

## LA ESTRUCTURA INTERNA DEL HÉROE CÓMICO

### 1 INTRODUCCIÓN ESTADO DE LA CUESTIÓN

La bibliografía aristofánica, abundante y densa, se centra en varios puntos de innegable interés para el filólogo y el estudioso de Aristófanes y de su obra. Libros y artículos sobre métrica, sintaxis, estructura de las comedias, significación política de las mismas, ideología de Aristófanes, han ido apareciendo cada año casi sin interrupción. Precisamente por eso nos resulta llamativo el hecho de haber encontrado muy poca literatura sobre el tema del héroe cómico. Es cierto que esta figura no ha pasado inadvertida a los ojos de los estudiosos, pero es evidente que los filólogos no le han prestado mucha atención. Hay que esperar hasta 1964 para encontrar el primer trabajo que se ocupa de forma única y exclusiva de desentrañar la esencia misma del héroe cómico. Nos referimos al libro de Whitman *Aristophanes and the comic hero*<sup>1</sup>.

Las ideas fundamentales expresadas por Whitman pueden agruparse en dos apartados a fin de analizarlas con mayor claridad. De un lado se postulan para el héroe cómico una serie de rasgos de carácter con los que en líneas generales estamos de acuerdo. Serán objeto de estudio más adelante. No obstante estos rasgos nos los presenta Whitman de forma un tanto vaga e imprecisa. En segundo lugar Whitman hace una fundamentación textual del héroe cómico que merece ser expuesta con cierto detalle. A decir de Whitman, el héroe cómico es

---

<sup>1</sup> Whitman, C. H., *Aristophanes and the comic hero*, Cambridge, 1964.

un ἀλαζών provisto de un arma mágica que le permite trastocar todo a su antojo, ese arma es πονηρία entendida la palabra en la acepción que le confiere el griego moderno, esto es, «astucia», «picardía». Este ἀλαζών provisto de πονηρία tiene una esencia estructural que consiste nada menos que en la fusión bestia-hombre-dios, factores estos que se ensamblan en una plasmación expresiva de «lo grotesco». El análisis que el propio Whitman hace de las once comedias llegadas a nosotros, parece destruir paulatinamente sus teorías. Según él, sólo Pistetero protagonista de *Aves* reúne las condiciones que requiere la esencia estructural. En él y solo en él aparecen los rasgos humanos, infrahumanos y suprahumanos. ¿Cómo puede tener solidez una teoría que no se aplica más que a una de las comedias aristofánicas? Pensemos, por otra parte, que πονηρία en griego clásico no aparece nunca con el significado de «astucia o picardía», tal y como propone Whitman. Así, una teoría que suscita dudas en el propio autor de forma más o menos clara, difícilmente puede convencer a terceros. La obra de Whitman es sin embargo interesante por cuanto que supone la primera aportación densa y larga centrada única y exclusivamente en la figura del héroe cómico.

En España el héroe cómico ha polarizado la atención de muy pocos filólogos. Lasso de la Vega dedica unas páginas al tema insertadas en un artículo amplio y denso sobre la comedia aristofánica.<sup>2</sup>

Al hablar del héroe cómico concluye que se trata de un ateniense cuyas cualidades y vicisitudes del momento quedan reproducidas en un tipo universal de persona cómica popular y elevadas al plano de lo mítico-heroico. Se insiste pues en que el héroe cómico es un hombre como los demás, y se perfila de algún modo la composición de su figura a base de dos planos, real e irreal con referencia a un marco netamente político. Sin duda el profesor Lasso de la Vega nos ha descubierto puntos interesantes. La constitución del triángulo realidad, idealidad y política, insertado en un hombre de su tiempo y de su época es el soporte sólido sobre el que va a asentarse el héroe cómico.

Partiendo pues de las aportaciones de los filólogos a quienes hemos mencionado y tomando los textos como fuente constante de

---

<sup>2</sup> Lasso de la Vega», «Realidad, idealidad y política en la comedia aristofánica», *CFC*, IV, 1972

información, comienza nuestra singladura para intentar llevar a buen puerto a ese héroe cómico al que Aristófanes ha sabido dar vida y nombre propios

## 2 HÉROE MITOLÓGICO-RELIGIOSO Y HÉROE POPULAR

Manipulado y tergiversado con el paso de los años, el término ἥρωϛ se aplica de forma indiscriminada y poco rigurosa a cualquier protagonista de una obra literaria. Nada hay, sin embargo, en el mundo griego antiguo que permita atribuir el nombre de héroe a todo aquel sobre quien recae el peso de una acción épica lírica o dramática. Todo héroe es un protagonista pero, por supuesto, todo protagonista no tiene por qué ser un héroe, de hecho no lo es en la mayoría de los casos. El término «héroe» connota una serie de rasgos y de cualidades que no pueden aplicarse sin más a cualquier protagonista de una obra literaria. Así cuando hablamos en este trabajo de héroe cómico no queremos decir protagonista cómico, sino realmente héroe cómico.

