

Los pecados del héroe

Los tres pecados del guerrero: la estirpe de Fëanor Curufinwë

por José María Suárez Díez
Primer puesto, premios Ælfwine 2010

I

Antes del despertar de los hombres en la Primera Edad del Sol, la convivencia entre los Ainur y los Eldar -o elfos- podría describirse de idílica, tan sólo nublada, ocasionalmente, por la influencia de Melkor -ya en la corrupción de elfos para crear orcos, ya en esta misma corrupción del corazón y posterior exilio de los Noldor, la segunda rama de Eldar presentes en Valinor. Pero esta convivencia, real y material, entre “creadores” y creados supone un jalón idéntico en los diversos sistemas míticos que preñan Europa y los valles del Indo. El mismo filósofo G. Vico, denomina a este periodo el Tiempo de los Dioses¹, en donde se produce una co-habitación de dioses, titanes y hombres. El sucesivo devenir de la historia, mítica en todos los casos, irá separando y condenando las diversas especies, quedando sólo el recuerdo y la canción memorable de un paraíso perdido.

Siempre hay quien especula acerca de las influencias de Tolkien, ya mediterráneas, ya escandinavas², ignorando que, junto con las indoiranias, suponen un tronco mítico común³. Es por ello normal que, de forma involuntaria o consciente, aparezcan estructuras reduplicadas, arquetipos redundantes y motivos comunes, pues la plasmación de un símbolo y su sucesiva constelación responden a una misma tradición y visión del mundo, un mismo camino epistemológico. El hecho de que la obra de Tolkien sea contemporánea, voluntaria y “profana”, por cuanto no intenta dar forma a un cuerpo de creencias o una filosofía sino a un planteamiento estético y mitológico, no cambia un ápice esta necesaria relación e inferencia. Incluso podríamos decir que Tolkien parece retomar toda esta tradición

¹ Aparece contrapuesto al Tiempo de los Héroes y al Tiempo de los Hombres, etapa ésta en la que parece que habitamos, donde la tragedia es ya insoslayable. *Vid.* Vico (1953). Asociándolo a la obra de Tolkien, diríamos que el Tiempo de los Dioses se corresponde con *El Silmarillion* y el Tiempo de los Héroes con *El señor de los anillos*. Tras partir el último barco élfico, comenzaría nuestro tiempo histórico, el Tiempo de los Hombres.

² El estudio de D. Day (2002) es, quizá, uno de los más interesantes a este respecto, aunque de carácter muy divulgativo y por tanto con una base demasiado general y diluida.

³ Estas influencias y filogénesis han sido tratadas, bajo diversos aspectos, por J. Frazer (1956), M. Eliade (1979) y G. Durand (1981), entre muchos otros.

para inaugurar una nueva, que tendrá su descendencia en un continuo surgir de nuevos textos, los cuales intentan seguir su estela, cual moda aceptada y reproducida hasta nuestros días, de incalculable valor literario. Estudiar la obra de Tolkien, entonces, pasa indefectiblemente por una vinculación con la tradición que retoma y ligarla con aquella que inaugura.

De este modo, el estudio que iniciamos aquí parte de una imagen y un motivo comunes a diversas tradiciones míticas: la marca estructural del guerrero y los pecados que lo conducen a su muerte. Sirviéndonos del monumental trabajo de Dumézil “La apuesta del juego de los dioses: un héroe”, en el volumen II de su trilogía Mito y epopeya, continuaremos esa mirada que traza aplicando todo lo allí expuesto -el análisis en conjunto de tres guerreros “pecadores”, uno extraído de la religión védica, otro de la religión escandinava y otro de la helénica- al personaje que creemos sigue esas mismas marcas y estructura formal: Fëanor Curufinwë, primogénito de Finwë y posteriormente rey de los Noldor. La metodología a seguir será partir de los pasos o estaciones cronológicas vistas como una sucesión de acontecimientos -secuencias narrativas/míticas- que conducen, necesariamente, a la muerte violenta del héroe. Estos pasos, a su vez, están relacionados con la ofensa, *facinus*, a un dios representante de cada una de las tres clases o castas funcionales que ya destacara Dumézil como propias de los indoeuropeos⁴.

II

Acerca de la vida y hechos de Fëanor Curufinwë poseemos dos relatos: uno muy simple -probablemente un protorelato-, esbozado en líneas generales, con nombres vacilantes y cuya historia se desgrana de forma muy salteada, inserto en el primer volumen de El libro de los cuentos perdidos -desde el capítulo 4 hasta el 10; otro, profuso en detalles, completo y complejo, inserto en El *Silmarillion* -desde el capítulo 6 del *Quenta Silmarillion* hasta el capítulo 13, donde se narrará su muerte. Aun estos pocos capítulos que Tolkien parece dedicarle -escasamente 50 páginas- su importancia será capital en todo el desarrollo de la obra: es el propio motor trágico del drama, al crear los *silmarils*, el objeto de deseo que perseguirán los personajes; y condenará a toda su casa a no descansar hasta que estas joyas sean devueltas a su propiedad. Es decir, si bien Fëanor no vuelve a aparecer como tal, su sombra sobrevuela en todo momento la escenografía de esta segunda obra. Las diferencias entre ambos relatos, amén de su complejidad narratológica, no es mucha: en la primera versión, que podemos denominar embrionaria, Fëanor carece del relieve heroico y patético de que goza en la segunda versión. Además, sólo

⁴ Estas tres castas son los Gobernantes/sacerdotes, caracterizado por el dios-rey; los Guerreros, asociados al dios de la guerra; y los Productores, bajo la advocación del dios de la fertilidad. Vid. *Los dioses de los germanos* (1990b) y *El destino del guerrero* (1990a).

aparecen, y de forma muy sucinta, dos *facinora* de Fëanor: el enfrentamiento contra el rey de los Ainur, Manwë, muy escueto y resumido, y la guerra vil y sangrienta contra los Teleri. El tercero, la ofensa contra Yavanna y la fertilidad, no cobrará forma hasta la versión más completa de El Silmarillion, ya que en este estadio aparecen desligados la muerte de Finwë, padre de Fëanor -también llamado Bruithwir-, el robo de los *silmarils* y la destrucción de los Dos Árboles -que tanta importancia cobrará después. El personaje de Fëanor conserva, no obstante, algunos de los rasgos que después serán clave: su filiación al elemento de fuego y su habilidad con las palabras y las manos, las artes sutiles. Establezcamos ahora un pequeño resumen de su vida: nace en Valinor, la tierra creada por los Ainur, en el momento de mayor bonanza, como nos dice el texto, «Ahora los Tres Pueblos de los Eldar estaban reunidos por fin en Valinor, y Melkor había sido encadenado. Era éste el Mediodía del Reino Bendecido, en la plenitud de su gloria y bienaventuranza» (1993:69)⁵. El nacimiento de Fëanor tiene lugar, precisamente, en ese momento de convivencia idílica -tanto entre los mismos Eldar como entre los Eldar y los Ainur-, presagiando, quizá, el fin de esta era, pues así acontecerá. Este cambio tiene su precedente en el mismo hecho trágico que lo trae a la vida: su nacimiento provoca la “muerte” de Míriel, su madre, la primera esposa del rey Finwë. Pero es una muerte paradigmática, no se nos describe como si fuera entre los dolores del parto sino una muerte silenciosa, lenta, apagada: «El alumbramiento del hijo consumió el espíritu y el cuerpo de Míriel; que deseó entonces librarse de los cuidados de la vida. [...] Fue entonces a los jardines de Lórien y se tendió a dormir; pero aunque parecía dormida, en verdad el espíritu se le separó del cuerpo, y se trasladó en silencio a las estancias de Mandos» (69-70, la cursiva es mía). Además, el primogénito de Finwë es bautizado con dos nombres: Curufinwë, su nombre social, en tanto designa su estatus de descendiente real, marcando su carácter regio; y Fëanor, “espíritu de fuego”, así llamado por su madre. A este respecto, parece importante mencionar el hecho de que en el resto de la obra se le reconocerá por su nombre materno, nunca por el paterno; incluso inaugura una dinastía, la Casa de Fëanor, cuando debería ser la casa de Finwë, el primer reinante⁶, o de Curufinwë, su nombre “real”. Tenemos, pues, aquí dos elementos que serán rescatados después para su comparación y análisis, un nacimiento problemático, relacionado con lo trágico, y un cambio en la tradición -cambio dinástico, social- que ocasionará rencillas posteriormente con los otros hijos de Finwë.

