

# El mito y la pregunta por lo humano

E. Pablo Molina Ahumada

## 1. *La constelación mítica y la frontera de lo humano*

La definición más simple de mito lo entiende como un relato tradicional que se transmite oralmente de generación en generación, mediante el cual una sociedad establece los límites de lo conocido y lo conocible, es decir, delimita un paradigma o *sentido de realidad* en un proceso que, según Hans Blumenberg (2004), sólo fue posible tras la despotenciación de la faceta terrorífica de la divinidad y su tratamiento poético bajo la forma de relatos que ofrecían una visión no traumática de la existencia. Es decir que fue necesario primero dejar de temer a los dioses para luego empezar a narrarlos.<sup>9</sup>

Lévi-Strauss, en su estudio clásico sobre la estructura de los mitos (1958), subraya como rasgo fundamental de estos relatos la función de mediador lógico en las culturas tradicionales, solución imaginaria vehiculizada a través de una estructura narrativa que opera resolviendo contradicciones sociales efectivas. El mito vendría a funcionar así como un eslabón imaginario constitutivo de lo social, efectivo en sociedades tradicionales como así también, aunque con mayor grado de sofisticación o metaforización (Lotman y Mints, 1981), en las sociedades contemporáneas. La transmisión del mito, por otra parte, no sería en estos casos por vía oral sino a través de una compleja red de citas que cartografiarían relaciones complejas entre diversos textos de la cultura.

El principal aporte de un abordaje de lo mitológico desde la perspectiva de la semiótica de la cultura radica en cierta lógica de análisis del mito como un texto específico de la cultura, inmerso en un sistema complejo de funcionamiento en el que se tensionan mecanismos de creación y mecanismos de memoria. El texto mítico, en tanto materialización de una forma de conciencia específica traducida imperfectamente por las metáforas del arte, conserva cierta “pregnancia” simbólica que le confiere “inestabilidad” significativa y que explica la concepción lotmaniana de este tipo de relato como cantera inagotable de sentidos e informatividad cultural. Esa amplitud semántica es la que permite al mito, asimismo, funcionar como operador cultural en determinado momento histórico, es decir, asumir significación epocal y ofrecer una representación del estado de relaciones de sentido en un determinado momento y espacio cultural. El mito deviene así un *mapa de la cultura*.

---

<sup>9</sup> En sintonía con la tesis de Blumenberg, Vernant (1995) sostiene que la primera colisión entre la visión religiosa del mito y la filosófica-política de la polis ocurrió cuando la racionalidad filosófica develó la naturaleza poética del mito: Jenófanes, Parménides, hasta la *Metafísica* de Aristóteles, y luego una larga tradición filosófica de Epicuro a Lucrecio. La otra colisión se dio por el desarrollo de la interpretación alegórica del mito y su captación en tanto poesía, con sus efectos perversos sobre la educación de los ciudadanos (Platón).

Puntualizando entonces, el primer aspecto que quisiésemos remarcar es la condición de relato del mito y, por otra parte, su funcionamiento ideológico en el marco de las culturas: **el mito es una narración que funciona como maquinaria ideológica.**

La segunda cuestión a subrayar es la condición sistémica de esa maquinaria, es decir, que el mito no se presenta como relato aislado sino más bien como un conglomerado o sistema de narraciones en tensión que cada sociedad, en función de los condicionamientos de la época, construye como entramado simbólico para definir modos de funcionamiento (permisiones, prohibiciones, omisiones y énfasis) de la cultura. Aunque nos refiramos al mito en singular, a lo largo de nuestra exposición estaremos aludiendo siempre a cierto conjunto complejo de tensiones imaginarias implícitas en cada relato en particular. Diremos, por lo tanto, que **los mitos vigentes permiten esbozar una topografía cultural, es decir, funcionan como mapas para recorrer y leer cierto estado de la cultura.** A este sistema complejo de relatos en efervescencia nos referiremos cuando hablemos de una *constelación mítica* (Durand, 2004; Monneyron y Thomas, 2004; Molina Ahumada, 2009 y 2011).

La tercera cuestión para subrayar es **la actualidad del mito**, su vigencia como narración explicativa de un orden de realidad (un orden de la cultura) aún en épocas asumidas (a sí mismas incluso) como no míticas o antimíticas. Descartamos aquí las equivalencias entre mito e irracionalidad, o mito y mentira, porque esa sinonimia manifiesta, más que una correspondencia, un efecto de la clasificación epistemológica a la que ha sido confinado el relato mitológico, es decir, remite a un estado de pugna entre narraciones que forcejean por constituirse como sentido único de realidad. Desde esta perspectiva y según la hipótesis histórica que propone Gilbert Durand (1971), el desprestigio del mito vendría a constituir el resultado de un proceso de desautorización ejercido por un mecanismo de conocimiento en desmedro de otro, para acabar confinando al mito al lugar de lo meramente imaginario y entronizado una narración, igualmente mitológica, que tiene a la razón como única protagonista, es decir, como única vía posible de acceso a la realidad. Se difumina así (y he aquí la particularidad del *grand récit* racionalista) esa condición mítica de la razón, al colocarla como adversaria del mito.

En este sentido, definir al mito como mentira implicaría convalidar esa estrategia de refutación epistemológica. Muy por el contrario, la propia idea de *constelación mítica* que sostenemos presupone una multiplicidad de relatos en pugna y el reconocimiento, a lo sumo, de relatos que devienen dominantes en función del conjunto de narraciones que orbitan en torno a ellos.

