

Dante héroe

María Cristina del Solar

Introducción

La figura del héroe ha estado presente en la historia de la humanidad desde tiempos remotos, tanto que se diría que ha permanecido allí “desde siempre”. En la Antigüedad el arquetipo del héroe se verá glorificado —gracias al mito— a través de las narraciones épicas y de obras maestras como la *Iliada*, la *Odisea*, las sagas nórdicas. Este paradigma presenta características que le son propias y que responden a un desarrollo personal, las que, a su vez, se repiten en forma de “rito” a lo largo de la diacronía. Respaldada en sus antepasados, remontada a tiempos insospechados, primitivísimos, la figura del héroe vuelve a reflejarse una y otra vez, ya en el Imperio Romano, de la mano de Virgilio y su *Eneida*, ya en el *Poema de Beowulf*, ya en el *Cantar de los Nibelungos*, en la *Chanson de Roland*, en el *Poema de Mio Cid*, en *Las Mil y Una Noches*, en la misma *Divina Comedia*. El autor florentino responderá también a estas características, pues es héroe de su propia obra.

Ya en la Antigüedad, el Mito de las Razas o las Cinco Edades del Hombre marcaba esa diferencia entre lo humano y un pasado legendario, plagado de figuras heroicas, semidivinas o divinas, lejos de la “corrupción”. En resumen: superiores y, por lo tanto, mejores.

Sobre héroes y tumbas

Curtius afirma que el héroe es un ideal humano como el santo o el sabio; su idea corresponde al valor de lo noble, los valores puros, gracias a los cuales la nobleza del cuerpo y el alma es posible. Esto determinará la grandeza del carácter. Además, la virtud específicamente heroica es el dominio de uno mismo. Sin embargo, el deseo del héroe es ir



más allá: es el poder, la responsabilidad, la osadía.

Recordemos, pues, la descripción de Hesíodo. A pesar de su valentía y belleza, los héroes creados perecieron por la “malvada guerra y el terrible combate”¹, para habitar luego en las islas de la Bienaventuranza.²

Mircea Eliade considera el mito como una historia sagrada que relata lo sucedido en un lugar temporal fabuloso, el de los “comienzos”; el mito cuenta cómo una realidad deviene en existencia, gracias a las hazañas de seres superiores llamados “sobrenaturales”: éstos revelan la actividad creadora y develan la sacralidad. Las gestas de estos seres superiores y de las maravillosas aventuras del héroe nacional tienen un rasgo en común: no pertenecen a lo cotidiano. Teniendo en cuenta el Mito de las Razas, veremos que el hombre tal como lo concebimos es el resultado de acontecimientos míticos; es mortal porque algo ha sucedido en un pasado lejano. Entonces, el hombre se degrada; de noble pasa a ser malvado, intrigante, cobarde; de oro pasa a hierro. ¿Acaso Dante no se pregunta una y otra vez en dónde quedó la gloria de Florencia, ahora ahogada en luchas y corrupción? ¿No se considera, como Hesíodo, contemporáneo de esa raza vil, promiscua y ambiciosa de la Edad de Hierro?

Los mitos recuerdan un pasado glorioso con acontecimientos grandiosos, y que este pasado es irrecuperable. Es entonces cuando surge el “rito”; el hombre trasciende sus límites, es obligado a imitar y

¹ Hesíodo, *Teogonía. Trabajos y días*. Escudo. Certamen, Madrid, Alianza, 1986, línea 162.

² Zeus alejó a los Héroes tanto de hombres como de dioses, y los estableció en las islas de la Bienaventuranza junto al Océano, donde viven felices.

ser un dios o un héroe; se eleva, se destaca entre los demás. En eso consiste ser un héroe. Es preciso darnos cuenta de que los mitos sobreviven durante toda la Edad Media, aun perdiendo las formas clásicas; no desaparecen sino que se adaptan, transforman o disfrazan.

El periplo es una de sus características y tiene como objetivo apartar al héroe de las pasiones oscuras, por lo tanto simboliza la capacidad de controlar lo incontrolable, lo salvaje, lo irracional. El recorrido, la trayectoria, es en realidad el autodescubrimiento, y el sujeto, a diferencia del personaje que vive sólo para sí mismo, lleva la acción a nivel social, abandona la sociedad a la que pertenece y se interna en una "selva oscura". El abandono, el hallazgo y el retorno del sujeto, junto con el mito de la muerte y resurrección, son pruebas de coraje y sirven para alcanzar la madurez.

