

EL HÉROE COMO TROPO CULTURAL Y SISTEMA DE PASO. LECTURAS A PARTIR DE TEXTOS ARTÍSTICOS EN CLAVE DE SAGA

THE HERO AS A CULTURAL TROPE AND A PASSAGE SYSTEM. READING ARTISTIC TEXTS IN THE LIGHT OF SAGAS

Ernesto Pablo Molina Ahumada
Universidad Nacional de Córdoba
(Argentina)
pablomolinacba@hotmail.com

Resumen

Nuestro trabajo analiza la figura heroica en clave retórico-cultural (Barei, 2008), entendiendo al héroe como un “trope” capaz de condensar procesos complejos de memoria y creación. Partiendo de postulados de la semiótica de la cultura (Lotman, 1996) y del estudio del Grupo de Estudios de Retórica sobre formas del retorismo cultural, nuestro trabajo busca reconocer en tres textos artísticos contemporáneos, cierta condición retórica del héroe que le permite funcionar como condensador metafórico, a la vez que elemento vinculante entre textos. Atendiendo a las metáforas del “nómada” (Maffesoli, 2004) y el “bárbaro” (Baricco, 2009), nuestro trabajo arriesga la definición de una categoría que permita comprender el funcionamiento de la figura heroica como elemento de significación previsible e imprevisible, según posibilidades estéticas que ofrecen algunos lenguajes y textos en los que opera. Postulamos la categoría de “héroe de paso” para pensar el arco de desplazamientos posibles del tropo heroico en el corpus, desde el mito hacia la literatura y otros textos, destacando como rasgo distintivo de ese desplazamiento el carácter paradójal del héroe como ordenador y desordenador a la vez, es decir, como figura reconocible y como espacio de fuga hacia nuevas representaciones (lugar nomádico) y espacio de fractura frente a lo instituido (lugar bárbaro). Nuestro trabajo pretende ofrecer elementos de reflexión teórica útiles para explicar textos complejos de la cultura a partir de la trama de relaciones retóricas que edifica el héroe como tropo.

Palabras clave: mito – héroe – cultura – retórica – tropo.

Abstract

This article aims to analyze the figure of the hero in the theoretical framework provided by Semiotics of Culture and Rhetorics of Culture (Barei, 2008). The hero is seen as a trope in which complex processes of memory and cultural creation are condensed. We seek to analyze in three artistic contemporary texts in which the hero functions as a metaphor for

social and historical values and events, and in turn becomes a link among texts. Observing different languages and texts, the hero produces both predictable and unpredictable meanings in which he behaves both as a “nomad” (Maffesoli, 2004) and a “barbarian” (Baricco, 2009). Thus, the hero becomes a “passage hero”; this notion allows for reflecting about the trope of the hero from myth to literature and others texts. The hero causes order and disorder, and produces a cultural topos, i.e. a place where new representations either drift apart, or cause fracture and disruption. Such a topos is thus a nomadic or a barbaric place, respectively. With this set of analytical categories, this article intends to have the trope of the hero explain complex cultural texts.

Keywords: myth – hero – culture – rhetoric – trope.

1. TROPO, SAGA HEROICA Y CULTURA

El arco de nuestra reflexión conecta el territorio de los mitos y las sagas heroicas con tres textos artísticos contemporáneos, para postular a continuación algunas claves teóricas para abordar la figura del héroe. Los textos artísticos del corpus se convierten en la puerta de ingreso a fenómenos de suma complejidad y actualidad.

Nuestro trabajo propone un análisis de la figura heroica y su papel en la construcción de sagas contemporáneas. A partir del análisis de tres ejemplos (la novela *La ciudad ausente* -1992- de Ricardo Piglia; la ópera *La ciudad ausente* -1994- con libreto de Ricardo Piglia y música de Gerardo Gandini; y la novela gráfica *La ciudad ausente* -2008- con texto de Ricardo Piglia, ilustraciones de Luis Scafati y adaptación de Pablo de Santis), desarrollamos una línea de reflexión teórica acerca del componente heroico y la construcción de sagas, interrogándonos sobre las posibilidades de desplazamiento del héroe no sólo a lo largo de esos textos, sino también como metáfora de procesos de la cultura, lo que da cuenta de la capacidad del héroe para funcionar como figura móvil (*nómade* en términos de Maffesoli, 2004) y como principio de movilidad (*sistema de paso*, según Baricco, 2009). A partir de esta potencia del héroe, proponemos estudiarlo como un “trope” de la cultura por su capacidad de condensar gran cantidad de información y por su fuerza modélica en la constitución de sagas.

El enfoque teórico adoptado deriva de la semiótica cultural de Iuri Lotman (1996; 2000), que nos permite leer en la peripecia heroica del corpus una modelización metafórica del

funcionamiento de la cultura actual. Desde la perspectiva lotmaniana, la cultura es entendida como “una inteligencia colectiva y una memoria colectiva, esto es, un mecanismo supraindividual de conservación y transmisión de ciertos comunicados (textos) y de elaboración de otros nuevos” (Lotman, 1996: 157). El conjunto de procesos de comunicación y generación de información que tiene lugar delimita cierto espacio de significados que confiere consistencia a lo que será reconocido como “texto” por una cultura. Ese espacio recibe el nombre de “semiosfera” y se caracteriza por ser internamente heterogénea y dinámica, pues presenta una irregularidad semiótica entre estructuras nucleares resistentes a los cambios y regiones semióticas dinámicas en la periferia.

En la semiosfera interactúan distintos sistemas organizados de signos o “lenguajes” de la cultura (la arquitectura, la pintura, el cine, la economía, por ejemplo). Ellos son los encargados de generar determinados “modelos de mundo” que son expresados en los textos culturales: un edificio, un cuadro, un film, un tratado de economía. Entre texto y cultura existe una profunda relación de analogía funcional que permite leer formas complejas del sistema cultural en la retórica de los textos, y viceversa, formas retóricas recurrentes de los textos en el sistema cultural. Este proceso define para Lotman lo que denomina formas de “retorismo” cultural, aspecto que Silvia Barei (2008) y el Grupo de Estudios de Retórica de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina) adopta para un abordaje de textos como fenómenos de una retórica de la cultura. Según esta perspectiva, existen lógicas de organización semiótico-estructural que orientan la construcción de textos diferentes para garantizar la repetición de información para el sostenimiento de un orden cultural. Ese mecanismo de organización que posibilita a diferentes textos transmitir información similar constituye para Barei (2008: 13) un “orden retórico de la cultura”.¹

Explorar la hipótesis lotmaniana del “retorismo” cultural implica considerar una profunda relación entre los mecanismos retóricos de los textos y procesos del sistema cultural. Siguiendo este razonamiento, convendría redefinir la noción de “tropo” retórico considerándolo como un elemento central de la relación texto/lenguaje/cultura.

No está de más en este punto retomar la profunda crítica que realiza Stefano Arduini (2000) a una concepción “ornamental” de las figuras como mero componente de la

¹ Para un desarrollo más extenso de la perspectiva del GER remitimos al conjunto de estudios en la colección *Cuestiones retóricas* (7 volúmenes, 2008-2012) y a Leunda (2013).