El centro de esa constelación mítica es, más que un relato fundante y original (lugar tachado o inaccesible desde esta perspectiva), una zona de condensación de sentido que permite difusamente captar cierto vector de significado para el conjunto. En el centro de esta constelación mitológica no hay mito porque el mito aparece como un “significante disponible” (Detienne, 1985) que es objeto de (re)invención social e histórica:

[E]l dominio recortado por la mitología es siempre un sitio provisorio, un lugar abierto, un lugar nómada; como el anverso sin profundidad de una línea fronteriza desde la cual

la mirada toma posesión de un horizonte en su medida inmediata (...) Y cada visión del mundo descubre una mitología nueva, adaptada a su saber, pero que parece reproducir fielmente la antigua. (Detienne, 1985: 160).

La constelación es, entonces, efecto del trabajo de ingeniería imaginaria de una sociedad que recorta un mapa de relaciones de sentido a partir del conjunto extenso de relatos que circulan en la memoria de la cultura.

Atendiendo específicamente al objeto de este primer Seminario, nos gustaría abordar esta vez el problema desde otra cornisa: focalizar en el **antropomorfismo del mito** (aclaramos que nos referiremos fundamentalmente al mito grecolatino por ser el que ha irradiado más profundamente nuestra cultura occidental). Entendemos por antropomorfismo dos cosas: por una parte, la idea general del mito como creación (invención) particularmente humana y, por otra parte, la preeminencia o lugar destacado (central diríamos) de lo humano en el mito.

La hipótesis aquí será entonces tratar de demostrar que lo humano en el mito funciona como una zona problemática e irresoluble. Dicho de otro modo: **hay mito allí donde lo humano es planteado como problema, es decir, allí donde se hace necesario delimitar las fronteras de lo humano**. El primer corolario de esta hipótesis sería afirmar que, aún en un nivel de muy baja frecuencia cultural, el mito sigue actuando en una multiplicidad de textos de nuestra cultura contemporánea para dar respuesta al problema de lo humano porque la pregunta por lo humano, ese interrogante planteado una y otra vez desde tiempos remotos, no se ha extinguido.

La hipótesis que planteamos nos conduce a revisar primero qué respuestas ha ofrecido la crítica del mito a la pregunta que nos formulamos; en particular, las relaciones que algunas escuelas de análisis mitológico establecieron entre antropología y mitología.

El primer punto de interés en nuestro recorrido se ubica hacia 1860, en Inglaterra, donde surge la llamada “Escuela antropológica” con los trabajos de Edward Tylor, Andrew Lang y Herbert Spencer. La hipótesis fundamental de este grupo de estudios es que el mito surgió a partir de una visión animista de la naturaleza, por lo cual vendría a funcionar como una “ciencia primitiva” surgida frente a la necesidad del hombre de dar respuesta a fenómenos incomprensibles del mundo que lo rodeaba y, a la vez, como una proyección de eso particularmente humano hacia la naturaleza. Es decir que es partir de la reflexión racional del “salvaje” sobre la muerte, la enfermedad y los sueños que habría surgido el mito, en tanto **humanización de lo natural**. Esta línea de estudio siguió muy de cerca el método y las apreciaciones de la disciplina antropológica en sus primeras fases de desarrollo; sin embargo, la mayoría de sus hipótesis han sido descartadas en la actualidad.

Otra línea de análisis mitológico que abreva principalmente en la antropología es la mitocrítica de Gilbert Durand, conjugada además con aportes de la filosofía de Ernst Cassirer, la psicología de las profundidades de Carl Gustav Jung y la fenomenología de Gastón Bachelard. Lo que quisiésemos destacar, sin embargo, más que la genealogía epistemológica de la propuesta durandiana, es el hecho de que esta teoría retome algunos postulados de la reflexología para incorporarlos a su entramado teórico.

La reflexología es una disciplina surgida a fines del siglo XIX, con base en los trabajos de Vladimir Bechterev (1857-1927) e Ivan Pavlov (1849-1936), abocada al estudio del conjunto de reflejos condicionados de ciertos seres vivos interpretados como respuestas automáticas al entorno. Durand retoma lo que Bechterev considera las “dominantes reflejas” fundamentales del ser humano y las reinterpreta como “los más primitivos conjuntos sensoriomotores que constituyen los sistemas de ‘acomodación’ más originales en la ontogénesis y a los cuales, según la teoría de Piaget, debería referirse toda representación de baja tensión en los procesos de asimilación constitutivos del simbolismo” (Durand, 2004: 51). Es decir que habría una relación profunda, constitutiva, entre las dominantes reflejas humanas y las construcciones simbólicas complejas, como por ejemplo el mito: **el relato mítico estaría construido, a nivel de sustrato, “a la medida” del cuerpo humano o a partir del campo de posibilidades cinéticas, metabólicas, físicas, etc. que ofrece el cuerpo humano.**

Según la reflexología, existen dos gestos dominantes en el recién nacido: el de posición (que coordina o inhibe los demás reflejos cuando, por ejemplo, se yergue el cuerpo del niño en la vertical) y el de nutrición (manifiesto en reflejos de succión labial y orientación de la cabeza por estímulos externos o por el hambre). La tercera dominante refleja aparece en los adultos y es la sexual (asociada a un ciclo hormonal y, en los vertebrados superiores, a un movimiento rítmico particular).