Tras su nacimiento, nos son descritos otros dos hechos importantes: la evolución de la personalidad y la madurez de Fëanor, en donde vemos lo

⁵ La edición de 1993 es la que utilizaré para el resto del estudio. A partir de ahora, citaré únicamente por el número de la página.

⁶ No nos demoraremos en este detalle, pero es interesante notar que, tras la muerte de Fëanor, el trono de los Noldor pasa, naturalmente, a su primogénito, Maedhros; pero éste lo donará a su tío, Fingolfin, cambiando así la línea dinástica y dejando a la Casa de Fëanor en un segundo plano que no dejará de estar latente en toda la obra.

pertinente de su nombre materno, «creció de prisa, como si un fuego secreto lo animara desde dentro. [...] Fue entre todos los Noldor, entonces o después, el más sutil de mente y el de manos más hábiles» (70), Fëanor es herrero y orfebre, presenta un estigma muy definido, el deseo y necesidad de crear⁷; el segundo hecho importante es la segunda boda de Finwë con otra mujer, Indis, y el nacimiento de Fingolfin y Finarfin. Con respecto a estas segundas nupcias, el texto adelanta ya una prolepsis trágica: El casamiento de su padre no fue del agrado de Fëanor; y no tuvo gran estima por Indis, ni tampoco por Fingolfin ni por Finarfin, los hijos de ella. [...] En las cosas desdichadas que luego sucedieron y que Fëanor acaudilló, muchos vieron el resultado de esta ruptura habida en la casa de Finwë (71).

El narrador conoce los hechos, los describe y, en cierto modo, los justifica mencionando inmediatamente después que había llegado ya el momento en que Melkor sería liberado de su encarcelamiento. Es este el punto exacto de declive tanto de los noldorin como de Valinor: la advocación de los Noldor a la creación de cosas los conduce a escuchar a Melkor «los Noldor se complacían en el conocimiento oculto que podía revelarles; y algunos escuchaban palabras que mejor les hubiera valido no haber oído nunca» (73). Y de nuevo, Tolkien vuelve a demostrarnos su peculiar estilo narrativo al adelantar otra prolepsis, esta vez acerca de la futura relación entre Melkor y Fëanor:

“Melkor en verdad declaró después que Fëanor había aprendido mucho de él en secreto, y que él lo había instruido en la más grande de todas sus obras; pero mentía por envidia y codicia, pues ninguno de los Eldalië odió nunca tanto a Melkor como Fëanor hijo de Finwë, [...], y aunque atrapado en las redes de la malicia de Melkor contra los Valar, no habló con él, ni buscó su consejo (73)”.

Hay aquí una doble relación entre ambos, ya antagónica, ya pseudo-filial, de grave importancia, incluso en un momento se afirma la confianza que pudieron haber mantenido en el pasado⁸. Sea como fuere, sí podemos afirmar que se produce cierta influencia e injerencia del pensamiento de uno en el otro, sobre todo en el momento en que Fëanor crea los silmarils, tres grandes joyas en las que encierra la luz sagrada de los Árboles de Valinor, Telperion y Laurelin. En ese preciso instante comienza la corrupción de los noldorin, pues Melkor, al codiciar los silmarils, siembra entre ellos la desconfianza contra el gobierno de los Valar, y «junto con las palabras dulces, entretejía otras, con tanta sutileza que muchos de los que las escuchaban creían al recordarlas que eran pensamientos propios» (75). Como ya recordaremos después a la hora de analizar este personaje-guerrero con

⁷ Como nos dice el propio texto en varias ocasiones, «rara vez estaban ociosas las manos y la mente de Fëanor» (70), y «porque sólo el fuego de su propio corazón impulsaba a Fëanor, que trabajaba siempre de prisa y solo» (73).

⁸ «[...] y miró a Melkor en silencio, preguntándose si *aún* podía confiar en él» (80).

respecto a su estirpe, Fëanor mantiene una relación más estrecha de lo que parece con Melkor, pues ambos son descritos con un mismo carácter: además del fuego que los consume y los anima y del estigma de la creación, de la necesidad de sentirse creadores usurpando el papel de Dios, ambos aparecen caracterizados por la sutileza. No se describen sus aptitudes guerreras, estas ya se presuponen. Son sin embargo estos aspectos los que orientan a pensar en una relación que parece, más bien, de maestro y discípulo, muy a pesar de ambos.

Como hemos dicho, Melkor siembra la desconfianza entre los Noldor. Y derivada de esta desconfianza se alzarán los tres *facinora* de Fëanor, los pecados que lo conducirán inexorablemente a la muerte: contra la casta productora y la figura relacionada con la fertilidad, Yavanna, el primero; contra la casta regia y su máxima representación, Manwë, el segundo; y contra la casta guerrera, el tercero. No son ofensas que se produzcan con igual intensidad, pues van cobrando vigor y fuerza a medida que Fëanor vaya pecando, hasta derramar la sangre de los de su misma especie en una guerra de forma vil y cruenta. Veámoslos con más detalle:

Cuando Melkor y la araña Ungoliant destruyen y absorben la luz de los Dos Árboles, la diosa Yavanna pide a Fëanor los silmarils, hechos de su misma sustancia, para poder resucitarlos. Durante el discurrir de esta escena, todos desconocen que, en ese mismo momento, la casa de Fëanor está siendo saqueada, su padre asesinado y los silmarils robados por Melkor en su huida. Fëanor se niega a concederle su petición a Yavanna, acuciado por la codicia que empieza a alimentarlo y por la memoria del mismo Melkor: «los Silmarils no estarían seguros en manos de los Valar. “¿Y no es él Vala como ellos?”, le decía el corazón, “¿Y no entiende acaso lo que ellos sienten? ¡Sí, es un ladrón el que delata a los ladrones”. Entonces vociferó: “No lo haré de propia voluntad. Pero si los Valar me obligan, sabré entonces con seguridad que Melkor es como ellos”» (87). Curiosa esta última frase, “Melkor es como ellos”. Lo propio sería haber dicho que ellos -los Valar- son como Melkor, puesto que ellos están presentes en la escena y son los destinatarios del mensaje. Es más, el texto parece orientar un significado que al lector se le antoja contradictorio: los Valar no merecen confianza, pero ¿y Melkor?, ¿es como ellos?, ¿merece confianza él? Más allá de estas cuestiones, resalta esa fiera negativa a conceder lo que pide Yavanna, la representación de la fertilidad. Primera ofensa de Fëanor, casi imperceptible, incluso desdeñable si no fuera por las posteriores palabras del narrador: «Los Silmarils habían desaparecido y no importaba en apariencia que Fëanor le hubiera dicho sí o no a Yavanna; sin embargo, si hubiera consentido desde un principio, antes de que las nuevas llegaran desde Formenos, quizá no hubiese podido acometer lo que hizo después» (88). Este hecho pasa de ser una ofensa contra una diosa a ser el primer eslabón de una serie de importantes pecados contra la jerarquía gobernadora, contra su honor militar y contra su mismo pueblo y descendencia.

