de las acciones y pensamientos diarios, un lugar desconocido de la psique que no podemos conocer, al menos, no en su totalidad. Lo que

³⁷ Pierre Bordieu, *Op. Cit.*, p.4

³⁸ Carl Gustav Jung, *El hombre y sus símbolos*, Barcelona, Paidós, 1995, Primera Edición, p.18-19.

hacemos conscientemente tiene su base en el inconsciente, aunque este último difiera enormemente de su contraparte.

La entidad inconsciente constituye la mayor parte de la mente humana, pero es una que no se expresa al mundo consciente, cotidiano, más que por medio de los símbolos, mismos que podemos hallar en los sueños, el arte, el lenguaje y los mitos, especialmente. A este respecto, Jung incluso menciona: "*Freud había visto ya el carácter arcaico-mitológico de lo inconsciente*".³⁹

Pero mientras que Freud sostenía la existencia del inconsciente a nivel individual, Jung postuló que el inconsciente tenía un alcance mucho mayor, a un nivel social, algo que denominó inconsciente colectivo, que, como su nombre lo indica, guarda los contenidos psíquicos de una colectividad de manera no-consciente. Estos elementos se comunican a través de los símbolos culturales de los pueblos, por excelencia, en los mitos.

Los símbolos míticos son de carácter universal, muchos son compartidos por varios pueblos (si no todos, la mayoría) y generalmente poseen significaciones muy similares o bastante conectadas entre sí. Por ejemplo, la Palabra (con P mayúscula) no sólo se consideraba como una emisión sonora proveniente del hombre, sino que para bastantes pueblos del mundo, era la expresión de la fuerza vital, aquella que es capaz de dar vida, de crear y de destruir, de ahí que en muchos sistemas míticos, el Demiurgo pronuncié con su voz para crear el Universo (el Verbo cristiano, el Logos griego, Thot egipcio).

También puede darse el caso de un símbolo que pueda representar algo negativo en una cultura y lo contrario en otra, como por ejemplo, el dragón, que mientras en la iconografía cristiana representa el mal encarnado, el diablo; en oriente es visto como un símbolo de bondad, sabiduría y buena suerte. Sin embargo, ambas concepciones se funden en una misma imagen, y ésta encierra simultáneamente ambas significaciones. Aunque un

³⁹ Carl Gustav Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona, Paidós, 1970, Primera Edición, p. 10.

símbolo represente, para una cultura algo positivo y para otra algo negativo, el símbolo sincretiza en sí mismo ambos aspectos, como dos caras de una misma moneda.

Cada símbolo universal nace del inconsciente colectivo, que se alimenta una y otra vez, repitiéndose, incluso entre civilizaciones que jamás tuvieron contacto alguno entre ellas. El símbolo no es algo completamente estático y fijo, puede crecer y expandirse en significados, dentro de una misma cultura o en varias.

Jung considera al símbolo como una manifestación de los arquetipos universales manifestados por el inconsciente colectivo. Arquetipo, proveniente de "arque", que significa causa, origen, fuente; y tipo, que quiere decir forma, copia, modelo; podría definirse como una forma-origen o modelo-fuente, un contenido inherente a la psique humana de donde nacen los símbolos por los que se hace manifiesto. Una forma psíquica abstracta del inconsciente que se transmite a través de algo más sólido al consciente. Los arquetipos son las ideas esenciales de la mente humana.

*“El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente que al concientizarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada consciencia individual en que surge”.*⁴⁰ Los símbolos no son propiamente arquetipos, sino imágenes arquetípicas. Mientras que una forma simbólica se manifiesta en el mundo “real”, el arquetipo permanece como un misterio mental.

El Mito conjuga dos realidades opuestas, pero complementarias respecto al ser humano, la externa con la interna, la física con la psíquica. De esta manera, el hombre ancestral observaba el recorrido solar, el paso de las estaciones, el nacimiento y la muerte, no sólo como hechos naturales; sino que tenía que dotarles un sentido que reflejará sus estados internos inconscientes, por medio de divinidades, héroes y monstruos, todos ellos imágenes arquetípicas, formas simbólicas.

⁴⁰ Carl Gustav Jung, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona, Paidós, 1970, Primera Edición, p.11

La importancia del Mito proviene precisamente de encontrar los contenidos de sus símbolos, resulta necesario conocer y comprender su significado hasta donde nos sea posible, ya que conforman parte de la realidad, no sólo de una física y exterior, sino de una interior, psíquica y espiritual. El Mito y sus símbolos tienen una capacidad inconsciente de transformar, crear, destruir y alterar formas en la cultura, en el ámbito individual, social y político del ser humano.

Los símbolos contribuyen a identificar al hombre con los ritmos de la naturaleza, integrándolo en una unidad más grande, la sociedad y el universo. Esta es la razón por la cual los símbolos pueden tener tantos niveles de significación; se ajustan a la infinita variedad de la naturaleza y al lugar del hombre en el cosmos.⁴¹

El Mito en Grecia Antigua

En la antigüedad, a diferencia de nuestros días, los mitos eran mirados con reverencia y asombro. Algunas culturas, como la egipcia y la sumeria, preservaban algunos de sus mitos de manera escrita, en papiros, tablillas de arcilla o incluso en piedra, aunque gran parte de lo que relataban, permanecía de manera oral. Los sacerdotes transmitían sus historias míticas palabra por palabra, de maestro a aprendiz, hasta que eran memorizadas de manera completa y precisa.

Todavía en la cultura hindú, que ha preservado en gran parte su cultura, desde la antigüedad hasta la época actual, los brahmanes siguen instruyendo a los jóvenes aprendices al sacerdocio, en el aprendizaje y memorización de los textos sagrados. Los jóvenes tienen que recitar los relatos de manera precisa, pues cada uno de ellos representa algo sagrado, pues son las historias de los Dioses y los héroes.

⁴¹ Mircea Eliade citado en Jean C. Cooper, *Op. Cit.*, p. 6.

De igual manera, la cultura griega preservó sus conocimientos de boca a oído por siglos. En una primera instancia esta actividad fue realizada por los sacerdotes, quienes estaban encargados de las actividades religiosas y espirituales del pueblo, su difusión tenía importancia para la realización de los ritos y celebraciones en honor de los Dioses y héroes.

Los más viejos y sabios de las familias también transmitían las historias, pues se tenía conciencia de que el mito incorpora la experiencia ancestral y una explicación simbólica de los fundamentos de la vida social,⁴² por esa razón, se consideraba muy respetable y estimada la labor de transmitir y conservar los mitos.

En otros casos, una persona con capacidad de comunicarse con el mundo divino, con la habilidad de ver hacia el pasado o incluso al futuro, algún profeta o místico, era quien contaba los *mythos*. Cabe mencionar el caso de los artistas plásticos, escultores y pintores, que conservaron las escenas principales de su mitología en sus obras, que hablan por sí mismas sin necesidad de palabra alguna.

Aunque en el caso específico de Grecia, los mayores relatores de mitos eran los poetas, aedos y rapsodas, que cantaban a las audiencias los relatos fantásticos de los Dioses y los héroes. A este respecto, los mitos griegos poseen una gran flexibilidad que no se da en otras culturas, donde su transmisión está restringida al sacerdote y al profeta.

Esta flexibilidad resulta de la capacidad narrativa del poeta que no sólo transmite una historia tradicional, sino que le agrega su peculiar perspectiva. Homero y Hesíodo y el grueso de los profesionales de la memoria y el canto, se consagraban a sí mismos a las Musas para que ellas les transmitieran la conexión con ese saber sagrado.

⁴² Carlos García Gual, *Introducción a la mitología griega*, Madrid, Alianza Editorial, segunda reimpresión, 2004, p. 30.

El poeta griego era un artista de la palabra (mythos), su labor era transmitir el don que las Musas les habían otorgado, a los mortales. Sin embargo, mientras en los templos, los mitos permanecían inalterados, los rapsodas y aedos los narraban con su perspectiva particular, agregaban o quitaban palabras, dotaban de mayor énfasis a unas partes o personajes de la historia mientras restaban importancia a otras.

De hecho este fue uno de los pasos que separaron el Mito como algo sagrado e irrefutable a una cuestión de crítica y de debate, cosa que se observó posteriormente con los dramaturgos. La poesía mítica griega fue el paso que llevó finalmente a la tragedia griega, donde los valores divinos se oponen a los humanos y la importancia deja de centrarse en los dioses y héroes, y pasa a focalizarse en el hombre como tal.

Los poetas no inventaron los mitos, sólo servían de repetidores de los temas y como evocadores de las figuras divinas y heroicas. Aunque ciertamente, entre autor y autor, existen diferencias de versiones, que cambian principalmente en detalles que resultaron convenientes en su momento.

Mientras a algunos podría parecerles morboso y de mal gusto el tema (tabú) de la antropofagia, y decidían suplirlo por cuestiones de raptos o transformaciones misteriosas, otros enfatizaban su atención en ello. Dependiendo la polis, sus habitantes, costumbres y tradiciones, además, claro, del nivel socioeconómico de los oyentes, era lo que el poeta preparaba y contaba, influido además, por su manera personal de pensar.

*“Los mitos reflejan siempre la sociedad que los creó y los mantiene”,*⁴³ y aunque en todos los casos, son composiciones que se supone, deberían permanecer inalteradas, los mitos se han ido transformando con el correr del tiempo y las circunstancias. En el caso griego esto se evidenció precisamente por la diferencia de criterios entre un transmisor y otro, en primera instancia.

⁴³ Carlos García Gual, *Op. Cit.*, p. 31.

Otras circunstancias que suscitaron esta transformación del Mito griego, fueron la aparición de la escritura, que ligó a los mitos con la literatura y posteriormente a exponerlos a la crítica, la sátira y la ironía, cosa que no sucedió en otras culturas donde no se dio esa inusitada libertad. Aunque este proceso no fue inmediato, tuvieron que pasar varios siglos para que Grecia pasara de la oralidad al texto.

El drama griego, en sus inicios surge como una modalidad del Mito (incluso los argumentos de las tragedias y comedias griegas se denominaban “mythos”), perdurando así por muchos siglos, como una de las formas en que el pueblo recordaba las historias de la tradición y de alguna manera rendía honores a los Dioses y a los héroes, principalmente al patrono de la tragedia, Dioniso.

El Mito aquí, se miraba con un sentido catártico, de traer al público las escenas mismas para que pudieran vivirlas. Con el correr del tiempo, los dramaturgos fueron incluyendo o borrando elementos de los relatos, según su criterio, que cambiaban el sentido de los mitos originales a los que tomaban como base. Aunque llegó un momento en el que la tragedia y el Mito griego tuvieron un distanciamiento muy grande, pues como ya se ha dicho, la primera comenzó a colocarse en oposición al segundo.

Los valores expresados en los mitos se vieron cuestionados por el hombre griego, en la tragedia.⁴⁴ Lo divino y sagrado se opuso de lleno contra lo humano y profano, cuestión que se observa claramente, por ejemplo, en los textos de Sófocles, tales como Edipo Rey o Antígona, donde la voluntad de los Dioses se opone a la de los hombres, donde existe una cuestión que juega entre la ley divina y la humana. Éste fue un cambio total que cambió la percepción griega de las cosas, pero que a pesar de ello, siguió teniendo como base al Mito.

⁴⁴ Jean Pierre Vernant; Pierre Vidal Naquet, *Mito y tragedia en la Grecia antigua vol. I*, España, Paidós, 2002, Primera Edición.

El racionalismo y la filosofía griega también vinieron a darle un giro al Mito, que se comenzó a observar como un medio, no digamos insuficiente, pero definitivamente, el hombre griego deseaba conocer el universo a través de otros medios que ya no fueran los relatos tradicionales, que pudieron ser vistos como “anticuados”. Aunque, es importante resaltar que la filosofía provino de la mitología, el Mito fue la base del pensamiento filosófico.

El Mito que aborda este estudio, es precisamente aquél de la tradición, el que fue conservado y ha llegado a nuestros días, principalmente por los poetas. Cabe señalar, que en determinado momento, se creó una confusión muy grande entre los mitos propiamente dichos y las creaciones artísticas de los bardos que usaron motivos míticos en sus obras. En muchos casos, los comentaristas latinos llamaron a ambos “fabulae”, lo que generó una perturbación entre un concepto y otro, a pesar de tener diferencias muy marcadas, entre lo tradicional (mitos) y lo personal (creaciones).

Recordemos que Grecia era un país fragmentado en ciudades-Estado, las polis, y en cada una de ellas el pueblo gustaba de ciertos mitos contados en determinadas versiones, dependiendo el carácter autónomo de la gente local. Los poetas agregaban u omitían elementos que les parecían adecuados o más ad hoc, a lo que su público prefería y aceptaba, dentro de los marcos de lo político, social y moral.

Así observamos, por ejemplo, a Homero omitiendo en su *Iliada* a deidades como Deméter o Dioniso, por el hecho de ser divinidades más campesinas que aristocráticas, el público al que él precisamente se dirigía y al que no deseaba aburrir. Píndaro omitía en el mito de Tántalo, el hecho de que Deméter le diera un mordisco al hombro de Pélope, ya que le parecía monstruoso y prefirió contar como Poseidón se enamoró del muchacho y lo raptó. Y así como estos autores, muchos otros agregaban u omitían elementos, por moralidad, simpatías u otras circunstancias.

Fuera de ese escenario “creativo”, en Grecia como en otras culturas antiguas era sumamente importante la conservación del Mito, pues se observaba como el vehículo de verdades ineludibles y eternas. En los templos cada mito se veía con dos caras: una exotérica, que era la narrativa pública que se comentaba entre las multitudes; y una esotérica, que sólo era compartida entre los iniciados de los templos.

En este sentido, el Mito se utilizaba como una manera de encubrir un conocimiento, considerado sagrado, sólo a aquellos que fueran “dignos” de poseerlo. Lo que el pueblo en general podría observar sería sólo la fachada de una realidad más profunda que sólo los iniciados podrían conocer a través de los símbolos mitológicos. El uso de símbolos era esencial para conducir al iniciado desde las limitadas regiones de la mente racional y el mundo de los sentidos, hasta aquellas que las trascienden, esto es, hasta el mundo ilimitado, infinito y "sobrenatural".

Esta utilización de los mitos como formas de encubrimiento y de analogía metafórica, se ha observado de manera más tardía, por ejemplo, con Platón, que usaba sus *mythoi*⁴⁵ para cubrir de manera alegórica verdades que se encontraban más allá de lo comprobable por medio del *logos*.

Aunque Platón descalificaba la visión alterada de los poetas y dramaturgos, donde las historias mostraban a los Dioses con los mismos vicios y defectos que los humanos (al hacerse una lectura literal de los textos), sí afirmaba que los mitos podían usarse de manera alegórica para instruir y educar, mostrando la naturaleza “Ideal” de las Divinidades y los héroes.

Ya varios pensadores habrían llegado a pensar así, defendiendo al Mito ante el logos filosófico y científico. Para ellos, “*los mitos no debían tomarse al pie de la letra, ya que*

⁴⁵ Carlos García Gual, OP. Cit., p. 15.

*eran narraciones de sentido figurado y lenguaje imaginativo, es decir, alegorías sobre el mundo divino, cuentos poéticos de sabio y críptico trasfondo”.*⁴⁶

Para varios filósofos, especialmente Platón y su filosofía del mundo aparente y el mundo de las ideas, esto encajaba perfectamente, pues las narrativas míticas no eran más que las sombras, apariencias proyectadas de las ideas del mundo inteligible y supremo.

En este sentido, el mensaje más importante que un mito podría transmitir (pues habría varios) era de carácter psicológico y espiritual. Esto queda bastante claro si recordamos la frase inmortalizada en la inscripción en piedra a la entrada del Templo de Delfos, misma de la que el filósofo Sócrates se valió en algún momento (de un fragmento): “Conócete a ti mismo y conocerás al Universo y a los Dioses”.⁴⁷

Evidentemente, los mitos griegos como su cultura, no eran totalmente autónomos. Entre sus vecinos más próximos podemos nombrar a los egipcios, sumerios, etruscos y persas, mismos que tuvieron un gran peso e importancia en la exportación e importación de tradiciones culturales y aspectos mitológicos. Entre otras influencias podemos rescatar la de la India, que a pesar de su lejanía, ha aportado al pensamiento griego, mítico o no, grandes elementos.

Y aunque a simple vista, muchos de los mitos pudieran parecer sólo repeticiones con nombres griegos, el compendio mítico de Grecia antigua y de la mitología occidental en general, tomó un camino muy diferente al de las mitologías orientales, que sí ejercieron enorme influencia, pero que tomaron una visión muy distinta del mundo.

Para los griegos y sus mitos, las cosas del Cosmos, aunque provenientes de una misma y misteriosa fuente (Caos), estaban divididas y bien definidas, así, podemos ver los tres grandes reinos que los grandes Dioses rigen: el Cielo, el Océano y el Inframundo; al igual

⁴⁶ *Ibíd.*

⁴⁷ Edouard Schuré, *Los Grandes Iniciados*, México, Editores Mexicanos Unidos, Primera Edición, 1975, p. 293.

que los 3 planos de existencia: el Divino, el humano y el natural. El mundo de los hombres y sus asuntos estaban bien definidos y aparte del mundo natural, que se miraba como algo peligroso y abrumador, mientras que el mundo de los Dioses estaba más allá del poder y la comprensión de los mortales.

Mientras en Oriente se miraría una existencia prácticamente ilusoria donde el mundo verdadero debía descubrirse por medio de la austeridad y el ascetismo, llegando a una especie de vida "divina" (*moksha* o *nirvana*, Iluminación), para los griegos esto no era así. En gran cantidad de sus mitos, se observa como un pensamiento peligroso el querer ponerse a la altura de las Divinidades (por poder, conocimiento o status), al igual que el aspirar a un estado salvaje como las bestias de la naturaleza (satisfaciendo los más bajos instintos naturales).

Para los griegos, el hombre era una criatura aparte, nacida de la naturaleza, pero creado para dominarla y forjar su propio dominio. Para esto, el ser humano había sido dotado con el don de la razón que los separaba de las bestias y los diferenciaba. Y aunque se consideraba que todo tenía una procedencia divina y el hombre compartía una chispa de divinidad con el Universo, era fatal tratar de equipararse a los dioses.

Las cosas eran como debían ser. El Destino de cada ser en el Cosmos se consideraba dictaminado y siempre se mostraba un final funesto a aquellos que trataban de cambiar lo que ya estaba escrito. El ser humano no podía luchar contra la voluntad de los Dioses, con el Destino o la muerte, que irremediamente debía llevarse a todos en algún momento.

Los mitos griegos reflejaban todo esto. Belerofonte e Ícaro cayeron irremediamente al querer alcanzar el Olimpo y ponerse al nivel de los Dioses. Licaón y Diomedes tuvieron una muerte terrible al entregarse bestialmente a sus instintos más bajos. Layo, Acrisio y Príamo, al querer huir de su destino, recorrieron la senda que los llevó directo a él.

Asclepio, Sísifo y Orfeo fallaron en su intento por engañar a la muerte y sufrieron un fin tormentoso.