Estas tres dominantes reflejas (postural, de engullimiento o digestiva, y rítmica o sexual) son asumidas por Durand como “matrices sensoriomotoras” en la base de las representaciones simbólicas (Durand, 2004: 54). A su vez, cada una de ellas se asocia recurrentemente a otros elementos imaginarios:

- 1) La **POSTURAL** se vincula a materias luminosas, visuales, y las técnicas de separación, de purificación, cuyos frecuentes símbolos son las armas, las flechas, las espadas.
- 2) La de **ENGULLIMIENTO** (ligada al descenso digestivo) suscita las materias de la profundidad (agua o tierra cavernosa, utensilios continentales, copas, cofres) y se inclina hacia las ensoñaciones de la bebida o el alimento.
- 3) La dominante **RÍTMICA** (cuyo modelo es el acto sexual) se proyecta sobre los ritmos estacionales y su cortejo astral, sus sustitutos técnicos como la rueda y el torno; y es aludida mediante instancias de frotamiento.

A partir de estos esquemas de comportamiento reflejo y su papel en la organización de “enjambres” o “constelaciones” de representaciones simbólicas, Durand traza una extensa topografía imaginaria que se organiza en torno a dos grandes sistemas estructurales o regímenes del imaginario, el diurno y el nocturno.

- 1) El diurno concierne a la dominante postural, la tecnología de las armas, la sociología del soberano mago y guerrero (Dumezil), los rituales de elevación y purificación. Se trata del **régimen específicamente heroico**, aunque (como veremos más adelante) según el esquema del mito heroico tradicional (Campbell, 2001).
- 2) El régimen imaginario nocturno abarca las dominantes de engullimiento y rítmica, y comprende la tecnología del continente y el hábitat, los valores alimenticios y digestivos

junto a la sociología matriarcal y nutricia, por una parte; y las técnicas del ciclo, los símbolos del retorno y las narraciones astrobiológicas, por otra. Desde nuestra lectura, este régimen nocturno se asocia a otro modelo heroico, **aquel del héroe que retorna, fracasa o se repliega sobre sí mismo**, presente más bien en las relecturas contemporáneas del mito heroico (Villegas, 1973).

Para intentar delinear este funcionamiento antropomórfico del mito, propongo en esta oportunidad analizar un ejemplo en particular: la figura heroica compleja de Prometeo, donde se dan cita en cierto modo las dos posibilidades heroicas señaladas, la del héroe triunfante o diurno y la del héroe vencido y nocturno. Desde nuestra lectura, en este mito ambas facetas aparecen complicadas en torno al problema de lo humano, lo cual lo convierte en un relato insoslayable para el abordaje del tema. Me centraré en este héroe además porque Prometeo hace realmente visible las mediaciones entre planos (lo divino, lo heroico, lo humano), constituyendo aquello que el historiador François Hartog (1999) concibe como un “héroe-frontera” y que yo llamaré, siguiendo la propuesta de Alessandro Baricco (2008), un **héroe-sistema de paso**.

## 2. *Dioses, héroes, hombres*

Según la *Teogonía* (VIII o VII a.C) de Hesíodo, tras la victoria de Zeus y los olímpicos sobre Cronos y los Titanes, sobrevino una edad de esplendor en que dioses y hombres vivieron a la par. Ante la necesidad de repartir honores y prebendas tras la brutal contienda, Zeus recurre al astuto Prometeo.

Jean Vernant (2000: 62) nos advierte, sin embargo, que Prometeo “ocupa una posición ambigua, poco definida y paradójica”. Lo llaman Titán pero es hijo de Jápeto, hermano de Cronos, es decir, su padre es Titán pero él no; tampoco es Olímpico. Aunque ha sido aliado de Zeus, no es su súbdito. Sus atributos heroicos son la autonomía y (al igual que Zeus, Atenea y Odiseo) la astucia e inteligencia:

Prometeo personifica en ese universo ordenado la contestación interior. No quiere usurpar el sitio de Zeus, pero, en el orden que éste instituye, es la vocecita contestataria, algo así como un mayo del 68 en el Olimpo, en el interior del mundo divino. (Vernant, 2000: 63)

Esta condición ambigua es la que aproxima a Prometeo al mundo de lo humano, sobre todo si tenemos en cuenta la versión de Ovidio en sus *Metamorfosis* (I a. C) que señala al dios como posible creador de los hombres, tras la creación del mundo, los vientos y las bestias. Es decir que a Prometeo se le habría atribuido, en primer lugar, la creación de lo humano por encargo de Zeus como aquella forma “más noble” capaz de gobernar a través de la inteligencia el mundo creado.

En segundo término, Prometeo es el responsable de la creación del ritual sacrificial que vincula a los hombres con los dioses, aunque ese primer “trazado de frontera” consista precisamente en una treta: convocado por Zeus, Prometeo sacrifica un animal y separa huesos recubiertos con

apetitosa grasa blanca por una parte; y carne y demás partes comestibles escondidas dentro del estómago del animal, desagradable a la vista, por otra. Deja elegir a Zeus que opta por los huesos relucientes y, al descubrir el engaño, sucede el primer castigo hacia los hombres: negarles el fuego divino y los cereales. La primera acción de Prometeo aparece así como definitoria de lo humano, porque establece a la par del ritual sacrificial, una pauta alimentaria: en lo sucesivo, los hombres deberán comer la carne del animal muerto, de cadáveres. Los humanos, a diferencia de los dioses, quedan marcados así, como alerta muy sugestivamente Vernant, por el sello de la mortalidad.