El personaje heroico está más allá de los logros comunes; realiza hazañas físicas y espirituales, aprende a experimentar lo supranormal de la vida espiritual y después vuelve con un mensaje. Su aventura comienza cuando le han quitado algo o cuando siente que algo le falta a la experiencia normal, y esta aventura va más allá de lo ordinario. Generalmente aparece un ciclo, una ida y una vuelta; estructura y sentido espiritual se relacionan con la pubertad o la iniciación. El joven es obligado a renunciar a la infancia y hacerse adulto o transformarse psicológicamente. El desafío siempre va a marcar un antes y un después en la vida del personaje; al volver trae un mensaje consigo, aporta algo al mundo, a la comunidad, a la sociedad. Las pruebas son una parte importante e implican una recompensa y una renuncia. Como en Edipo, el conocimiento implica un sacrificio, exige a cambio un alto precio.³

Campbell considera que el heroísmo tiene un objetivo moral: el de salvar a un pueblo, a una persona o apoyar determinada idea. Sin embargo, el héroe puede sacrificarse por algo que es

contrario a lo establecido, que va contra las normas, y aun así el heroísmo intrínseco de esa hazaña permanece.

El héroe sale del mundo en que vive y se dirige a una profundidad, una distancia o una altura, lo que marca el "inicio". Encuentra entonces lo que le faltaba y se halla ante un dilema que consiste en aferrarse a lo que descubrió y abandonar todo lo que antes lo había rodeado, o volver con esa "gracia", ese "don", e incorporarlo a la sociedad. Es decir, madurar, aprender y aprehender y a su vez retornar con ese "mensaje". En algunos casos no es comprendido o aceptado⁴ e incluso paga con su vida. Un ejemplo de figura heroica es Moisés: tiene como misión guiar a todo un pueblo hacia una tierra lejana, asistido por la divinidad, sorteando todo tipo de contrariedades; y funda un pueblo, una raza. Sube a la montaña, se encuentra con Yavé en la cima y luego baja las reglas talladas en la piedra.

El héroe es auxiliado por un extraño —o tal vez no tan extraño— que le da algún instrumento y a menudo le consigue objetos que le han de servir en su trayectoria. Es común que éstos tengan un nombre, y cierto poder. Las raíces clásicas se reflejaron más tarde en las leyendas y las historias medievales, atribuyendo los rasgos típicos de la personalidad heroica a figuras reales, de carne y hueso.

Nilda Guglielmi dice que "la Edad Media fue una época cosificadora, y entonces las cualidades se expresaron muchas veces a través de objetos. Así, al joven héroe le otorgaron capa mágica y espada invencible".⁵

En la Edad Media los objetos entregados al caballero obtenían ciertas virtudes protectoras al sacralizarse. Casi siempre el personaje singular estuvo ligado a lo secreto que en los héroes sombríos pudo relacionarse con lo maléfico. En los luminosos, en cambio, se expresaba la elección divina.

La ayuda que recibe el héroe puede ser de tres clases: por acción directa de los dioses, a través de oráculos y a través de los hombres. Según Houston, el papel del guía puede ser asumido por

³ El saber, el conocimiento, siempre se relacionó con la ceguera; el dios nórdico Odín, inventor de las runas y amo de la poesía, se vio obligado a entregar su ojo a Mimer, amor de la Fuente subterránea, para impregnarse de conocimiento y sabiduría al beber de ella. Edipo se arranca los ojos al saber su origen. El adivino Tiresias fue recompensado con el don de los augurios.

⁴ Cf. la Alegoría de la Caverna de Platón.

⁵ GUGLIELMI, Nilda, *Memorias medievales*, Buenos Aires E.C.A., 1981, p. 87.

una sola persona a través de todo el itinerario o alternarse entre los miembros de una comunidad. Es necesario que el guía conozca y encuentre familiar lo que sucede o lo rodea junto al sujeto durante el viaje. Los guías pueden ser animales, seres mitológicos, semidivinos o divinos con otro aspecto para no ser reconocidos, u hombres con alguna característica especial, un don, un cierto poder.