La segunda ofensa se sucede casi inmediatamente después. Fëanor es

puesto al corriente de lo ocurrido en su casa, Formenos, su padre ha sido asesinado y los silmarils robados. Al momento da un discurso a su pueblo en el que cuestiona tanto el liderazgo y poder de Manwë como su bondad y capacidad de protección, incluso lo insulta por pertenecer «al linaje del asesino de mi padre y del ladrón de mi tesoro» (91), y lo llama cobarde pues Manwë «vacila en atacarlo, se queda sentado y lamentándose» (95). En resumidas cuentas, Fëanor «se rebeló contra los Valar» (91), exhortando a los Noldor a abandonar Valinor y el “yugo” de los dioses. Después, hace un juramento, junto con sus siete hijos, por el que perseguirán a todo aquel que guarde o tome uno de los silmarils. El juramento se hace poniendo por testigo al mismo Manwë, con lo que se acentúa la ofensa y se produce la condena de todos los descendientes de la casa de Fëanor. Este segundo *facinus* cuestiona la legitimidad del poder regio, conduciendo pues a la suplantación de la propia figura real. No olvidemos que, además, el rey Finwë ha muerto, por lo que el texto tiene que destacar la necesaria reclamación del derecho de Fëanor a reinar. Ahora bien, esta suplantación se genera, entonces, sobre un doble nivel: la reclamación legítima de su derecho al trono de los noldorin; y la reclamación ilegítima del título de libertador de los Eldar.

Ya el tercer y último *facinus* parece desdoblarse en dos pecados de mayor gravedad que los anteriores. Fëanor conduce a su pueblo hasta Alqualondë, el puerto donde las naves de los Teleri -la tercera familia de elfos habitantes en la isla de Valinor están atracados. Los Teleri se niegan a prestar sus barcos a los Noldor, por lo que se desata una batalla -la primera en la que se enfrentan Eldar contra Eldar- cuyas desigualdades son notorias: los Noldor son más y están mejor armados, además de que el texto afirma que los Teleri «fueron muertos vilmente» (97). A esta matanza le sigue un mensaje de los mismos Ainur, la condena eterna a permanecer exiliados de Valinor y a morir por la espada: «esto acontecerá por la traición del hermano al hermano, [...] Habéis vertido la sangre de vuestros parientes con injusticia y habéis manchado la tierra de Aman. Por la sangre devolveréis sangre, [...] podéis ser asesinados, y asesinados seréis: por espada y por tormento y por dolor» (98-99). Es por todo ello que esta batalla fue llamada la Matanza de los Hermanos. Precisamente esta traición del hermano al hermano, este derramamiento inútil y abundante de sangre, es el que deshonra militarmente a Fëanor, su tercer pecado y el que lo condena definitivamente. Pero no será el último: tras llegar a Helcaraxë, el último estrecho antes de pisar tierra, las naves resultan insuficientes para transportar a todo el pueblo, por lo que el traspaso se divide en turnos, primero Fëanor con los suyos. No obstante, al llegar a la Tierra Media, Fëanor ordena quemar las naves y abandonar a su hermanastro Fingolfin con el resto de su casa al otro lado del estrecho. Es la segunda traición contra el hermano, quizá más vil que la anterior, pues Fingolfin es de su misma sangre y miembro de la casa real, pero su sentencia es muy clara: «Lo que he dejado atrás no lo considero una pérdida: ha sido una carga innecesaria en el camino» (101).

Como vemos, las ofensas de Fëanor no son fruto de una casualidad o de un

error por su parte sino de una voluntad por cometer el pecado. Quizá esta voluntad esté sesgada por el dolor de la muerte del padre, pero esto no resta un ápice del agravio cometido. Ya en su primera negativa a conceder a Yavanna los silmarils por su propia codicia, aun a sabiendas de que su luz no le pertenecía - «Fëanor comenzó a amar los Silmarils con amor codicioso, y los ocultaba a todos excepto a su padre y a sus siete hijos; rara vez recordaba entonces que la luz que guardaban no era la luz de él» (76)-; ya en sus ofensas continuas contra Manwë, jurando con su nombre, llamándolo cobarde y repitiendo las mentiras de Melkor; ya, en fin, contra su propio pueblo, derramando su sangre en vil batalla y abandonando al hermano a su suerte. En todo momento parece existir esa voluntad por pecar, aun la reticencia marcada por el dolor que no puede eximirlo de su destino, muy al contrario, lo precipita hacia él. Y así se produce nada más tocar tierra. Un ejército de orcos, mandado por Melkor, los ataca. Las huestes de Fëanor vencen el combate, pero el rey en persona, imprudente, persigue a los orcos hasta la fortaleza de Angband, donde cae mortalmente herido por Gothmog, el señor de los Balrogs.

Poco antes de morir, rodeado por sus hijos, les recuerda el necesario juramento, la condena que atará a la Casa de Fëanor al propio destino de los silmarils, un destino funesto se mire por donde se mire. Es decir, su legado es una condena. Además, hay otro detalle, adelantado ya por el narrador, que envuelve esta muerte de un halo patético: «Fëanor, arrastrado por la furia, no quiso detenerse y se precipitó detrás del resto de los orcos, pensando así llegar hasta el mismo Morgoth, y rio fuerte mientras esgrimía la espada. Nada sabía de Angband ni de su gran fuerza defensiva, [...] pero aun cuando lo hubiera sabido, no habría cambiado de planes, pues estaba predestinado, consumido por la llama de su propia cólera» (122). Fëanor es un héroe cuyo destino ya ha sido fijado. Al igual que su nacimiento, su muerte también resulta un acto paradigmático: «...y encomendó a sus hijos atenerse al juramento y vengar la muerte del padre. Entonces murió; pero no tuvo entierro ni sepulcro, pues tan fogoso era su espíritu que al precipitarse fuera dejó el cuerpo reducido a cenizas» (123). Dijimos que, al nacer, Fëanor había absorbido la energía de Míriel, su madre, y del mismo modo, al morir parece absorber la suya propia, casi una autoconsumición, su energía parece sobrehumana, más bien sobre-élfica. Y decimos paradigmática por cuanto resulta un hecho trágico redundante y con un elemento perturbador, esa carencia de cadáver en una apoteosis de fuego y hoguera. Ya como último detalle, se nos dice que «nunca reapareció en Arda, ni abandonó las Estancias de Mandos. Así acabó el más poderoso de los Noldor, por cuyas hazañas obtuvieron a la vez la más alta fama y la más pesada aflicción» (123). Este final parece considerar cierta redención para el espíritu de Fëanor, una reconciliación, no sólo por su descanso en la morada de Mandos, sino por la recapitulación de su fama lograda por medio de hazañas, aun la aflicción que pesa sobre ellas.