Pero además de su visión negativa por desafiar lo inevitable, los griegos invariablemente pensaban que el hombre debía sublimar sus pasiones, vencer sus vicios y elevarse victorioso por sobre los elementos. La virtud expresada en el héroe debía ser capaz de vencer a los monstruos más terribles. Mientras entregarse al exceso (como las bestias) o tratar de elevarse (al nivel de los Dioses) resultaba fatal, el encontrar equilibrio y fluir con el Cosmos era el ideal griego y sus héroes más grandes eran quienes expresaban esa idea.

Los mitos de Grecia nos muestran como estaba estructurado el pensamiento de esta cultura, sus virtudes, sus vicios, sus miedos y esperanzas. Su tendencia al equilibrio y su repulsión a la exaltación o a la bajeza están ahí, donde sus héroes vencen a los monstruos y ascienden al Cielo, donde residen los Dioses.

CAPÍTULO II

PERSEO: EL HÉROE DE LA ANTIGUA GRECIA

Con el aliento propio de su audaz corazón, llegó antaño el hijo de Dánae (guíballo Atenea) hasta aquella congregación de bienaventurados. [...] Mató a la Gorgona, y su cabeza adornada por el penacho de serpientes vino a traerla, como pétrea muerte para los isleños. Cuando los Dioses llevan algo a cabo, nada me parece increíble, por más que me asombre.

Píndaro⁴⁸

El héroe: Entre los Dioses y los hombres

Dentro del marco de las ideas de los pueblos de la Antigüedad, podemos observar un límite y una división bien establecida entre los Dioses y los seres humanos. Entre las primeras creencias de las culturas de antaño, se puede observar una línea muy marcada entre los Inmortales y los mortales. Para que hubiera comunicación entre ambos, era necesaria la presencia de un sacerdote o profeta, que sirviera como un puente entre los dos mundos.

En muchos casos, el intermediario directo entre las Divinidades y los hombres era el rey-dios, que se aseveraba, era una deidad encarnada o el Hijo del Dios Supremo, mandado a la Tierra para gobernar. Esta figura podemos ubicarla en numerosas culturas entre las que

⁴⁸ Píndaro en su obra *Olímpica* (Traducción de E. Suárez de la Torre) citada por Henar Velasco López, *Perseo [en línea]*, dirección URL: <http://web.usal.es/~hvl/Mitos/perseo.htm> visitada el 12 de noviembre de 2011 a las 10:17 hrs.

podemos destacar a los sumerios y sobre todo a los egipcios, cuyo faraón era la imagen viviente de Horus, señor del Sol, e hijo de Osiris, rey del mundo Espiritual; al morir el faraón, pasaba de ser Horus a convertirse en el mismo Osiris, de manera equiparable al mito del Dios, que moría en el mundo terreno para resucitar en el etéreo. Fuera de eso, los egipcios no consideraban otra figura humana con poder divino semejante.

En Mesopotamia por otro lado, el monarca no ocupaba un lugar propiamente deificado como en Egipto, no era el rey-dios vínculo de los Dioses y los humanos. De hecho, no representaba al “rey” (que era el Dios mismo), sino a un “vicario” que gobernaba según la voluntad de las Divinidades.⁴⁹ Sin embargo, fue en esta cultura donde nacieron los primeros indicios de algo que cambiaría el pensamiento mítico, y por ende, todas las formas de pensar: el personaje heroico.

El héroe es una figura que sobrepasa los límites entre lo humano y lo divino, y en cierto sentido, incluso transgrede de manera valiente o ególatra dicha frontera. Es un rey, sacerdote, profeta o guerrero que por azares del Destino se enrola en una travesía más allá de lo que cualquier mortal podría o debería aventurarse.

El antecedente del héroe como lo conocemos, está en Sumeria, donde el hombre empieza a tener una importancia mayor a la de un mero servidor de los Dioses. El viaje del rey Etana a espaldas del águila gigante, con la que pretende ascender hasta el Cielo más alto, donde residen las Deidades; el romance del mortal, Tammuz, con la diosa Inanna, o las aventuras de Gilgamesh contra bestias feroces y su descenso al Inframundo; éstos son los mitos que sirvieron como precursores del llamado “Mito del Héroe”, donde el hombre ya no se encuentra al margen de la acción de los Dioses, sino que se conforma como un partícipe activo, e incluso, protagonista de la historia.

⁴⁹ Joseph Campbell, *Las Máscaras de Dios vol. II: mitología oriental*, España, Alianza Editorial, 1991, Primera Edición.

Este cambio sitúa la esfera mitológica en otro nivel y en otro sentido. Ya no nos hallamos en el mundo alejado y distante, por no decir inalcanzable, de los Dioses, sino que es un mundo al que, de alguna u otra manera, tenemos acceso. Los conflictos humanos y la interacción entre nosotros y la Naturaleza o las Deidades son la preocupación principal, el eje que suscita y sostiene todo nuestro quehacer. Toda la actividad humana recae precisamente sobre ese punto: ¿Qué somos? ¿Por qué y para qué estamos aquí? ¿Cuál es nuestro propósito, si es que tenemos uno? ¿Cuál es nuestro lugar en el Universo?, entre muchas cuestiones más, se reflejan en los mitos heroicos.

El Mito del Héroe, como tal, germina de la semilla semítica con los pueblos griegos, donde crece y florece, dando nacimiento, posteriormente, a cuestiones más “humanas”, como la filosofía, el arte y la ciencia. Los mitos heroicos nos cuentan las historias de hombres excepcionales y su travesía por la vida, venciendo peligros mortales. Estas historias no son sino una manera de ver la vida (humana) como una serie de luchas, fracasos y victorias, expresadas en las hazañas de un hombre-tipo, ya sea éste un guerrero, artista, sacerdote, profeta o lo que pueda llegar a ser.

Generalmente los héroes son hombres-dioses, fruto de la unión de una Divinidad con un mortal, de ahí las grandiosas hazañas que son capaces de llevar a cabo por sí solos, o muchas veces, con la ayuda celestial. En otros casos, la figura heroica no es descendiente directa del Dios, pero tiene una genealogía semidivina y tiene uno o varios héroes más como ancestros, con cualidades sobresalientes, generalmente un rey o un príncipe; pero de alguna u otra manera, sus dones son siempre, intrínsecamente, regalos divinos y en la mayor parte de las ocasiones, sea o no descendiente de una Deidad, es protegido por alguna que le favorece y le ayuda en sus hazañas.

En la mitología se distinguen varios tiempos, llamados “edades”, que resultan en distintos aspectos de la historia mítica y por ende, nos transmiten contenidos diferentes. Mientras que la edad de los Dioses trata, como su nombre lo indica, de los conflictos y aventuras

entre las Deidades, la creación y conformación del Universo y una serie de cuestiones más acercadas a una cosmogonía y eventos naturales; la edad heroica, es propiamente, un tiempo cuando empieza la actividad humana “cultural”. Los problemas que se plasman aquí son propiamente humanos y también se manifiestan los conflictos por mantener el “Orden Cósmico” (*Dike*) por parte del hombre.

En este tiempo los humanos todavía conviven con las Divinidades y tienen trato directo con ellas, es una era cuando aún los grandes monstruos del pasado siguen amenazando la vida presente. Es el momento que entrelaza lo fantástico del tiempo remoto y primigenio, con el histórico, el sitio donde ambas visiones chocan y se conjugan.

Los griegos lo consideraban algo que ocurrió realmente, “hacía mucho, mucho tiempo”, en una era más peligrosa, pero de mayor virtud y gloria, de ahí que los seres humanos hayan entablado relaciones directas con los Dioses e incluso, hubieran tenido descendencia con ellos. Los héroes eran, por tanto, los últimos “mortales” que compartieron tanto con humanos como directamente con Deidades, siendo intermediarios entre ambos, mensajeros y traductores de los designios de los Dioses.

Cabe destacar, que aunque el concepto de Destino entre los griegos, correspondía a Fuerzas Cósmicas más allá de su control y comprensión (representadas como las Moiras, las tres Diosas que hilaban, medían y cortaban el hilo de la vida y determinaban el pasado, presente y futuro) y que éste afectaba a todos los seres, los héroes iban guiados directamente por la voluntad de un Dios (generalmente Zeus) para completar sus designios y hacer sus obras. El héroe no es sólo un hombre extraordinario, sino un hombre que cumple una misión divina, un emisario de los Dioses.

La clasificación de Lewis Farnell⁵⁰ de estas figuras resulta en siete formas básicas: héroes-dioses de origen cultural, héroes sacros relacionados con algún Dios en particular, figuras

⁵⁰ G.S. Kirk, *Op. Cit.*, p.184.

profanas que se divinizan, héroes epónimos o genealógicos, númenes culturales funcionales de importancia secundaria o local y hombres reales que fueron considerados héroes a su muerte. Aunque esta clasificación es funcional para muchos casos y resulta efectiva para crear categorías, es inexacta en varios aspectos y no logra completamente encasillar a un héroe en alguna de las formas. Algunos héroes pueden entrar en una o más categorías ya que cumplen varias funciones simultáneamente.

Aunque en un sentido primario, los héroes comienzan como una forma elevada de espíritu ancestral. Sus primeras manifestaciones se hallan sumamente ligadas al culto a los antepasados y difuntos, siendo dotados después de una calidad superior a la del hombre común, cumpliendo alguno de los roles de la clasificación antes mencionada. Aunque si bien, el culto a los ancestros es algo individual o familiar, el culto heroico es algo público. Si es verdad que el héroe puede ser considerado el “antepasado” de una familia, su dominio excede este límite.

El héroe no es un Dios, pero tampoco es un humano, o mejor dicho, ya no es un ser humano. Ha nacido como hombre o mujer, pero su vida ha estado marcada por proezas extraordinarias y su muerte lo ha marcado como un ser especial, digno de alabar, a quien se le solicita ayuda en los momentos difíciles, se les invoca y se dirigen cantos de sus hazañas y sus pesares. Algo muy similar a la figura del santo cristiano en la tradición católica.

Resulta importante comentar que el héroe griego no es precisamente la del hombre lleno de virtud que actúa desinteresadamente (como los héroes modernos), sino un ser que logra realizar acciones extraordinarias y fantásticas, aunque, efectivamente, su carácter moral no puede dejarse de lado.

No todos los héroes son vencedores, muchos logran realizar determinadas hazañas virtuosas para finalmente caer por sus propios vicios, otros pueden fallar en sus

intenciones, pero reivindicarse y triunfar al final. Son pocas las imágenes heroicas del hombre ideal, lleno de virtud, que conquista al mal y gobierna con justicia.

*Arrancados a su existencia humana, los héroes se integran en el orden divino del mundo, un orden concebido como algo estable, inmutable; el mismo orden- sin paradoja- al que se habían enfrentado, a lo largo de su existencia mortal, de un modo tan apasionado. Así, los héroes se convierten en objeto de una serie de relatos míticos y también (en muchos casos, por lo menos) en destinatarios de un culto.*⁵¹

La figura heroica, al igual que la de los Dioses, representa un prototipo, una idea. El héroe es la encarnación de una forma arquetípica o una mezcla de ellas. Ya no resulta necesariamente la personificación de la sabiduría, como sería Atenea, o de la locura, como en el caso de Dioniso, sino que es la representación del hombre que puede portar, o no, estos atributos.

Mientras las Deidades pueden hacer y deshacer, la mayor parte de las veces, sin preocuparse, los héroes con su humanidad deben afrontar su realidad y la que de sus actos venga a resultar. Son hombres que deben encontrar su camino entre sus pasiones bestiales y su intelecto aprisionante, de ahí que *“el héroe es aquel que está inmutablemente centrado”*.⁵²

Los héroes son, en cierto sentido, ejemplos, formas-tipo de los seres humanos, con sus propios miedos, virtudes, defectos, vicios y pasiones. Su travesía marca el curso de una vida mortal, con sus propios peligros, ya sean de naturaleza externa o interna. Cada acción cometida por ellos puede ser un acierto o desacierto que traerá posteriormente terribles o gratas consecuencias. Su apadrinamiento o ascendencia divina les garantizarán ciertas cualidades propias que les traerán el triunfo o la derrota. Sus vacilaciones y debilidades

⁵¹ Jaime Pórtulas en Karóly Kerényi, *Los héroes griegos*, España, Atalanta, 2009, Primera edición, p.25.

⁵² Ralph Waldo Emerson en Karóly Kerényi, *Op. Cit.*, p.36.

son parte de lo que engrandece a las figuras heroicas, pues son, en casi todos los sentidos, exceptuando su naturaleza, sus virtudes o su poder, iguales a nosotros.

Aunque la diferencia con nosotros es, precisamente, que ellos se atrevieron a salir de sus ciudades, de su cotidianeidad, a enfrentarse con los monstruos del destino, y eso los marcó como algo más que simples hombres, no dándonos una redención (como en el caso de los santos cristianos), sino mostrándonos el camino de la Inmortalidad y la Divinidad humana. Todo relato heroico se trata siempre del drama humano-divino, por no llamarlo simplemente, humano.

En la mitología griega, posterior a la generación del Universo (ya que no fue propiamente creado), a la lucha entre Urano y su hijo Cronos, y a la guerra entre Titanes y Dioses Olímpicos, que culminaría en la victoria de estos últimos, Zeus y sus hermanos comenzarían a reordenar las cosas del Cosmos. Comenzaba una nueva era bajo la mirada de los Inmortales del Olimpo, que apenas hubieran terminado de establecerse, se preocuparían por la vida terrestre, específicamente, por la humanidad.

El contacto con los humanos llegó a ser muy cercano. Tanto así, que uno de los Dioses del Olimpo era hijo del rey del Cielo, Zeus, y una mujer mortal, Sémele. Él era Dioniso, el llamado *heros*⁵³ de los Inmortales, el héroe divino que había muerto y vuelto a nacer. Su propio nacimiento se llevó a cabo en la muerte: Zeus prometió a Sémele darle lo que ella deseara.

Hera, celosa, se disfrazó de anciana y le aconsejó que le pidiera que se mostrase con su forma divina. La princesa, encinta, así lo hizo, y aunque Zeus se negó al principio, ella exigió el cumplimiento de su promesa. El rey del Olimpo se mostró con toda su magnificencia y ella murió al instante. Él tomó al niño divino y lo gestó dentro de su muslo. Al poco tiempo nació Dioniso, “el nacido dos veces”.

⁵³ Karóly Kerényi, *Op. Cit.*, p.48.

Otras versiones señalan que nació de Perséfone, reina del Inframundo y Zeus, dentro de una cueva. Pero Hera, furiosa, mandó a varios Titanes para matarlo. Ellos lo hicieron y lo devoraron, Zeus apareció poco después, calcinando a los asesinos de su hijo. Atenea, Rea o Deméter, según la versión, encontró el corazón del niño y el señor del Cielo lo insertó en Sêmele, o incluso se lo dio a comer a la princesa, Dioniso nació posteriormente.

Este Dios, señor de la locura, la genialidad, el éxtasis, la fiesta y el misticismo fue el primer héroe de la mitología griega, y hasta cierto punto, el patrono y guardián de los héroes de Grecia, que de alguna manera se identificaban con el Dios.

La relación de Dioniso con las deidades del Inframundo, remarca la importancia y origen de los héroes como potencias fúnebres, espíritus de los muertos que tienen poder desde el más allá. Son hombres y mujeres que perecieron, pero muchos de ellos, de alguna u otra manera, han muerto y resucitado para vencer las fuerzas tenebrosas o vencíéndolas en su travesía. Esa capacidad de morir y regresar al mundo de los vivos, es propia de los héroes, don común que poseen sólo las Divinidades del Inframundo: Dioniso, Perséfone y Hades.

Después del nacimiento y aventuras de Dioniso, que además vive como mortal entre los hombres, instruyéndolos y enseñándoles varias artes y ciencias; su importancia es tal, que le es cedido un lugar entre los Doce Dioses del Olimpo, por parte de Hestia, Deidad del fuego del hogar y la familia. El héroe de los Inmortales toma una importancia muy grande dentro de Grecia que se reflejó en este hecho mitológico. A partir del establecimiento de Dioniso en el panteón griego (el último de los Doce), comienza, podríamos llamar, la era del héroe o edad heroica, seguida de cerca por la era del hombre.

Los primeros héroes son reyes primigenios de Grecia, generalmente asociados con las grandes potencias del momento: Argos, Micenas, Tebas, Tirinto y posteriormente Atenas.

Son hijos directamente de los Dioses y tienen ciertos poderes más allá de los de cualquier mortal, mismos que les dan una autoridad innata sobre el resto de los mortales.

Es una época cuasi inmediata después de las batallas entre los Dioses y los Titanes por el control del Cosmos, y a pesar de que estos últimos fueron vencidos y casi en su totalidad, encerrados en lo profundo del Tártaro, muchos de ellos permanecen libres, su monstruosa descendencia ronda por ahí, devorando hombres y amenazando a la humanidad y el nuevo orden impuesto por Zeus y los Olímpicos.

En este mundo caótico y lleno de peligros, la humanidad empieza a dar sus primeros pasos. Y entre los Danaides, descendientes de Dánao, se alza Acrisio, rey de Argos, con su hija Dánae, que llegará a ser madre del primer héroe “humano”, Perseo. Su primacía es mencionada ya que es, por mucho, quien lleva a cabo la primera aventura, con todos los elementos característicos del viaje heroico.

Como se mencionó con anterioridad, no todos los héroes resultan ser vencedores, no todos son los hombres virtuosos y cubiertos de gloria, loas y ovaciones. Muchos de ellos, presa de sus debilidades y vicios, caerán tarde o temprano a causa de ellos. Es importante señalar que Perseo es el primer héroe vencedor de la mitología griega, que resulta capaz de vencer sus propios monstruos y demonios, rescatar a la doncella, triunfar sobre el mal y reinar justamente, para al final, ser inmortalizado.

La antigüedad del mito de Perseo es indudable. Genealógicamente se le coloca como ancestro de Heracles, siendo su bisabuelo o incluso, tatarabuelo. La historia se lleva a cabo más o menos antes del ciclo del Minotauro en Creta, que constituye una de las narraciones más antiguas. En ese momento el mundo está lleno de monstruos terribles, entre los cuales destacan las Gorgonas de mirada mortal. Éstas no son otras que Titánides “renegadas”, Diosas del “viejo orden”, que permanecieron en el mundo después de la

victoria de las Divinidades del Olimpo. Perseo como hijo de Zeus viene a imponer el nuevo orden que su padre ha creado y del que, de alguna manera, es heredero.

Muchos eruditos y estudiosos de los mitos han desdeñado o al menos infravalorado la historia de Perseo, ya que les parece un personaje sin personalidad, sin atributos propios y muy al estilo del príncipe de los cuentos de hadas. Sin embargo, dada su antigüedad y sus características, que bien observadas resultan en un personaje muy entrañable dentro del aspecto mítico griego, resulta trascendental en el estudio de la mitología heroica griega. Como se verá posteriormente, Perseo es un símbolo del pensamiento y la cultura de Grecia antigua.

Perseo y su travesía heroica

El rey Acrisio, gobernante de Argos, estaba muy angustiado. Por más que lo deseaba, no lograba que su esposa le diera un niño varón para continuar su estirpe. Sólo tenía una hija, la bella y dulce Dánae, bendecida por los Dioses. Pero al monarca no le bastaba tener una princesa, que terminaría casándose con un extranjero, que al final heredaría su reino. Muchos años habían pasado y su suerte parecía estar echada.