El descenso a los infiernos es también un tópico, que no siempre es literal; puede traducirse en una cueva, el vientre de una ballena, de un animal mitológico, en escalar una montaña, es decir, algo que signifique o se relacione con un borde, con un límite. Ese borde marca la diferencia entre lo normal y lo que no lo es. Entonces aparece el monstruo de las profundidades que no es otra cosa que el inconsciente que prepara al individuo para superarse. El héroe devorado por un monstruo y su salida victoriosa después de forzar el vientre devorador—símbolo de la oscuridad, lo irracional y lo desconocido—, así como la travesía o el descenso a una gruta, son pruebas iniciáticas cuya consecuencia es la adquisición por parte del sujeto de un nuevo modo de ser.

Iniciado el periplo, hay un lugar que todos quieren encontrar: Paraíso, Nirvana, Cólquide, Walhalla, Itaca, Castilla.

Villegas, Cavallero y Mungo destacan una estructura básica en tres etapas que consisten en la vida que el héroe abandona, la iniciación o las experiencias adquiridas y, por último, la vida del iniciado. El "llamado"—como el de Beatriz, Lucía y la Virgen María— ya en los pueblos primitivos era hecho por el hechicero o sacerdote. Por el "traspaso" se adquiere la trascendencia. Es el caso de Dante.

La iniciación supone una serie de mitemas—o unidades mínimas del mito—, uno de los cuales, el del viaje, es el más frecuente. El mitema que inicia la estructura básica es el del "llamado". Podemos ver dos dimensiones: una interior, que consiste en lo espiritual, la evolución psicológica, y una exterior, física, que puede ser la búsqueda del perdón, de Beatriz, de Dios.

La llamada "experiencia de la noche" es el mitema que reúne los honores que propiciarán la madurez del héroe, pero estas vivencias van a desfilar en forma gradual, como en la teoría

platónica del conocimiento.

Dante héroe

Dante trasciende sus propios límites, se eleva, se destaca por sobre el resto de los mortales debido a su condición de poeta y al conocimiento que adquiere de la mano de Virgilio durante las dos primeras cánticas de la Divina Comedia. La soberbia lo ayuda un poco.

Dante-personaje lleva a cabo un periplo, una peregrinación por los Tres Reinos, y lejos de apartarse de la razón, va guiado por Virgilio, símbolo de la razón misma. Es que la razón debe guiar al hombre, junto con la fe, hacia la contemplación y la salvación. Dante se sobrepone a las pasiones oscuras e incontrolables porque, habiendo extraviado el camino, dejándose llevar por la Lujuria, la Soberbia y la Avaricia, la razón lo aparta y le enseña el Camino. Perdió la Rectitud y desea recuperarla. Se habla entonces de una "muerte" y un "renacimiento". Deja de lado la condición anterior. Las diferentes visiones—pruebas— son las que se van a dar en forma gradual, como lo son los mismos círculos y aros, infernales o celestiales, de menor a mayor.

La aventura comienza no sólo por la presencia de las tres bestias, sino además por la de Virgilio. Dante abandona esa condición anterior, pero le hace falta crecer en el aspecto espiritual, desarrollarse en lo contemplativo. Ello implica un sufrimiento y un sacrificio. Debe sufrir al contemplar las almas torturadas y los personajes florentinos, tanto amigos como enemigos. Con su maestro y colega emprenderá la búsqueda de aquello de lo que carece. Y lo encuentra y trae consigo—en forma tácita pues el poema no describe el regreso—; lleva su mensaje a toda Florencia. No podemos juzgar cuál será el destino de Dante una vez que entregue a la comunidad lo que ha encontrado, ya que él mismo no dice. Lo más probable es que su mensaje al principio no sea escuchado debido a las circunstancias políticas. Sin embargo, la historia le dio la razón.

El poeta florentino tiene cierto control en su mundo familiar y cotidiano, no así en el Infierno, el Purgatorio y el Paraíso. Para ello estará su guía. Virgilio será quien lo proteja, gracias a cierto poder sobre los demonios. Dante no obtiene de

mano de su maestro ningún objeto mágico, y el único instrumento es la razón y la instrucción. El límite entre lo familiar y lo desconocido es la misma puerta por la que descenderá hasta el mismo Lucífero.