Esta ha sido, así pues, a grandes rasgos la vida de Fëanor Curufinwë, rey de

la casa de los noldorin y su ejecutor, protagonista de una maldición que perseguirá a sus descendientes hasta que el último de los silmarils se pierda entre los océanos. Otros sucesos importantes tienen lugar a lo largo del relato y serán recordados en otro momento de este artículo, pero por ahora nos basta con esta información para poder operar.

III

En el trabajo ya aludido de Dumézil⁹, se hace referencia a tres héroes/guerreros cuya importancia es crucial para el estudio del motivo de los pecados del guerrero: Starkaðr -héroe escandinavo, así llamado en la Gautrekssaga, y Starcatherus en la obra de Saxo Gramático-; Sísupāla -héroe procedente de la tradición védica del Mahābhārata y de la tradición puránica del Mārkaṇḍeya-; y Heracles -héroe cuyas hazañas guerreras aparecen, sobre todo, en los trabajos de Diódoro de Sicilia y Apolodoro de Atenas¹⁰. Los tres son adalides heroicos, personajes enfrentados a, y avalados por, un dios. Ahora bien, ¿cómo conjugar estas tres personalidades guerreras, titánicas en algún caso, con nuestro desdichado Fëanor? Si bien es cierto que Tolkien no pormenoriza sus hazañas, encontramos referencias muy claras al carácter guerrero de nuestro personaje: es el primer Eldar en forjar armas -«... y Fëanor hizo una fragua secreta de la que ni siquiera Melkor sabía; y allí templó feroces espadas para él y para sus hijos» (77)-, también es el primero en levantar una espada -«Fëanor lo siguió, y lo detuvo a las puertas de la casa del rey; y apoyó la punta de la brillante espada contra el pecho de Fingolfin. [...] No se consideró que Fëanor no tuviera culpa, porque él había sido el que quebrantara la paz en Valinor y desenvainara la espada contra su pariente» (78)-, y el primero en combatir; no faltan, asimismo, las referencias del narrador que conducen a ver a Fëanor como una personalidad guerrera: «Pocos lo desviaron de su camino por persuasión, ninguno por la fuerza» (70), y «Porque Fëanor, entre todos los Hijos de Ilúvatar, era el más poderoso, en cuerpo y mente, en valor, resistencia, belleza, comprensión, habilidad, fuerza y sutileza, y una llama resplandeciente ardía en él» (110). Es decir, el marco de estudio que nos permite comparar estas tres figuras es su carácter heroico y, como veremos después, pecador, injuriador. Pero, antes de avanzar, repasemos la biografía de los personajes mentados:

Starkaðr es, según la versión de la Gautrekssaga, el nieto de un gigante muerto por el dios Þor, mientras en la versión de Saxo, nace con multitud de

⁹ Véase *supra*, p. 2.

¹⁰ Debido al espacio de que disponemos y a lo sobradamente conocido de las hazañas de Heracles-Hércules, analizaremos y compararemos el personaje de Fëanor con esas dos primeras figuras, Starkaðr y Sísupāla. No obstante, remitimos al lector a Grimal (1981), Dumézil (1996) y Kerényi (2009).

brazos, nace deforme, pero, de nuevo, el dios Þor lo mutilará corrigiendo su naturaleza. En cualquier caso, el cuerpo de Starkaðr presenta las huellas, los muñones, de tal mutilación. Se mantiene entonces, primero, una relación antagónica¹¹ con este mismo dios, y segundo, una belleza y fuerza descomunales que lo caracterizan de entre el resto de hombres.

Pero hablemos ahora de la infancia de Starkaðr: su padre había sido asesinado por el rey Haraldr, quien lo recoge y lo educa junto a su propio hijo, Víkarr. Poco después, el rey Haraldr es muerto por el rey Herþjófr, quien se lleva como botín a los dos jóvenes. Uno de los hombres de este Herþjófr, Grani, que no es otro que una encarnación del dios Oðinn, educa a Starkaðr, lo prepara para ofrecerle en sacrificio, años después, a su hermanastro Víkarr. Los dos jóvenes crecen fuertes y sanos, incluso Starkaðr lo ayuda a recuperar su trono perdido. Es así que en esta relación late un sentido de lo trágico desde su inicio. Un día, en una expedición de los veleros vikingos del rey Víkarr, el aire cesa de soplar y los barcos se detienen. Se produce una consulta mágica para determinar la causa y remedio del mal, y Oðinn contesta que desea le sea sacrificado un hombre de la armada por medio de la horca, un sacrificio ritual¹². Los marineros lo echan a suertes y sale elegido Víkarr, por lo que la decisión es aplazada hasta la mañana siguiente.

Durante esa noche, Grani, que ha permanecido al lado de Starkaðr, lo conduce a un concilio de los dioses en calidad de testigo oculto, concilio en el que Grani adopta ya su papel real y natural de Oðinn. En esta reunión se decidirá el destino del mismo Starkaðr mediante una fuerte discusión entre Oðinn y Þor. El primero le concede dones, entre ellos, tendrá una vida tan larga como la duración de tres vidas juntas; el segundo lo maldice decretando que cometerá una villanía en cada una de esas tres vidas.

Establecido así su destino, Grani lleva a Starkaðr de vuelta a los veleros. A la mañana siguiente, él tendría que sacrificar a su hermanastro, aunque contando para ello con la ayuda del dios. En las dos versiones que poseemos, cambian los instrumentos pero se mantiene el resultado: Starkaðr conduce al rey Víkarr hasta un árbol de donde prende un lazo aparentemente frágil (ya débil mimbre, ya los intestinos de un becerro), e insta al rey a pasárselos por el cuello. Éste, confiado en la fragilidad del lazo, acepta. Al momento, la horca se transforma en una cuerda matando al rey. La vida “madura” de Starkaðr comienza así con una villanía, con un *facinus*, aunque instigado e impulsado por un dios. Ciertamente, Dumézil comenta largamente esta complejidad en la mentalidad del dios Oðinn, lo recompensa con tres vidas pero a cambio tiene que realizar un sacrificio, el peor de todos: matar a un hermano, a su señor, a su rey, a fin de cuentas.

¹¹ El dios Þor odia a los gigantes por su enfrentamiento en la guerra entre Ases y Vanes.

¹² Recordemos que Oðinn u Oðhinn es el dios celto-germánico cuyo nombre significa “dios de la cuerda”, Eliade (1979).

Las relaciones o isotemas que podemos encontrar entre este Starcatherus y nuestro Fëanor parecen, por el momento, claras. Ambos nacen bellos y fuertes, con el don de una vida longeva. El primero nace con el estigma de la naturaleza que lo enfrenta a un dios, nace con naturaleza de gigante, una afrenta a Þor; el segundo nace, como es lógico, Eldar, naturaleza que odia el mismo Melkor¹³. El enfrentamiento con la divinidad, en ambos casos, no aparece instigado por el héroe sino por su naturaleza, un hecho que no puede cambiar, que lo destina y condena a enfrentarse, inexorablemente, al otro. El segundo elemento, el nacimiento problemático, parece repetirse también pues no es un nacimiento normal y corriente, sin incidencias, aunque ciertamente se reproduce en diferentes términos. Deviene una mutilación en los dos casos, en el primero, de los brazos, de las marcas que lo identifican como gigante; en el segundo, la mutilación de la madre, de la persona que le da nombre, Fëanor, también una identidad.

