

Un mapa para el viaje del héroe

PAUL REBILLOT

En una obra fundamental, *El Héroe de mil rostros*, Joseph Campbell sostiene que todos los ritos de iniciación se guían por el mismo modelo: *separación* de la vieja costumbre, comunidad o grupo; *iniciación* o tránsito por un nuevo nivel; y *retorno* al grupo con el don extraído del Viaje.

Aplicando la misma trama de este mito monotemático, diseñé un proceso destinado a conducir a un grupo de personas a través del arquetipo de la transformación de modo que pudieran aplicarlo a su vida. Una vez vivenciado el Viaje del Héroe, por más que sobrevengan cambios en la vida, ya no constituyen una amenaza: se conoce su secuencia, se cuenta con un mapa para el itinerario que muestra el territorio que habrá de atravesarse y los personajes con que uno se encontrará.

El personaje principal de este drama es, desde luego, el Héroe. ¿Quién es el Héroe? Este pequeño poema, escrito por una mujer de 94 años, capta a mi juicio lo esencial del carácter heroico, el sentimiento de que hay que “seguir el llamado” cuando se presenta:

*Algo suave y cordial
se desliza por tus dedos
y parece aferrar tu mano y conducirte
hacia otra cosa más grande,
si sólo lo sigues.*

El Héroe no es una estructura arcaica procedente de una época paternalista ni una imagen estrictamente masculina; es un aspecto de la naturaleza humana, el aspecto que oye el llamado de la identidad profunda y responde a él. Prefiero hablar de “Héroe” para ambos sexos porque la palabra “heroína” me suena como un diminutivo que no posee la misma dignidad. El Héroe es, pues, la potencialidad de todo ser humano, hombre o mujer, para seguir el impulso que lo lleve “hacia otra cosa más grande”.

El relato del Viaje del Héroe se atiene a una pauta básica. Como hemos dicho, el Héroe oye el llamado y sale en busca de la aventura. En general, es una persona bien adaptada a su medio sociocultural pero con un anhelo o tendencia a una evolución mayor, la cual en cierto punto se incrementa y se convierte en el *llamado*. Este puede provenir del exterior, bajo la forma de una invitación o sugerencia de otro, como cuando Jesús les dijo a sus discípulos que lo siguieran; o puede presentarse bajo la forma de una voz interior, como cuando el príncipe Siddhartha, al contemplar el sufrimiento, se vio compelido a abandonar el palacio en busca de sabiduría y paz. En ambos casos, la voz nos dice: “Hay más vida de la que tú estás viviendo”. Venga como venga, el llamado se sumerge en el ser de la persona y permanece allí hasta que el Héroe actúa llevado por él, o hasta que lo mata quien no está dispuesto a seguir los dictados de su corazón.

El llamado indica dónde se hallará el primer nivel de resistencia: en todo aquello que, en la situación actual del individuo, dependa del *statu quo* o lo sustente, como el empleo, el hogar, las responsabilidades o las relaciones personales. El Héroe debe tomar cuenta de ello antes de iniciar su Viaje.

Al proseguir su camino, aparecerán compañeros dispuestos a ayudarlo, alentarlos, y guiarlos, o amigos que le señalarán los lugares peligrosos. Un *guía espiritual* le da al Héroe un *instrumento de poder* para que lo emplee en las batallas que deba librar y las pruebas a las que será sometido. Por ejemplo, Merlín le da una espada al Rey Arturo; Atenea le entrega a Perseo su propio escudo; Cenicienta recibe de su hada madrina el bello vestido que lucirá en el baile y el séquito que la acompañará. Embarcados en el proceso, debemos escoger nuestros guías espirituales y nuestros instrumentos de poder.

Armado con ellos, el Héroe prosigue hasta un punto de no-retorno: el *umbral de la aventura*. Suele presentarse como un portal, la entrada de una caverna, el comienzo de un bosque; es, en suma, la vía de pasaje hacia otro mundo. Allí el Héroe se enfrenta con un dragón, el guardián de un castillo o un perro de tres cabezas, que le cierra el paso y que representa el segundo nivel de resistencia, todas las fuerzas autosaboteadoras de la personalidad: el *demonio de la resistencia*.

Tienen lugar entonces entre el Héroe y el Demonio toda una serie de pruebas o *confrontaciones* hasta alcanzar la victoria. El Demonio no muere, sino que es reintegrado al ser del Héroe, quien, acompañado a veces por ese Demonio transformado, llega así al *Misterio* —el misterioso mundo interior—.

El Misterio es un lugar extraordinario, una foresta encantada de maravillas sobrenaturales. A lo largo de su recorrido por él el Héroe se topa con novedades y muchas cosas extrañas, pero equipado con el instrumento de poder y con el saber que le han dejado las confrontaciones, está dispuesta a hacer frente a cualquier situación. Pronto sobrellevará la *ordalía suprema*, que es una lucha monumental contra sus temores más básicos.

Por último, después de haber superado esta ordalía, el Héroe halla la *recompensa* del viaje. Puede ser el Grial, el tesoro o las nupcias (internas) con aquello que tan afanosamente buscaba. Es el don de la vida que nos es dado luego de la larga noche oscura de la muerte, y así curado el Héroe regresa a su patria y a su hogar. Cuando por segunda vez traspasa así el umbral de la aventura, la magia del Misterio ha quedado atrás, pero la toma de conciencia y la plenitud que el Viaje ha proporcionado permite modificar o mejorar la situación en el terreno. Con su *retorno* a la vida cotidiana se completa el Viaje.

DIAGRAMA

- 1 Patria, hogar
- 2 Guía espiritual, compañeros
- 3 Instrumento de poder
- 4 Umbral de confrontación con el demonio
- 5 Pruebas
- 6 Ordalía suprema
- 7 Recompensa
- 8 Los poderes mágicos quedan atrás
- 9 RETORNO CON DONES
- 10 UMBRAL DE LA AVENTURA
- 11 Misterio