“elocutio”. Según este autor, se trata más bien de elementos complejos que atañen a una modalidad retórica de funcionamiento de nuestro pensamiento. Arduini sostiene que los tropos retóricos no son elementos meramente estructurales o superficiales, sino categorías generales vinculadas a la expresión humana que definen nuestra capacidad de percibir y concebir el mundo. Por lo tanto, el tropo delata un mecanismo expresivo universal que cada cultura adapta a sus necesidades:

La *figura* no es, pues, un simple medio microestructural, que atañe a la cohesión textual, sino más bien un universal antropológico de la expresión. De modo análogo a cuanto pensaba Cassirer con referencia al símbolo, podemos decir que la actividad figurativa, que se manifiesta en el lenguaje pero también en otros sistemas, no permite tanto expresar en un cierto modo (el figurado como distinto del neutro) el mundo que ya conocemos, sino que más bien permite que éste sea conocido, lo hace legible, interpretable, ofrece el cuadro posible a través del cual ordenar el mundo. (...) no es una lectura que se superpone a una lectura ya existente sino que es lo que permite una lectura posible. (Arduini, 2000: 155-157)

También para Lotman (1996) el tropo posee cierto carácter universal humano, en simetría con el funcionamiento del cerebro y la cultura. La retórica aparece así asociada a un fenómeno de colisión entre modalidades de codificación disímiles (discreta y continua) que genera nueva información a partir de esa situación de asimetría y diálogo. Para Lotman, en el funcionamiento de toda conciencia o “dispositivo pensante” (sea un individuo, un texto o la cultura) coexisten al menos dos sistemas diversamente estructurados que intercambian información entre sí, uno con una codificación discreta de segmentos en cadena (signos) y el otro con una codificación continua cuyo sentido se construye en la extensión del espacio del texto (sea el lienzo, la escena teatral o ritual, la pantalla, etc.). La traducción exacta entre ambos es imposible y surge entre ellos “una equivalencia aproximativa y condicionada por determinado contexto psicológico-cultural y semiótico, común a ambos sistemas” (Lotman, 1996: 85). El “tropo semántico” surge en el marco de esa situación de intraducibilidad y “oscilación semántica” entre elementos significativos no comparables que, procedentes de sistemas en tensión, pasan a estar vinculados. El efecto del tropo se produce entonces por la incompatibilidad y la lejanía semántica de esos elementos no coincidentes; de allí que desgastada esa “oscilación” nos encontremos ante un tropo fosilizado, que sólo genéticamente podría ser reconocido como retórico. Para Lotman, el tropo nace de la asimetría entre sistemas codificantes y funciona de manera análoga al mecanismo de la conciencia creadora: “es un mecanismo de generación de plurivocidad

semántica, un mecanismo que introduce en la estructura semiótica de la cultura el grado de indefinición que esta última necesita.” (Lotman, 1996: 91).

Si la perspectiva de Arduini permite subrayar la funcionalidad del tropo como elemento constitutivo del pensamiento humano, la de Lotman viene a interpretarlo como mecanismo básico de generación informativa de la conciencia, el texto y la cultura. Ambos autores coinciden en descartar la mirada del tropo como mero accidente u ornamento lingüístico y subrayan su función constitutiva en el pensamiento y los modelos de mundo humanos. De allí que, si admitimos que formas retóricas de los textos corresponden a lógicas de organización retórica de la cultura, podríamos afirmar entonces que las relaciones de sentido en torno a la figura heroica permiten interpretar modos sociales e históricos de sensibilidad ante lo heroico y, de allí, formas de traducción semiótica que favorecen la constitución de series textuales o “sagas”.

En una investigación anterior (Molina Ahumada, 2011), propusimos una reflexión acerca de la relación entre mito heroico y saga contemporánea afirmando que la saga producía un ordenamiento particular de las posibilidades significativas condensadas en el mito, constituyendo un “enclave” en el escenario mítico general mediante el despliegue de líneas narrativas implícitas, condensadas o sugeridas por la narración mítica; a la vez que una “clave” de lectura de series textuales no vinculadas inicialmente que se enlazaban a partir de genealogías, personajes, geografías o acontecimientos comunes entre textos.

La definición de saga contemporánea que allí propusimos se vinculaba a aquella forma narrativa de epopeya oral en prosa, creada alrededor del siglo X d.C. por la aristocracia colonizadora de Islandia, según la tesis de Borges y Vázquez (1965):

Las sagas son biografías de hombres de Islandia, a veces de poetas; en este caso se intercalan en el diálogo versos suyos. El estilo es breve, claro, casi oral, suele incluir, como adorno, aliteraciones. Abundan las genealogías, los litigios, las peleas. El orden es estrictamente cronológico; no hay análisis de los caracteres; los personajes se muestran en los actos y en las palabras. (...) En las sagas, como en la realidad, hay hechos que al principio son oscuros y que luego se explican y hechos que parecen insignificantes y luego cobran importancia. (Borges y Vázquez, 1965: 128)

Según estos autores, los rasgos que convierten a la saga en un fenómeno literario específico, diferente de ampliaciones posteriores u otras formas literarias modernas, se vinculan a las propias circunstancias que marcaron su origen:

La saga fue realista porque refería, o pretendía referir, hechos reales; fue minuciosa porque la realidad también lo es; prescindió de análisis psicológicos porque el narrador

no podía conocer los pensamientos de las personas, sino sus actos y palabras. La saga era una crónica objetiva de hechos históricos; a ello se debe la impersonalidad de su redacción. No se ha guardado el nombre de los autores, porque no lo hubo; en el comercio oral, las repeticiones fueron puliéndola, como ocurre con las anécdotas. (Borges y Vázquez, 1965:132)

Se puede percibir aquí de qué modo la forma que asume la peripecia heroica en el texto de la saga antigua construía un “modelo de mundo”, “modelizaba” (según la terminología de Lotman) una sensibilidad particular frente a la historia, la sociedad y la condición humana de su tiempo, apareciendo el héroe como un condensador metafórico de esa ideología. Pero el héroe, en tanto tropo, representa también un principio introductor de la “indefinición necesaria” que la cultura necesita y, en ese sentido, sostiene la memoria de la cultura desplegando posibilidades narrativas. Esa operación de sagas actuales, tal como propusimos en Molina Ahumada (2011), se aparta de la pretensión realista de la saga antigua y convierte al héroe en un elemento complejo. Lo común en ambos casos es el papel retórico del héroe que sostiene la relación texto-cultura y funciona como un elemento de conexión entre estadios de memoria distintos en un mismo sistema cultural.

El héroe de la saga comparte algunos rasgos con el héroe mítico. Según Hans Blumenberg (2003: 41), los mitos son “historias que presentan un alto grado de constancia en su núcleo narrativo y, asimismo, unos acusados márgenes de capacidad de variación”. Por nuestra parte, subrayamos el carácter complejo de cada mito constituido por un conjunto de versiones narrativas en pugna. Monneyron y Thomas (2004) utilizan el concepto de “constelación mítica” para describir este estado de pugna entre versiones míticas que buscan constituirse en “mito dominante” de un período histórico determinado. Retomamos esa definición de “constelación” aunque desatendiendo la base arquetípica en la propuesta anterior. Nuestra apreciación (Molina Ahumada, 2013) recurre a la categoría de “constelación mítica” para explicar no sólo la reiteración de ciertos modelos heroicos y esquemas narrativos, sino también la posibilidad de introducir variantes desatendidas, poco frecuentes o valoradas negativamente en una cultura. Una “constelación”, conectada con la idea de “enjambre” o “paquete de imágenes” que propone Gilbert Durand (2004), representa para Monneyron y Thomas (2004) una forma de “conciliar una lectura que ponga en evidencia la unidad del discurso mítico, y que preserve, al mismo tiempo, la complejidad de los sentidos emergentes del texto” (2004: 74). Blumenberg también apunta

a este aspecto cuando señala que constancia y variación son rasgos que confieren aptitud al mito para constituirse como elemento de la tradición: “de su constancia resulta el aliciente de reconocerlos, una y otra vez, incluso bajo una forma de representación plástica o ritual, de su variabilidad el estímulo a probar a presentarlos por cuenta propia, sirviéndonos de nuevos medios” (Blumenberg, 2003: 41).

Nuestro uso de la categoría de “constelación mítica” se diferencia de las propuestas anteriores porque descarta la posibilidad de un trasfondo de base arquetípica y universal como fuente de ese conjunto, y lo interpreta más bien como efecto de procesos históricos que desarrollan y sostienen mecanismos de memoria y creación responsables en última instancia de la creación, supervivencia y deterioro de las distintas versiones de un mito.² De esta manera, la metáfora cosmológica de la constelación permite hacer visible el carácter plural y dinámico del sistema mítico en un momento dado, y hace legible además relaciones de asimetría entre versiones míticas hegemónicas (mitos rectores) y periféricas que pugnan por constituirse en “directriz simbólica” de una época y sociedad dada. A su vez, la imagen de la constelación revoca la visión de un sistema inmutable, privilegiando más bien la de un territorio de explosiones y colisiones entre mitos. En síntesis, podemos decir que:

La constelación mítica atraviesa transversalmente la cultura y le confiere una orientación determinada que la individualiza epocalmente. Eso explica el hecho de que al abordar fenómenos surgidos aun en zonas diferentes, sea posible leer la presencia de este orden mitológico a través del conjunto de regularidades retóricas en los textos que sostienen discursivamente ese conglomerado imaginario.