El tercer elemento, esa violencia contra el hermano, contra el señor y contra el rey, es, quizá, el aspecto más divergente. Ya vimos en El Silmarillion el odio que se genera entre Fëanor y su hermanastro Fingolfin, odio que culmina en el abandono de Fingolfin en el estrecho de Helcaraxë. Pero si dejamos de lado este hecho, veremos que, en el principio de la vida de cada uno de estos dos héroes guerreros se produce un regicidio: Víkarr y Finwë. En ambos casos, la culpa directa o indirecta se deriva del guerrero, pero aun así podemos observar este regicidio desde una perspectiva que parece indultar al héroe. En los dos relatos aparecen tres figuras clave, un triángulo trágico, Starkaðr, Þor y Víkarr; Fëanor, Melkor y Finwë. En el primer caso, Starkaðr se ve obligado a sacrificar a Víkarr debido a la influencia y poder del dios, como nos dice el texto en dos estrofas clave: «Þor me impuso como suerte/el nombre de villano/.../y fue mi destino, sin gloria,/cometer el delito//...//Es el más doloroso, para mí,/de los actos de mi mano» (Dumézil, 1996:40). La culpa de Starkaðr parece diluirse en la intervención de dos dioses, Þor, quien lo condena a pecar, y Oðinn, que le “pide” que peque. En el caso de Fëanor, la responsabilidad aparece más diluida si cabe. El mismo Fëanor, acuciado en todo momento por Melkor, levanta la espada contra su hermano Fingolfin, lo que lo conduce al destierro sine die. El texto parece repartir por igual la responsabilidad entre ambos: «Así, las mentiras de Melkor se hicieron verdad en apariencia, aunque Fëanor, con su propia conducta, había sido causa de que esto ocurriese» (79). El rey, Finwë, lo acompañará a Formenos, su nueva residencia, por amor. En el transcurso del destierro, se celebra una fiesta en Taniquetil, hogar de los Ainur, a la que son invitados tanto Fëanor como Finwë, pero este último no asistirá alegando que mientras dure el destierro de su hijo, él no se presentará como rey ante su pueblo. Esta será la ocasión que aproveche Melkor para introducirse en Formenos, asesinar a Finwë y a todos sus sirvientes y robar los silmarils. Así pues, en cierto modo Fëanor es responsable del regicidio, no del modo directo en que lo comete Starkaðr, pero sí atisbamos cierta culpa en el acto

¹³ «... en su corazón, era a los Eldar a quienes más odiaba Melkor» (72).

reflejo del padre, ¿debe el rey responder por los crímenes de su hijo? Otro aspecto que genera divergencias es la contabilización de este regicidio como una de las tres ofensas. En el caso de Starkaðr aparece como el primer *facinus*, pues él empuñaba el arma asesina, el “inofensivo” lazo de horca, y conocía el destino que le esperaba al rey. En el segundo caso, podemos decir que la culpa de Fëanor es residual, proporciona la ocasión y los motivos a su asesino, pero él no empuña su espada contra el rey -no obstante la ofensa habida contra el hermano. Quizá estas dos divergencias aparezcan por cuanto este primer *facinus* de Starkaðr debe ser comparado con su homólogo en el relato de Fëanor, aunque, como también veremos después, Fëanor no es en ningún momento un héroe regicida sino un mantenedor del orden regio. Cuestiona a los dioses y su palabra, su poder y realeza, pero no olvidemos que él mismo es adalid del rey y posteriormente rey encarnado.

Pero sigamos antes de nada con la vida de Starkaðr. Tras esta primera ofensa, nuestro héroe huye y entra al servicio de diversos reyes, conservando y haciendo conservar la dignidad que acompaña a la figura regia. Starkaðr es también un adalid, un campeón del rey, y por tanto aparece caracterizado con esa especie de religión de la dignidad real. Ahora bien, su segunda ofensa no tardará mucho en llegar. Una batalla se desata contra los suecos, entre los que milita, pero, cuando se extiende la noticia de que el rey ha muerto en el transcurso del combate, Starkaðr huye vergonzosamente, cuando su deber hubiera sido defender, ya el cadáver del rey, ya a sus hijos y su derecho como sucesores. Segundo pecado, esta vez contra la clase guerrera, contra su vocación de paladín y contrario al dios Þor, a cuya advocación se encuentran, entre otros, el honor en el combate. El tercer *facinus* es, si cabe, algo más tortuoso. Entra al servicio de un nuevo rey, un danés, Olo, muy poco estimable, pero a quien asesina, no obstante su calidad de señor, a cambio de una recompensa. Ciertamente, después castigará a quienes lo han seducido, pero el hecho queda cumplido y el vil asesinato consumado. Con esta última ofensa, Starkaðr contraviene la moral de la tercera función, de la clase productora y servidora, las reglas del siervo. No porque falte a su compromiso, no hablamos de omisión del servicio, sino por ir deliberadamente en contra del mismo. Además, es también la señal de que sus tres vidas han pasado. Cansado y viejo, atormentado por las faltas que a lo largo de su vida ha cometido, Starkaðr busca que alguien le dé muerte con dignidad. Busca la muerte violenta y voluntariamente. En esta búsqueda, se encontrará con un viejo amigo, Hatherus, quien además es el hijo de uno de los confabuladores asesinados por Starkaðr, ¿quién mejor para darle muerte? Así pues, el anciano le cuenta quién es el auténtico asesino de su padre, él mismo, y le ofrece el dinero, manchado de sangre, como pago por decapitarlo. Incluso le advierte de que, si en el momento de separar la cabeza de su tronco Hatherus salta entre ambas partes, se hará invulnerable a las armas. Ya decapitado, su cabeza, al caer, rueda y en un último gesto muerde la tierra.

Ahora bien, aquel isotema de un último privilegio concedido, la invulnerabilidad, para nada desconocido en muchas leyendas caucásicas, supone la trampa del héroe vencedor por cuanto, instigado por el inminente don, el guerrero se precipita hacia delante siendo inmediatamente aplastado por el tronco inerte del recién decapitado. En nuestro caso desconocemos si Starkaðr prepara una trampa para su vencedor, puesto que éste, desconfiado, prefiere ejecutar la sentencia y quedarse con el dinero. Sin embargo, Starkaðr no parece albergar sentimientos de rencor u odio hacia Hatherus, por lo que podemos mantener este elemento como un infructuoso legado. Del mismo modo que el legado de Fëanor a sus hijos resulta una condena, así el intento de Starkaðr por reintegrarse en Hatherus parece en principio una condena para después devenir una voluntad inconclusa, mutilada también. Amén ya de estas cuestiones comparativas, han sido numerosos los que han visto de relieve en este personaje, Hatherus, la latinización y humanización del “dios” Höðr, el destino, que le sobreviene a Starkaðr en respuesta a sus súplicas. Ahora bien, es Jan de Vries (1961) quien ve claro que Höðr es una de las manifestaciones del dios Oðinn en su condición de “Soberano terrible”. En otras palabras, podemos decir que al final de sus días, si seguimos esta última línea interpretativa, es destacado “el destino” que le llega al héroe, como ya ocurriera en el caso de Fëanor, sólo al final de sus días, en su último momento, se hace referencia al necesario destino que sobrevuela la escena trágica¹⁴. Ya por último, cabe destacar el destino que sufre el cuerpo de nuestro héroe: es incinerado y sus cenizas sepultadas en la tierra. De nuevo una muerte sin cadáver, tan sólo restan cenizas.