Acontece aquí una nueva intervención de Prometeo para burlar el castigo de Zeus: comunica a los hombres el secreto para producir por medios técnicos el fuego y obtener cereales; nuevo castigo del dios olímpico: la creación de Pandora y “la estirpe de femeninas mujeres. Gran calamidad para los mortales, con los varones conviven sin conformarse con la funesta penuria, sino con la saciedad” (Hesíodo, *Teogonía*, 2000: 36). Prometeo, esta vez, es encadenado y sometido al terrible suplicio de que sus entrañas sean devoradas por un águila durante miles de años, hasta que un semidios (Heracles) lo libera finalmente, con el beneplácito de Zeus.

El mito de Prometeo escenifica, por lo tanto, tres aspectos clave para pensar el problema de lo humano:

1) Por una parte, la **existencia de una instancia mediadora entre lo humano y lo divino** a través de este héroe truhán y engañador, sobre quien recae no sólo la responsabilidad del “progreso” y el avance “tecnológico” humano sino también la rigurosidad de los castigos divinos. Estaríamos ante una figura de *trickster* que, según Rinaldo Acosta (1997: 26-29), funciona como personaje mediador de comportamiento pícaro y astuto que desempeña, sin embargo, una función de signo positivo o bienhechora (la filantropía en el caso de Prometeo).

2) El segundo aspecto en el mito de Prometeo es el lugar fundamental de **la desobediencia como motor de las acciones**. El esquema de mandato-desobediencia-castigo alude, por una parte, a la propia normativa que regula la estructura social aristocrática griega hacia el siglo VIII y VII a.C, que es cuando Homero y Hesíodo (*Ilíada* y *Teogonía* respectivamente) sistematizan el cuerpo de relatos que conocemos hoy como “mitología” (Detienne, 1985). Según señala Jean-Pierre Vernant (1995), la cultura griega de ese momento consideraba que la relación armoniosa con lo sagrado se sostenía a través del banquete, juegos deportivos, danzas, procesiones o representaciones teatrales, pero esa relación podía verse alterada o turbada si se invadía el espacio de lo sagrado, se violaban sus privilegios o se infringían las normas divinas del orden social. Esa infracción o desmesura (*hybris*) reclamaba la venganza divina sobre el culpable y se difundía además en el espacio de la comunidad implicada o a lo largo de las generaciones, hasta que se efectuara el ritual del *pharmakós* y de purificación (*Katharsis*). Prometeo, devenido durante siglos emblema filantrópico y figura protectora de la humanidad, representa el *pharmakós* que exculpa a los hombres del castigo divino (héroe fracasado), pero instaura también la posibilidad de rebelión en contra de la opresión divina (héroe diurno).

Aquí habría que apuntar algo entre líneas. Según Vernant (1995):

Las divinidades del politeísmo griego no son eternas ni perfectas ni omniscientes ni omnipotentes, no han creado el mundo pero han nacido en él y de él, han ido surgiendo mediante generaciones sucesivas a medida que el universo a partir de las potencias primordiales como *Caos* (es decir el Vacío) o *Gea* (es decir la Tierra) se iba diferenciando y organizando, residen pues en el seno mismo del universo. Su trascendencia es, por tanto, absolutamente relativa, válida únicamente por relación a la esfera humana. Al igual que los hombres pero por encima de ellos, los dioses forman parte integrante del cosmos. (Vernant, 1995: 15)

La cita sirve para ver el alcance máximo de la desobediencia de Prometeo o lo que podríamos llamar su máxima productividad como “mito de humanidad”: a través de la rebelión de este personaje se hace visible la profundidad del vínculo entre dioses y humanos, es decir, se escenifica una tensión o “partida de ajedrez” pero se manifiestan también los límites del juego y sus reglas: Prometeo es un *pharmakós* porque la humanidad no puede ser “por el momento” (según el “mito de las edades” que relata Hesíodo) destruida: los dioses necesitan a los hombres.

Otra cuestión a considerar aquí es la posibilidad de leer el mito prometeico a partir de la estructura de mitemas del rito iniciático o camino del héroe. Según Juan Villegas (1973), pueden señalarse tres instancias básicas en el mito heroico estructuradas a partir de las etapas del proceso iniciático: *vida del no iniciado o vida que se abandona, iniciación en sí o adquisición de experiencia, y vida del iniciado tras el triunfo/fracaso del héroe*. Siguiendo este esquema, vemos que Prometeo inicia su acción por mandato directo de Zeus, aunque existe entre ambos cierta tensión y mutua desconfianza que marca la atmósfera de la primera etapa de la iniciación, *vida del no iniciado*. El mito se incardina precisamente *in medias res* de esta situación de conflicto entre Zeus y Prometeo, tornando ambiguas las intenciones y las actitudes de los personajes, a la vez que complejizando las relaciones de lealtad y desobediencia.