La constelación mitológica es más que un relato: ofrece una imagen sintética de aquella maquinaria compleja que sostiene el sentido de realidad en una sociedad y que

² Al respecto de esta supervivencia mítica, seguimos fundamentalmente en este punto la tesis que Lotman y Mints (1996) y Lotman y Uspenskij (2000) proponen acerca de una coexistencia del mito con formas textuales contemporáneas, aunque remitiendo en cada caso a formas disímiles de conciencia (tautológica la del mito, semiótica la de textos actuales). Cada texto posee, según Lotman, un espesor memorial que permite reconstruir capas pretéritas de la cultura: de hecho, los elementos del mito constituyen para Lotman formas simbólicas arcaicas que generan plurivocidad por su intraducibilidad con respecto al entorno textual donde se insertan. Esa asimetría es la que explica la plurivocidad del mito y la conversión de sus elementos (los mitologemas) en metáforas culturales. Al respecto, resulta valioso también remitir al concepto de “pervivencia” [Nachleben] que propone Aby Warburg (2014) y que retoma Georges Didi-Huberman (2006). No es intención de este trabajo indagar en profundidad este universo teórico, si bien reconocemos su valía a la hora de reconocer en las imágenes del mito objetos “de tiempo completo, de tiempo impuro: un extraordinario montaje de tiempos heterogéneos que forman anacronismos” (Didi-Huberman, 2006: 19. *Itálica en el original*). Los diferenciales de tiempo que atesora una imagen, al decir de Huberman (2006: 29), exige el anacronismo como metodología para reconocer la temporalidad de la imagen dialectizada por el elemento anacrónico que la atraviesa.

le permite pensarse y describirse a sí misma. El mito representa el atisbo fugaz de esa constelación en movimiento, esbozada en los trazos de una cartografía, el mapa de una cultura. (Molina Ahumada, 2013: 69-70)

De esta manera, la categoría de constelación mítica permite vislumbrar tendencias estructurales en la cultura, como son los procesos dinámicos graduales y explosivos (Lotman, 1999) que alimentan la mecánica de continuidad e innovación en el sistema. Existe, de hecho, cierta coincidencia entre nuestra imagen de “constelación” y la forma en que Lotman conceptualiza el funcionamiento de la cultura en el que “muchos sistemas chocan con otros y mutan de golpe su aspecto y su órbita” (Lotman, 1999: 159), un espacio de intensa dinamicidad a cuyos “confines” son expulsados elementos que la cultura desusa y de donde provienen otros que irrumpen en ella y ocasionan su transformación.

Atendiendo a esta definición del mito como constelación, podríamos proponer entonces una primera relación con la saga al concebirla como un “enclave” o zona de relativa autonomía imaginaria que surge dentro de ese sistema mítico, a partir de la organización específica de personajes, modelos de acciones y otros elementos que confieren autonomía narrativa a esa porción. Si bien la saga contemporánea trabaja con elementos míticos recurrentes en la constelación, suele conferirles un nuevo sentido a partir de la secuencia u ordenamiento que establece sobre esos elementos conocidos y, sobre todo, a partir de dos operaciones complementarias (Molina Ahumada, 2011): por una parte, particularizar las relaciones entre esos elementos atendiendo a una lógica microscópica de captación del detalle (muestra mundos de alta sofisticación y precisión), construcción de un “enclave”; y por otra, expande en el plano macroscópico las posibilidades de generar nuevos sentidos dentro de ese mundo representado (vinculando, por ejemplo, territorios y comunidades, sistemas políticos, períodos históricos, geografías, dinastías y eras), es decir, generación de relaciones “en clave” de saga.

Según nuestra hipótesis, entonces, constelación mítica y saga se vinculan pero la primera representa la condición de posibilidad y el medio de desarrollo para la segunda, que viene a funcionar como el enclave o localización dentro de esa cartografía mítica extensa. Según esto, rasgos míticos tratados de modo específico en la saga son:

- a) La centralidad del héroe/heroína recolocado en el marco de ciclos, clanes, genealogías, escenarios de interacciones complejas, etc.

b) La existencia de una “cronotopía detallada”: topografías e historiografías minuciosas, sostenidas eventualmente con recursos paratextuales que expanden las fronteras de la saga hacia otros lenguajes de la cultura.³

Es a partir del reconocimiento de estos dos aspectos que podríamos proponer lecturas “en clave” de saga para textos de la cultura. Partiendo de la idea de un trasfondo mítico general, no resulta contradictorio afirmar entonces que la idea de saga alude menos a un conjunto de rasgos formales particulares en los textos que a una operación de sofisticación narrativa entre textos, lo que comprende tanto el resultado de esa acción (un “enclave”) como la operación efectuada al tramar relaciones entre ellos (un leer “en clave” de saga).

Nos interesa interrogarnos acerca de las posibilidades de desplazamiento del héroe no sólo a lo largo de los textos, sino también en el amplio espacio de la cultura, lo que estaría dando cuenta según nuestra hipótesis de su capacidad retórica para funcionar como figura móvil (“nómade” en términos de Maffesoli) y como principio de movilidad (“sistema de paso” según Baricco). Esos dos rasgos serían pilares fundamentales para la constitución de una definición de saga actual y, siguiendo esta línea de razonamiento, para analizar el papel que desempeña en algunos casos la figura del héroe como tropo generador de sagas.

Según nuestra propuesta, el héroe funciona como tropo no sólo porque sintetiza metafóricamente este entramado complejo de relaciones entre acontecimientos, escenarios y personajes en cada texto, sino también por su capacidad sinóptica para expresar cierto estado de relaciones simbólicas en la cultura.

2. HÉROES EN LA CIUDAD AUSENTE

Analicemos a continuación desplazamientos heroicos en un corpus de textos artísticos, asumiendo entonces que ese desplazamiento remite no sólo a la movilidad del personaje en el mundo ficcional sino también a su traslación como tropo de la cultura por distintos textos. La saga que proponemos se compone de tres textos, explorando todos ellos similares peripecias heroicas aunque según distintos lenguajes de la cultura: la literatura, en el caso de la novela *La ciudad ausente* (1992) de Ricardo Piglia, la ópera en el caso de *La ciudad*

³ Para un recorrido más extenso, remitimos a nuestro estudio en Molina Ahumada (2011: 29-53).

ausente (1994) de Gandini y Piglia; y el lenguaje artístico gráfico en *La ciudad ausente* (2008) de Piglia, Scafati y De Santis.

En un primer plano, podríamos considerar el viaje que realiza efectivamente el personaje en el relato de Piglia. Muchas sagas existen, de hecho, porque hay héroes viajeros y relaciones que se generan durante esos viajes. Siguiendo la tesis de François Hartog (1999) acerca del Ulises homérico como un héroe que delimita el mundo pensable griego mediante su desplazamiento, reafirmamos aquí la necesidad de leer al héroe como metáfora que traslada sentidos y plasma una modelización de mundo en cada obra. Apoyándonos también en la tesis del sociólogo Michel Maffesoli (2004) que define el “nomadismo” como rasgo antropológico básico, podríamos interpretar la práctica de viaje del héroe en nuestro corpus no sólo como instancia individual sino también como signo de un proceso cultural: las sociedades requieren periódicamente del “impulso de la vida errante” para garantizar su dinamismo y renovación. En este sentido, si bien no todos los héroes míticos son viajeros, sí podríamos afirmar junto a Campbell (2001) que todos arrostran una transformación o proceso de iniciación, aquello que Juan Villegas (1973) convierte en esquema básico de la estructura del mito del héroe en textos contemporáneos.