Fue entonces que decidió dirigirse al Oráculo, portavoz de las Divinidades, que conocían el presente, pasado y futuro de los mortales. Acrisio se acercó con temor y esperanza, preguntando si llegaría a tener un hijo varón para sucederlo en el trono. Pero el Oráculo nunca hace una predicción sin enigma, brinda una respuesta suscitando muchas más preguntas y jamás dice lo que uno espera oír. La profecía fue ésta: “Habrá un niño. Pero no será hijo tuyo, sino de tu hija. Él crecerá grande y vigoroso. Y un buen día, te matará”.

El rey se aterrorizó por esa visión del futuro. Temiendo lo peor, decidió, como muchos otros, tratar de evitar su fatal y cruel destino. Si el que fuera su nieto habría de matarlo,

evitaría a toda costa que su hija tuviera descendencia con hombre alguno. Aun en contra de los deseos de su mujer, de sus reclamos y llanto, Acrisio encerró a su hija en una mazmorra de bronce, una cámara subterránea donde esperaba que Dánae pasara el resto de sus días sin conocer varón alguno. Aunque hay también quien dice que la encerró en una torre altísima y sin ventanas, que ningún hombre mortal podría alcanzar por más que lo intentase.

Los días pasaron en la penumbra perpetua. Dánae no supo cuánto tiempo estuvo en aquella oscuridad terrible. Su llanto amargo inundaba los lúgubres corredores que llevaban a la mazmorra. Su padre estaba convencido de que había conseguido la victoria contra el destino que le habían augurado. La única luz que la princesa de Argos podía mirar era la que entraba, cálida y suave, por una pequeña rendija en su celda, a la que la joven se aferraba con esperanza.

Pero así como ella miraba a lo alto de aquella luz, también era observada desde el Cielo. Zeus, rey del Olimpo y señor de los Cielos, se enamoró de la joven y gentil Dánae. Tal vez para un mortal hubiera sido imposible entrar a la cámara de bronce, pero para un dios, nada es imposible. Transformado en una luminosa y espléndida lluvia de oro, Zeus bañó a la princesa y la dejó encinta.

Pasaron los meses y Dánae se mostraba luminosa, a diferencia de los días en que había llorado amargamente por su suerte. Y un buen día, nació su hijo: Perseo. Según algunos, el infante, mitad humano, mitad Dios, creció hasta los 3 ó 4 años dentro de esa tumba de bronce, cuando el monarca, escuchó una risa de niño desde lo profundo de su palacio; según otros, su llanto, al nacer, llegó a los oídos de Acrisio. Sea como sea, el rey escuchó en aquella risa o aquel llanto, el sonido de su muerte próxima.

Condenó a muerte a la nodriza de Dánae, que había ocultado el secreto en silencio, pues ella era la única autorizada para ver a la princesa y alimentarla. En el patio del palacio

había un altar consagrado a Zeus Altísimo, como era costumbre en aquel tiempo. Acrisio tomó a su hija hasta el altar y la obligó a decirle el nombre del padre de su hijo. “Zeus” fue la respuesta de los labios de Dánae.

Algunos le creyeron, otros no. El monarca no sabía si de verdad su nieto era o no hijo de Zeus, pero para no cargarse con la ira del Inmortal, en caso de que fuera su vástago, Acrisio hizo encerrar a la princesa y su hijo en un sarcófago, que fue sellado y arrojado al mar. “Que los Dioses decidan su suerte. Si perecen no habrá sido obra mía” se dijo a sí mismo el cruel tirano.

Dánae estaba aterrada, su niño lloraba en la obscuridad de aquel cofre. Habían pasado de una tumba a otra. Pero el omnisciente Zeus, había visto todo y llamó a su hermano, Poseidón, señor de los mares, para que calmara las aguas y éstas mantuvieran a salvo a su hijo y a su madre. Mientras tanto, la princesa abrazaba a su hijo tiernamente y decía:

*¡Qué pena tengo, Hijo! Pero tu sueño no se turba,
Y duermes, no pensando sino en mamar, en este leño triste
Claveteado de cobre, que en la noche
Reduce, y donde sólo la obscuridad azul
Te arropa. No te importan
Ni el agua que te pasa por encima
Sin tocarte el cabello, ni el bufido
Del viento: siempre apoyas
La hermosa cabecita en la frazada.
Si te espantara lo que causa espanto,
Ya habrías dado oído a mis palabras.
Quiero que duermas, niño;
Y que se duerma el mar, que al fin duerma
Esa aflicción inacabable. ¡Qué haya
Un cambio, padre, Zeus,
Por tu merced! ¡Ay, si cualquier palabra*

*Injusta o temeraria hubiese dicho
Al suplicarte, perdónamelo!*⁵⁴

El cofre flotó hasta las costas de la isla de Sérifos. Ahí, Dictis, el pescador, encontró entre sus redes el misterioso baúl. Su sorpresa fue grande al encontrarse a una hermosa mujer y su pequeño hijo dentro de él. Esquilo nos narra que, cuando fueron salvados, un grupo de silenos ayudaron a atrapar el arca para liberarlos. El buen hombre los llevó a su casa y los alimentó y les dio cobijo.

Pero además del buen Dictis, hombre humilde, bueno y trabajador, estaba Polidectes, “el que acoge a muchos”, su hermano, rey de Sérifos, cruel y avaricioso tirano. Aquí la historia se divide en versiones nuevamente: según algunos, lo que “el hombre de la red” capturaba, se convertía en presa de “el que acoge a muchos”, de modo que Perseo y Dánae se convirtieron en prisioneros del rey, viviendo en un palacio lúgubre y tenebroso, nuevamente, en una tumba.

La princesa fue hecha esclava o sirvienta en algunas versiones, mientras en otras, el tirano la obligaba a casarse con él. En ambas, Perseo fue enviado lejos de su madre, al Templo de Atenea, la Diosa de la sabiduría, donde se dice que fue bañado en una lluvia de oro, que anunciaba su divinidad. Según otros autores, Dánae y Perseo vivirían con Dictis de manera humilde y pacífica como pescadores.

Sea como fuere, cuando Perseo creció y se convirtió en hombre. Polidectes decidió deshacerse de él, para que no hubiera nada que se interpusiera entre él y Dánae, a la que Perseo protegía con todas sus fuerzas. El tirano organizó un *éranos*, un banquete al que cada invitado debía aportar un regalo, se decía que el propósito era reunir un presente para pedir la mano de Hipodamía, aunque varios afirman, que no era más que un pretexto

⁵⁴ Simónides, traducido por J. Ferraté, citado por Károly Kerényi, *Op. Cit.*, p.80.

para humillar a Perseo y que éste abandonara avergonzado a su madre, pues obviamente, no poseía nada, sea que fuera el hijo de una esclava o un pobre pescador.

Pero Perseo no se humilló ante la burla preparada por Polidectes. Retó al monarca y le ofreció la cabeza de Medusa: “Te traeré la cabeza de la Gorgona”. El tirano aceptó gustoso la proposición, pues sabía que quienes habían corrido en empresas semejantes jamás habían regresado con vida.

Las Gorgonas eran unas divinidades monstruosas, hijas de los titanes Forcis y Ceto, aunque algunos pocos apuntan que su padre era Gorgo, un titán poco conocido, que les heredó el don de convertir a quien las mirase a los ojos, en piedra. Aunque al principio sólo se nombra una, posteriormente se habla de tres diosas terribles, con caras redondas y horribles como máscaras, colmillos de jabalí, cabellos de serpientes vivas, brazos y garras de bronce, alas de oro y un aliento fétido como la muerte. Versiones muy antiguas señalan que tenían cuerpo de caballo, ya fuera hasta la cintura o hasta el cuello. Sus ojos convertían en piedra a quien las mirase, aunque algunos atribuyen esta maldición sólo a Medusa, quien era la única mortal de las tres.

Autores posteriores le dan otro origen a Medusa. En lugar de una deidad preolímpica, la hacen una sacerdotisa de Atenea, una mujer muy bella y codiciada por todos cuantos la conocían. Hasta que un día, Poseidón, señor de los mares, la poseyó. Sea que fuera violada o seducida por el Dios, la mujer profanó el Templo y la patrona del mismo se enfureció, transformándola en un monstruo, para que ningún otro hombre la admirara y dándole mirada de piedra, para que jamás pudieran verla a los ojos de nuevo.

Esteno, Euriale y Medusa, habitaban en los confines del mundo, más allá del Océano, donde guardaban una entrada al Inframundo, en el país de los Hiperbóreos, donde vivía la Noche, cerca de donde se hallaba el Jardín de las Hespérides, donde se custodiaban las Manzanas de la Vida. Aunque, existe quien afirma, que se hallaban en el mismo mundo

subterráneo, guardando la entrada al Hades o residiendo en el Erebo, la región más tenebrosa del reino invisible.

Perseo tendría que descender nuevamente hacía su muerte, al reino oscuro de las sombras, que constantemente lo llamaba, si es que deseaba liberar a su madre del tirano Polidectes. Pero el héroe no estaba solo. Zeus, su padre, había enviado a Hermes, el mensajero de los Dioses y señor del intelecto, a ayudarlo.

Él le prestó a Perseo unas sandalias aladas para caminar por los aires y le dio un *hárpe*, una espada con forma de hoz, hecha de un material indestructible, diamante o adamantino, que según se dice, había sido forjada por Hefesto, el herrero de los Dioses, o era, incluso, el arma misma que usó el titán Crono contra su padre, Urano, para castrarlo. Atenea, diosa de la sabiduría, también lo protegía y le proporcionó un brillante escudo de oro, como espejo, en el que todo se reflejaba.

Ellos le dijeron que para conocer el paradero de las Gorgonas, debía acudir a las Grayas, sus hermanas, pues al ser deidades antiguas, sabían mucho más de lo que ellos le pudieran decir. Éstas eran tres diosas malvadas y horrendas, brujas terribles, viejas desde el nacimiento, que compartían entre las tres un sólo ojo y un sólo diente, mismos que se turnaban cada cuánto, según unos, porque ellas cuidaban el camino hacia sus hermanas. Sus nombres eran Enyo, Penfredo y Dino.

Para este momento, el héroe había entrado a la tierra de las tinieblas, en un lugar llamado Cistene, el país de las “rosas de roca”, pero también, se cuenta que bajó al Inframundo para encontrarlas. Perseo se acercó sigilosamente hacia las ancianas y cuando pasaban el ojo, en el momento en que quedaban ciegas e indefensas, se los arrebató. Las Grayas chillaron porque se los devolviera, el héroe preguntó entonces dónde se hallaban las Gorgonas, ellas le dijeron lo que deseaba escuchar, sea que fueran sus guardianas o

simplemente que conocieran su paradero. Se dice que les devolvió el ojo y el diente, aunque también se cuenta que los lanzó al lago Tritonis, para que no hicieran mal a nadie.

En algunas versiones, son las Grayas quienes le sugieren a Perseo que busque a las Ninfas del Estigia, las Náyades del río Infernal, para que le entregaran objetos que le facilitarían su tarea. En otras, Perseo acude a ellas por consejo de Hermes o Atenea, o las encuentra, por obra del Destino, en su travesía por la cabeza de la Gorgona, incluso antes de encontrarse con las ancianas deidades de un solo ojo.

Estas Ninfas, eran divinidades femeninas, muy hermosas y especiales, pues residían y protegían el río que cruzaba el Inframundo y custodiaban la *kibisis*, que era un saco mágico donde podría meter la cabeza de Medusa; y el casco del señor del Inframundo, Hades, que había sido forjado por los Cíclopes en el inicio de los tiempos, y le permitía hacerse invisible (en algunas versiones, también tenían las sandalias aladas, pero resulta más lógico que el mismo Hermes fuera su dueño, pues es uno de sus emblemas por excelencia). Sea que las viera antes o después que a las Grayas, las Náyades infernales se enamoraron del joven y se dispusieron a ayudarlo, y con consentimiento de su dueño, Hades, finalmente tío del héroe, prestaron a Perseo los objetos mágicos para vencer a la Gorgona.

Perseo atravesó la obscuridad, equipado con las armas que las Divinidades le habían prestado. Voló presuroso por los tenebrosos cielos y llegó a un lugar que el Sol y la Luna jamás habían tocado. Un enorme jardín o bosque, si así pudiera llamársele, pero formado por estatuas de piedra: hombres y bestias que habían tenido la desdicha de atravesar miradas con Medusa.

Muchos valientes guerreros habían intentado lo que Perseo se disponía a hacer, pero sin éxito alguno. Miles de voces silenciadas, cuerpos petrificados e inmóviles y ojos que no podrían ver la luz del amanecer nunca más, eran testimonios del poder de las Gorgonas.

Algunos cuentan que las Fórcides (hijas de Forcis) dormían cuando llegó Perseo, otros, que lo esperaban, e incluso sentían su presencia, mientras olfateaban su sangre semidivina. Lo buscaban a tientas, pues no podían verlo, ya que usaba el casco de Hades, que lo hacía invisible. No oían sus pasos, pues traía puestas las sandalias aladas de Hermes.

El héroe sabía que no debía voltear la mirada hacia Medusa, pero la tentación era grande. Quería saber a lo que se enfrentaba. Atenea le aconsejó que mirara dentro de su escudo, para que le sirviera como espejo y que por nada en el mundo mirase a la Gorgona de frente.

Si es que Medusa estaba despierta, lo retaba a verla: “Mírame extraño, en mis ojos hay todo un mundo, en mi mirada está el Misterio”. Perseo miró su reflejo en el escudo y vio a la terrible deidad a través de él. Se acercó poco a poco, sigiloso, y entonces, de un sólo golpe, cortó con su hárpe la cabeza de la Gorgona, que lanzó un alarido aterrador.

Al momento de su muerte, nacieron de su vientre, de su cabeza sangrante o de su cuello, según las diferentes versiones, los hijos que había concebido con su amante, Poseidón: el gigante Crisaor, que habría de morir a manos de Heracles, bisnieto de Perseo; y el caballo alado, Pegaso, que abriría la fuente de Hipocrene a las Musas, llevaría a Belerofonte en su victoria contra la Quimera y cargaría con los rayos de Zeus en el Cielo.

Perseo se apresuró y metió la cabeza de Medusa al *kibisis*. Esteno y Euriale, las Gorgonas inmortales, se encolerizaron por la muerte de su hermana y buscaron por todos lados a su vencedor. Euriale lloró profundamente por la pérdida, mientras que Esteno bufaba y buscaba iracunda al perpetrador.

Perseo abandonó el lugar a toda prisa con sus sandalias aladas, rápido como el pensamiento, aunque versiones antiguas, señalan que fue el primer héroe en montar a

Pegaso, antecediendo a Belerofonte. Había triunfado por sobre el terrible monstruo, emulando de alguna manera a su padre, Zeus, que pudo sobrevivir a la mirada del titán Gorgo, para destruirlo y desollarlo, usando su piel y su cabeza en la égida original, que le valió la victoria sobre los Titanes.⁵⁵

El héroe voló por sobre el Océano y llegó donde el titán Atlas sostenía al Cielo sobre su cabeza, como castigo. Perseo le solicitó hospitalidad, pues cerca de ahí residían sus hijas, las Hespérides, que cuidaban del Árbol de la Vida. Pero el gigante le negó descortésmente su petición. El joven sacó entonces, la cabeza de Medusa y convirtió a Atlas en piedra. Ahora, es una montaña que lleva el mismo nombre. Aunque cuentan también, que al ver al pobre titán, cansado y arrepentido, Perseo sintió compasión de él y lo liberó de su carga, dándole el profundo sueño de la roca.

Después de eso, arribó al país de los Hiperbóreos, donde Apolo (o Helios en dado caso) viajaba cada año, durante los tres meses del invierno y cada diecinueve años, para rejuvenecer y renovar su fuerza. Aquí, los hombres eran como deidades, gigantes, inmortales, hermosos y no tenían que trabajar para vivir, ya que por designio de los Dioses, recibían los dones directos de la Tierra. Ellos recibieron muy bien a Perseo y festejaron con él su triunfo sobre la Gorgona.

Perseo continuó su travesía de regreso a Sérifos. La cabeza de Medusa era un objeto muy especial, ya que no sólo transformaba en piedra a quien la mirara a los ojos, que todavía sin vida, podían petrificar; sino que la sangre que todavía emanaba de ella, tenía la capacidad, por un lado, de curar cualquier enfermedad o dolencia, dar inmortalidad e incluso traer a los muertos de regreso a la vida; por el otro lado, era un veneno mortal, capaz de matar lo que fuera.

⁵⁵ Esta versión la hallamos en Higinio, en su *Astronomía poética*, donde narra cómo Urano le profetizó a Zeus que, para ganar la guerra contra los Titanes, necesitaba la protección de la *égida*, constituida por la piel de la cabra Amaltea y la cabeza de Gorgo, a manera de escudo o coraza, cosa que logra y finalmente, los Olímpicos ganan la guerra de Titanomanquía.

En una ocasión, mientras Perseo pasaba por Libia, unas gotas de la sangre de la Gorgona, cayeron sobre la arena y de ellas nacieron montones de serpientes venenosas. Fue por esta toxicidad extrema, que se necesitaba el saco mágico para contener la cabeza, pues uno normal se habría desecho al contacto con la sangre venenosa.

El héroe voló por encima de Etiopía, desde lo alto pudo percibir a una joven doncella, hermosa como Afrodita, que se encontraba encadenada a una roca en la costa. Al principio, pensó que era la estatua más bella que hubiera visto, pero al acercarse, notó que era la joven más hermosa que había visto en vida.

Ella era la princesa Andrómeda, hija de Cefeo y Casiopea. Su madre aseguró que ella misma (y/o su hija, dependiendo el caso) era más bella que las Nereidas, ninfas hijas del “Viejo del mar”. Las descendientes de Nereo, se quejaron ante Poseidón por esa blasfemia y el Dios de los mares castigó el crimen con una lluvia torrencial que asoló al país y amenazó con enviar a un monstruo a destruirlos, a menos, que entregasen a la princesa atada en una roca, para ser devorada.

Andrómeda le suplicó al joven héroe que la liberara: *“Tómame, extranjero, tómame como sirviente, como esposa, o como esclava, como tú quieras”*.⁵⁶ Perseo que era un hombre muy noble, no tomó ventaja de la situación, ya que él mismo dijo para sí: *“Pues los infortunios de quienes sufren nunca he ultrajado, porque temo ser yo mismo el que los padezca”*.⁵⁷ El joven prometió a Cefeo liberar a Andrómeda, siempre que pudiera tomarla como esposa, pues se había enamorado perdidamente de ella. El rey accedió temeroso y sin mayor opción.

El mar comenzó a agitarse y el cielo se oscureció. Un silencio amargo, seguido de un rugido súbito inundó el aire. Entonces, surgió la criatura de entre las aguas encolerizadas.

⁵⁶ Eurípides en su obra *Andrómada*, citada en Karóly Kerényi, Op. Cit., p. 85.

⁵⁷ Eurípides en *Andrómada*, citada en José Vicente, Bañuls Oller y Carmen Morenilla Talens, *Andrómada en el conjunto de las tragedias de Eurípides* publicada en *Estudios griegos indoeuropeos*, Universitat de Valencia, España, 2008, p.101.