Las acciones de Prometeo-benefactor se alternan con las de Prometeo-engañador, en una sucesión de eventos ambiguos que vendrán a constituir el camino de pruebas que definen el destino del dios (y de los hombres). Convocado a dirimir la frontera entre dioses y hombres, Prometeo efectúa su primera treta (las partes del sacrificio). Nótese que según Vernant no hay aquí engaño a los dioses (pues Prometeo, efectivamente, está ofrendando lo más valioso a Zeus) sino falseamiento, duplicidad en sus actos, lo cual lo convierte en un actor sospechoso.

Para superar el primer castigo de Zeus, Prometeo recurre nuevamente a una treta: ofrece a los hombres la tecnología del fuego y educa en la agricultura. Es decir, el avance civilizatorio constituye el reverso de un engaño, pero reina aquí nuevamente la ambigüedad, pues el acceso a estos conocimientos viene dado a la vez por el descubrimiento del apetito voraz del fuego y la fatiga que genera el trabajo para procurarse el alimento (en la Edad de Oro, tal como la describe Ovidio, la tierra ofrecía sus dones sin necesidad de ser cultivada). Es decir, a que la vez que instrumentos de progreso, el uso del fuego y la agricultura funcionan como limitador (calamitoso) de lo humano.

Segundo castigo de Zeus, definitivo para los hombres y para Prometeo: la invención de la mujer (Pandora) y el suplicio eterno para este dios truhán. Para los hombres, la invención del

nacimiento-muerte (es decir, la ruptura del tiempo eterno y el inicio del tiempo lineal) y la crisis por lo material (el capital y la herencia). Para Prometeo, el castigo cíclico (un tercer tiempo, entre el no tiempo divino y el tiempo lineal humano), en un espacio intermedio entre dioses y hombres. El héroe-solar, civilizador, que avanza mediante engaños (*trickster*) es, finalmente, derrotado. La dominante postural del héroe erguido cede ante esta imagen del héroe doblegado y encadenado, sometido a la rítmica del sufrimiento (ciclo del águila) por tiempo indeterminado.

Lo importante aquí que define a Prometeo como un héroe-frontera es que sean esos intentos por remediar una carencia, un desamparo, un castigo divino, los que deslizan y van trazando efectivamente el límite de lo humano; es decir, el viaje heroico de Prometeo es ambiguo en todos los planos porque:

- a. Es el héroe benefactor de la humanidad que provoca, asimismo, sus males (originador del mal, reparador y benefactor a la vez).
- b. Sus acciones benéficas para los hombres son el resultado de una acción maléfica contra los dioses (Zeus), aunque el mito no desambigüe completamente esa posición (lo cual, según Carlos García Gual -2001-, estaría dando cuenta de cierta interferencia entre dos variantes míticas, la beocia y la jónica).

3) El tercer aspecto atiende a un rasgo específicamente humano y que podría ser leído, retomando lo que apunta Silvia Barei en el artículo publicado en este mismo volumen, como un modelizador mítico con profunda incidencia en la cultura: **la potencia de la invención técnica como atributo robado a los dioses y en posesión de los hombres, es decir, la entronización de la inteligencia humana –movilizada por acción de esta figura mediadora de Prometeo- como umbral o chance de posibilidad para la sustitución de lo divino**. Este aspecto en particular es el que, según la periodización que traza Gilbert Durand, permite considerar al siglo XIX como una época sumamente influenciada por el mito “prometeico”, en tanto canalizador simbólico de una concepción social acerca de la omnipotencia y el progreso infinito de la razón humana. El fuego constituye, de hecho, un elemento simbólico de amplio espectro significativo, que alude a la vida, al bienestar y también a la razón.

De allí que Prometeo sea la figura por antonomasia del siglo XIX, al ser leído fundamentalmente a partir de los dos últimos rasgos que hemos apuntado: la desobediencia y la invención técnica.

Los tres aspectos que señalamos permiten proponer una definición de Prometeo como héroe-frontera, es decir, un héroe que a través del propio límite que van estableciendo sus acciones, extiende el alcance de lo humano. Su actividad, en este sentido, es profundamente preformativa porque, al tiempo que “protege” a la humanidad, la constituye como tal.

Cabría apuntar aquí que esta representación del héroe como mártir de la humanidad y dios filántropo deriva de la lectura que efectúa Esquilo (*Prometeo encadenado*, primera parte de una trilogía atribuida a él, actualmente en discusión) a partir de una variante del mito. Esquilo lee el relato mitológico en clave teológica y lo adapta al molde de la tragedia para convertirlo en metáfora acerca del destino de la condición humana (vid. Vega Rodríguez, 2002: 139).

Podríamos retomar entonces la hipótesis que hemos propuesto más arriba: **hay mito allí donde lo humano es planteado como problema**. ¿Cuál sería el problema humano en el mito de Prometeo? Desde el inicio del mito, recordemos, el dilema planteado por Zeus es la necesidad de establecer una frontera entre dioses y humanos. La secuencia sucesiva de desobediencia-reparación-castigo de Prometeo resuelve ese problema, aunque dilatándolo. Establece, por así decirlo, la *diferencia* entre lo humano, lo divino e incluso el mundo animal: el fuego, la agricultura y (según Esquilo) las demás artes que Prometeo enseña a los hombres son *diferenciales* de relación entre el hombre, las bestias y los dioses. Se traza entonces la frontera infranqueable entre planos, entre el tiempo de los dioses y el de los hombres, a la vez que se genera una instancia intermedia (la del tiempo cíclico donde queda encerrado, bajo castigo, el héroe mediador) que sirve para calibrar la distancia entre los otros dos planos.