El monstruo mitológico o épico de las profundidades va a manifestarse bajo diversas figuras, como la de los diablos que los persiguen, los centauros y el Minotauro.⁶ Sin embargo, contarán con ayuda de distintas clases para indicarles el camino:

de Neso, Gerión, el monje Catalano.⁷ Aquí es donde la “muerte” —del pasado pecaminoso y lejos de las Virtudes— y la “resurrección” —a la contemplación y a esas mismas Virtudes— se traducen como experiencia heroica: en el descenso y en la superación del miedo a enfrentarse con lo desconocido y sobrenatural.

Virgilio, el padre-creador de Eneas, está con él. Y Dante es un Eneas que también desciende a los Infiernos, prolongándose más allá, y debe reencontrarse con su Padre Creador. Por eso, además, pone al poeta latino no sólo como su maestro y amigo, sino como su padre terreno. Sólo éste puede llevarlo hacia el Padre Verdadero. Esto evidentemente se relaciona con la figura del padre. El culto mariano era palpable y servía de intermediario entre el hombre y el Padre. Habiéndole dado la espalda, el Dante convivió con sus propias bestias. Como todo héroe, conoce a su madre —la Virgen María— pero por un tiempo “desconoció” al padre —Dios—. Sale en busca de este padre. Puede establecerse así una relación con los conceptos aristotélicos de la historia épica, en donde hay sufrimiento, peripecias y reconocimiento.

Guglielmi considera ciertas cualidades excepcionales en la figura heroica en general: desmesura, valor, providencia, fuerza y sagacidad, que no siempre se encuentran en un solo individuo, sino que se bilocaron para dar dos tipos de héroes: los primeros fueron jóvenes y bellos y



de ímpetu guerrero; los segundos fueron sabios y prudentes, de buen consejo, maduros o ancianos. Dante responde al primer tipo, mientras que su maestro lo hace al segundo. No presenta connotaciones de índole demoníaca; aunque se encuentra en el Limbo, que no pertenece exactamente al Reino de los Cielos, orientará a su discípulo hacia la Virtud, el Bien y la Corte Celestial. Siguiendo el concepto de Guglielmi, Dante recurre a la divinidad pagana que se ve

reflejada en muchos aspectos en su recorrido: Plutón, Minos, Ulises, Diomedes.

Virgilio no es sólo el encargado de brindar protección o ayuda, sino también el de impartir instrucción y guía. Este papel se cumple en la mayor parte del poema. Después va a ser interpretado por Beatriz, aunque de diferente manera. El poeta latino conoce los ambientes infernales y los encuentra familiares; sin embargo, su conocimiento se extenderá sólo hasta los confines del Purgatorio.

De las tres etapas destacadas por Cavallero en cuanto a la estructura básica del Viaje del Héroe, Dante responde sólo a dos: la vida abandonada y las experiencias adquiridas, sobre todo estas últimas.

Es necesario interpretar el esquema de Joseph Campbell acerca del Viaje del Héroe y aplicarlo a la travesía de Dante. Vemos que el poeta no abandona choza ni castillo, sino que la obra comienza directamente en la selva oscura. Atraviesa voluntariamente el umbral de la aventura, junto a su maestro. La presencia sombría que guarda el ingreso es, obviamente, el Infierno. El poeta concilia con este poder y entra en el Reino. La batalla la libraré en realidad consigo mismo para derrotar el miedo y el pecado en que vivió, y ascenderá a la Antesala del Purgatorio como consecuencia de sus actos. No es vencido ni asesinado por el poder oscuro, pues es voluntad de la Madre y del Padre que Dante penetre en esa oscuridad, protegiéndolo a su vez. Los ángeles emisarios están allí para eso. Algunas fuerzas desconocidas son una amenaza, lo que constituye

⁶ *Infierno*, cantos XXIII y XII.

⁷ *Infierno*, cantos XIII, XVIII y XXIII respectivamente.

una prueba. La ayuda mágica no es tal, sino que se traduce en la indicación del camino hacia el siguiente círculo, la salida del mismo o el relato de la propia historia del personaje en cuestión.

Llega, como todo héroe, al punto más bajo, en donde atraviesa una prueba sumamente importante, suprema: descender-ascender por los pelos del mismo Lucífero. Atrás queda el Reino; la esperanza es posible. Lo espera la expiación y no la condena.