El monstruo que Poseidón había mandado a devorar a la princesa, no era otro que la titánide Ceto, una antigua y terrible divinidad de las tenebrosas profundidades del mar, madre de las Grayas y las Gorgonas, anteriormente vencidas por Perseo.

Perseo luchó contra la titánide con su harpe, montado en Pegaso o simplemente volando con sus sandalias aladas, ágil y poderoso. Ceto intentaba golpearlo, pero él era muy veloz. Venció al monstruo de una estocada con la espada mágica de adamantino, o en otras versiones, se asegura que sacó la cabeza de la Gorgona, con la que petrificó a Ceto, transformándola en un inmenso coral. Liberó a la princesa de sus cadenas y la reclamó como su esposa. La doncella estaba encantada con el héroe, del que había caído presa del amor.

Pero aún existían obstáculos a superar, pues Andrómeda estaba prometida para Fineo, su tío paterno, o para el príncipe Agenor, según otro autor. Antes de la boda o durante el banquete, el antiguo prometido llegó junto a un pequeño ejército de soldados, para impedir ese matrimonio. Perseo luchó contra muchos hombres, vencidos, pero la desventaja era abrumadora.

Agarró su kibisis y sacó la cabeza de Medusa, que mostró a sus atacantes, convirtiéndolos en piedra. Tomó a su bella esposa y regresó a Sérifos, triunfante. Se cuenta que Dánae, su madre, había huido del palacio para resguardarse en el Templo de Atenea, junto al pescador, Dictis. Mientras la guardia real esperaba que saliera para llevarla ante Polidectes, éste disfrutaba todavía del éranos, en su suntuoso hogar. Perseo liberó a su madre y al pescador y se dirigió al palacio.

Ahí, Polidectes y su corte estaban sorprendidos del regreso del joven y le cuestionaron burlonamente de su empresa, incrédulos. Ninguno podía creer que el héroe hubiera cumplido su promesa. Perseo sacó la cabeza de Medusa, mientras decía: “Soñé con las tinieblas y soñé con la luz, soñé que era rey y que era hijo de Zeus, soñé que tu cuerpo se

endurecía y tu sangre se hacía arena. Ahora, mira la Verdad". El tirano, junto a su corte, se convirtió en estatua, con una mueca de espanto y horror.

Perseo puso en el trono a Dictis, el buen hombre que lo rescató a él y a su madre de la obscuridad una vez. En algunas historias, se dice que Dánae se casó con él y reinaron Sérifos como buenos gobernantes, en otras, se dice que siguió a su hijo en su travesía. Sea como fuere, ella le contó de su sangre real y de Acrisio. Perseo era un joven lleno de virtud y se dirigió a Argos, donde le proclamó buena fe a su abuelo y le prometió que jamás le haría daño. Pero los sueños turbados del rey, lo hicieron huir lejos. El joven lo siguió preocupado.

Por ese entonces, en Larisa, se llevaban a cabo unos juegos donde Perseo fue invitado a participar y en una competencia de disco, lo lanzó con gran fuerza, tanta, que se perdió de vista de los asistentes y fue a golpear a Acrisio en el pie, donde sea que haya estado, matándolo finalmente y cumpliendo así, la profecía. El difunto rey de Argos dio cuenta de que, el sendero que uno usa para huir del Destino, es el que lo conduce a él. El héroe se enteró de lo sucedido y sintiéndose culpable, decidió dejar el reino a su tío, Megapentes.

El héroe viajó por el mundo y llegó a una tierra que se convertiría en Micenas. Se dice que sediento, halló una ceta, "*mykos*", que sació su sed y contento por haberla hallado, fundó la ciudad, que en griego es *Mykenai*. Le ayudaron a construirla los Cíclopes, que lo admiraron por su valentía y nobleza. El héroe condujo las aguas exteriores hacia dentro de las murallas ciclópeas y creó la fuente Persea. También se le atribuye la fundación de la ciudad de Midea.

Perseo reinó en Micenas junto a la bella Andrómeda, que le dio siete hijos: Perses (que se presume es ancestro de los persas), Alceo, Heleo, Méstor, Esténelo y Electrion, y una hija llamada Gorgófone. En una ocasión durante su reinado, se cuenta que tuvo una batalla con su medio hermano, el Dios Dioniso, que deseaba entrar a la ciudad junto a su cortejo

de sátiros, silenos y ménades. El rey-héroe se opuso y el cortejo, extático, no cedió tampoco en sus intenciones.

En la batalla murieron varios miembros del cortejo dionisiaco, algunos por la espada, otros petrificados por la mirada de Medusa decapitada. Incluso, algunos cuentan que Ariadna, esposa del Dios, quedó hecha piedra por los ojos gorgóneos. Al final, la lucha quedó entre Perseo y Dioniso. En historias antiguas, se narra que el héroe desmembró al Dios y lo arrojó a las aguas del río Lerna, por donde Dioniso regresó renacido, junto a su madre Sêmele, a la que rescató del Inframundo. Sea que Perseo lo haya vencido y muerto o no, al final, los dos, hijos de Zeus, hicieron las paces y el buen Dios estuvo ahí un buen tiempo, junto a sus compañeros.

Perseo entregó los objetos mágicos a Hermes, que se encargó de devolvérselos a Hades, junto a la enorme gratitud del héroe. No se sabe si el héroe conservó el hárpe de diamante, el escudo de oro o las sandalias aladas, pero agradeció infinitamente a Hermes y Atenea, sus medios hermanos y protectores, y a Zeus, su padre.

Obsequió la cabeza de la Gorgona a Atenea, que desde ese día la colocó en su escudo. Reinó justo y virtuoso sobre Micenas y vivió muy feliz junto a su amada esposa. Al final, Zeus le dio el don de la inmortalidad a Perseo y a Andrómeda y les dio residencia en el Cielo, en las estrellas, donde todavía se pueden ver hoy, como luces en la oscuridad que guían a los hombres por el camino de la virtud.

Perseo: Las etapas del camino de heroico

En “El Héroe de las Mil Caras”,⁵⁸ Joseph Campbell realiza un análisis muy completo del Mito del héroe y señala puntos concordantes y similitudes entre las diferentes historias heroicas de diversos pueblos del mundo. En su obra, Campbell distingue varias etapas del camino de las figuras heroicas, desde que parten de su mundo cotidiano hasta que regresan del mundo tenebroso donde vencerán monstruos y superarán obstáculos, volviendo transformados, de hombres comunes a, precisamente, héroes.

Las etapas del camino heroico, a grandes rasgos, son: “La Partida”. El futuro héroe vive como cualquier otra persona común, hasta que existe un evento que lo motiva u obliga a comenzar su travesía heroica, nombrada “la llamada a la aventura”. En algunos casos, el joven se resiste a atender su destino, haciendo la “negativa al llamado”.

Pero las fuerzas cósmicas lo obligan, de alguna u otra forma a encaminarse en su viaje heroico. En su camino puede haber algún ser misterioso y fantástico que lo encamine, “la ayuda sobrenatural” que viene a socorrerlo para que realice “el cruce del primer umbral”, es decir, que se adentre en lo desconocido y explore una tierra nueva y llena de retos y peligros. En muchas historias, el héroe tendrá que llegar a lo que Campbell nombra “el vientre de la ballena”, una muerte simbólica o aparente, un sacrificio o un aspecto obscuro y funesto que la figura heroica tendrá que enfrentar.

En “La Iniciación”, el héroe tendrá que enfrentar pruebas que más que representar un conocimiento de un enemigo externo, tienen que ver más con él mismo, con un cambio que habrá de realizar en su persona para “renacer”. “El encuentro con la Diosa” es el momento en que el *heros*, alcanza a la Divinidad femenina, que puede expresarse en una doncella o princesa, que representa la culminación de su búsqueda.

⁵⁸ Joseph Campbell, *El Héroe de las Mil Caras: psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica, 2010, 12ª. Reimpresión.

“La mujer como tentación” es cuando el anterior encuentro resulta para la perdición del héroe, la realización personal que abandona el bien común. La figura heroica puede haber tenido dificultades con el padre, que viene a ser la imagen de la Divinidad masculina, con la que ha de reconciliarse (“la reconciliación con el Padre”) o identificarse como Uno mismo (“Apoteosis) para encontrar finalmente, lo que se nombra como “la gracia última”.

Pero el camino del héroe no termina al haber vencido las pruebas y obtener el tesoro (ya sea material o espiritual), sino que todavía debe efectuar “El Regreso”, volver de vuelta a la tierra de los hombres desde las lejanas tierras Divinas, por supuesto que puede existir “la negativa al regreso”, pero es necesario que el héroe retorne para terminar su ciclo. En muchos casos, se lleva a cabo “la huida mágica”, donde nuestra figura heroica tiene que valerse de ciertos “trucos” para escapar de las fuerzas que lo amenazan.

“El rescate del mundo exterior” sucede en algunos mitos, donde fuerzas externas tienen que venir a rescatar a nuestro héroe para que vuelva al lugar de donde procede, entonces se efectúa “el cruce del umbral de regreso”, el cambio entre el mundo fantástico y el cotidiano, sólo para que el *heros* tenga conciencia de “la posesión de los dos mundos” que ahora concilia en sí mismo y le da la “libertad para vivir”, la plenitud espiritual para guiarse a través de la vida como en lo que se ha convertido: un héroe.

El mito de Perseo es precisamente de las primeras historias heroicas donde se llevan a cabo varias de las etapas posibles del camino del héroe marcado por Campbell. Aunque la historia no comienza con su juventud o su nacimiento, sino desde antes del momento de su concepción divina, cuando su abuelo, el rey Acrisio, aterrado de la profecía del Oráculo, decide encerrar a Dánae en una prisión, que él pensó perpetua e inalcanzable. En muchos casos, el héroe puede pasar de serlo a convertirse en tirano, el mismo mal que ha intentado erradicar. Ése era el caso de Acrisio, que se convierte en un monstruo, capaz de privar de su libertad a su propia hija, con tal de evitar un futuro incierto.

Dánae es una heroína, que pasa de su vida cotidiana a cruzar el primer umbral, forzada por la voluntad de su padre. Su destino es entrar al “vientre de la ballena” directamente. Ampliando el término de este estadio, se trata del momento que se caracteriza de alguna manera con el sacrificio o la muerte del héroe, su descenso o aprisionamiento en un lugar tenebroso, el Inframundo o un lugar afín, donde tendrá que enfrentarse a una o varias pruebas.

La princesa de Argos pasa tiempo indefinido en aquella terrible obscuridad, sin embargo, suceden dos eventos combinados: “el rescate del mundo exterior” y “la ayuda sobrenatural”, ambos en lo que es la concepción de Perseo. Zeus, transformado en lluvia de oro baña a la princesa y la deja encinta, su rescate no es precisamente físico, pero sí emocional: Dánae rompe su tristeza y su miedo al saber que una fuerza superior la observa, la protege y la ama. La ayuda sobrenatural viene en forma de amante y será la figura paterna de su hijo.

El tiempo pasa y Perseo nace, pero lo hace en “el vientre de la ballena”, en el Inframundo. Ha nacido en la muerte, de manera sumamente similar a Dioniso nacido en una cueva. No es el héroe “común” que debe abandonar su mundo cotidiano para iniciar su aventura, él ha nacido dentro de ella y en un estado de muerte, que lo llevará a renacer desde el principio de su existencia.

Otro hecho sumamente importante es que Perseo ha nacido de una virgen y una Deidad, que no es otro que el rey del Olimpo. Este tema resulta bastante familiar, sobre todo, nos recuerda como occidentales el nacimiento del Cristo, Jesús, como fruto de María, la Virgen, y Dios, aunque existen muchos más ejemplos para ilustrar: Krishna, Rama, Buda, Quetzalcóatl, Huitzilopochtli, entre otros. Esto en primera instancia marca un hecho: son puentes entre Dioses y hombres, intermediarios, pero más que eso, el héroe posee en sí mismo humanidad y divinidad, conciliando ambas partes y dándoles un poder superior

para guiar y ayudar a otros. En otro sentido, marca ciertas cuestiones psíquicas y espirituales, que ya abordaremos posteriormente.

El hijo de Dánae ha nacido y Acrisio se ha dado cuenta de ello. Perseo y su madre salen temporalmente a la luz para volver a las tinieblas, regresando al “Inframundo”, ahora expresado en un cofre arrojado al mar, que de no ser salvado nuevamente, por la “ayuda sobrenatural” de Zeus y Poseidón, habría finalizado en una muerte definitiva. Pero ambos sobreviven renaciendo nuevamente, ahora a una nueva vida, lejos de Argos y el malvado Acrisio, en Serifos. El rostro de su salvación es Dictis, el pescador, que los recibe con brazos abiertos en su casa. Aquí la versión en que Dánae y su hijo viven como pescadores, hasta que éste se convierte en joven, podría considerarse su “vida cotidiana”, aunque resulta más un estado transitorio necesario.

Pero la perversidad viene ahora con el rostro de Polidectes, el rey de la isla que desea a Dánae. Cuando se narra que la toma para sí en su oscuro palacio, junto a su hijo, ellos descienden nuevamente a una tumba. Perseo renace en el Templo de Atenea donde es bendecido con la luz divina, su primer “encuentro con la Diosa”, aunque su madre aún permanece prisionera en “el vientre de la ballena”, del que Perseo deberá salvarla.

Él se ve de alguna manera, obligado a iniciar su travesía, por culpa de Polidectes, que desea desposarse con su madre, y es una de la que ningún hombre ha vuelto: la derrota de la Gorgona, de la cual, Perseo prometió traer su cabeza como regalo. Esta promesa, a primera vista, hecha tan a la ligera, no lo es, puesto que el reino tenebroso donde vive Medusa es uno que nuestro héroe conoce bien, él ha nacido ahí y ha permanecido ahí por mucho tiempo, saliendo y entrando una y otra vez, aunque todavía, le falta mucho por aprender.

Perseo cruza el umbral que separa el mundo de los hombres del mundo fantástico. Ahí asisten sus medios hermanos, Atenea y Hermes, la “ayuda sobrenatural”, que aquí actúan

como guías y protectores del héroe, aconsejándole a dónde debe dirigirse y proporcionándole los artefactos mágicos con los que podrá vencer los obstáculos de su camino. Posteriormente, dependiendo la versión, visitará a las Ninfas del Estigia o conocerá a las Grayas. En ambos casos, esto representa un cruce a otro umbral, pasa del mundo luminoso de los vivos al tenebroso reino de los muertos, otra vez.

Con las Náyades infernales vuelve a observarse una ayuda sobrenatural, ya que le prestan más objetos mágicos, aunque este apoyo no es sólo de parte de ellas, sino del mismo Hades, quien le presta su casco de invisibilidad. Esto último significa una Iniciación muy importante, pues es el mismo Señor del Inframundo quien le permite emularlo, volviéndolo invisible; le otorga un don exclusivo de Él a Perseo, haciéndolo muy poderoso. Este episodio puede representar la “Apoteosis”, pues nuestro heros se identifica con el Dios y adquiere su habilidad de “ocultarse” a la vista de los vivos, ser un espíritu liberado.

Una vez en el recinto de las Grayas, se observa nuevamente el motivo del cruce del umbral, del que ellas son guardianas, pero también son la primer prueba que atravesará. Perseo se vale de su astucia, más que de su fuerza, para derrotarlas, arrebatándoles su ojo único y puede traspasar la última puerta, antes de enfrentar a la Gorgona y su mirada mortal. Hasta este momento, el héroe no ha salido del “vientre de la ballena”, sino que, por el contrario, cada vez se adentra más y más profundo dentro de él.

Al encontrar a Medusa y sus hermanas, el hombre-dios se enfrenta a su prueba definitiva, aunque no la última. Muchos hombres antes que él han perecido ante la mirada de piedra de la Gorgona, pero él es aconsejado a no mirarla más que a través de su imagen reflejada en su escudo.

Este hecho tiene un significado psicológico muy importante, pues Perseo tiene que percatarse de sí mismo, de identificar el mal que encarna Medusa que no es más que otra parte de su persona. Esto sucede cuando él mira dentro de su espejo. Es cierto, ahí ve

reflejada la imagen de Medusa, la Diosa terrible y funesta, la mirada de lo desconocido. Pero también, al poner su vista en el espejo, se percata de su propio reflejo, de sí mismo, se reconoce. Es en ese momento que él se da cuenta de que la Gorgona es sólo una faceta de sí mismo, que esa destrucción, ese poder indómito y terrorífico que ella ostenta, es sólo una parte de lo que él es.

Nadie había podido soportar la mirada gorgónea porque nadie aceptaba para sí esa parte horrible que reside dentro de cada uno de nosotros. Es ahí, al darse cuenta de su propia oscuridad terrible, que el héroe hace ese poder suyo, porque está dentro de él, a diferencia de los pobres petrificados que miraron al mal como algo externo a sus personas.

Las Gorgonas como se ha dicho antes, no sólo eran monstruos terribles, sino que eran Deidades antiguas, de manera que esto no sólo ha sido una prueba del camino heroico, sino también “el encuentro con la Diosa”, que en este sentido, supone ser bestial y destructora.

El héroe al mirarse en el espejo observa el reflejo de la Gorgona, pero también el de sí mismo, y se da cuenta que esa Divinidad y su poder terrible, están dentro de sí mismo, él tiene el poder de los Dioses y de lo que está más allá, de lo Desconocido (Caos). Al identificarse con ella, Perseo logra nuevamente la “Apoteosis”, y hace suya la mirada gorgónea, que ahora le sirve con la forma de la cabeza de Medusa decapitada.

Perseo debe huir de las hermanas inmortales de Medusa, Esteno y Euriale, que lo buscan incansablemente para vengar su muerte. Pero el héroe está equipado con los talares y el casco de Hades, por lo que huye sin problemas del oscuro lugar. “La huida mágica” ya se llevó a cabo, pero el joven tiene todavía que cruzar el umbral de regreso, y para ello, todavía tiene que pasar algunas aventuras más.

Disfruta su estancia en los Hiperbóreos con su gente, en una especie de “gracia”, pero tiene que volver a completar su tarea, que es libertar a su madre. En el camino se enfrenta a Atlas, a quien, por compasión o por defensa, transforma en piedra. Esto es un hecho de “prueba”, que demuestra que el poder del héroe es superior incluso al Titán que sostiene el Cielo, el puente entre lo Superior y lo Inferior, el mundo divino y el humano.

Llega a Etiopía donde vislumbra a Andrómeda encadenada, es la doncella a la que debe rescatar, este es el tercer “encuentro con la Diosa”. En el primero, se marcó la importancia del héroe como un salvador e hijo de Zeus; el segundo fue para luchar contra la potestad infernal de la Divinidad; en esta ocasión, Perseo deberá liberar a la Doncella, el máximo ideal que conciliará su lado masculino con su expresión femenina.

Aquí sucede la última prueba, cuando el heros se enfrenta a Ceto, madre de las Grayas y las Gorgonas, a quienes ya ha vencido. Este es el Titán de las aguas profundas y tenebrosas del mar que viene a interponerse entre su Ideal y él. Perseo lucha ágil y rápido con sus armas mágicas y vence al monstruo, ya sea con la Hoz de Crono o con la cabeza de Medusa, ambas ahora, fuerzas propias de sí mismo. Se llevan a cabo las nupcias con la princesa etíope.