Remitiendo al concepto que propone Hartog para pensar a Odiseo en relación a la cosmovisión griega del siglo VIII a.C, Prometeo puede ser pensado también él como un héroe-frontera porque representa él mismo la frontera. Sus acciones son ambiguas porque benefician y perjudican por igual a ambas partes: transita, por decirlo de algún modo, por la zona de intersección de esas dos esferas. Es tanto el héroe diurno, benefactor, desobediente con los dioses; y es también el héroe nocturno, derrotado, que paga el exceso de su astucia con el castigo terrible. Según qué mitemas de ese viaje heroico (*la astucia, el robo del fuego o el castigo*) privilegie cada época, será el efecto de sentido y la funcionalidad ideológica que provocará el mito.

### 3. *Prometeo como sistema de paso*

Los mitos irrigan nuestra cultura contemporánea, representan no sólo repertorios narrativos sino metáforas de una alta densidad simbólica que estructuran o están en la base de muchas de las formas que tenemos de pensar, sentir y enunciar la realidad. A eso aludimos cuando afirmamos la existencia de un orden mitológico de la cultura. Sin embargo, nuestro acceso al mito ya no es cultural sino secularizado, es decir, nuestra aproximación no representa una experiencia religiosa sino más bien estética o poética (Blumenberg, 2004; Lotman y Mints, 1981). Esa aproximación debe ser inscripta, sin embargo, bajo formas inéditas de funcionamiento de la cultura contemporánea que, según la hipótesis con la que nos desafía Alessandro Baricco (2008), se estructura a partir de la movilidad, la puesta en secuencia, la constitución de trayectorias y el encadenamiento ininterrumpido de puntos diferentes como recursos actuales de búsqueda y construcción del conocimiento y la experiencia.

Esta nueva subjetividad contemporánea que Baricco denomina (no irónicamente sino afirmativamente) “los bárbaros”, apoya su estrategia en *sistemas de paso*: gestos de fácil entrada y salida, espacios proclives a generar una aceleración más que un detenimiento. En este derrotero de movibilidades sin interrupción y en estos puntos móviles de cruce fugaz se opera el encuentro con gestos heredados del pasado (“viejas aldeas” sostenidas por la memoria cultura) que son modificados (para algunos “saqueados”) hasta ser convertidos en *sistema de paso*. Es decir, se trata de licuar los lugares solidificados para construir, a partir de esa modificación (movilización),

constelaciones de sentido y experiencia, secuencias. Nuestra idea de una constelación mítica engarza perfectamente con esta nueva forma de adquisición de experiencia que apunta Baricco porque hace posible pensar la dinamicidad de los textos de la cultura como (hiper)vinculados (“linkeados” podría decirse) unos con otros. La pregunta en este punto sería: ¿de qué modo la cultura moderna (digamos desde el siglo XIX) convirtió el mito de Prometeo en un *sistema de paso*? ¿Qué sentidos encontramos actualmente en ese mito y, consecuentemente, qué interrogantes se generan acerca de lo humano?

Proponemos una fracción de secuencia, un segmento de esa movilidad posible a través del cual elementos significativos del mito prometeico ganan vigencia y significación contemporánea. Recorramos tres nodos o sitios de cruce en esa secuencia: una novela de 1818<sup>10</sup>, un pasaje específico de un videojuego producido por Sony Entertainment en 2007 y un trailer de una película de ciencia ficción estrenada en 2012.

a) Para el caso de la novela, la autora se llama Mary Shelley y el título completo de la obra es “Frankenstein o el Prometeo Moderno” (*Frankenstein; or, The Modern Prometheus*). La referencia al mito (mediatizada por la visión trágica de Esquilo) es explícita desde el título mismo de la obra que critica las consecuencias nefastas de la vida creada por la ciencia (así se explica la larga peripecia de pérdidas y dolor que debe afrontar el doctor Víctor Frankenstein, perseguido infatigablemente por el engendro que ha creado). El fuego de Prometeo representa aquí la razón humana y sus invenciones técnicas, aunque se juegue precisamente con la ambigüedad del elemento que ya estaba presente en el mito (instrumento civilizatorio y fuerza destructiva) y el sufrimiento del creador provenga, esta vez, no de la esfera divina sino a manos de la propia criatura sublevada. El Dr. Frankenstein no es, por otra parte, el héroe benefactor sino el héroe trágico víctima de su excesivo optimismo en la ciencia (así como Prometeo es, en el mito, víctima de su astucia). El daño que infringe el engendro en su incansable acechanza no es directo sino que impacta sobre el entorno de personas que rodean al doctor: como el águila del mito, la criatura mantiene el estado de sufrimiento del creador sin matarlo.