Al considerar esa iniciación bajo la metáfora del viaje, se hace visible la propiedad recurrente del héroe del mito que se expande al universo de la saga: su condición de elemento móvil y nómada. De allí que podamos pensar al héroe como un condensador metafórico de ese conjunto, un elemento dentro del texto constituido a la vez que exigido por ese “impulso errante” de las sociedades. El héroe deviene así un *lugar nómada*.

Importa por una parte destacar la trayectoria circular del héroe entre hogar y más allá, tal como la explora Campbell (2001); pero también considerar el desplazamiento del héroe desde un texto hacia otro, dando cuerpo así a la saga que constituye un pivote o zona de enlace entre cada texto y su afuera. En algunos casos, el héroe logra atravesar las fronteras del texto para contagiar otros textos con su extranjería, en un movimiento de “saqueo” análogo al que Baricco (2009) describe como propio del consumo cultural en la actualidad. Baricco emplea la metáfora de los “bárbaros” para referir a este proceso de constitución de nuevas subjetividades y consumos culturales. En términos lotmanianos, estaríamos en presencia de un proceso de colisión entre textos y lógicas de funcionamiento disímiles desde la periferia hacia la zona nuclear del sistema de la cultura. Es lógico pensar entonces

que el héroe asuma la función retórica de metaforizar ese proceso bajo la forma de una peripecia en cada texto. Según esta idea es que proponemos pensar retóricamente el desplazamiento del héroe en el corpus como modelizador de formas actuales de construir conocimiento cultural. Además de lugar nómada, entonces, concebimos al héroe de nuestro corpus como tropo expresivo de una sensibilidad epocal, convirtiéndose así además de nómada, en bárbaro.

Junior, el protagonista de la saga que analizaremos participa de estas dos propiedades porque convoca la imagen del viajero que construye la experiencia mediante errancia, a la vez que la del bárbaro que disloca continuamente aquello con lo que toma contacto. Pero el modo en que esta saga construye la experiencia heroica desde los lugares de lo nómada y lo bárbaro traduce metafóricamente formas de interacción de la cultura consigo misma y con su afuera.

¿Cómo pensar el héroe de la saga de los textos propuestos? ¿Cómo utilizar, incluso, al héroe de saga para reflexionar acerca de lo contemporáneo? Arriesgamos una definición que quedará explicada a lo largo de nuestro artículo: el héroe de la saga se convierte en lo que Baricco (2009) entiende como un “sistema de paso”, un punto de aceleración y nodo de cruce requerido por los lectores actuales para generar conocimiento y experiencia. Ante esta nueva sensibilidad, algunas sagas contemporáneas ofrecen la imagen de un “héroe de paso”.

El primer eslabón de nuestro corpus es una obra literaria, la novela *La ciudad ausente* de Ricardo Piglia. Allí se narra la búsqueda del periodista Junior tras los relatos que una misteriosa máquina desperdiga por la ciudad. El conflicto se plantea porque según el Estado represivo que gobierna esa ciudad, la máquina está averiada y debe ser desactivada. Lo que va descubriendo Junior, sin embargo, es que ese “desperfecto” consiste más bien en una inconveniencia del decir, puesto que las historias particulares de violencia, represión e impunidad que aparecen en los relatos de la máquina hacen visible y denuncian en realidad el transcurrir cotidiano de esa ciudad. La máquina de relatos, que tiene forma de mujer y es invención de Mac (Macedonio Fernández, personaje), está descompuesta entonces porque “filtra datos de la realidad” y desautoriza la versión estatal, en clara alusión a la última dictadura militar en Argentina. La novela condensa temas predilectos de Piglia: un complot estatal con relatos que falsean la realidad impuesta; inventos y máquinas que se

autonomizan y crean otras máquinas (cada relato es una máquina de máquinas); y héroes solitarios que vagabundean por la ciudad, recopilando historias e interactuando con ellas.

El nomadismo del héroe representa un elemento exigido por la trama porque sirve para hacer visibles los distintos niveles de circulación de información en esa ciudad. Moverse implica escapar del ojo represor para reencontrar la palabra de la ficción (los relatos) que describe de manera más verosímil la realidad. En ese territorio de pugna narrativa entre el relato falseado del Estado y los contrarrelatos que emite la Máquina, la movilidad del héroe hace visible la matriz narrativa que anima la ciudad.

El viaje de Junior, que es el de un héroe fracasado porque no logra remediar el desorden del mundo de partida, encarna la idea de Piglia acerca de la productividad política y poética de la narración para alterar un orden de realidad, y entra en relación con el personaje de la máquina como metáfora de la ficción edificadora de modelos de mundo. En conjunto, ambos elementos se combinan para sintetizar una imagen de alto impacto retórico por su capacidad condensadora de elementos concretos y enormes porciones de información del pasado reciente y la cultura latinoamericana.

El segundo texto del corpus es la ópera de Gerardo Gandini y Ricardo Piglia, titulada también *La ciudad ausente*. La obra fue estrenada por primera vez en octubre de 1995 en el Teatro Colón de Buenos Aires y vuelta a presentar en 2011, en La Plata. La obra trae a primer plano la historia de Elena y Macedonio, marginal en la novela aunque devenida núcleo dramático de la ópera (Corrado, 2002). La búsqueda de Junior se subordina a esta peripecia amorosa que culmina con el intento infructuoso del héroe de desactivar a Elena, devenida Máquina monológica y solitaria.

La ópera cuenta con dos actos precedidos de un preludeo con el lamento de Elena Máquina frente a su soledad de siglos. El primer acto se desarrolla como recorrido de Junior, el héroe, junto a otro personaje, Fuyita, por los pasillos del Museo donde se alojan los relatos de la máquina. Ese derrotero es interrumpido por tres microóperas que traducen en el texto la intercalación de los relatos de la Máquina, en analogía a las interrupciones de los relatos interpolados en la obra literaria. Cada una de las microóperas alude a estilos musicales mediante citas textuales de autores o movimientos clásicos: en la primera microópera (“La mujer pájaro”), se alude al Clasicismo con citas a Mozart; en la segunda

(“La luz del alma”), se refiere al Romanticismo; y en la tercera (“Lucía Joyce”), al Expresionismo alemán con citas de Schoenberg.

El segundo acto de la ópera se subdivide en dos partes: la primera transcurre entre Junior y Ana, quien aporta información al periodista para entender qué ha pasado en la historia de Mac y Elena. Ese diálogo es interrumpido por textos fílmicos que ilustran el relato de Ana y muestran además el momento de pacto de Macedonio para hacer de Elena una Máquina. La segunda parte del acto transcurre en el Museo, donde tiene lugar un enfrentamiento entre Elena Máquina y Junior, quien intenta desactivarla. El epílogo “Canto de la Máquina” es similar al preludio que introduce la obra, estableciendo una simetría calculada aunque invertida, con implicancias semánticas opuestas entre la intervención inicial y la final.

La estructura de la ópera entonces opera a partir de una lógica encapsulada de relatos dentro de relatos, modificando la lógica de subordinación entre relato marco y relatos enmarcados con respecto a la obra literaria. De este modo, si bien la peripecia del héroe (Junior junto a Fuyita y Ana) es la que permite recomponer el argumento y la que organiza la sucesión cronológica del relato, es la historia de Macedonio y Elena (y en particular la figura de Elena Máquina) la que cobra mayor relevancia en el planteo estético que realiza la ópera. Así, el viaje del héroe se subordina al relato de la Máquina que, desde el preludio, domina la obra como presencia constante.

Si bien la obra literaria acaba con un largo monólogo de Elena encerrada en el Museo bajo la vigilancia de técnicos japoneses, señalamos en una investigación anterior (Molina Ahumada, 2013: 150) que cabe suponer allí la presencia implícita, callada, ausente, de Junior como testigo de ese largo fluir del relato. En este sentido, la estructura circular que explota la ópera colocando el monólogo de la Máquina como clave de apertura y cierre de la obra, expande una posibilidad que la peripecia heroica de la obra literaria sugiere sin desarrollar.