Antes de proseguir con el siguiente héroe, Sísupāla, hagamos un sucinto resumen de la estructura que parece dar forma a nuestro marco mítico: un héroe/guerrero con un nacimiento problemático, relacionado de cerca con la primera función, la función regia, comete tres *facinora* acuciado por una divinidad a la que se ve indefectiblemente enfrentado debido a su propia naturaleza, *facinora* asociados con cada una de las tres funciones -la gobernadora, la guerrera y la productora- y que lo conducirán a una muerte donde entra en juego el destino. En ese último instante, parece producirse el necesario legado del héroe, su última voluntad, y la consumición de su cuerpo entre las llamas de un fuego, quizá, purificador. Tenga, además, en cuenta el lector que el camino que reproducimos es inverso a la historia, pues establecemos primero el relato moderno y después los posibles orígenes de tal relato en otros cercanos, tangenciales, próximos en estructura y función.

Proseguimos ahora con la narración de las hazañas de Sísupāla, el héroe puránico y védico que protagoniza, sobre todo, varias escenas del Mahābhārata.

¹⁴ Reproducimos la cita anteriormente mentada, «*pues estaba predestinado, consumido por la llama de su propia cólera*» (122). Estas palabras acerca de la cólera que embarga a Fëanor parecen coincidir, asimismo, con aquel gesto que vimos en la cabeza del mismo Starkaðr, muerde la tierra, un signo quizá de rabia, quizá también de esa misma cólera.

Todo el relato está concebido como una mirada atrás en el tiempo, es decir, comienza in media res con un concilio de los distintos reyes que constituyen las dinastías Kaurava y Pāṇḍava y otros personajes eminentes, entre los que se incluye este Śísupāla, rey de Cedi. En el concilio también se encuentra Kṛṣṇa, la reencarnación del dios Viṣṇu, con motivo de la elección del que será el máximo representante de todos ellos, el emperador, el sāmrajya -summus rex. Es propuesto y elegido el mismo Viṣṇu-Kṛṣṇa, con la consiguiente queja y ofensa de Śísupāla pues Kṛṣṇa no es rey, por lo que no debería poder optar a tal puesto. Se produce una discusión a viva voz en la que, además de cuestionar quién es este hombre capaz de insultar a Kṛṣṇa sin obtener castigo, se produce la necesaria remembranza de la vida de Śísupāla por boca de Bhīṣma, el consejero y preceptor de toda la familia así como el hombre de mayor edad en toda la sala. Śísupāla nació en el seno de la familia real de Cedi, y lo hizo de forma monstruosa, con cuatro brazos y tres ojos. Estos atributos marcan en él su ascendencia, es la reencarnación del demonio Hiranyakaśipu, pero, como ya nos advierte Dumézil en un acertado comentario, «en la intriga del poema, estos antecedentes no intervienen en absoluto, pues simplemente se justifica que Śísupāla sea por naturaleza determinado adversario de Viṣṇu-Kṛṣṇa» (1996: 59, la cursiva es mía). Quizá el elemento más importante a este respecto es ese tercer ojo, un atributo de la deidad Rudra-Śiva, quien está tradicionalmente enfrentado a Viṣṇu-Kṛṣṇa. Es decir, en todo momento aparece latente ese nivel teológico en el que dos divinidades parecen enfrentarse en el cuerpo y vida de nuestro Śísupāla.

Como decíamos, tiene un nacimiento monstruoso que lo relaciona de cerca con una divinidad y lo enfrenta con otra. Pero no es el único detalle merecedor de atención en este pasaje. Poco después de nacer, una voz profetiza que alguien sostendrá al niño y al instante sus deformidades caerán al suelo, “normalizando” al bebé, pero esta persona será asimismo su ejecutor, “será su muerte”, dice el texto. Los diferentes reyes de la tierra, curiosos por esta profecía, se acercan al palacio para presentar sus respetos al rey y conocer a la criatura. Por fin, un día llegan dos príncipes, los Yādava Kṛṣṇa, sobrinos de la madre de Śísupāla. En el momento en el que el niño esté en los brazos de Kṛṣṇa, sus dos brazos y su tercer ojo sobrante caerán al suelo. Comprendiendo la madre lo que eso significa, le pide una gracia a su sobrino, que soporte las ofensas que en el futuro pueda hacerle Śísupāla. Kṛṣṇa acepta y se compromete a soportar cien ofensas que merecerían la muerte. Cumplido este número, llegaría el momento de la satisfacción. Es curioso comprobar en este pasaje que la madre de Śísupāla entiende el futuro enfrentamiento entre ambos, la hostilidad que se desatará, ya sea por ese tercer ojo, que sugiere la transposición con el terrible dios Rudra-Śiva, ya porque percibe en Kṛṣṇa al propio Viṣṇu. Sea como fuere, recordemos que todo esto es un relato que el venerable Bhīṣma está narrando al regio público. Al momento, interviene Kṛṣṇa para recordar las ofensas cometidas por Śísupāla, que ya han sobrepasado la centena, y destaca en concreto cinco *facinora*, cometidos contra él o contra su familia: en dos ocasiones atacó cobardemente la capital de dos reyes, en otras dos

ocasiones raptó y violó a unas princesas, y en la última ocasión impidió el sacrificio real de un caballo. Esta nómina de ofensas, que Dumézil comenta pudo ser más profusa en otro manuscrito anterior al que disponemos, puede englobarse o resumirse en las ofensas ya comentadas contra las tres funciones, aunque de fondo también percibimos que son, radicalmente, atentados contra la clase real, contra la *maiestas*.

Tras la enumeración de los *facinora*, Śísupāla dirige dos discursos en los que intenta defender, paradójicamente, la dignidad regia, ofendiendo todavía más si cabe a la encarnación de Viṣṇu. Pero ningún rey se convence, todos están encolerizados todavía ante los pecados descritos por Kṛṣṇa, por lo que es declarado culpable. Ahora, Kṛṣṇa extrae su cakra, su disco, y se dispone a decapitar a Śísupāla. Después de la ejecución, se sucede un fuerte diluvio y un rayo cae centelleando. El alma de Śísupāla se hace presente, se arrodilla ante Kṛṣṇa, lo adora y entra en su cuerpo, produciéndose así la reintegración y reconciliación de su alma.