Es decir, se retoma del mito no la imagen, recurrente en la época, de entrega desinteresada y sufrimiento injusto de Prometeo (como sí aparece en el poema que Lord Byron, por ejemplo, publica pocos años antes de esta obra, en 1816), sino la del creador que paga su exceso a través del sufrimiento que le infringe su creación. Lo artificial producido por la tecnología (que ya estaba presente en el mito) se presenta aquí no como algo disminuido o de menor potencia, sino como algo nocivo y peligroso para la vida humana. El castigo de Prometeo aparece como algo fundado.

b) Segundo punto de cruce, un videojuego, segunda entrega de la saga *God of War* para consolas Playstation 2 y 3. El primer volumen de la saga apareció en 2005. Esta segunda parte, aparecida en 2007, se inicia con el personaje heroico ficcional Kratos muerto por traición de Zeus. Su peripecia consistirá así en atravesar el Hades para remediar su situación y conseguir su venganza. Durante ese

---

<sup>10</sup> La primera edición, bajo anonimato, apareció en 1818 y la segunda, ya con el nombre de la autora, en 1823.

periplo por el inframundo se encuentra con Prometeo y ambos mantienen un diálogo en el cual se vuelve a la idea del héroe benefactor de la humanidad, injustamente ajusticiado:

When I took the Fires of Olympus to the mortals, Zeus considered it a betrayal. As punishment, he made me mortal and condemned me to be savagely consumed every day by this cursed bird, and then, with the fall of night, I am healed. ...How long have I been here? How long have I suffered this curse? I truly do not know... Please, Ghost of Sparta! Release me from my torment!<sup>11</sup>

Kratos libera a Prometeo (en realidad, ayuda a que éste se inmole) y sustituye así a Heracles, dando cabida a un nuevo personaje en la constelación mítica que llega a ser responsable, incluso, de acabar con todos los dioses del panteón olímpico en la tercera entrega de la saga. Kratos es supuestamente humano, pero descubre a lo largo de la saga su condición de semidios. Es decir, nuevamente, funciona como elemento mediador entre planos aunque, esta vez, nada benéfico. Representa más bien valores contrarios a los del héroe diurno tradicional: no es la mesura, precisamente, su rasgo definitorio, sino la violencia y la brutalidad desmedidas, aliciente insoslayable a la hora de analizar el amplio reconocimiento y preferencia del juego entre los consumidores.

La funcionalidad específica de Prometeo aquí es contribuir a la misión del héroe, otorgándole tras su muerte un poder-atributo especial (“furia de titanes”) que permite al jugador incrementar su poder destructivo y (en el camino de adquisición de competencias), calificar al héroe para su enfrentamiento final contra Zeus. Como puede apreciarse, además de benefactor, la figura de Prometeo sigue funcionando aquí en contraposición al orden (opresivo) impuesto por Zeus, quedando lo humano cada vez más desdibujado y carente de relevancia (la peripecia de Kratos, de hecho, podría ser leída como un camino apoteósico que confirma gradualmente, en cada entrega, su cada vez más plena condición de divinidad bélica [*God of War*]).

c) El tercer punto de cruce nos ubica en el campo de la industria espacial y su lectura cinematográfica. En el año 2003, la NASA lanzó un proyecto de investigación sobre sistemas de propulsión nuclear para viajes espaciales de largo alcance, al que denominó “Proyecto Prometeo” (“Project Prometheus”). El proyecto acabó clausurándose tres años después, en 2006.<sup>12</sup> El objetivo técnico y científico de esa investigación consistía en potenciar nuevas fuentes de energía (el fuego en este caso es la energía nuclear) que promoviera la exploración humana de zonas distantes del planeta Tierra. Acerca de ese viaje a los confines del universo conocido trata la última película del

---

<sup>11</sup> Transcripción del diálogo del videojuego *God of War II*. Sony Computer Entertainment, 2007. Nuestra traducción: “Cuando les llevé el fuego del Olimpo a los mortales, Zeus lo consideró una traición. Como castigo, me hizo mortal y me condenó a ser salvajemente consumido cada día por este detestable pájaro, y luego, cuando cae la noche, soy curado... ¿Cuánto tiempo he estado aquí? ¿Cuánto tiempo he sufrido esta maldición? Realmente, no lo sé... ¡Por favor, Fantasma de Esparta! ¡Libérame de mi tormento!”.

<sup>12</sup> El informe final de la misión está disponible en la siguiente dirección web: <http://trs-new.jpl.nasa.gov/dspace/bitstream/2014/38185/1/05-3441.pdf> [consultado el 27/02/2012].

director inglés Ridley Scott, conocido por películas como *Alien, el octavo pasajero* (1979), *Blade Runner* (1982) o *Gladiator* (2000), entre otras. En este caso, la pregunta (terrorífica) por lo humano se inscribe en el marco de la ciencia ficción, en un film que algunos críticos consideran la precuela del primer gran éxito de taquilla de Scott, *Alien, el octavo pasajero*. El film de 2012 narra la aventura de un grupo de astronautas que viajan a un planeta en los confines del universo conocido en el que, presuntamente, se encuentran las claves del origen de la humanidad. Sin embargo, el descubrimiento de ese secreto entraña un peligro de magnitud insospechada para toda la especie.<sup>13</sup> El aspecto mítico resaltado aquí es, por una parte, la idea de Prometeo creador del hombre pero, por otra, la del castigo desatado a partir de un exceso o desobediencia. ¿Funciona nuevamente aquí (como en el caso de Frankenstein) el mito de Prometeo como amonestación acerca de un *non plus ultra* científico, un límite para la racionalidad humana que no debería ser traspasado? ¿O alude más bien a la situación ambigua del beneficio que entraña un castigo, del conocimiento que acarrea irremediablemente la muerte?

#### 4. *Apreciaciones finales*

Partimos al inicio del trabajo desde dos ideas fundamentales: reflexionar acerca del mito como creación humana y pensar lo humano como creación del mito. A continuación, propusimos una respuesta tentativa: hay mito allí donde lo humano es planteado como problema.