Asimismo, es interesante analizar cómo son traducidos los elementos verbales de la novela en la ópera, complejizando los significados propuestos a partir de la multiplicación de los lenguajes artísticos. Así, al sistema discreto de signos verbales le corresponden una serie de sistemas codificantes discretos y continuos en función de los distintos lenguajes de la cultura intervinientes: el lenguaje artístico del teatro, la música, el vestuario, la iluminación, la literatura, el canto, etc.

El tercer texto del corpus es una novela gráfica, publicada en 2008: la versión gráfica de la novela *La ciudad ausente* de Piglia, con adaptación de Pablo de Santis e ilustraciones de Luis Scafati. Con el subtítulo de “La novela gráfica”, esta obra vuelve a recorrer los nudos argumentales de la obra literaria, intentado expresar con variación de los estilos gráficos la diversidad de registros de habla y relatos que presenta la obra literaria, de la cual extrae párrafos que mojonan el recorrido de las viñetas como puede apreciarse por ejemplo en la imagen que colocamos a continuación, escena de la mesa filosófica en el Bar Los 36 billares. Aquí, Emilio Renzi y Junior conversan con otros redactores del diario.

IMAGEN 1

(Piglia, Scafati y De Santis, 2008: 16)

En el dibujo de la escena se difuminan los rasgos realistas y se apela a una mirada deshumanizadora de los personajes, que aparecen animalizados en casos de personajes vinculados a órganos represivos del Estado. Podríamos plantear que la novela gráfica se vincula a la novela porque parte de ella, pero el desplazamiento heroico aquí adopta la forma de una secuencia de instantáneas que convierte a este texto en algo distinto de la obra literaria. Se trata entonces de dos textos emparentados pero distintos, que hablan del mismo argumento aunque con intensidades de información diferentes por la diferencia en los sistemas de codificación implicados. El dibujo traduce imperfectamente el sistema discreto de los signos de la escritura novelesca y genera imágenes continuas de alto poder figurativo captadas en un vistazo. Por ejemplo, la siguiente imagen que sirve como portada al libro, capaz de plasmar sintéticamente la relación entre Junior y la ciudad.

IMAGEN 2

(Piglia, Scafati y De Santis, 2008: 38)

La novela gráfica privilegia la presentación de personajes antes que la descripción de lugares de acción. Los espacios, cuyas descripciones son relevantes en la obra literaria, pierden protagonismo en la novela gráfica y aparecen incluso en algunos casos como telón de fondo, sin tanta relevancia argumental. Salvo viñetas iniciales, que ambientan la obra, y

otras finales donde importa remarcar la presencia de la máquina en la ciudad, la persistencia de retratos permite hablar en este caso de una novela (gráfica) de personajes.

En este sentido, la novela gráfica tributa y desobedece a la obra literaria porque la asume como punto de partida para generar un nuevo texto. Se elaboran en ese proceso nuevas claves de interpretación de lo heroico e incluso, se focaliza en personajes que en la novela escrita aparecen vinculados a la peripecia de Junior. Por ejemplo, esta ilustración titulada “La máquina en la isla”, en la que se capta gráficamente la síntesis de lo que en la novela se presenta como un extenso relato de la máquina (“La Isla”):

IMAGEN 3

(Piglia, Scafati y De Santis, 2008: 75)

La capacidad figurativa del dibujo altera los tropos del texto literario y los hace funcionar desde otra lógica de la representación, generando nuevos sentidos a partir de la situación fecunda de intraducibilidad. De esta manera, se incluyen junto a los dibujos citas del texto literario alusivos a la escena representada, haciendo patente la situación de colisión entre ambos lenguajes, a la vez que potenciando sus retóricas con porciones textuales en situación de copresencia y complementariedad con la imagen.

La peripecia heroica en los tres textos hace visible una doble operación retórica: la construcción de la peripecia del héroe como metáfora de los modelos de mundo construidos ficcionalmente en cada caso, a la vez que la generación de modelizaciones más complejas a partir de su desplazamiento en textos articulados según otras lógicas artísticas. En ese hacer del héroe que hilvana textos “en clave” de saga se sintetiza, además, una mecánica general de relación entre textos de la cultura, en este caso a partir de la misma figura que sirve de pivote, la de Junior, y su búsqueda de la Máquina.

Nos interesa subrayar aquí la situación de desplazamiento heroico en sus dos sentidos: el del viaje propiamente dicho del héroe en cada obra y el de su traslación por diferentes textos y lenguajes (lo que apunta más bien a un funcionamiento heroico en la cultura, según modelos vigentes en la constelación mítica). En *La ciudad ausente*, la obra literaria de 1992, la peripecia de Junior constituye el esqueleto narrativo al que se adosan los relatos desperdigados de la máquina. Esa centralidad cede en el caso de la ópera ante la historia de amor que coloca al héroe y sus ayudantes (Fuyita y Ana) como testigos junto al público de

la historia de amor de Mac y Elena. El papel del héroe es allí subsidiario con respecto al del conocimiento sobre el pacto de amor (primero) y el pacto fáustico (después) que convierte a Elena en la Máquina. En la novela gráfica, la peripecia de lugares y sucesos narrados cede a la primacía del dibujo de rostros, con una presencia central del retrato que convierte la novela en una galería de personajes cuyas acciones fluyen fuera de la escena dibujada, a través de las porciones de texto que expanden esas representaciones gráficas. El héroe sintetiza y refracta cada una de estas miradas estéticas e ideológicas, y eso lo convierte en una metáfora o tropo fundamental.

La retórica del texto se expande al mecanismo de la cultura y de ese modo, los tres textos puestos en serie pasan a constituir una metáfora de la cultura, en tanto dan cuenta de la situación de violencia, desamparo existencial y exclusión bajo la dictadura militar, modelizada de manera distinta a partir de las posibilidades figurativas de los distintos lenguajes culturales como son la literatura, la ópera y el dibujo. Esa saga se estructura entonces a partir de la exploración de la peripecia heroica en un movimiento expansivo que hace de Junior su eje central. No se trata de una mera trasposición de un lenguaje a otro, sino de la construcción de textos distintos que exploran aspectos específicos y que se concatenan para construir un universo narrativo mayor, alimentando la mítica heroica inicial a partir del detalle, las lagunas y las sugerencias del texto literario inicial y las que van generando sucesivamente los textos que expanden la frontera de ese territorio ficcional inicial. En sentido estricto, debiéramos suponer que la peripecia heroica de Junior se afilia ya, de hecho, al esquema general del viaje heroico mítico, aunque esa peripecia cambia su signo para devenir un derrotero de fracaso, pues el héroe no logra desactivar la máquina ni conocer todos los relatos que circulan en la ciudad. De esa búsqueda incompleta e insuficiente del héroe, la novela de Piglia construye una peripecia que genera, a su vez, otros modelos de mundo. Esa operación de encadenamiento es la que funciona, a nuestro entender, bajo la lógica del mecanismo de la saga y tiene como pivote fundamental al héroe como tropo cultural.

Ese tropo, sin embargo, responde a una doble lógica que lo convierte en un elemento paradójico: ser un elemento conocido y desconocido a la vez, fijo y móvil, previsible e imprevisible en cuanto a su significado, controlado y expansivo en cuanto a su capacidad

figurativa. A esa condición paradójica y productiva del héroe como tropo de la cultura quisiésemos referirnos a continuación.

3. LUGAR NÓMADE

Según lo testimonian el esquema de monomito heroico de Campbell (2001) y el del cuento folklórico maravilloso de Propp (1971), resulta dificultoso pensar una peripecia heroica sin una instancia de mundo que se abandona; es decir, un héroe que no efectúe un viaje, en sentido literal o figurado. El desplazamiento constituye, de hecho, un mitologema significativo del monomito heroico según Campbell. Más allá de la forma que adopte ese desplazamiento (viaje interior o exterior, centrípeto o centrífugo, de ascenso –anábasis– o de descenso –katábasis), la no quietud del héroe es condición del proceso iniciático.