Perseo, ahora tiene “la posesión de los dos mundos”. Ya ha sido Iniciado, muriendo y resucitando simbólicamente varias veces, enfrentándose a las pruebas diversas y trascendiendo. Ha conquistado a la Diosa, ahora en forma de la doncella, Andrómeda, con quien contrae matrimonio, completándose. Ha regresado del Inframundo con el poder de los monstruos de las tinieblas y ahora es un héroe.

Agenor o Fineo se tratan de interponer, pero el poder del heros es superior a las fuerzas humanas y ahora, con el mismo poder que ha vencido, los transforma en piedra. Regresa a Sérifos y encuentra a Polidectes y a su corte, quienes se opusieron a él en primer lugar, y gracias a quien él ha logrado la realización. Ha trascendido la tiranía y la corrupción de “el

que acoge a muchos” y finalmente lo silencia con un grito de piedra. Ha liberado a su madre de la obscuridad y la muerte, ha rescatado a la heroína, a la Diosa; del mismo modo en que Dioniso libertó a Semele del Inframundo.

Se “reconcilia con el padre”, ahora en la forma mortal de Acrisio, quien temiendo su destino, nuevamente huye de él. Pero su escape resulta inútil y finalmente, lo que debía suceder, acontece, matándolo. La “libertad para vivir” se expresa con Perseo en la fundación de Micenas y su reinado feliz junto a Andrómeda. Se reitera su identificación con las Divinidades en la lucha que sostiene con Dioniso, al que finalmente acepta, del mismo modo que aceptó anteriormente a la Gorgona y a Hades, como partes de sí mismo. Al final, el alcanzar la Inmortalidad y vivir en el Cielo, completa y corona la historia de Perseo.

Como podemos observar, el mito de este héroe griego muestra una y otra vez las mismas etapas, que se repiten dentro de la misma historia, aunque de maneras diferentes y simbolizando cuestiones muy diversas, que vienen a complementarse y reiterarse entre sí. El descenso al Inframundo, la muerte simbólica, se representa en más de una ocasión, remarcando al héroe como un maestro por sobre la muerte y sobre todo, del renacimiento. En cada “descenso” se enfrentó a diversas pruebas, que tienen su fundamento en elementos que se repiten y reiteran.

Las tres Diosas: las Náyades del Estigia, las Grayas y las Gorgonas, todas ellas relacionadas de algún modo con lo visible y lo invisible. Son las Ninfas quienes proporcionan el casco para volverse invisible, las viejas brujas poseen un solo ojo en el que ven en la obscuridad y Medusa con su mirada mortal, tres elementos afines y complementarios que finalmente llega a alcanzar Perseo, esto es demostrado en la mirada gorgónea que tiene para petrificar a sus enemigos y también se observa en el hecho de que son los cíclopes, los de un solo ojo, quienes le ayudan a construir la ciudad de Micenas, es la fuerza de sus pruebas, ahora en él.

Su encuentro con la Diosa, primero como su guía y protectora (Atenea), después como una fuerza funesta y destructiva (Medusa) y finalmente, como un Ideal supremo, una liberación y concreción de sí mismo (Andrómeda y Dánae). La apoteosis o identificación con la Divinidad, la muerte y lo terrible y desconocido se reafirma con la figura de Hades, la Gorgona y Dioniso, a quienes posee por obra del casco, el escudo (espejo) y la reconciliación, esta última, representa que Perseo fue capaz de mirarse a sí mismo dentro de Dioniso y de ver al Dios dentro de él sin necesidad del espejo, siendo sólo la reiteración de algo que ya había logrado previamente: ver su humanidad como algo Divino.

El mito de Perseo ofrece el prototipo del héroe humano griego y hasta cierto punto, un punto de partida para los demás relatos heroicos alrededor del mundo. Esto por la notoriedad de las diferentes fases que el protagonista de los mitos debe traspasar para lograr convertirse en heros. Y como se mencionó con anterioridad, Perseo no es una figura heroica cualquiera, sino la primera en concretar las diferentes etapas de la aventura de manera exitosa, convirtiéndose en algo que no todos los héroes podrán llegar a ser: el héroe vencedor, el Héroe de Grecia.

Este relato heroico, como muchos otros, puede verse desde varias perspectivas. Una puede ser, mirar esta historia como un cuento fantástico y nada más. La otra es volverla parte de nuestra experiencia humana, no de manera literal, sino ver cada paso de la travesía heroica como una fase más de la vida humana. En este sentido, el mito se vuelve una historia viva, que trasciende.

Ante la crueldad y la corrupción de tiranos como Polidectes y Acrisio, debe haber alguien que se les enfrente y ponga fin a sus actos perversos. Cada quien debe afrontar y aceptar su destino, que efectivamente, se trata de superar prueba tras prueba, una y otra vez, dándonos mayor fuerza y sabiduría, y reiterando esas enseñanzas que cada obstáculo

superado ha significado. Huir del destino y de la muerte inevitablemente lleva en dirección a ellos; por el contrario, encararlos, da dominio sobre ellos.

Los males de cada quien pueden mirarse como algo externo, todos podemos observar la perversidad y lo destructivo de los demás, del mismo modo en que los griegos miraban a la Gorgona. Pero esa perspectiva es una que deja un gran vacío, pues no nos damos cuenta que el mal que vemos fuera es el mismo que llevamos dentro. Cuando identifiquemos esa fuerza destructiva y perversa como una parte de nosotros, la habremos superado y asimilado y servirá, no para petrificarnos, sino para liberarnos, de la misma forma en que Perseo liberó a Andrómeda de Ceto, a Dánae de Polidectes.

El camino heroico, la aventura del héroe, es la historia humana, el relato de cada quien. Como dijo Joseph Campbell:

Pensar en términos mitológicos te ayuda a ponerte en contacto con lo inevitable en este valle de lágrimas. Aprendes a reconocer los valores positivos en lo que parecen ser momentos y aspectos negativos de tu vida. La gran pregunta es si podrás decir un gran sí a tu aventura [...] la aventura del héroe... la aventura de estar vivo.⁵⁹

⁵⁹ Joseph Campbell en diálogo con Bill Moyers, *El Poder del Mito*, Barcelona, Emecé Editores, Primera Edición, 1991, p.234.

CAPÍTULO III

PERSEO Y SU AVENTURA: LOS SÍMBOLOS DE GRECIA ANTIGUA

Mitología, en el más alto sentido de la palabra significa el poder que el lenguaje ejerce sobre el pensamiento, y esto es un hecho efectivo en todas las esferas posibles de la actividad mental.

Max Müller⁶⁰

Grecia: La Diosa y El Dios, la mujer y el hombre

Los símbolos son universales, como se ha expresado anteriormente, sin embargo, su pertenencia particular a un pueblo o una ideología también existe, y es precisamente, la interacción entre una visión y otra del mismo símbolo, lo que lo enriquece. Sabemos que Perseo y los personajes, objetos y escenarios a lo largo de su historia mítica son símbolos de la cultura griega, que fue la que los forjó y a la que afectaron recíprocamente. Pero para poder comprender cuál es el conocimiento detrás del multidiscurso de este mito, tenemos que conocer el pasado de Grecia.

En Grecia, al igual que el resto de Europa en el neolítico, las sociedades adoraban a la Gran Diosa, la Madre Universal, la creadora, sustentadora y destructora omnipotente. No sería hasta mucho después, al menos doce siglos antes que Homero narrara su *Ilíada*, cuando

⁶⁰ Max Müller citado en Ernst Cassirer, *Mito y lenguaje*, Argentina, Ediciones Galatea-Nueva Visión, 1979, Primera edición, p.11.

las invasiones de los pueblos propiamente griegos (aqueos, egeos, dorios, jonios y eolios) se llevarían a cabo cambiando todo el panorama psicosocial de la población de Grecia, alterando también su percepción espiritual y religiosa.

A la Gran Diosa se la consideraba inmortal, inmutable y omnipotente; y en el pensamiento religioso no se había introducido aun el concepto de la paternidad. Tenía amantes, pero por placer, y no para proporcionar un padre a sus hijos. Los hombres temían, adoraban y obedecían a la matriarca, siendo el hogar que ella cuidaba en una cueva o una choza su más primitivo centro social y la maternidad su principal misterio.^{61}*

En estas sociedades prehelénicas las mujeres tenían un papel primordial en el culto, del que los hombres quedaban relegados, pues ellas mismas eran vistas como seres especiales con cualidades importantes para la supervivencia del clan o tribu. Mientras que ellos tenían la tarea de cazar y proteger a la comunidad, las mujeres recolectaban frutos, raíces y plantas, no sólo para alimentarse, sino también para curar a los heridos y a los enfermos. Además, poseían una cosa que ningún hombre podía realizar: dar a luz nueva vida.⁶²

Estas dos cuestiones, les proporcionaban a las mujeres poderes sobre la vida y la muerte, que resultaban “mágicos”. Era esta misma afinidad con la Diosa Madre, que da y quita la vida, la que las convertía en las líderes espirituales de su comunidad y las intermediarias entre los hombres y su Divinidad.

⁶¹ Robert Graves, *Los Mitos Griegos, Tomo I*, Madrid, Alianza Editorial, 1985, Primera Edición, p. 9.

*Nota: aunque la opinión de Robert Graves como erudito y estudioso de la cultura y mitos griegos es importante, cabe resaltar el hecho de que la existencia de las sociedades “matriarcales” y cuestiones como la ignorancia de la concepción por la unión sexual, son teorías no sustentadas por evidencia y por tanto, cuestionables en su veracidad. La antropología considera éstas como meras suposiciones sin fundamentos reales.

⁶² *Ibidem*.

Los cultos femeninos eran de carácter “secreto” para cualquiera del sexo masculino y según antiguos relatos tradicionales, en esa época los hombres tenían un temor religioso a acercarse, pues eran ritos donde se elaboraban complejos trabajos mágicos (la magia era algo propio de las mujeres) y corrían el riesgo de morir al presenciarlos o de que fueran “hechizados” mortalmente por las sacerdotisas.⁶³

Estos rituales femeninos nos remiten a lo que posteriormente fue la imagen “clásica” del aquelarre, donde las brujas se reúnen a realizar hechizos y maldiciones sobre sus enemigos, además de invocaciones al diablo y a otros espíritus funestos, donde copulan con ellos y sacrifican animales y/o niños. Estos aquelarres medievales nos muestran el miedo que aún después de 2000 años, seguía latente en la mente del hombre, lo que demuestra el impacto que tuvieron esas ceremonias femeninas en los antiguos y que siguió existiendo por siglos.

Míticamente, las teogonías griegas nos muestran este paso por una Deidad Suprema identificada con la Mujer. En el mito prehelénico pelaso de la creación, como en la mayoría de los mitos cosmogónicos de Grecia, al principio sólo estaba Caos, pero éste no era el desorden anárquico y sin forma que generalmente concebimos al escuchar este concepto, sino que representaba el Misterio, lo Desconocido e Incomprensible.⁶⁴

Del Caos, surgió Eurinome, la Mujer Cósmica, la Diosa Madre del Universo, que separó a las aguas del firmamento y creó a Ofión, la serpiente, con la que se unió y posteriormente, metamorfoseada en paloma, la Diosa puso un huevo que dio nacimiento al Cosmos. De igual manera, el mito olímpico de la creación nos cuenta que del Caos surge Gea, la Madre Tierra, quien procrea por sí misma a Urano y Ponto. El primero la deja encinta y ella da nacimiento a los Titanes, que a su vez darán nacimiento a los Dioses.⁶⁵

⁶³ Joseph Campbell, *Las Máscaras de Dios vol. I: Mitología primitiva*, p. 88.

⁶⁴ Paul Diel, *Op. Cit.*, p. 98.

⁶⁵ Robert Graves, *Op. Cit.*

Los Titanes han sido considerados como deidades prehelénicas que no recibieron algún culto conocido. Figuras muy oscuras y lejanas, borrosas ante sus atributos propios. Suele considerárseles como personificaciones burdas de las fuerzas de la Naturaleza, aunque algunos autores también apuntan a que se les consideraba también regentes de los siete “planetas” que sostuvieron los conceptos astrológicos de la antigüedad.⁶⁶

El “jefe” aparente de los Titanes era Crono, pero si analizamos el mito, es Gea, la Madre, quien lo envía a él y a sus hermanos contra su padre. Es por ello que al ser vencidos los Titanes por los Dioses Olímpicos, es Gea quien busca vengarse. Ella es quien en verdad ostenta el poder detrás del trono.

En ambas versiones del mito, observamos que la Madre Cósmica tiene una gran importancia, mucho mayor a la que se observa en relatos posteriores, una reminiscencia a ese pasado de las sociedades matrilineales, donde la mujer halla un valor y estima superior al que se muestra en Grecia clásica. En aquellas comunidades, tanto el sol como la luna se miraban como atributos celestes de la Diosa, aunque su símbolo por excelencia era la luna, que regulaba las mareas, el crecimiento de las plantas, los nacimientos y los ciclos menstruales femeninos (que son cada 28 días al igual que la luna llena).

Las fases lunares, que se consideraban luna nueva, llena y vieja, que se relacionaron con las estaciones del año, donde hay una época de crecimiento, plenitud y escasez, todo ello se relacionó con las etapas de vida de la mujer, como doncella, madre y anciana, de modo que la Diosa era una y tres simultáneamente.

La Madre Tierra se identificó con la Deidad, pues daba nacimiento a los retoños, los convertía en flores y frutos y después dejaba de producir. La Diosa se pensó entonces también como una trinidad que tenía que ver con el reino celeste, terrestre (y/o marino) y

⁶⁶ La astrología practicada por los pueblos de la Antigüedad consideraba siete “planetas” o cuerpos celestes como regentes. Éstos eran: El Sol, la Luna, Marte, Venus, Mercurio, Júpiter y Saturno, que se relacionaban con distintas divinidades de sus respectivos panteones.

del Inframundo. Estas tres facetas se fueron identificando con distintas tríadas: Atenea, Afrodita, Hera; Selene, Artemisa, Perséfone (o Hécate, que implica por sí misma el paradigma de tres en Una), aunque en el templo Estínfalo, en Arcadia, todas llevaban el mismo nombre: Hera.⁶⁷

Los “Misterios de eleusinos” eran precisamente de los cultos iniciáticos y místéricos con orígenes prehelénicos, que se hacían en honor a la Diosa, en sus tres aspectos: doncella, madre y anciana. Deméter y su hija Perséfone⁶⁸ fueron las Deidades que presidían estas ceremonias y a las cuales se honraba cíclicamente en las tesmosforias, fiestas especialmente organizadas en Eleusis, en su nombre.

En ellas se conmemoraba el descenso de Perséfone al Inframundo, separándose de Deméter, quien sucumbía a la pena, trayendo muerte al mundo; ciclo que se completaba, cuando Perséfone regresaba de ultratumba para encontrarse con su madre y renacía la vida en la Tierra. Así como esta Deidad descendía al Inframundo una y otra vez, los ciclos lunares y terrestres (estacionales) cambiaban, todo se observaba como una alegoría del eterno vaivén de la Diosa.

Mientras la Luna se observaba como dadora de vida, controladora de los ciclos cósmicos y terrenales y Madre, el Sol se miraba como una fuerza agresiva, destructiva y guerrera, cuya vida iba en descenso conforme se acercaba el solsticio de invierno y en ascenso hacía el solsticio veraniego. El astro rey se identificó con el hombre. El jefe masculino de la tribu tenía que morir cada año, en el solsticio invernal, bajo la venia de la matriarca, la sacerdotisa de la Diosa,⁶⁹ que elegía a un nuevo gobernante varón que duraría otro año.

(...) el Sol siempre se concebía como una deidad destructiva, abrasadora y guerrera; y, de hecho, en el calor agobiante de los trópicos su terrible

⁶⁷ Robert Graves, *Op. Cit.*, p.10.

⁶⁸ Algunos autores, como Schuré, identifican a Perséfone no como la hija de Deméter sino como una faceta de ésta, que representa su juventud, así como la parte infernal de la Diosa.

⁶⁹ Joseph Campbell, *Las Máscaras de Dios vol. II*, España, Alianza Editorial, 1991, Primera Edición.

*fuerza ha sido comparada con una leona o ave rapaz; mientras que la luna, que dispensa el rocío de la noche y refresca así la vegetación, representa el principio de la vida: el principio de nacimiento que es la vida.*⁷⁰

De esta forma, aunque el sol fuera importante, la Luna, máximo exponente de la Diosa, era superior y regente de éste. Aunque él fuera el rey, ella era la reina soberana.

La Gorgona es una deidad preolímpica, una personificación de la Diosa terrible y destructora. De igual forma que Hécate, la Gorgona, aunque originalmente es sólo una, se manifiesta en un aspecto triple, en las hermanas Medusa, Esteno y Euriale. De manera similar, las Grayas y las Ninfas, muchas veces se retratan como tres mujeres. “(...) La diosa Luna aumentó hasta nueve sus facetas cuando cada una de las tres personas -doncella, ninfa y anciana- apareció en tríada para demostrar su divinidad”,⁷¹ de esta forma, vemos en el mito estas tres tercias de mujeres, cada una en realidad, mostrando una faceta de la Diosa triple y única.

Robert Graves⁷² nos indica que en el pasado remoto de Grecia, la Gran Diosa se manifestaba en un aspecto tenebroso a través del rostro mascarado de la Gorgona y que, de manera similar, las sacerdotisas utilizaban estas máscaras para alejar a todos aquellos que no fueran dignos de presenciar sus ceremonias. La máscara de Gorgona es una puerta entre lo conocido y lo desconocido, entre la vida y la muerte. Quien osara irrumpir en sus Misterios merecía la muerte.

Todo cambió con las conquistas e invasiones de los pueblos griegos, que tenían una forma de vida y una filosofía diametralmente opuesta a la de los nativos de Grecia. Ellos eran guerreros buscando un lugar para asentarse, que traían consigo una mitología donde la

⁷⁰ Ibid, p.112.

⁷¹ Robert Graves, *Op. Cit.*, p.10.

⁷² Ibid., p.

jerarquía superior la ocupaba el hombre. El choque era inminente. La Diosa, Madre, Señora de la Luna y la Tierra contra el Dios Padre, Señor del Sol y el Cielo.

Tanto histórica como mitológicamente, poco a poco, los conquistadores griegos fueron venciendo a sus oponentes. Crono engullía a cada uno de sus hijos para que no lo destronaran del lugar que su madre, Gea, la matriarca, le había otorgado. Pero Rea, su esposa, ocultó a su vástago, Zeus (y a Poseidón en varias versiones), quien regresó liberando a sus hermanos y comenzando la lucha, conocida como "Titanomanquia".

Al final, los Dioses Olímpicos derrotaron a los Titanes, hijos de Gea, y a su madre, reordenando el Cosmos. La división del mundo quedó ahora entre una tríada de Dioses, supliendo la antigua tríada femenina. Zeus se quedó con el Cielo, Poseidón con el Mar (aunque antiguamente fue una deidad ctónica antes que marítima, por lo que podría corresponderle la Tierra originalmente) y Hades con el Inframundo, de manera muy similar a la Antigua Diosa, que era al mismo tiempo regente celeste, marítima y/o terrestre, y del Inframundo. Aunque en esta mitología la Diosa, ahora esposa del Dios, seguía teniendo algo de su antigua injerencia y poder, éste se vio muy por debajo de la influencia de los dioses viriles. A pesar de ser importante, su lugar se vio desplazado.