De este recorrido en torno al mito prometeico, se infiere en primer lugar que nuestra época contemporánea sigue recurriendo a las narraciones mitológicas para explicar o volver a plantear(se) interrogantes todavía vigentes. Podríamos pensar incluso que hay un fuerte paralelismo entre interrogantes y narraciones mitológicas, en tanto las primeras surgen como principio de respuesta (mediación imaginaria, en términos de Lévi-Strauss) aunque sin agotar las preguntas. Es la ambigüedad del mito, su capacidad simbólica y su amplio espesor histórico aquello que lo convierte en el instrumento necesario aunque no suficiente para seguir planteándonos la pregunta por lo humano.

En el recorrido que hemos presentado, la elección del mito de Prometeo ha sido una opción metodológica entre varias, siendo posible atravesar el problema tras los pasos de algún otro mito de la constelación, como podría ser por ejemplo el de Epimeteo –hermano de Prometeo, su complemento-, o bien Pandora, o cualquier otro personaje que pueda ofrecernos otro principio de respuesta.

Prometeo resulta un excelente ejemplo: por la productividad del relato a lo largo de los siglos, y por su condición ambigua de mediador benefactor y origen del malestar a la vez. A partir de esa lectura simbólica del mito habrá que evaluar entonces qué otro personaje o relato puede estar funcionando en la actualidad como canalizador simbólico y metáfora del modo en que nuestro tiempo responde a la pregunta por lo humano.

---

<sup>13</sup> El trailer de la película está disponible online en: <http://www.imdb.com/video/imdb/vi1846059289/> [consultado el 27/02/2012].

¿Será el siglo XX y el XXI, como piensa Durand, el tiempo de Hermes? ¿O será el turno de nuevos héroes y nuevos dioses creados por los nuevos lenguajes de la cultura como el cine, los videojuegos, o ambos? ¿Será quizá este el tiempo de Kratos?

## BIBLIOGRAFIA

- ACOSTA, Rinaldo (1997) *Temas de mitología comparada*. Cuba, Editorial Letras Cubanas.
- BARICCO, Alessandro (2008) *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona, Anagrama.
- BAUZÁ, Hugo (1998) *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Bs. As, FCE.
- BLUMENBERG, Hans (2004) *El mito y el concepto de realidad*. Barcelona, Herder.
- CAMPBELL, Joseph (2001) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, FCE. (1949)
- DETIENNE, Marcel (1985) *La invención de la mitología*. Península, Barcelona.
- DURAND, Gilbert (1971) *La imaginación simbólica*. Buenos Aires, Amorrortu.
- DURAND, Gilbert (2004) *Las estructuras antropológicas del imaginario*. México, FCE.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2001) *Mitos, viajes, héroes*. Madrid, Suma de Letras.
- HARTOG, François (1999) *Memorias de Ulises. Relatos sobre la frontera en la antigua Grecia*. Buenos Aires, FCE.
- HESÍODO (2000) “Teogonía”, en *Obras y fragmentos*. Madrid, Gredos, pp. 3-55.
- LÉVI-STRAUSS, Claude ([1958] 1977) “La estructura de los mitos”, en *Antropología estructural*. Bs. As, Eudeba.
- LOTMAN, Iuri y MINTS, Zara ([1981] 1996) “Literatura y mitología”, en *La Semiosfera I*. Madrid, Cátedra, pp. 190-213.
- LOTMAN, Iuri y USPENSKIJ, Boris A. ([1973] 2000) “Mito, nombre y cultura”, en *La Semiosfera III*, Madrid, Cátedra, pp. 143-167.
- MELETINSKI, Eleazar M. ([1976] 2001) *El mito*. Madrid, Akal.
- MOLINA AHUMADA, Ernesto Pablo (2009) *Elogio de la derrota. Héroes del fracaso en Luis Mateo Díez*. Córdoba, FFyH-UNC.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2011) “Constelación mítica y cielo de la saga. Acerca de la relación mito/saga contemporánea”, en Arrizabalaga, Leunda y Molina Ahumada (comp.) *Bajo el cielo de la saga. Hacia una neoépica argentina*. Córdoba, Facultad de Lenguas, pp. 29-53.
- MONNEYRON, Frédéric y THOMAS, Joël (2004) *Mitos y literatura*. Bs. As, Nueva Visión.
- OVIDIO (2002) *Las metamorfosis*. Madrid, Juventud.
- SCEA (2007) *God of War II*, DVD-ROM. Sony Computer Entertainment America, EEUU.
- SCOTT, Ridley (2012) *Prometheus*. DVD. 20<sup>th</sup> Century Fox, EEUU.
- SHELLEY, Mary W. ([1818] 2011) *Frankenstein*. Madrid, Alianza.
- VEGA RODRÍGUEZ, Pilar (2002) *Frankensteiniana. La tragedia del hombre artificial*. Madrid, Tecno- Alianza.
- VERNANT, Jean-Pierre (1995) “El hombre griego”, en AAVV. *El hombre griego*. Madrid, Alianza, pp. 9-32.
- VERNANT, Jean-Pierre (2000) *El universo, los dioses, los hombres. El relato de los mitos griegos*. Barcelona, Anagrama.
- VILLEGAS, Juan (1973) *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona, Planeta.