Pensar la relación entre héroe y cultura implica, por lo tanto, atender al complejo juego de movilidades que apuntala esta vinculación y que se condensa en el mitologema del viaje: ¿Quién lo efectúa? ¿De dónde y hacia dónde? ¿Con qué propósito? El mito mantiene en vilo esos interrogantes porque es precisamente en las posibilidades imaginarias donde condensa su ambigüedad y pregnancia simbólica.

Como señalamos, François Hartog propone la categoría de hombre-frontera para referir a Ulises y otros viajeros míticos que, a través de su derrotero, contornearon la “identidad griega”. Según apunta el historiador francés: “Estos viajeros inaugurales se trasladan a las fronteras y ellos mismos son puestos fronterizos, pero móviles. Van y están, por así decirlo, a ambos lados de las fronteras, grandes o pequeñas: a la vez adentro y afuera, intermediarios, pasadores, traductores.” (Hartog, 1999: 13). La observación de Hartog resulta provocativa porque encierra una sutil contradicción: ¿dónde acaba la frontera entonces? ¿Preexiste al viaje o es el héroe el único puesto que la señala?

Volvamos al concepto de mito y su relación con la retórica. Según Mircea Eliade (1991), el mito es un relato acerca de la irrupción de lo sagrado en el mundo que, en el plano espacial, determina la constitución de un eje cósmico o *axis mundi*. La idea de héroe-frontera de Hartog relativiza la lógica centrífuga del *axis mundi* al invitar a ubicar la frontera allí donde la cultura es sometida a movilidad al menos en tres aspectos: primero, porque hay un desplazamiento efectivo que desterritorializa y reterritorializa porciones culturales, siendo el héroe viajero su mecanismo polinizador; segundo, porque existe una

intensa negociación de significados y de lenguajes para traducir aquellas nuevas porciones de información; y tercero, porque el héroe aparece como un cuestionador del fundamento de esa frontera, poniéndola a prueba.

Según apuntamos con Maffesoli, la movilidad heroica también hace visible la profunda implicación entre cultura y espacio. Toda estructura societaria se ve impulsada a efectuar regularmente un viaje hacia el afuera, en busca de aquellos elementos que revitalicen modos sociales anquilosados y formas de regulación excesivamente racionalizados. Durante el siglo XX, Maffesoli apunta que esa operatoria nomádica adopta una significación específica: constituye una reacción frente al afán clasificatorio, inmovilizador y sedentario del mito positivista.

Si el hombre-frontera (Hartog) funciona en el marco de la antigua sociedad griega como agente de un proceso de conquista, el concepto de nomadismo viene a colocar el acento en la mutua dependencia entre esas esferas, explorando no sólo los efectos de la conquista sino también la incidencia del viaje. La idea de nomadismo permite calibrar el contagio del otro en el héroe y asumirlo como componente de la ecuación cultural.

En el corpus de textos que trabajamos la peripecia de Junior hace visible un mapa de personajes que expanden el territorio inicial. Los múltiples encuentros se concentran en personajes fundamentales en la ópera (Fuyita y Ana) y se expanden nuevamente en la novela gráfica, que convierte a cada personaje en rostro de una galería urbana.

Es el nomadismo de Junior el que incrementa el conocimiento acerca de la máquina a partir del contacto con el otro. Sin embargo, esa relación opera de manera distinta en cada texto: si la novela construye gradualmente un camino de conocimiento individual que se difumina en el monólogo final de la máquina, la ópera construye esa secuencia en una sucesión gradual que culmina con el enfrentamiento del héroe con la máquina. La novela gráfica, apegada a la lógica de la novela, fracciona esa sucesión en instantáneas que sugieren un proceso iniciático, expandiendo sentidos al máximo.

Parafraseando a Maffesoli, diremos que esa inestabilidad activada por el nomadismo del héroe inquieta a la cultura porque su viaje aproxima el trasfondo “bárbaro” del afuera. Además, despierta en el héroe la conciencia acerca de lo instituido, lo que acaba convirtiéndolo en una amenaza para el orden establecido (Maffesoli, 2004: 45).

El regreso de Junior lo convierte, en cierta manera, en un indeseable, porque porta un conocimiento peligroso para la propia cultura que encomendó su partida. De hecho, el conocimiento acerca de la máquina representa ya un peligro en el contexto urbano dictatorial de la obra literaria. Maffesoli asume que todo arraigo del héroe no puede sino ser “dinámico”, dado que la pertenencia a un territorio de partida adquiere significación según una dialéctica inconclusa orientada, real o ficticiamente, a un espacio otro. De esta manera, Junior no puede sino ser un personaje nómada porque el propio mecanismo cultural descansa sobre este principio de heteronomía: la ley del otro representa la propia condición de existencia de lo propio. Pero lo que la metáfora del viaje de Junior hace visible también es que el principio básico de inestabilidad regula el funcionamiento de la cultura, por la necesidad de ese periódico contacto con lo que no es ella misma. El tropo de un texto permite leer, así, el funcionamiento de la cultura y viceversa: la cultura se materializa en los tpos de los textos.

Joseph Campbell (2001) propone un esquema de “iniciación/partida/retorno” para pensar el mito heroico. Sin embargo, la limitación de ese esquema radica en su presunción de un deseo heroico de reintegración con la sociedad, empobreciendo los vínculos de interdependencia con el afuera cultural. La perspectiva de Campbell acaba convirtiendo al monomito en un esquema univariado y es incapaz de explicar el caso de héroes que lejos de reintegrarse al mundo, deciden voluntariamente abandonarlo. Juan Villegas (1973) propone recentrar la cuestión en torno al rito iniciático y la adquisición de un conocimiento no necesariamente compartido con la sociedad, es decir, focalizar la transformación del iniciado que no implica una transformación colectiva.

A partir de esto podríamos pensar que la trayectoria de Junior es nomádica e iniciática a la vez porque implica el desencadenamiento de un proceso de conocimiento al mismo tiempo que se atraviesan esferas culturales. Junior, en su viaje por la ciudad, es un vaso comunicante o, en clave retórica, la metáfora de un vínculo entre esferas.

El héroe-frontera del mito griego clásico corresponde al héroe épico, triunfante, diurno y vencedor (Heracles). Sin embargo, algunas zonas en la constelación mítica heroica contemporánea discuten ese modelo épico y prefieren el héroe ensimismado, trágico, nocturno y fracasado, cuya iniciación se traduce en una mirada irónica, desencantada o pesimista frente a la realidad, imposible de ser compartida con el resto de la comunidad

(Molina Ahumada, 2009; 2013). Podría aludirse a este quiebre entre héroe y sociedad en términos de un “fracaso” heroico, sin prescindir de la categoría “héroe” porque lo que se fractura es la relación entre acción individual y expectativas sociales, de modo tal que importa más que el resultado (triumfal) de la peripecia, los aprendizajes particulares del recorrido. La reflexión histórica que introduce Maffesoli sostiene que si el proyecto moderno ha conducido a un mundo petrificado por excesiva racionalidad, el nomadismo delata ese estado de tensión y empuja a las sociedades actuales a sustituir los viejos mitos con otros de mayor pregnancia simbólica para apuntalar su “sentido de realidad” (Blumenberg, 2004).⁴ Es decir: la errancia constituye el cauce a partir del cual la cultura contemporánea construye una crítica del presente.

Con respecto a ese presente, los tres textos analizados construyen una metáfora no sólo del poder de la ficción frente a la palabra autoritaria del Estado, sino también una crítica al exceso amoroso que lleva al pacto fáustico en la versión de Gandini y, en la novela gráfica, una enumeración del universo humano en torno al héroe. El hacer retórico de cada texto se expande desde el momento en que el héroe nómada da cuerpo a la saga. Junior adquiere así máxima importancia porque su sola presencia significa un punto de fuga hacia el afuera necesario y porque su nomadismo garantiza un ansia de conocer y un afán de mantener en vilo los interrogantes.