El triunfo, del que habla Campbell, se relaciona sólo hasta cierto punto con la unión sexual con la mujer en el Casamiento Sagrado (Eneas-Dido); la unión se da en otro aspecto, el metafísico, espiritual o contemplativo, con Beatriz. Sin embargo, esta unión se da en el Paraíso, cuando ella reemplaza a Virgilio y asume el papel de guía celeste. Además, se produce el reconocimiento por el padre-creador, se da por fin la unión con el Padre y también su propia "divinización"; es decir, al estar en contacto con Dios Padre, Él mismo forma parte de ...l. Es el "elixir", el "vellocino de oro" dantesco. No hay fuerzas hostiles, no hay robo de la gracia. Pero sí hay una expansión de conciencia y del ser que le sirvió para lograr su fin: la iluminación, la libertad y la transfiguración.

Al retornar, "los poderes han bendecido al héroe" y por lo tanto lo protegerán. Por eso ha de ser un emisario, un mensajero. "Yo he visto a Dios", parece decir el florentino. Los poderes celestiales nunca serán sus enemigos, por lo tanto el Dante- héroe no se verá forzado a huir y ser perseguido. Puede llevar el mensaje a su patria. Ha emergido del Infierno, ha participado del Empíreo. Es el "renacimiento" del héroe.

Conclusión

La figura de Dante es heroica no sólo porque responde a los pasos de Eneas, héroe típico, sino por el emprendimiento que lleva a cabo. La búsqueda se da desde el comienzo; realiza un viaje, en el que se marca un antes y un después del cruce del umbral; desciende a los Infiernos, asciende al Paraíso, es decir, tiene contacto con lo "sobrenatural" y desconocido, con lo divino; supera las pruebas y adquiere conocimiento y madurez espiritual; tiene un guía del que aprende;

se supera a sí mismo; recibe ayudas y amenazas; supera la prueba suprema/obtiene lo buscado; tiene contacto con lo Divino/encuentra al padre; emprende el regreso (forma tácita); lleva consigo un mensaje. Dante es un héroe medieval que responde a las características del arquetipo de héroe universal.

Dante héroe va en busca de la maduración no psicofísica, sino espiritual, de la salvación y la redención. Su "tragedia épica" —que se traduce en la lucha contra la tentación y el pecado— es un canto a la sabiduría y a la Fe, caminos que tienen a la contemplación y a Dios mismo como destino. Y como consecuencia, es un héroe moral.

Bibliografía

- ALIGHIERI, Dante, *La Divina Comedia*, Buenos Aires, A.D.A., 1991.
- CAMPBELL, Joseph, *El poder del mito*, Barcelona, Emecé, 1991.
- , *El héroe de mil caras*, México, F.C.E. 1993.
- CAVALLERO, P. y MUNGO, M. E., "Las figuras iniciáticas en la Eneida" en *Actas del VII Simposio Nacional de Estudios Clásicos*, Buenos Aires A.A.E.C., 1986.
- CURTIS, E.R., *Literatura europea y Edad Media latina*, México, F.C.E. 1975.
- DE SANCTIS, F., *Historia de la literatura italiana*, Buenos Aires, Americalee, 1944.
- ELIADE, Mircea, *Mito y realidad*, Barcelona, Labor, 1994.
- , *Lo sagrado y lo profano*, Barcelona, Labor, 1983.
- , *El mito del eterno retorno*, Barcelona, Planeta, 1984.
- GUGLIELMI, Nilda, *Memorias medievales*, Buenos Aires, E.C.A., 1981.
- GUILLELMIN, A. M., *Virgilio, poeta, artista y pensador*, Buenos Aires, Paidós, 1982.
- HOUSTON, Jean, *La diosa y el héroe. El viaje como símbolo e iniciación*, Buenos Aires, Planeta, 1992.
- LEONHARD, K., *Dante*, Barcelona, Salvat, 1984.
- OTIS, Brooks, *Virgil: a study in civilized poetry*, Oxford, Clarendon Press, 1964.
- RIQUER, Martín de, *Historia de la literatura universal*, Barcelona, Planeta, 1978.
- SAINT-VICTOR, Paul de, *Hombres y dioses*, Buenos Aires, Sopena, 1946.
- VILLEGAS, Juan, *La estructura mítica del héroe*, Barcelona, Planeta, 1978.

Modelo del camino del héroe



El camino de Dante-héroe