Vemos, de nuevo y desde una perspectiva general, un héroe con un nacimiento regio y problemático, donde la tragedia se vislumbra desde su comienzo en una prolepsis trágica que toma forma de profecía. Una voz desconocida dicta el destino de Śísupāla. Del mismo modo, en el relato de Fëanor, una voz augura su final antes de que éste ocurra. La figura divina que rige la casa de los muertos, Mandos, dice en un momento dado: «“Fëanor no tardará mucho en comparecer ante mí”» (110). Además, y tal y como ya se había producido en el relato de Starkaðr, es la propia naturaleza de Śísupāla, ese tercer ojo que lo identifica como transposición del dios Rudra-Śiva, la que posibilita necesariamente el enfrentamiento con el dios mayor Viṣṇu-Kṛṣṇa. Quizá aquí reside una de las mayores divergencias entre los tres relatos hasta ahora vistos: en Escandinavia, Óðinn representa la divinidad regia, aunque oscura, y Þor la divinidad guerrera, más luminosa por cuanto menos hermética, y Starkaðr es la figura coadyuvante del dios mayor, aceptando además su voluntad y ejercicio de poder; en la India védica, Viṣṇu-Kṛṣṇa es la figura que absorbe la función regia y sacerdotal, luminosa y benefactora, mientras Rudra-Śiva representa la función guerrera y oscura en su paroxismo y crueldad, siendo así que Śísupāla, su figura transpuesta, reproduce la voluntad maligna del dios. Las tornas parecen invertirse: en el primero vemos un héroe asociado al Soberano Terrible¹⁵, aunque dios mayor de todos; en el segundo, comprobamos también la unión con el Soberano Terrible, pero sin ser la divinidad regia. Y entre estos dos parámetros, ¿cómo se sitúa Fëanor Curufinwë? Para ello, es

¹⁵ Este concepto, derivado de Eliade (1979), sitúa en toda mitología una dualidad entre un Soberano Jurista o Justo -rey y sacerdote que lucha con las armas- y un Soberano Terrible que para luchar utiliza argucias, magia, no se enfrenta directamente sino implícitamente a través de otras figuras. Vemos en Óðinn esta figuración del Soberano Terrible, oculto y disfrazado, y a Þor como trasunto de Soberano Justo, guerrero al fin y al cabo; lo mismo puede decirse de Rudra-Śiva, que actúa a través de demonios, y de Viṣṇu-Kṛṣṇa, siempre armado con su *cakra*, su mortal disco.

necesario hacer un inciso y recordar parte de la mitología tolkieniana:

Al principio de los tiempos, sólo estaba Ilúvatar, y como vástagos de su pensamiento, aparecieron los Ainur. A través de la música que crean éstos, pues Ilúvatar enciende e inunda sus mentes, es creada Arda, la Tierra Media, y cada Ainur recibe una imagen, una visión, de su papel en la propia creación. De entre todos estos Poderes, destacan dos, Manwë, rey de los Ainur, y Melkor, ambos hermanos aunque quizá más poderoso el segundo, pero Manwë contaba con el conocimiento de los propósitos de Ilúvatar.

Se establece así una primera relación entre las dos deidades, rota por el deseo de Melkor de «entretejer asuntos de su propia imaginación» (12) en la creación y por su deseo de «tener súbditos y sirvientes, y ser llamado Señor» (14). Es decir, Melkor intenta suplantarse a la persona del Creador, es la figura del hijo que desea matar al padre y ocupar su puesto. Junto a Manwë, además de otros, están Tulkas y Oromë, dos guerreros a quienes comanda a la batalla, mientras Melkor, caracterizado en todo momento por el fuego que lo inunda y quema por dentro, da forma a seres que luchan por él, balrogs y otras criaturas, además de que «cambió el conocimiento en artes sutiles [...] hasta convertirse en un embustero» (30-31)¹⁶. De este modo, Fëanor aparece asociado necesariamente a Melkor, ya por su vinculación mutua con el elemento de fuego -que está presente en su mismo nombre como si fuera, que lo es, una predestinación-, ya por su necesidad de dar forma, de crear -no olvidemos que Fëanor es herrero y orfebre-, o ya por su caracterización y uso de las “artes sutiles”, tanto en los engaños que Melkor teje en torno a quien le escucha como en los discursos y arengas que Fëanor dirige a su pueblo, los noldorin -pues «Fëanor era un maestro de las palabras y tenía gran poder sobre los corazones cada vez que hablaba» (91). Ambas figuras estigmatizadas, redundantes, terribles y patéticas, están sometidas a un afán por gobernar, por reinar. Esta marca la vemos en Melkor en dos momentos clave: el primero, cuando desciende por primera vez a la Tierra Media y declara que «Éste será mi reino, y para mí lo designo» (18); el segundo, tras robar los silmarils y escapar de la cólera de los Ainur, llega a su fortaleza en Angband y forja para sí una corona de hierro en donde engarza las joyas sagradas, y dice el texto que entonces Melkor «se llamó a sí mismo Rey del Mundo» (90). Del mismo modo, Fëanor teme por su reclamación al derecho sucesorio. No duda en amenazar a su hermano Fingolfin por ello -«trata sólo una vez más de usurpar mi sitio y el amor de mi padre y quizá libraré a los Noldor del que ambiciona convertirse en conductor de esclavos» (78)-, ni de apresurarse a reclamar su reinado tras la muerte del padre. Como vemos, Fëanor es una transposición de Melkor, un coadyuvante del “dios sombrío” y del Soberano Terrible, aunque, como detalle

¹⁶ Se podría ver en esta figura ciertas reminiscencias de Odín, quien es voluntariamente crucificado y pierde un ojo para poder obtener el secreto de la escritura rúnica y de la magia que ocultaba. Ambos representan el arquetipo del Soberano Terrible en ese afán de ahondar en el Secreto a través del autosacrificio y de la autocondenación.

importante a destacar, no ejecuta la voluntad de Melkor, no es su sirviente.

Ambos se encuentran, cada uno a su manera, enfrentados al Soberano Justo, a Manwë. Esta es quizá la mayor diferencia entre los tres guerreros, la voluntad del héroe. Pero sigamos con el análisis de la figura de Śísupāla. Como hemos dicho, su monstruoso nacimiento viene acompañado de un funesto presagio, su “normalizador” será también su ejecutor. Sin embargo, le es concedida una gracia por intercesión de su madre: le serán perdonadas cien ofensas merecedoras de la muerte. “Sólo” tras la centésimo primera ofensa puede Kṛṣṇa impartir el justo castigo al pecador, y así soporta cien viles *facinora*. El Soberano Justo, en el relato védico, parece comportarse siguiendo un sistema axiológico basado no tanto en la justicia como en la bondad, la compasión. Parcialmente del mismo modo, tras las dos primeras ofensas, y aun ellas, en el relato tolkieniano Manwë parece tener el mismo comportamiento. Aun todo lo dicho por Fëanor en su contra, aun su rechazo a Yavanna y su intento de gobernar y conducir a los noldorin al exilio, Manwë se niega a impedir que Fëanor sea retenido u obstaculizado en su empresa. Aunque, al igual también que Kṛṣṇa, Manwë cursa una advertencia, un límite en forma profética: «Ninguna ayuda os prestarán los Valar en esta empresa, pero tampoco os la entorpecerán, porque esto os digo: como vinisteis aquí libremente, libremente partireis. Pero tú, Fëanor, hijo de Finwë, por tu juramento estás exiliado. Aprenderás en la amargura que Melkor ha mentido» (94). La obstinación y orgullo de ambos héroes, Śísupāla y Fëanor, son los operantes de la maldición sobre ellos mismos. Su elección, su libertad, es la que los conduce, de nuevo libremente, hacia su muerte. Fëanor parece reconocerlo cuando, al caminar brioso hacia Angband, «rio fuerte mientras esgrimía la espada»; y el mismo efecto parece tener en Śísupāla cuando su alma, al salir de su cuerpo muerto, se arrodilla ante Kṛṣṇa. Se produce un reconocimiento de la tortuosa senda seguida, aunque ya al final de sus vidas. Es por ello que también en ambos casos hay una implícita reconciliación entre el héroe pecador y el Soberano Justo: Śísupāla se integra en el cuerpo de Kṛṣṇa; Fëanor es conducido a las salas de Mandos, con el resto de los suyos. Los dos héroes son personajes épicos, cuyos hechos gloriosos permanecen en el recuerdo de su gente, pero su camino es, también, el camino del villano, del *eiron*, un denigrador de sí mismo. Tal es así que podemos decir que el relato védico comparte un mayor relieve epistemológico y literario con el relato de Fëanor que el propio relato escandinavo.