En cierta manera, el héroe univariario que predomina en el mito heroico épico es aquel del viaje circular que extingue con su retorno la pregunta que lo impulsa. Un héroe contemporáneo como Junior vendría a ser aquel que explora las múltiples experiencias del viaje hacia una respuesta precaria, incompleta, impulsora de un nuevo viaje. De hecho, las tres obras analizadas culminan con una imagen inconclusa de esa peripecia. De allí la configuración inacabada de la saga, que augura nuevas sucesiones. El monólogo de la

⁴ Remitimos en este punto al extenso estudio sobre el mito de Hans Blumenberg (2003), donde analiza el mito como manifestación cultural de superación, distanciamiento o despotenciación de una “amarga seriedad anterior” o “miedo de índole arcaica”. Según este autor: “En su empeño de desmontar el absolutismo de la realidad hizo, a partir de un informe bloque de poderío opaco –que estaba sobre el hombre y contra el hombre–, un reparto en multitud de poderes que competían entre sí y hasta se invalidaban mutuamente. Ya desde tiempos primigenios el hombre se vio favorecido no sólo por la posibilidad de protegerse de uno de los dioses recurriendo a otro, sino también por el hecho de ver a tantas divinidades ocupadas y enredadas entre sí. Visto desde la óptica de la historia de las religiones, significa que algo anteriormente inhóspito e inmanejable, de una extensión difusa, quedaba confinado en enclaves con límites estrictamente sancionados” (Blumenberg, 2003: 22).

Máquina que cierra las tres obras resulta un dato clave para entender este carácter abierto, incitante de nuevas expansiones de la saga.

La peripecia de Junior (o incluso la de Mac y Elena en la ópera de Gandini) nace de la fricción con el mundo de partida. Se trata de un proceso iniciático de aprendizaje que sustituye la pregunta de partida por una incesante fluencia de interrogantes. En los tres textos analizados el viaje del héroe explota la incertidumbre, la duda y la sospecha porque su propio derrotero lo conduce a invalidar las certezas heredadas. Esa irrespetuosidad, ese carácter contestatario hace de este héroe nómada, también, un bárbaro.

4. LUGAR BÁRBARO

El siguiente aspecto nos invita a pensar al héroe como un mecanismo general de la cultura y, en particular, el modo específico en que despliega ese funcionamiento entre lenguajes.

Baricco (2009) ofrece algunas claves originales para interpretar modos de construcción del conocimiento y experiencia en la actualidad. Por ejemplo, la metáfora de los “bárbaros” permite al autor describir una lógica de consumo cultural: la invasión a las “viejas aldeas de la cultura”, “saqueadas” por nuevas subjetividades que “respiran con branquias” y piensan con la lógica de Google. Se trata, en lo profundo, de una mutación del sentido de la cultura: no ya un bien sagrado, concentrado en lugares terminales (p. e., los libros), sino una secuencia indefinida, construida en el devenir de los intercambios a lo largo de una red de nodos o sistemas de paso. Apunta Baricco:

Parece que para los mutantes, por el contrario, la chispa de la experiencia salta en el movimiento veloz que traza entre cosas distintas la línea de un dibujo. Es como si nada pudiera experimentarse ya salvo en el seno de secuencias más largas, compuestas por diferentes “algo”. (...) de este modo adquirir una experiencia de las cosas se convierte en pasar por ellas justo el tiempo necesario para obtener de ellas un impulso que sea suficiente para acabar en otro lado. (...)

Por regla general, los bárbaros van donde encuentran *sistemas de paso*. En su búsqueda de sentido, de experiencias, van a buscar gestos en los que sea rápido entrar y fácil salir. Privilegian los que en vez de acopiar el movimiento lo generan. Les gusta cualquier espacio que genere una aceleración. No se mueven en dirección a una meta, porque la meta es el movimiento. (...) Pero no se les oculta que la mayor parte del terreno que deben recorrer está hecha de gestos que heredan del pasado y de su naturaleza: viejas aldeas. Lo que hacen entonces es modificarlos hasta que se convierten en *sistemas de paso*: a esto nosotros lo llamamos *saqueo*. (Baricco, 2009: 114-116. Itálica en el original)

Esta descripción apunta entonces no sólo a un “estado” sino también al modo en que se lo construye mediante el rediseño de las relaciones entre textos y la aceleración de la informatividad en cada uno. Importa aquí que el sentido deja de ser concebido como un locus determinado y pasa a funcionar como frecuencia en secuencia, en sucesión. Si el primer modelo apunta a la concentración informativa, el segundo confía en la dispersión de la información visible bajo el impulso de aceleración. Un sistema de paso es, más que un nudo, un nodo que cifra su eficiencia en la capacidad de reconducir hacia otro nodo.

El héroe nos interesa en este punto porque aparece como un elemento sumamente recurrente (y extremadamente útil) de las estrategias bárbaras. Al desplazamiento heroico que apuntábamos antes, se agrega ahora su capacidad de devenir pivote o zona de enlace entre textos, en una dinámica que construye secuencias inéditas. El héroe de la novela de Piglia penetra en el universo imaginario del texto operístico y se ve desplazado allí por la peripecia de Mac y Elena; luego es traducido al lenguaje gráfico que destaca otros aspectos significativos y explora la ambivalencia de su figura, devenida tropo. Las múltiples posibilidades de un texto para fecundar otros descansan, según este razonamiento, en el modo en que el eje de esos textos, el héroe, se disloca hacia otros territorios textuales. Lo heroico deja de constituir un lugar fijo y deviene secuencia; su sentido deviene traslaticio porque el héroe se traslada.

La pervivencia del mito tiene mucho que ver con esta puesta en secuencia de lo heroico, porque el universo por donde se “desplaza” el héroe se encuentra ya atravesado por las versiones heroicas de la constelación que han abonado esa “invasión”. Es decir, si bien es cierto que hay una conversión de “gestos” y “viejas aldeas” heredadas (como son el héroe épico dominante o el héroe trágico) en sistemas de paso, la pregnancia simbólica del mito garantiza esta operación por ser un “viejo conocido” a la vez que un “extranjero” en las viejas aldeas de la cultura.

Pensar al héroe como “sistema de paso” implica hacer visible la condición compleja de cada texto en una secuencia mayor de la que forma parte. De allí que el héroe pueda ser pensado como un lugar bárbaro, en varios sentidos: el primero, aquel que venimos señalando de conferir presencia y presente a una potencia indócil aunque necesaria, es decir, el héroe como figura especular del bárbaro. El viaje del héroe confronta con la región del otro y exige, en algunos casos, devenir otro para poder afrontarla. Pero el héroe derrotado

que cobra presencia, como hemos visto en la peripecia de Junior, establece otro tipo de vínculo a partir de la colaboración, la empatía o incluso la simpatía con los personajes marginales y excluidos. El bárbaro se convierte en un interlocutor y la experiencia junto a él, en la chance de revelar la inconsistencia del propio mundo de partida. En este primer sentido, entonces, lugar bárbaro alude a la relación recíproca que vincula al héroe con ese afuera cultural.

Pero el segundo sentido apunta hacia la condición otra que adquiere el héroe por efecto del nomadismo iniciático. Si el contacto con el territorio del afuera implica en el mito tradicional un principio de inestabilidad y precariedad que logra sobrellevarse tras la reintegración heroica, esa sintonía final se extravía irremediabilmente en el caso del héroe fracasado. La diferencia radica aquí en que si en el primer caso el bárbaro aparece como una secuela persistente, resulta al menos una persistencia controlable. En el segundo, lo bárbaro aparece como un principio incontrolable y el héroe se convierte en su foco de propagación, porque la incertidumbre del héroe derrotado contagia. Junior y también la Máquina exploran este principio de contagio y se convierten, por ello, en la manifestación de lo bárbaro en el centro mismo del adentro de la cultura.

Pero hay un tercer sentido que pretendemos asignar al concepto: lo bárbaro como una estrategia heroica de intrusión y enlace. El héroe, en tanto forma estética acabada, funciona como un mecanismo eficiente para el desarrollo de una red de sistemas de paso. Es decir, podríamos pensar lo heroico como un lugar (estratégico) bárbaro.