La historia de Perseo marca precisamente este cambio de la sociedad matrilineal hacia la patrilineal y por ende un sometimiento de la mujer por el hombre griego, mismo que llevará a la cultura de Grecia a temer o recordar antiguos temores, relacionados con la potencia femenina, que ellos habían supeditado a la suya, masculina. A este respecto, el mito funciona como una especie de propaganda política-social del pueblo griego, con un mensaje claro: el hombre es el amo y la mujer, su servidora.

Medusa es una de las facetas de la Diosa, en un aspecto mascarado, terrible y destructivo, que marca el límite entre lo conocido y lo desconocido, entre lo permitido y lo prohibido. Su mirada convierte en piedra a cualquiera que ose sostener sus ojos en los de ella, que en

general, son hombres guerreros. Como se mencionó anteriormente, las máscaras gorgóneas eran usadas por las sacerdotisas durante varios ritos para mantener alejados a los curiosos y como una emulación de la Diosa en su faceta monstruosa. Pero la imagen de la Gorgona es más compleja y profunda.

Para los griegos, el cabello era un símbolo de poder, al igual que en muchas otras culturas (recordemos por ejemplo, en la cultura hebrea, a Sansón, cuya fuerza se extingue al ser cortado por Dalila), y era equiparado a la crin del caballo, que también era otro símbolo de potencia⁷³. Los jóvenes guerreros ostentaban una cabellera larga, cuyo aspecto, según Jenofante, es *gorgós*, que les brinda fortaleza.⁷⁴

En Esparta, el joven raptaba a la doncella y la llevaba a su casa donde era rapada, para sublimarse. *“Al rapar la cabeza de la joven esposa se extirpa todo cuanto pueda haber de masculino y de guerrero en su femineidad, de salvajismo en su nuevo estado matrimonial. Se impide que entre en su casa, con la máscara de la esposa, la cara de Gorgo”*.⁷⁵

Desde esta imagen, observamos como el cabello largo da una fuerza gorgónea a quien lo porta. Si al cabello común se le atribuye esa potencia, imaginemos ahora la cabellera de serpientes, que son representación de la obscuridad, la tierra y el agua, elementos por excelencia femeninos, además de simbolizar el veneno o la medicina, la fuerza, ya sea de la vida o de la muerte, mismas que ostentaban las mujeres de las sociedades matrilineales. De manera que la Gorgona es una mujer con un poder enorme, salvaje, terrible y guerrera, atributos que se expresan en su cabello serpentino.

Recordemos que en alguna versión del mito, Medusa era una sacerdotisa de Atenea (que además es de una diosa del orden masculino), diosa virgen de la sabiduría e hija de Zeus, una labor que le exigía completa devoción y castidad, votos que rompe al unirse

⁷³ Jean Pierre Vernant, *La muerte en los ojos*, España, Gedisa, 2001, 2ª. Reimpresión, pp. 60-62.

⁷⁴ *Ibíd.*

⁷⁵ Jean Pierre Vernant, *Op. Cit.*, p.62.

apasionadamente a Poseidón, razón por la cual, la patrona de Atenas la transforma en Gorgona, es decir, sólo le da la forma de algo que ella internamente es: una mujer que desborda pasiones, que no respeta la sacralidad del Templo, una fémina entregada a sus instintos más bajos, salvaje, guerrera.

Los griegos temían a estas mujeres, en mayor o menor medida, porque para ellos, esto significaba un “retroceso” para su cultura masculina. Las mujeres en Grecia fueron consideradas como llenas de pasiones e impulsos (hybris) que les nublaban el juicio y las hacían “peligrosas”. No por nada, Pandora liberó todos los males del mundo por su insana curiosidad. Mientras para algunos eran consideradas “regalos”, otros las creían “castigo” de los Dioses. El lugar de la mujer, en palabras de Aristóteles, era muy cercano al de los esclavos en las sociedades griegas, pues no tenían voz ni voto y no se consideraban ciudadanos. Y Medusa era un monstruo que amenazaba el orden cósmico.

Pero entonces, aparece Perseo, el hijo de Zeus por excelencia. Su presencia como un hombre cargado con la filosofía solar se hace notar por la forma de su nacimiento: su madre es bañada por una lluvia de oro, que se relacionó desde la antigüedad con el astro rey. El Sol simbolizó entonces la fuerza vital, la luz que desaparece las ilusiones de la noche; al ser constante y no morir y renacer (como la luna en su ciclo de 28 días) se veía como el poder de la vida eterna.

El Sol se relaciona con Apolo, que en sus comienzos venció a la gran serpiente, Pitón (otra representación de la Diosa), convirtiéndose en el nuevo patrono de Delfos. Este baño áureo se repite posteriormente en el Templo de Atenea en Sérifos. Cabe señalar, que la gran proeza de Perseo, es en cierto modo, una emulación de la de su padre, Zeus, pues para vencer definitivamente a los Titanes, al dios se le vaticinó que debía portar la égida, que constaba de la piel de la cabra Amaltea y la cabeza de Gorgo, el Titán con el poder de transformar en piedra a quien lo mirase, y en una versión, padre de las Gorgonas.

Perseo logra hacerle frente a Medusa, armado con los objetos dados por los Dioses, que lo envisten como el guerrero solar que ha de vencer a las fuerzas oscuras lunares. De Atenea obtiene el escudo, que le ha de servir de espejo para poder ver a la Gorgona reflejada y no sucumbir ante su mirada. Atenea es una Diosa que sirve al orden masculino, es una virgen inmaculada, nacida de la cabeza de Zeus. Hermes le proporciona los talares, las sandalias aladas y el hárpe diamantina. Esta deidad alada también fue conocida por servir al orden del Dios, pues fue enviado por Zeus a matar a Argos, gigante de cien ojos, guardián de Hera. Mientras que indirectamente, por parte de Hades, Perseo recibe el casco de invisibilidad, que le permitirá escapar de la vista de sus enemigos.

Así como su padre, Zeus en el Cielo, pudo vencer al Titán Gorgo para reclamar el Cosmos, del mismo modo, Perseo derrota a la Gorgona en la Tierra, proclamando el fin del tiempo de los Titanes y la mujer y anunciando la nueva era, la era de los Dioses Olímpicos, la era del hombre. Él mira a través de su espejo y descubre que Medusa no es más de lo que él mismo es, que el poder que ostenta la terrible Diosa, es suyo, y que es uno y el mismo.

Medusa era en un tiempo la diosa misma que se ocultaba tras una máscara profiláctica de gorgona: un rostro espantoso cuyo fin era el de prevenir al profano contra la violación de sus Misterios. Perseo decapita a Medusa, es decir, los helenos saquearon los principales templos de la Diosa, despojaron a sus sacerdotisas de sus máscaras de gorgonas y se apoderaron de sus caballos sagrados.⁷⁶

Según Pausanias, el mito de Perseo y la Gorgona no era más que historia mitificada. Medusa era una reina libia y Perseo un príncipe de Argos, ambos estuvieron en guerra.

En la segunda y más sencilla versión del mito, Perseo lucha con una reina libia, la decapita y entierra su cabeza en la plaza del mercado de Argos.

⁷⁶ Robert Graves, *Op. Cit.*, p. 14.

Esto tiene que referirse a una conquista argiva de Libia, la supresión allí del sistema matriarcal y la violación de los misterios de la diosa Neith.⁷⁷

Algunos autores de la época incluso afirman que “las Gorgonas” eran un pueblo similar al de “las Amazonas”, una sociedad matrilineal que se oponía en varios aspectos al contacto con los hombres y a cualquier vestigio de su cultura, siendo Medusa, como su nombre lo indica, “la reina”, o probablemente, un título de la gobernante en turno.

En esta versión, que efectivamente enmarca el triunfo de la sociedad patrilineal sobre la matrilineal y del poder griego sobre el extranjero, se traduce que la “invisibilidad” del héroe proviene del hecho de atacar sigilosa y velozmente a su enemiga “mientras dormían”, en algún momento durante la noche o incluso mientras el pueblo efectuaba alguna festividad de la Diosa, tiempo en que habrían cesado sus actividades bélicas.

La cabeza de Medusa, portada por el héroe simboliza el poder que ahora él, y todos los hombres, poseen. Los secretos de la medicina ya no están reservados para los gremios femeninos sino que ahora ya son del conocimiento de los varones. Esto se establece sobre todo, en la historia de Asclepio, hijo de Apolo y deidad de la medicina, quien con la sangre de la cabeza de Gorgona, que le es regalada por Atenea, es capaz de curar cualquier enfermedad, dar inmortalidad y traer a los muertos de regreso.

En el mito, Perseo continúa su travesía heroica imitando al Sol, máxima expresión de la Divinidad masculina, pues va a la tierra de los Hiperbóreos, donde Apolo pasaba los tres meses del invierno para regresar renovado y fortalecido. Ahí, los nativos de esa tierra bendecida por los Dioses, le rinden honores por vencer a Medusa. El poder de los Dioses Olímpicos, regentes del nuevo orden, se vuelve a manifestar cuando el héroe convierte en piedra a Atlas, el Titán, que se mofa de Zeus y su hijo, mensajero de su voluntad.

⁷⁷ Ibid, p. 268.

En Etiopía, Perseo mira a lo lejos a la bella Andrómeda, aunque al principio piensa que no es más que una hermosa estatua, una mujer de piedra, es decir, que está bajo el influjo de las Gorgonas, de la Diosa mascarada. Pero descubre que, por el contrario, es una mujer de carne y hueso que corre un gran peligro: ser devorada por Ceto, la Titánide serpiente del mar (la Diosa). El héroe salva a la princesa y se casa con ella.

Andrómeda es la mujer sublimada, servidora del hombre, que está atada al servicio de la Diosa por cuestiones ancestrales, simbolizados por los padres, pero Perseo la salva, por aceptar al Dios y a los Olímpicos. De igual manera que Dánae es sacerdotisa de Zeus, Andrómeda es el ejemplo de mujer griega. Es la que contrae formalmente matrimonio, y con un hijo del Dios.

Al final, después de salvar a Andrómeda, hace lo mismo con su madre. Restaura el gobierno de Sérifos y funda la ciudad de Micenas, una de las polis más influyentes y poderosas, con toda la fuerza de la cultura griega y el Dios. Perseo fue el hombre que venció a la Diosa-mujer, el ancestro por excelencia de los griegos y el mensajero del nuevo orden, de Zeus y sus Olímpicos.

Renovación espiritual de Grecia

Además de funcionar simbólicamente como una especie de “propaganda política-religiosa”, el mito de Perseo marca un cambio de pensamiento, no sólo en la cuestión del cambio de sociedad matrilineal a patrilineal, sino una evolución más profunda, que marca una racionalización y antropomorfización de las divinidades, misma que se llevó a cabo en todas las culturas humanas.

Al principio, como se ha comentado anteriormente, existía sólo el Caos, el Misterio. Ésta es una forma muy abstracta, muy alejada de lo cognoscible, de la realidad humana.

Filosóficamente, del Logos (el Orden, la Palabra) se concreta este Caos primigenio y comienza a tomar sus primeras formas, que aunque son más cercanas a la experiencia humana, continúan siendo abstracciones de lo que consideramos “real”. Surge el Erebo (obscuridad), la Noche, Eros (el Amor), Thanatos (la Muerte), Estigia (El Odio), la Luz y el Éter, entre otros.

A esta generación de deidades abstractas le siguen unas que ya representan objetos tangibles, o al menos, perceptibles, aunque aún no forman parte de la experiencia humana directa, pues simbolizan cosas muy anteriores a la humanidad. Ellos son Gea (la Tierra primigenia), Urano (el Cielo) y Ponto (El Océano primigenio). Gea y Urano dan nacimiento a los Titanes, que ya denotan cosas aún más cercanas a los hombres y que son fuerzas naturales: Crono (El Tiempo), el Océano, Hyperion (el Sol), Febe (la Luna), Rea (la Tierra dadora de vida), por mencionar algunos.

Surgen Titanes de segundo orden, como Atlas, Prometeo y Epimeteo, que son deidades antropomorfas, aunque de tamaño colosal, de donde procederán los Dioses Olímpicos. Forcis y Ceto (las tenebrosas profundidades del mar), Gorgo (lo desconocido), Equidna y Tifón, Titanes de segundo orden también, son divinidades que se representaron con formas zoomorfas, mezclas de animales, generalmente réptiles, como serpientes o dragones, aunque también eran comunes los dioses con formas de equinos y taurinos, de los que se formaron construcciones como los sátiros, los centauros o el Minotauro cretense. A esta tipología pertenecen las Gorgonas, aladas, con cabellos de serpiente y dientes de jabalí.

Estas deidades representan un estadio primitivo, cuando la fuerza y el poder provienen de los animales totémicos de las tribus y no propiamente de la voluntad directa de los Dioses sobre los humanos. Las Gorgonas, el Minotauro, los centauros y los sátiros, son divinidades que funcionaron durante una era en que la Naturaleza era alabada como algo

misterioso y superior a la comprensión del hombre. Donde los peligros del bosque, la selva y el desierto eran reverenciados y calmados por medio de ofrendas.

Las Gorgonas eran divinidades relacionadas con la luna y el mar, la naturaleza y la fertilidad. Su triplicidad las marcaba como señoras del Cielo, la Tierra/Mar, y el Inframundo. Y durante un largo tiempo, no resultaron ser las deidades terribles y funestas que supusieron ser en el mito de Perseo, sino dadoras de vida, que al igual que como daban, también podían quitar. Sin embargo, el pensamiento humano fue transformándose.

Esos reyes serpientes y minotauros hablan de un pasado en que el emperador era el portador de una especial fuerza creadora y sostenedora del mundo, mucho mayor que la representada en la psique humana normal. En esa época se llevó a cabo un pesado trabajo de titanes, el establecimiento grandioso de los fundamentos de nuestra civilización humana. Pero con el avance del ciclo, vino un período en que el trabajo por hacer ya no era ni protohumano ni sobrehumano; era una labor específicamente humana: dominio de las pasiones, cultivo de las artes, elaboración de las instituciones económicas y culturales del estado. Ya no se requiere la encarnación del Toro de la Luna, ni la sabiduría de la Serpiente de los Ocho Diagramas del Destino, sino un espíritu humano perfecto, alerta a las necesidades y esperanzas del corazón. Por lo tanto, el ciclo cosmogónico genera un emperador en forma humana que permanecerá frente a todas las generaciones del porvenir como el modelo del rey del hombre.⁷⁸

De esta forma, nacen los Dioses Olímpicos, totalmente antropomorfos, por la razón de que los griegos concebían a la perfección, con forma humana. El centro del Cosmos ya no

⁷⁸ Joseph Campbell, *El Héroe de las Mil Caras*, México, Fondo de Cultura Económica, 2010, 12ª. Reimpresión, p. 283.

es lo abstracto e incomprensible, no son los astros o las fuerzas naturales, es el hombre mismo. Dentro de esta nueva realidad, los antiguos dioses ya no tienen cabida, son formas sin sentido dentro del nuevo orden.

Si antes los centauros, minotauros y Gorgonas eran beneficiosos, ahora sólo perjudican a la sociedad humana, en este caso, la griega. Los Dioses-reyes (aunque también sucede con los héroes) se transforman en el Monstruo-tirano, una alimaña que acecha sólo viendo su bienestar y el perjuicio de cuantos le rodean, vivir para esparcir la muerte.

Es aquí donde llega el héroe humano, investido por los Dioses antropomorfos, que son deidades, en su mayor parte, asequibles a la experiencia humana. Es Perseo, el hombre, quien con sus esfuerzos, astucia y la ayuda divina, logra vencer a la Gorgona y la transforma de algo lejano al mundo civilizado (Medusa viviente) a algo inherente al mundo humano (Medusa decapitada), un poder puramente del hombre griego.

De este modo, Perseo sería de los primeros héroes humanos en completar el ciclo mitológico de renovación. De igual forma que Belerofonte venciendo a la Quimera, Teseo y el Minotauro, Hércules y sus doce trabajos... los monstruos y tiranos serían derrotados. La era de los dioses-monstruos había terminado, comenzaba ahora, la era del hombre.

Perseo y la psique

El mito de Perseo resulta ser una construcción comunicativa muy compleja, que como ya se ha observado, nos habla acerca de un cambio de pensamiento y una revolución cultural en la Grecia antigua. Sin embargo, sus alcances son aún más vastos, y aborda también una cuestión aún más interna, que se ciñe en los temores, vicios y virtudes, no sólo del hombre griego de antaño, sino de toda la humanidad hasta nuestros días.

La psicología ha demostrado, que los temores de ayer, siguen presentes hoy y lo seguirán estando mañana. Que los aspectos positivos y negativos de la psique no han cambiado en miles de años; a diferencia de nuestro alrededor, nuestro interior continúa siendo el mismo y teniendo las mismas variantes, las mismas incógnitas. Los mitos, a este respecto, funcionan como tratados tradicionales de estos diversos elementos psíquicos, que interactúan entre sí, proporcionándonos una enseñanza.

Los Dioses conforman virtudes en el plano psicológico del mito, mientras que los monstruos o tiranos suponen ser los vicios que el héroe, el ser humano, habrá de atravesar para alcanzar sus objetivos ideales y regresar victorioso o perecer en el intento. La mente se sublima y se espiritualiza o se pervierte y envilece, son los dos caminos a seguir por el héroe.

Acrisio encarna el temor a lo desconocido, a la muerte. Su deseo de continuar su estirpe, con un hijo varón, es en realidad un deseo de inmortalizarse de alguna manera, de que su nombre no se pierda. En ese afán, busca respuestas, pretende encontrar la solución a su dilema, pero sólo acude al Oráculo para que le diga lo que él ya sabe: su muerte es inminente y estará en manos de su nieto. El rey de Argos aterrorizado intenta escapar de su destino, pero éste es una fuerza que él no puede controlar, no es un factor alterable, cosa que descubrirá más tarde, y al contrario, su posible escape se convierte en su ruina.

Los griegos de la Antigüedad, al igual que los hombres de hoy día, tenían un miedo irracional a la muerte. Lo que atemoriza no es el hecho de morir, sino qué hay más allá de esta vida. Incluso la gente religiosa que cree en mundos metafísicos protege su vida como si fuera la única que creen tener. Sumado a esto, Acrisio revela el deseo, morboso o no, por conocer el futuro, otra cosa incierta, que puede ser agradable o lo opuesto. Freud afirmó que buscamos el placer y evitamos el displacer⁷⁹, y eso ocurrió con el rey, que temiendo por su vida, se envileció y condenó a muerte (metafóricamente) a su propia hija.

⁷⁹ Sigmund Freud, *Obra completa*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1980, Segunda Edición.

Los héroes tienen, de manera literal o simbólica, dos padres y dos madres, uno mítico y otro humano, que pueden ser fuerzas del pervertimiento o la sublimación, de la espiritualización o el envilecimiento. A este respecto, todos los hombres somos hijos míticos de Dios, a diferencia de Perseo, que es “realmente” hijo de Zeus. Acrisio es el “padre” humano de Perseo, es su antepasado más próximo y la figura paterna, pero es una fuerza de pervertimiento, egoísta y temeroso, capaz de asesinar a su propia estirpe con tal de salvar su pellejo.