IV

El motivo del héroe pecador se construye en el tiempo, a través de sus diferentes manifestaciones literarias y mitológicas, sin abandonar nunca una serie de secuencias o estaciones “isotemáticas” propias presentes siempre en el relato:

La primera de estas secuencias isotemáticas propias es un nacimiento caracterizado por la complejidad y la tragedia. El héroe nace ya enfrentado a una divinidad, en el caso escandinavo, al Guerrero- Por, en los otros dos, al Soberano Justo. Este enfrentamiento se deriva de una naturaleza que condiciona la “alianza” o coadyuvación del héroe con el Soberano Terrible en todos los casos. El nacimiento es, así, una condenación.

La segunda secuencia isotemática es el carácter necesariamente pecador del héroe. En los relatos védico y escandinavo, esta “necesidad” por pecar deviene destino por la voluntad o condena de un dios, mientras en nuestro relato moderno deviene destino por las propias palabras del narrador, así como por las advertencias del Soberano Justo. Son estas ofensas una reproducción seriada del ataque a la dignidad regia, minando por ello cada uno de los tres niveles funcionales -las reglas de lo sagrado, la vocación guerrera y la moral de la fertilidad- aunque con motivos divergentes: con un fin usurpador, en el caso de Sísupāla y Fëanor, y con un fin moralizador en el caso de Starkaðr.

La tercera secuencia isotemática es la muerte violenta, merecida y deseada, del héroe guerrero. Se produce, en los tres casos, en una apoteosis de fuego que despoja a la colectividad del cadáver, ya reintegrado y reconciliado en la totalidad de la que el mismo héroe se había escindido pretendiendo su gobierno y control. Ahora bien, la mano ejecutora cambia en según qué casos: en el relato escandinavo y en el relato moderno, es un personaje cercano o relacionado al Soberano Terrible, Höðr en el primero, Gothmog, el balrog de Melkor, en el segundo; mientras que en el caso de Sísupāla será el mismo Soberano Justo quien se encargue personalmente de esta muerte. Desde una perspectiva general, no somos capaces de derivar la influencia base del relato moderno. En todo momento se producen interferencias de la tradición, ora védica, ora odínica. Sí diremos que, en cuanto a la estructuración del panteón divino, de sus diversas plasmaciones, y del carácter del héroe, el relato de Fëanor parece seguir más de cerca, pero no únicamente, el relato védico.

Ahora bien, estos tres relatos míticos, puestos así en conjunción, desvelan la primera articulación que ya mencionara Greimas (2006) siguiendo los estudios de Levy-Strauss acerca de la posibilidad de analizar el mito como lenguaje propio¹⁷. Esta primera articulación del mito supone la afirmación de lo que en nuestro presente histórico constatamos, contrastando con un pasado cuya situación era invertida. El antes y el después del héroe se corresponden con una situación invertida: los noldorin habitaban Valinor en el principio, después habitaron la Tierra Media. ¿Por qué huyeron del paraíso? ¿Por qué el “presente histórico” del mundo de Tolkien, ese Tiempo de los Hombres, se presenta como una continua

¹⁷ En este sentido, el mito tiene una función etiológica, explicar la causa última de un hecho u objeto.

situación en crisis? ¿No hubo paz al principio?

Del mismo modo que la vida de Fëanor Curufinwë es un elemento “bisagra” para responder a estas cuestiones, las vidas de Starkaðr y Sísupāla suponen también un factor etiológico, de causa última, para responder a las sucesivas cuestiones que atañen a sus respectivas formas de concebir el mundo. El héroe pecador es, entonces, más que un personaje, una marca estructural cuya función es explicar nuestro mundo, aliviar el pecado de la colectividad mediante un personaje sacrificado que carga con las culpas de todos y nos libera a través de su enfrentamiento, reconciliación y reintegración con la divinidad.

En resumen, y ya para terminar, podemos decir que, si bien el carácter del héroe tolkieniano, Fëanor Curufinwë, resulta una acertada creación de la libertad sometida y rebelde, la tradición de la que se deriva nuestro personaje tiene unos rastros muy claros: las diversas manifestaciones épicas indoeuropeas, y no una en concreto. Ya voluntaria o involuntariamente, Tolkien recrea en su epopeya una de las mayores y más extendidas expresiones de la épica de todos los tiempos mediante la voz de un héroe pecador y redentor de sus pecados, exponente de la mentalidad, al menos indoeuropea, que acerca del héroe pecador intenta exorcizar los pecados propios de la colectividad. Comenzamos este artículo haciendo referencia a aquella tradición que Tolkien pareciera retomar, y no queda más remedio que concluir diciendo que, si Fëanor pertenece a la estirpe del guerrero facineroso como hemos demostrado, Tolkien es el eslabón moderno de una tradición cuyas huellas se pierden entre los senderos nebulosos del mito y la historia.

Bibliografía

- ANÓNIMO (1971): *The Mahabharata: Text as constituted in its Critic*, ed. Poona, The Bhandarkar Oriental Research Institute, New Delhi.
- DAY, D. (2002): *El anillo de Tolkien*, Barcelona, Minotauro.
- DUMÉZIL, G.
(1990a): *El destino del guerrero*, Madrid, S. XXI.
(1990b): *Los dioses de los germanos*, Madrid, S. XXI.
(1996): *Mito y epopeya*, III vols., México, F.C.E.
- DURAND, G. (1981): *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, Madrid, Taurus.
- ELIADE, M. (1979): *Imágenes y símbolos*, Madrid, Taurus.
- FRAZER, J. (1956): *La rama dorada*, México, F.C.E.
- GREIMAS, A. J. (2006): “Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico”, en *Análisis estructural del relato*, México, Coyoacán.
- GRIMAL, P. (1981): *Diccionario de mitología griega y romana*, Barcelona, Paidós.

- HANS-JURGEN, H. (2004): *Saxo Grammaticus, Gesta Danorum: Mythen und Legenden des berühmten mittelalterlichen*, M. Verlag, Wiesbaden.
- HENDERSON, J. (1977): “Los mitos antiguos y el hombre moderno” en *El hombre y sus símbolos* (coord.) C. G. Jung, Barcelona, Carralt.
- KERÉNYI, K. (2009): *Los héroes griegos*, Madrid, Atalanta.
- RANISH, W. (2010): *Die Gautrekssaga in Zwei Fassungen*, USA, Nabu Press.
- TOLKIEN, J.R.R.
 (1993): *El Silmarillion*, Barcelona, Minotauro.
 (1998): *El Libro de los Cuentos Perdidos*, IV vols., Barcelona, Minotauro.
- VICO, G. (1953): *Obras*, Bari, Laterza.