Pensemos en la máquina de guerra mítica más conocida, el caballo de Troya; o incluso en la reaparición de ese artefacto mítico (devenido sistema de paso) para designar cierto programa informático malicioso, un “troyano”. La lógica de la estrategia es la misma: el enmascaramiento de una presencia perturbadora bajo una apariencia inofensiva. El héroe de paso funciona de manera similar, en analogía a la afirmación de Lotman y Mints acerca del mito como un relato conocido y desconocido a la vez.

La peripecia de Junior ofrece un buen ejemplo de esta estrategia intrusiva del héroe: en la novela, su recorrido desde el hotel Majestic, pasando por el Museo, la Clínica, un pueblo de provincia de Buenos Aires, los subterráneos del subte, hasta un búnker en una isla del Tigre y el Museo, funcionan no sólo como un mapa de nodos en los que el héroe toma contacto con relatos de la máquina sino también, como lugares contaminados por su paso.

Son espacios que se concatenan a través de su búsqueda y que fecundan márgenes de disidencia en la ciudad controlada. La ópera retoma esta lógica indagatoria del héroe pero supeditada a la trama amorosa. En esa sucesión de relatos, la historia de amor de Mac y Elena aparece como la fibra íntima de la ciudad. En la novela gráfica la peripecia del héroe arrostra la ciudad, es decir, la convierte en una entidad poblada con sujetos que tornan colectiva la peripecia.

En definitiva, la aventura de Junior constituye un elemento de mutua referencia que no acaba de agotar su sentido en ninguna de sus apariciones, situación que enlaza textos y los coloca en situación de adyacencia, a la vez que los diferencia y fricciona por la presencia del elemento móvil e intrusivo del héroe en todos ellos. Junior es uno y todos a la vez, pues en la sumatoria de sus rostros radica su significación. Esa ambigüedad y esa potencia de enlace constituyen rasgos suficientes para pensarlo como una metáfora.

Convertir lo heroico en un sistema de paso implica entonces no sólo favorecer su dislocación en secuencia de nodos, sino enmascarar también bajo esa apariencia conocida y desconocida a la vez la propia estrategia bárbara de intrusión. El héroe de paso es una maquinaria de guerra sofisticada que cifra la eficacia de su contagio en la apariencia inofensiva del relato (ya conocido) mediante el cual se expande, pero que opera realmente vulnerando subrepticamente el sistema cultural, favoreciendo futuras intrusiones y configurando “sistemas de paso”. Se trata de introducir a los héroes tras las murallas de Troya, pero junto a ellos (y en ellos) a los bárbaros que la saquearán.

5. APRECIACIONES FINALES

El “héroe de paso” describe un funcionamiento de lo heroico y contribuye al desarrollo de sagas: expande las relaciones de sentido y particulariza esas relaciones recurriendo a otros lenguajes artísticos para construir “series”. En el caso de *La ciudad ausente*, el héroe se presenta como un elemento central porque es a partir de su nomadismo que puede materializarse este doble movimiento, pero aparece también como el que disloca ese funcionamiento al proyectarlo sobre otros textos. El héroe de paso permite, por decirlo de algún modo, leer las sagas “in situ”, dando cuenta del conjunto de movilidades y desplazamientos de lo heroico como elemento básico en ese universo expandido y detallado

que se ha generado, a la vez que “extra muros”, al funcionar como estrategia para la constitución de otros nodos que garanticen la secuencia.

Sin héroes de paso sería imposible pensar la vertiginosa aceleración con la que se construyen secuencias en la cultura actual: el héroe de un video dispara un blog, que fecunda una parodia cinematográfica, que responde a un clásico literario, que es noticia en la plana del diario, que se convierte en muletilla y deviene “hashtag” en una red social.

El héroe, figura central a la vez que móvil en la constelación mítica de la actualidad, se presenta ante este panorama como un elemento de suma ductilidad para convertirse en un sistema de paso. Allí radica su productividad y también la clave de su pervivencia.

BIBLIOGRAFÍA

- ARDUINI, Stefano (2000); *Prolegómenos a una teoría general de las figuras*. Murcia: Universidad de Murcia.
- BAREI, Silvia (2008); “Pensar la cultura: perspectivas retóricas”, en S. Barei y P. Molina, *Pensar la Cultura I*. Córdoba: GER, pp. 9-25.
- BARICCO, Alessandro (2009); *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*, trad. de Xavier González Rovira. Barcelona: Anagrama.
- BLUMENBERG, Hans (2003); *El trabajo sobre el mito*, trad. de Pedro Madrigal. Barcelona: Paidós.
- BLUMENBERG, Hans (2004); *El mito y el concepto de realidad*, trad. de Carlota Rubies. Barcelona: Herder.
- BORGES, Jorge Luis y María Esther VÁZQUEZ (1965); *Literaturas germánicas medievales*. Buenos Aires: Falbo Librero Editor.
- CAMPBELL, Joseph (2001); *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, trad. de Luisa Josefina Hernández. México: FCE.
- CORRADO, Omar (2002); “De Museos, Máquinas y Esperas: ‘La ciudad ausente’ (1994), de Gerardo Gandini”, en *Boletín música, Casa de las Américas*, núm. 9. La Habana: Nueva Época.
- DURAND, Gilbert (2004); *Las estructuras antropológicas del imaginario*, trad. de Víctor Goldstein. México: FCE.

- GANDINI, Gerardo (1994); *La ciudad ausente. Ópera en 2 actos*, libreto de Ricardo Piglia. Buenos Aires: Ricordi.
- HARTOG, François (1999); *Memorias de Ulises. Relatos sobre la frontera en la antigua Grecia*, trad. de Horacio Pons. Buenos Aires: FCE.
- LEUNDA, Ana (2013); “Retórica de la cultura en América Latina: perspectivas para pensar debates vigentes”, en *Revista Latinoamericana de Retórica*, vol. 1, núm. 1, marzo, pp. 1-21. Disponible en:
[http://www.revistaretorica.org/index.php?journal=rrla&page=article&op=view&path\[\]=18](http://www.revistaretorica.org/index.php?journal=rrla&page=article&op=view&path[]=18)
[10/09/2014]
- LOTMAN, Iuri (1996); “La Retórica”, en *La Semiosfera I*, trad. de Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra, pp. 83-100.
- LOTMAN, Iuri (1999); *Cultura y explosión*, trad. de Delfina Muschiatti. Barcelona: Gedisa.
- LOTMAN, Iuri y Zara MINTS (1996); “Literatura y mitología”, en *La Semiosfera I*, trad. de Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra, pp. 190-213.
- LOTMAN, Iuri y Boris A. USPENSKIJ (2000); “Mito, nombre y cultura”, en *La Semiosfera III*, trad. de Desiderio Navarro. Madrid: Cátedra, pp. 143-167.
- MAFFESOLI, Michel (2004); *El nomadismo. Vagabundeos iniciáticos*, trad. de Daniel Gutiérrez Martínez. México: FCE.
- MOLINA AHUMADA, E. 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 M. I. Arriazabalaga, A. Leunda y P. Molina (comps.), *Bajo el cielo de la saga. Hacia una neoépica argentina*. Córdoba: Fac. de Lenguas, UNC, pp. 29-53.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2013); *Ciudades míticas. Mito del héroe y cronotopo urbano en seis novelas contemporáneas*. Tesis de Doctorado. Córdoba: FFyH, UNC. Inédita.
- MONNEYRON, Frédéric y Joël THOMAS (2004); *Mitos y literatura*, trad. de Emilio Bernini. Buenos Aires: Nueva Visión.
- PIGLIA, Ricardo (2004 [1992]); *La ciudad ausente*. Buenos Aires: Seix Barral.
- PIGLIA, Ricardo; Luis SCAFATI; Pablo DE SANTIS (2008 [2000]); *La ciudad ausente. La novela gráfica*. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.
- PROPP, Vladimir (1971); *Morfología del cuento*, trad. de Lourdes Ortiz. Madrid: Fundamentos.
- VILLEGAS, Juan (1973); *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona: Planeta.

RECIBIDO: 10/10/2014 - APROBADO: 05/04/2015