Pero Perseo es hijo de Zeus, símbolo del espíritu, y Dánae, la virgen, símbolo de la pureza. El rey del Olimpo es el padre mítico del héroe, una fuerza de espiritualización, que lo dota con el poder de la virtud y los instintos sublimados. La princesa de Argos es la virgen-madre, comprensiva, cariñosa y protectora. La unión de un Dios y una mujer virgen tiene repeticiones en numerosas culturas en el mundo y representa la unión perfecta entre el Espíritu y la Materia, el Cielo y la Tierra; recordemos que la Tierra es virgen y madre, pues no requiere unión sexual para dar vida. Por tanto, el héroe es un fruto equilibrado entre ambos aspectos.

La predicción que dice que Perseo asesinará al antepasado (el viejo Adán, configurado en este mito por el rey Acrisio y su hostilidad perversa) significa que el héroe «matará», superará la influencia del pervertimiento que reina en el mundo. Al ser matado por el disco (solar), el antepasado es denunciado como símbolo del pervertimiento.⁸⁰

El héroe tiene necesariamente que redimirse o caer. En este caso, la fuerza del pervertimiento tiene que ser destruida para que la tiranía cruel no se apodere del alma de Perseo. El temor a lo desconocido y el miedo a la muerte deben ser vencidos para que

⁸⁰ Paul Diel, *Op. Cit.*, p. 82.

finalmente, nuestro heros pueda eliminar la perversión, que no está en otro, sino dentro suyo.

Su concepción fue realizada dentro de la tenebrosa mazmorra donde la princesa de Argos se hallaba cautiva, hasta que el rey del Olimpo descendió hasta ella en forma de lluvia de oro. El hecho de que la concepción fuera en forma de lluvia aurea, algo inmaterial y metafórico, supone gran espiritualidad en Perseo, a diferencia de aquellos héroes que son concebidos por un dios bajo formas animales (bestialidad), que generalmente, cargan sí, con las fuerzas de dicho animal, pero también con sus debilidades.

Como se ha mencionado, el oro tiene un significado solar, es la victoria y la gloria, la luz eterna que disipa las tinieblas. El héroe nace en la celda, su nacimiento es en la muerte, en lo desconocido del inconsciente, donde su madre, su protectora y guía, le enseña a no temer, a sentirse como en casa, cosa que en cierto sentido es cierta, el niño no conoce más que ese mundo de sombras sin luz.

Él y su madre saldrán de las sombras momentáneamente para entrar nuevamente en ellas. Son puestos en un sarcófago, símbolo por excelencia de la muerte, y son arrojados al mar, cuyas aguas representan los caminos de la vida, con sus calmas y sus tempestades, sus mareas, riquezas y peligros; así mismo, también significa el mundo preconsciente⁸¹, que trae reminiscencias del inconsciente a nuestra vida cotidiana, generalmente, en forma de monstruos marinos que vienen precisamente de las profundidades (del inconsciente).

Pero salen del mundo inconsciente para entrar nuevamente en él, aunque son rescatados por Dictis, el pescador, quien se convierte en la figura paterna positiva (“el padre humano”), son llevados al palacio tenebroso de Polidectes. Perseo es enviado al Templo de Atenea, diosa de la sabiduría, que a este respecto, simboliza una cualidad propia del héroe que se remarca aún más, cuando es bañado nuevamente en una lluvia de oro

⁸¹ Llamado por algunos “subconsciente”, aunque Freud aclararía ambos términos como cosas separadas y diferentes.

dentro de su santuario. El continuo vivir en las tinieblas, simboliza la capacidad introspectiva de Perseo, que le da gran sabiduría, a pesar de su corta edad.

Pero mientras han dejado una fuerza del pervertimiento atrás (Acrisio) Polidectes encarna una nueva, que amenaza con quedarse con Dánae, la pureza, y mantenerla en la obscuridad. Perseo tiene que vencer a ese pervertimiento para liberar a su madre y a sí mismo, pero entonces tendrá que traer la cabeza de Medusa. Para ello tendrá que viajar a las regiones del inconsciente, pero ahora lo hará solo, sin el apoyo materno, pues es un viaje que cada quien realiza por su cuenta.

Las Gorgonas son los monstruos a vencer, son deformaciones monstruosas de la psique, producto de la perversión de las tres pulsiones: social, sexual y espiritual, personificadas en las hermanas: Euriale, Esteno y Medusa.⁸² La más peligrosa es esta última, que es el pervertimiento espiritual, la vanidad, que no exalta sino provoca el estancamiento y la caída, y que arrastra a las otras dos junto con ella.

Esto queda claro al pensar la versión del mito en que Medusa es la más hermosa mujer, sacerdotisa de Atenea, pero cuya vanidad le hace pervertirse social y sexualmente, esto último, se ve expresado en su amorío con Poseidón, mismo que sostiene a pesar del puesto que ocupaba. Ella prefiere el placer sexual a la sabiduría celeste, y profana un lugar sacro, el Templo, su mismo cuerpo, el que había prometido al Espíritu.

La cabellera de serpientes es un atributo común entre las Gorgonas y las Erinias, símbolo del tormento de la culpabilidad reprimida. Existe un vínculo entre la vanidad y la culpabilidad reprimida, pues la primera no es más que el rechazo de la segunda, disfrazada de una exaltación ególatra que escode y aprisiona el remordimiento secreto. Esta relación está hecha míticamente en esta cabellera de serpientes, común a ambas divinidades.

⁸² Paul Diel, *Op. Cit.*, p. 83.

Perseo está armado con la sabiduría, simbolizada en Atenea, que le proporciona un brillante escudo, que le servirá más adelante. Está apoyado por Hermes, el intelecto, que le da unas sandalias aladas, que lo hacen de pensamiento ágil, pero sobre todo, que le brindan la capacidad de usar ese intelecto para ascender a esferas más elevadas, a espiritualizar sus fuerzas internas. También le otorga el harpe diamantina, la que alguna vez fue utilizada para cometer un crimen (castrar a Urano por su propio hijo, Crono) ahora será utilizada para redimirse a sí mismo y honrar a su padre, Zeus (siendo lo contrario al mito de Crono, que destrona al padre).

Hermes no sólo es el mensajero de los Dioses y señor de la palabra (labores propias del intelecto), sino que también es quien acompaña a los muertos hasta la puerta del Hades, lo que significa que él es capaz de llevar a Perseo a su mundo inconsciente, donde tendrá que enfrentarse a algunas pruebas y obtener ciertos “regalos” que le servirán para derrotar a la Gorgona.

El héroe desciende al Inframundo, a la región oscura del inconsciente, donde están los monstruos terribles que acechan al hombre, donde está lo desconocido, lo invisible. Ahí, le es dicho que debe recurrir a las Grayas, las viejas brujas, hermanas de las Gorgonas, para saber su paradero.

Ellas poseen un único ojo, el discernimiento, que comparten entre las tres, que simbolizan, cada una, una pulsión: social, sexual y espiritual. Lo comparten pasándose lo entre sí, porque lo que afecta a una, afecta a las otras dos, si la fuerza del pervertimiento o la espiritualidad, se concentra en una pulsión, ésta arrastra a las otras dos, ya sea a la sublimación o al envilecimiento. Perseo obtiene el discernimiento, mismo que le dice “donde” están las Gorgonas, las fuerzas pervertidas de su psique.

Antes, tendrá que ir con las Ninfas del Estigia, las hijas de Hades, quien aquí desempeña el rol del Espíritu, alcanzado por medio del sacrificio, de la muerte simbólica, de la Iniciación. Ellas le otorgarán el casco de invisibilidad del Dios del Inframundo, que lo hace como él, como los muertos: mero espíritu, invisible a los ojos de los mortales (o los profanos). El héroe está armado con las sandalias y la espada del intelecto, el ojo del discernimiento, el escudo de la sabiduría y el casco de la espiritualidad, ya está listo para enfrentarse a su demonio interno.

Muchos habían intentado vencer a Medusa, pero su mirada convertía a todos en piedra. Los ojos de la Gorgona muestran lo desconocido, la muerte. Para aquellos que no han interiorizado y experimentado la muerte (simbólica), lo único que les queda es ser petrificados por la visión de ésta, que en su caso, resulta terrible. También esta petrificación se debe a la incapacidad de soportar la verdad respecto de uno mismo, que extrapola a “algo más”, a la Gorgona, con su cara mascarada, que consideramos como algo ajeno a nosotros mismos.

Perseo no la mira directamente, sino a través de su escudo, donde la ve reflejada, pero más importante aún, donde él mismo se ve reflejado. En ese instante, se da cuenta de la realidad: la Gorgona no es más que un aspecto que reside dentro de él, ella no es diferente de lo que él es.

Su poder terrible y su naturaleza monstruosa no son más que aspectos mismos de su persona. Al héroe ya no le atemoriza lo desconocido, pues se ha enfrentado a ello y ha descubierto las respuestas dentro de sí. Él vence la vanidad culpable, la perversión espiritual, y la corta de tajo.

El hombre que sepa vencer la vanidad culpable escapará del mismo modo al pervertimiento de las pulsiones corporales: si los deseos no se exaltan vanidosamente, no serán afectados por la inhibición culpable. Al

triunfar sobre Medusa, Perseo escapa a la influencia de sus hermanas. El mito lo indica por un rasgo simbólico: Perseo, después de su victoria sobre Medusa, es perseguido por Euriale y Esteno, quienes no logran alcanzarlo.⁸³

El precepto delfico “*Conócete a ti mismo y conocerás el Universo y a los Dioses*” se hace realidad en Perseo, quien ahora ostenta la cabeza de la Gorgona, su vanidad vencida, y el nuevo poder que encontró dentro de sí. Todo esto, gracias al reconocimiento de sus motivaciones ocultas, de sus miedos y vicios secretos; que al ocultarse de manera culposa, se reprimen por vanidad, pero que él supo enfrentar y vencer, dándose cuenta que tras la máscara de Gorgona se hallaba él.

Del cuello sangrante de Medusa emergen Crisaor, la espada dorada, símbolo de espiritualización, y Pegaso, el caballo alado que servirá a Zeus como portador del rayo, símbolo de la sublimación. Ambos se encontraban “prisioneros” dentro de la Gorgona, y gracias al héroe, son liberados.

Pegaso sirve como el transporte del héroe, que ha alcanzado la espiritualización y ha vencido a sus impulsos destructivos. Pero aún faltan asuntos por resolver, para que Perseo se convierta en héroe vencedor definitivamente. Para ello, ha de alcanzar la pureza y encontrar su contraparte, aquella que ha de complementarlo.

Encuentra a Andrómeda, a quien confunde con una estatua, es decir, cree que ella también es víctima de su vanidad culpable, de su terror a la muerte. Pero no es así, ella es la virgen que simboliza la pureza y la divinidad femenina, que puede completarlo y hacerlo pleno. Pero está encadenada a una roca, los deseos y miedos materiales, todo por la vanidad de su madre, Casiopea, quien se regocijó en afirmar ser más hermosa que las nereidas.

⁸³ Ibid, p.84.

Ante tal blasfemia, mandaron a Ceto, el monstruo marino, para que destruyera la ciudad o a cambio, devorara a la princesa encadenada a una roca. Las cadenas de Andrómeda no son suyas, sino que han sido forjadas por otros, por su madre, cegada por su propia vanidad, que ante el inminente castigo de su propia psique, personificada en Ceto, sacrifica lo bello y bueno que hay en ella, del mismo modo que Acrisio, entrega a su hija, la pureza, en manos de la muerte.

Pero Perseo ha vencido ya a sus demonios. Ahora portador de la cabeza de Gorgona, utiliza el poder de su mirada para petrificar al monstruo y liberar a Andrómeda, con la que contrae nupcias. Todavía existen obstáculos a superar: ególatras, incrédulos, perversos; todos ellos son vencidos por Perseo y su nuevo poder gorgóneo. Incluso el Titán Atlas, que soporta el peso de los cielos sobre sus hombros, cae rendido ante la fuerza interna del héroe, transformándose en piedra por mofarse de la voluntad de los Dioses.

Perseo cumple con la condición esencial al cortar la cabeza de Medusa y llevársela consigo. Esto implica que el héroe sigue siendo permanentemente capaz de soportar su mirada. El simbolismo de la cabeza cortada que guarda todavía su poder indica que la vanidad continúa seduciendo y la culpabilidad petrificando, incluso cuando parecen estar definitivamente vencidas. [...] La gran victoria de Perseo no es, pues, el haber matado y decapitado a Medusa, sino haberse llevado su cabeza y poder contemplar la verdad respecto de sí mismo, su culpabilidad accidental, sin deformarla perversamente, sin reprimirla, sin transformarla en vanidad paralizante, en petrificación.⁸⁴

El resto de los mortales sigue aún incapaz de soportar la mirada de la Gorgona. Quienes están conscientes de ello rehúsan y rehúyen su mirada, quienes permanecen incrédulos

⁸⁴ Ibid, p. 90.

ante tal hazaña, permanecen y son petrificados. Perseo regresa a Sérifos, donde Dánae y Dictis (el principio paternal positivo) se hallan ocultos dentro del Templo de Atenea, que Polidectes manda violentar, con el fin de poseerla, es decir, no usa el intelecto para poseer lo bello y puro, sino la agresión, propia de su perversión.

Pero entonces aparece Perseo, con la cabeza de Medusa en mano. Polidectes no resiste la mirada de la Gorgona, su miedo a la muerte, su culpabilidad reprimida, todos sus demonios internos se vuelven contra él y lo convierten en piedra. Perseo ha trascendido la perversidad, expresada en el tirano (Acrisio y Polidectes), y ha liberado a su madre y a su “padre humano”, a quienes instala como gobernantes justos.

Funda Micenas, es decir, forma una vida llena de luz, ayudado por los Cíclopes, símbolos de la fuerza, voluntad y discernimiento (el ojo), junto a su amada Andrómeda. Todavía después de haber triunfado frente a los demonios de su psique, Perseo tendrá que afrontar y aceptar algo que yace dentro de sí y que se expresa en la guerra que sostiene con Dioniso y su corte.

Dioniso es una divinidad poco comprendida, en el terreno psicológico, representa los excesos y el libertinaje, en su aspecto negativo; pero su aspecto positivo es muy benigno, pues él es la divinidad de la inspiración y la intuición, del misticismo y la iluminación espiritual. Resulta lógico que Perseo luchará con Dioniso, pues sus guardianes eran el intelecto y la sabiduría, Hermes y Atenea, de modo que apoyaba sus virtudes sobre el fundamento de la razón.

Perseo si enfrentó victoriosamente lo desconocido, “El Misterio”, pero no se ha entregado a su comprensión, a quedar inmerso por esas fuerzas que están más allá de su comprensión y finalmente alcanzar la espiritualidad plena. Lucha con Dioniso e incluso, logra vencerlo, desmembrándolo, pero el Dios regresa de la muerte, salvando a su vez a su

madre. He aquí el momento en que Perseo se percata, de igual manera que con la Gorgona, que Dioniso es igual a él y de hecho es él mismo.

Se reitera el significado de usar el espejo de la sabiduría y el ojo del discernimiento para percatarse de lo obvio pero oculto, aunque esta vez, no para liberar espiritualmente al héroe, sino para que se percate, por medio de la iluminación (representada por Dioniso) que las fuerzas espirituales están dentro de él, y que él y el Espíritu son uno mismo.

En ese momento, el reinado de Perseo y su contraparte femenina, Andrómeda, resulta inmensamente feliz, para ellos y cuantos los conocieron. Al final, ambos ascienden al Cielo, alcanzan su Ideal, y viven con los Dioses, en las estrellas, para que los hombres y mujeres sigan su ejemplo y lleguen a ser héroes. *“La victoria del héroe puede resultar fecunda para los demás, para el mundo entero. Perseo no es solamente el héroe vencedor, sino también el héroe salvador del mito griego”*.⁸⁵

⁸⁵ *Ibíd.*

CONCLUSIONES

FRENTE AL ESPEJO Y DETRÁS DE LA MÁSCARA

El Mito son los hechos de la mente puestos de manifiesto en la ficción de la materia

Maya Deren⁸⁶

Más que una simple invención, muchísimo más rico que un cuento infantil o una fábula, los mitos han sido estudiados por expertos en diferentes áreas del conocimiento, desde la semiología hasta la política, desde la filosofía hasta la antropología; y en cada uno de sus estudios, han podido encontrar algo nuevo y con ello, han podido darle nuevos sentidos al Mito, demostrando así su importante labor como transmisor de conocimiento.

Sus particularidades lingüísticas y la versatilidad y dinamismo en que se desenvuelve el Mito, no permite que se quede sólo en el terreno de la palabra hablada o escrita, sino que se manifiesta en el arte: la arquitectura, la escultura y la pintura, la literatura, el cine, en la catarsis del teatro, en cualquier actividad humana...

A pesar de su antigüedad, en nuestros días se sigue manifestando. De igual manera en que los instintos surgen de vez en cuando para recordarnos nuestra animalidad, el Mito surge, de vez en vez, para recordarnos nuestra humanidad. Porque todos los días, vemos una lucha constante entre el bien y el mal, entre lo que es correcto y lo que no lo es;

⁸⁶ S/autor, *Mitos y leyendas [en línea]*, dirección URL: <http://mitosyleyendas.idoneos.com/index.php>.
[consulta: 30 de diciembre de 2012, 18:33hrs.]

diariamente idealizamos y soñamos con mundos oscuros como el Inframundo y con montañas donde residen los Dioses.

Desde sus inicios, el Mito ha acompañado al hombre, y de hecho, ha nacido junto con él, para influir en su pensamiento hasta nuestros días. Los primeros homo sapiens, creadores de herramientas, ya ritualizaban, y por ende (causalmente), mitologizaban su mundo, creando su arte y filosofía de vida a partir de ésta.

Esto no significa en manera alguna que fueran “inferiores” o “ignorantes”, como se ha afirmado erróneamente, sino que al contrario, *“no carecían de pensamiento abstracto y que sus sistemas de pensamiento suponen acciones intelectuales y métodos de observación comparables a la ciencia moderna”*,⁸⁷ el Mito es justamente esa acción intelectual manifestada a través de una figuración simbólica, ya ejecutada desde el Paleolítico Superior para significar algo abstracto e inalcanzable.

El Mito se descubre entonces, no sólo como el “padre” de la religión, a la que muchas veces se ve erróneamente supeditado, sino también del arte y la filosofía, afamada por ser “madre” de las ciencias. En síntesis, podemos afirmar, sin temor alguno, que el Mito es la base del conocimiento y la cultura humana. Tal es la trascendencia y relevancia de los mitos y por ende, de su estudio.

Este estudio, no debe ser, de manera alguna, único y monopolizado por algún área de conocimiento particular, sino que debe aplicarse desde diversas disciplinas para dar una visión más completa de lo que es el Mito, un estudio interdisciplinario que pueda revelar todo el conocimiento que se encuentra oculto tras los símbolos de las historias míticas.

⁸⁷ Julio Amador Bech, *Horizontes epistémicos de la interpretación del arte rupestre: perspectivas críticas desde la hermenéutica. El modelo neuropsicológico de David Lewis-Williams*, México, s/editorial, s/año de edición, archivo PDF, p. 6.

Las Ciencias de la Comunicación, vistas como una serie de estudios interdisciplinarios, deben ser uno de los instrumentos fundamentales para la investigación en esta área del saber, que, prácticamente, permanece inexplorada en muchos aspectos, todavía en nuestros días. Sólo entonces, podremos desvelar la relevancia y trascendencia del Mito en nuestras vidas.

Los mitos son construcciones comunicativas del ser humano, la primera y básica forma de preservar el conocimiento y comunicar las grandes verdades respecto a la Naturaleza, el Universo y el mismo ser humano. Las historias míticas son multidiscursos que engloban dentro de una misma narrativa dos o más mensajes, de manera simultánea, que se encodifican dentro de los distintos símbolos, signos del lenguaje mitológico.

El Mito como ha podido observarse a lo largo de esta investigación, es un producto de la mente. Anterior a la aparición del *logos* que denota la palabra en el discurso y la razón, el *mythos* se manifiesta como “La Palabra”, la historia sacra que contiene las verdades trascendentes.

Aunque actualmente muchos usen el término erróneamente, tergiversando el verdadero significado del concepto, esta investigación demuestra que un mito no es “una fábula”, “una mentira” o “sólo un producto más de la imaginación humana”, sino un lenguaje y medio de comunicación muy complejo, cuyo estudio concierne a las ciencias sociales y a las humanidades, principalmente.

Este pervertimiento del término, proviene de las lecturas literales de las narrativas míticas, que ocasionan una alteración en la percepción de muchos, que llegan a considerar al Mito como una historia ignorante para explicar las cosas “sobrenaturalmente”, pero: *“Cuando un mito se ha tomado literalmente, su sentido se ha pervertido, pero también,*

*recíprocamente, que cuando se ha desdeñado como un mero engaño de sacerdotes o como señal de inteligencia inferior, la Verdad ha salido por la otra puerta”.*⁸⁸

Ya Jean Pierre Vernant comentaría que *“lo que es verdad en la razón, no lo es menos en el mito”*,⁸⁹ diciéndonos que no son formas opuestas, no es “verdad” y “mentira”, “correcto” e “incorrecto”, sino que son maneras análogas de percibir, concebir y construir el mundo. La razón no puede ni podrá en ningún momento suplantar o desplazar al Mito porque *“...su autopoiesis está siempre referida a algo que no le pertenece a ella misma, sino que le acaece y en esa medida ella es sólo respuesta, como aquellas otras fueron respuestas míticas”*.⁹⁰

El logos puede abarcar gran parte de lo que podemos conocer, lo cognoscible, pero lo incognoscible, eso queda para el Mito y sus símbolos: *“Cuando la mente explora el símbolo, se ve llevada a ideas que van más allá del alcance de la razón. [...] Usamos constantemente términos simbólicos para representar objetos que no podemos definir o comprender del todo”*.⁹¹

Si bien, es cierto, que el Mito no es algo medible, cuantificable y demostrable, ciertamente podemos asegurar que nos dice mucho de la cultura que lo creó, de sus valores, miedos, vicios y costumbres. Cuando comprendemos un mito no sólo entendemos los hechos de los dioses y los héroes, sino que llega a nosotros el conocimiento y la vivencia empírica de aquellos que los narraron cientos o miles de años antes que nosotros.

Definitivamente no tenemos los mismos referentes que el hombre griego de hace 2000 años, o del egipcio de hace 5000, pero por la simplicidad narrativa de las historias,

⁸⁸ Joseph Campbell, *Las máscaras de Dios, vol I: mitología primitiva*, p. 48.

⁸⁹ Jean Pierre Vernant, *Los orígenes del pensamiento griego*, p. 16.

⁹⁰ Hans-Georg Gadamer, *Mito y razón*, p.21.

⁹¹ Carl Gustav Jung, *El hombre y sus símbolos*, p.19

podemos asirlas como propias y darles un nuevo sentido, una reinterpretación que sea válida para nuestra ciudad el día de hoy.

Mircea Eliade decía al respecto que *“Todos los hombres quieren atravesar experiencias peligrosas y enfrentarse a pruebas excepcionales que les sugieran su camino al otro mundo. Todas estas experiencias pueden tenerlas en su mundo imaginativo”*,⁹² que es el mundo de los mitos, un puente entre lo imaginario, lo simbólico y lo real. Medios de comunicación, que por su multidiscursividad, tienen la capacidad de resolver varias preguntas o cuestiones a la vez.

Aunque como bien mencionaba el Dr. Dawkins en la presentación de su libro: *“los mitos dejan cuestiones sin respuesta, o bien plantean más cuestiones de las que aparentan resolver”*, esa es su riqueza, ahí el verdadero tesoro del Mito, que no resuelve todos los cuestionamientos, sino que al igual que el Oráculo, su respuesta crea más preguntas, su aseveración es un enigma que incita a aumentar nuestro conocimiento y a aceptar, como el sabio filósofo dijo alguna vez, *“sólo sé que no sé nada”*.

Para comprender el Mito uno debe pensar en el laberinto de Minos, con largos corredores y estrechos pasadizos, conectándose unos con otros, con pasajes sin salida y trampas, en una red sin fin que puede continuar de modo indefinido; en la Esfinge con su enigma encerrado, no sólo en sus palabras, sino en su rostro de mujer y garras de león. Es aquello detrás del rostro de la Gorgona, la máscara que oculta el Misterio, que sólo un héroe puede descubrir, si es que se atreve.

Algunos llevan a significaciones bastante simples, otros muy complejas, que se enraízan en la profundidad de nuestra psique, de nuestra humanidad. Cada uno nos aporta no sólo conocimiento, sino que nos transmite emociones y nos lleva a mundos, que no se hallan en la antigüedad remota en tierras lejanas, sino aquí y ahora, dentro de nosotros mismos,

⁹² Mircea Eliade citado en Jean C. Cooper, Cuentos de hadas, alegorías de mundos internos, p. 7.

por eso su importancia actual. Porque los símbolos, que son parte del lenguaje mítico, son de ayer, de hoy y de mañana; y resulta imperante conocerlos y entenderlos, o en palabras de Jean Cooper:

La necesidad de comprender los símbolos es grande, y nunca como ahora, cuando tantos valores se están desmoronando sin que haya nada que los remplace. La vida está llena de todo menos de significado, y a medida que aumenta la prosperidad material, disminuye la serenidad, la paz interior y la felicidad, que son reemplazadas por el miedo, la violencia, la incertidumbre y el derrumbe de los valores. El hombre necesita encontrar su identidad, dar respuesta a la pregunta «¿Quién soy?», descubrir el significado del individuo en el universo y trascender lo material para llegar a lo espiritual.⁹³

Como se ha podido observar, un mito es un mensaje muy complejo que nos comunica muchas cosas acerca de la cultura que los construye. En este caso, la historia de Perseo nos dice bastante del pensamiento y cultura griegos. Ya se ha explorado acerca del cambio de paradigma que acontece cuando el primer héroe hace su aparición en la historia mítica, conectando el pasado, donde los Dioses y los Titanes lucharon por el control del Cosmos, con el presente, donde el hombre sigue su destino y vence a sus propios monstruos.

La idea entera de los semidioses héroes resulta muy familiar para el mundo occidental cristianizado, pero el hijo de la virgen y el Dios, es un tema común al gran grueso de los pueblos en la Tierra, que representa nuestra humanidad en los Dioses, aunque más que eso, la Divinidad en los humanos, la capacidad de enfrentar los obstáculos y salir victoriosos, de vencer a la perversidad e instaurar la virtud.

⁹³ Jean C. Cooper, El simbolismo, s/lugar de edición, s/editorial, s/número de edición, s/año de edición, archivo PDF, p. 5.

En Grecia hace miles de años, Perseo fue el símbolo de un cambio de orden, político, militar, social, filosófico y religioso, que se enmarca en la victoria del héroe, hijo del Dios, por sobre la Diosa, derrotada y decapitada. Fue también un momento de un cambio en el pensamiento, donde los viejos dioses resultaban “anticuados” y debía renovarse, no sólo la mitología, sino la vida espiritual de toda Grecia.

Su significación psicológica sirvió al hombre griego de la Antigüedad, como a nosotros hoy día. Aún hoy vivimos en un mundo lleno de peligros y obstáculos, que podrían simbolizarse en tiranos, como Polidectes o Acrisio, o en monstruos, como las Gorgonas. Pero es importante para toda persona emular a Perseo en su travesía, no hasta Grecia y Etiopía, sino a través de sí mismo.

Descender al Inframundo, al mundo inconsciente, y sacrificarse, encontrar el ojo de las Grayas, también llamado discernimiento y utilizarlo junto al espejo de la sabiduría, sólo para darnos cuenta que los mismos males que nos acechan, que el peor enemigo, la bestia que nos persigue, somos nosotros mismos. Liberar cada quien a su Andrómeda encadenada, y vivir en paz y armonía, habiendo alcanzado nuestros ideales.

El Mito no sólo se lee o se escucha, al igual que como hacen los actores, pues eso somos, el Mito se vive. A este respecto, Thomas Mann dijo algo en lo que coincidirían muchos psicólogos: *“El Mito es el fundamento de la vida, el esquema inmemorial, la fórmula piadosa en que fluye la vida cuando éste reproduce sus rasgos fuera del inconsciente”*.⁹⁴

La trascendencia del héroe no queda restringida a un tiempo en un lugar, en este caso, Grecia en la antigüedad, sino que se extiende hasta nuestros días de manera universal. Los humanos seguimos temiendo a lo desconocido, a la obscuridad y la muerte, expresados en los ojos gorgóneos. Podemos petrificarnos en un momento de terror o incluso huir de nuestro destino, a sabiendas que nos encontrará.

⁹⁴ Joseph Campbell, *Op. Cit.*, p.36.

*“Los mitos son formas abiertas, capaces de ser referidas a situaciones diversas e inéditas. A pesar del paso de los siglos y de los cambios sociales consecuentes, han seguido siendo válidos para explicar situaciones históricas siempre nuevas y diferentes”.*⁹⁵ Esta concepción del Dr. Amador Bech pone de manifiesto la importancia del Mito, no como una historia muerta y estática, sino como una historia viva y dinámica, capaz de adecuarse a las maneras de pensar y modos de vivir de cualquier persona.

La percepción es la herramienta con la que damos sentido a las cosas, y es el instrumento con el que dotamos de sentido a los mitos, que pueden decirnos algo, no importando si somos astrónomos, médicos o abogados.

El Mito es precursor del arte y un arte en sí mismo, y *“Todo arte es, a la vez, superficie y símbolo”.*⁹⁶ Es posible apreciar una historia mítica sólo por lo que es, por la manera en que se narra, de igual modo en que puede apreciarse una pintura sólo por sus colores y formas, aunque bien sabemos que las palabras, como los colores y formas, son sólo metáforas de algo más. El arte oculta y simultáneamente, revela la Verdad, igual que el Mito del que procede. En términos simples, es como el chocolate blanco, no es propiamente chocolate, pero es chocolate.

En palabras del incansable mitólogo, Joseph Campbell, la importancia del mito es más grande de lo que cualquiera puede llegar a descubrir:

La mitología es poesía, es metáfora. Se ha dicho con razón que la mitología es la penúltima verdad; la penúltima, porque la última no puede traducirse en palabras. Está más allá de las palabras, más allá de las imágenes, más allá del aro de la rueda budista del devenir. La

⁹⁵ Julio Amador Bech, *Las raíces mitológicas del imaginario político*, México D.F., Editorial Miguel Ángel Porrúa, 2004, Primera Edición, p.5.

⁹⁶ Oscar Wilde, *Prefacio de “El retrato de Dorian Gray”*, s/editorial, s/lugar de edición, s/año de edición, archivo PDF.

*mitología pone en contacto a la mente con el más allá de ese límite, con lo que puede ser conocido, pero no dicho. Por eso es la verdad penúltima. Es importante vivir la vida con la experiencia, y en consecuencia, con el conocimiento de su misterio y de tu propio misterio. Eso le da a la vida un resplandor nuevo, una armonía nueva, un brillo nuevo.*⁹⁷

Estudiar el Mito, es estudiar al mismo ser humano, sus motivaciones, miedos, valores, vicios, virtudes, aciertos y errores; es encontrar la relación entre el hombre y su entorno, cómo y por qué se relacionan de la manera en que lo hacen, la manera que tenemos de percibir nuestra realidad. La realidad es mítica, en tanto que es percibida por el ser humano. Pero los Dioses, monstruos y héroes se hallan dentro de nosotros. La importancia del Mito es la propia humanidad, y más que eso, cada persona como individuo. Bien decía el viejo precepto délfico a la entrada del Oráculo:

“Conócete a ti mismo y conocerás el Universo y a los Dioses”.

⁹⁷ Joseph Campbell, *El Poder del Mito*, p.234.

BIBLIOGRAFÍA

1. Amador Bech, Julio. *Las raíces mitológicas del imaginario político*, México D.F., Editorial Miguel Ángel Porrúa, 2004, Primera Edición.
2. Amador Bech, Julio. *Horizontes epistémicos de la interpretación del arte rupestre: perspectivas críticas desde la hermenéutica. El modelo neuropsicológico de David Lewis-Williams*, México, s/editorial, s/año de edición, archivo PDF.
3. Bañuls Oller, José Vicente; Morenilla Talens, Carmen. *Andrómeda en el conjunto de las tragedias de Eurípides*, publicada en la revista *Estudios griegos indoeuropeos*, vol. 18, Universitat de Valencia, España, 2008.
4. Barthes, Roland. *Mitologías*, México, Siglo XXI Editores, 1999, 12ª edición.
5. Blavatsky, Helena Petrovna. *Isis sin velo tomo I*, México, Berbera Editores, Serie en 4 tomos: Isis sin velo, 2001, Primera edición.
6. Bordieu, Pierre. *Sobre Poder Simbólico*, s/lugar de edición, s/editorial, s/año de edición, archivo PDF.
7. Campbell, Joseph. *El Héroe de las Mil Caras: psicoanálisis del mito*, México, Fondo de Cultura Económica, 2010, 12ª. Reimpresión.
8. Campbell, Joseph; Moyers, Bill. *El Poder del Mito*, Barcelona, Emecé Editores, 1991, Primera Edición.
9. Campbell, Joseph. *Las Máscaras de Dios vol. I: mitología primitiva*, Madrid, Alianza Editorial, 1996, Primera Reimpresión.
10. Campbell, Joseph. *Las Máscaras de Dios vol. II: mitología oriental*, España, Alianza Editorial, 1991, Primera Edición.
11. Cassirer, Ernst. *Mito y lenguaje*, Argentina, Ediciones Galatea-Nueva Visión, 1979, Primera edición.
12. Chopra, Deepak. *Conocer a Dios*, México, Editorial Plaza Janés, 2001, Primera Edición.
13. Cooper, Jean C. *El simbolismo: el lenguaje universal*, s/lugar de edición, Biblioteca Upasika, s/número de edición, s/año de edición, archivo PDF.
14. Cooper, Jean C. *Cuentos de hadas, alegorías de mundos internos*, s/lugar de edición, Biblioteca Upasika, s/número de edición, s/año de edición, archivo PDF.
15. Diel, Paul. *El simbolismo en la mitología griega*, España, Idea Books, 1998, Primera edición.

16. Freud, Sigmund. *Obra completa*, Buenos Aires, Amorrortu Editores, 1980, Segunda Edición.
17. Gadamer, Hans-Georg. *Mito y razón*, Barcelona, Paidós, 1997, Primera Edición
18. García Gual, Carlos. *Introducción a la mitología griega*, Madrid, Alianza Editorial, 2004, Segunda Reimpresión.
19. García Gual, Carlos. *La Mitología: interpretaciones del pensamiento mítico*, Barcelona, Montesinos, 1987, Primera Edición.
20. García Gual, Carlos. *Prometeo: mito y tragedia*, Pamplona, Editorial Peralta, 1979, Primera Edición.
21. Garibay, Angel María. *Mitología Griega, Dioses y héroes*, México, Editorial Porrúa, 1964, Primera Edición.
22. Graves, Robert. *Los Mitos Griegos*, Tomo I, Madrid, Alianza Editorial, 1985, Primera Edición.
23. Hohenheim, Rodrigo von. *Lingua Passerum* [en línea], dirección URL: <http://linguapasseris.blogspot.com/2009/03/citas-para-depertar.html> [consulta: 21 de agosto de 2011 a las 16:32hrs.]
24. Jung, Carl Gustav. *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona, Paidós, 1970, Primera Edición.
25. Jung, Carl Gustav. *El hombre y sus símbolos*, Barcelona, Paidós, 1995, Primera Edición.
26. Jung, Carl Gustav. *Psicología y religión*, s/lugar de edición, Biblioteca Upasika, s/año de edición, archivo PDF.
27. Kant, Immanuel. *Crítica de la Razón Pura*, Obra completa (vol. I y II), Argentina, Biblioteca Filosófica, Editorial Losada, 1970, 6ª. Edición.
28. Kerényi, Karóly. *Los héroes griegos*, España, Atalanta, 2009, Primera edición.
29. Kirk, Geophrey Stephen. *El Mito, su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*, España, Paidós, 1970, 2ª reimpresión.
30. Lizarazo, Diego. *La reconstrucción del significado*, México, Editorial Adisson Wesley Lengwan, 1998, Primera Edición.
31. Padilla, M.R. *Dioses Mitológicos*, México, Edimat Libros, 1997, Primera Edición.
32. Pérez Jiménez, Aurelio. *Religión, Mito y sociedad en Grecia*, España, Seminario "Orotava" de historia de la ciencia, s/año de publicación, s/número de edición.

33. Schuré, Edouard. *Los Grandes Iniciados*, México, Editores Mexicanos Unidos, 1975, Primera Edición.
34. Velasco López, Henar. *Perseo* [en línea], dirección URL:
<http://web.usal.es/~hvl/Mitos/perseo.htm> [consulta: 12 de noviembre de 2011 a las 10:17hrs.]
35. Vernant, Jean Pierre. *La muerte en los ojos*, España, Gedisa, 2001, Segunda Reimpresión.
36. Vernant, Jean Pierre. *Los orígenes del pensamiento griego*, Barcelona, Paidós, 1992, Primera Edición.
37. Vernant, Jean Pierre. *Mito y pensamiento en la Grecia Antigua*, México, Ariel, 2001, 4ª Edición.
38. Vernant, Jean Pierre. *Mito y sociedad en la Grecia Antigua*, España, Siglo XXI, 2003, 4ª Edición.
39. Vernant, Jean Pierre; Vidal Naquet, Pierre, *Mito y tragedia en la Grecia antigua vol. I*, España, Paidós, 2002, Primera Edición.
40. Wright Mills, Charles, *La Imaginación sociológica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986, 11ª. Edición.
41. S/Autor. *Biblia de las Américas*, [en línea], Lockman Foundation, Bible Gateway, Dirección URL: <http://www.biblegateway.com/passage/?search=G%E9nesis+1&version=LBLA> [consulta: 19 de septiembre de 2011]
42. S/autor. *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*, España, Real Academia Española, 2001, 22ª. Edición.

ANEXO DE IMÁGENES

1. Ricci, Sebastiano. *Perseo confrontando a Fineo con la cabeza de Medusa*, óleo sobre lienzo, Italia, 1705-1710.