Los diccionarios etimológicos proyectan bastante luz sobre el término griego ἥρωϛ. Con él no se asocia ninguna idea de popularidad, de humanismo, de acercamiento a la realidad cotidiana. En otros términos el sintagma «héroe cómico» parece inviable en griego clásico. La palabra ἥρωϛ implica una noción de sublimación, de superioridad, de cierto sentimiento religioso, que no parece encajar en la comedia aristofánica. El ἥρωϛ es protector, divinidad local, semidiós o incluso un ser humano divinizado.

Refuerzan esta acepción algunos trabajos importantes sobre temas heroicos. Cuando Nilsson<sup>3</sup> o Chadwick<sup>4</sup> o Farnell<sup>5</sup> hablan de «Edad Heroica» se están refiriendo a un tipo de héroe que nosotros llamaremos «mitológico-religioso». Ocupa un escalón intermedio entre el hombre y el dios, es objeto de culto, protege a una determinada región y su saga, su leyenda, su pequeña historia particular es de todos conocida. Pensemos en Teseo, o en Heracles, o incluso en

<sup>3</sup> Nilsson, *Geschichte der griechischen Religion*, Munich, 1941

<sup>4</sup> Chadwick, J., *The heroic age*, Cambridge, 1912

<sup>5</sup> Farnell, *Greek hero cult and ideas of immortality*, Oxford, 1921

alguno de los caudillos que combaten junto a Troya. Aunque sean hombres de carne y hueso, presentan los mismos rasgos que los héroes mitológico-religiosos.

Así, podemos concluir que el término ἥρωες conviene a un tipo de héroe que dista bastante del héroe cómico. A ese héroe le llamaremos héroe mitológico-religioso. Junto a este existe otro tipo de héroe de carácter no mítico-religioso. El problema estriba ahora en analizar este otro tipo de héroe que no es otro que el folk-hero, el héroe popular.

El héroe popular, aun guardando ciertas afinidades con el héroe mitológico-religioso, presenta unas características totalmente diferentes. Las afinidades entre ambos tipos de héroes remontan al problema mismo de sus orígenes. Nuestro trabajo pretende ser un estudio sincrónico, por lo que dicho problema de carácter netamente diacrónico rebasa el marco que nos hemos trazado para elaborar nuestra tesis.

Ante todo el folk-hero es un hombre como los demás que está íntimamente vinculado al grupo con el que convive. No hay en su origen ni en su linaje nada de rango excepcional o divino. En apariencia, pues, es uno más de los humanos. Y sin embargo ¿por qué modernamente se le llama héroe? ¿En qué consiste ese heroísmo popular?

Todas las colectividades, todos los grupos, todas las sociedades admiten en su seno una jerarquía, un orden de valores por el cual se rigen. Ese orden de valores es susceptible de cambios con el paso del tiempo. El hombre que dentro de esa sociedad es capaz de un ejercicio sumo de ἀρετή es el héroe popular. En una época aristocrática de la Grecia Antigua en donde los valores de la sociedad se miden por el linaje, por la sangre, el héroe popular es el *atleta* que vence en la carrera. Años después, en una época democrática de la Grecia Clásica la ἀρετή, como señala muy bien Jaeger, es el ideal político del hombre vinculado a un estado de derecho. Hablando en términos más generales en una sociedad guerrera, el héroe popular es el caudillo, el líder que en el transcurso de la lucha ejercita al máximo su ἀρετή y derrota al oponente. Cuadraría perfectamente esta virtud a los esforzados y aguerridos luchadores de Maratón. En una sociedad que tiene sensibilidad por los valores espirituales,

el héroe popular será el santo que con su grandeza de espíritu y con su capacidad de sacrificio está llevando al más alto grado la ἀρετή del momento. En una sociedad oprimida el héroe popular será siempre el libertador del pueblo que previamente elimina al tirano. En una colectividad fatigada de luchas, cuando la guerra carece de sentido, el héroe popular es el hombre que consigue la paz. Y por supuesto, en una sociedad anodina y amorfa en la que todo está ya conseguido, en la que no hay alicientes, en la que no hay ya un hueco para una forma particular de ejercitar la ἀρετή, no puede haber nunca un héroe popular. Al perderse el sentido heroico de la vida, queda sepultado el folk-hero.

Todas estas matizaciones no son más que distintas formas de realizarse que tiene el héroe popular. En función pues de la sociedad que le rodea, podemos hablar del héroe como guerrero, del héroe como libertador, del héroe como redentor.

Ante todo y como ya señalamos antes, la vinculación con su grupo es total. Nada de lo que hace tendría sentido si no hubiera una colectividad beneficiaria de la acción heroica. No lucha por afán de gloria personal, ni por dar rienda suelta a la pasión de mando, ni se expone a mil peligros por el puro placer de experimentar el riesgo. Lucha por el bien de todos y se juega la vida para darles a los suyos algo de lo que carecen. No se trata de la aventura por la aventura. Es algo de un alcance más profundo, de una dimensión más honda. Se trata de una verdadera gestión heroica que nace y muere en el seno de la sociedad en la que vive el héroe. En ese anillo está encerrada la clave del heroísmo popular. Naturalmente este tipo de héroe no suscita una pura y simple admiración como sucedía en el caso de los héroes mitológicos, despierta en sus conciudadanos y compañeros un auténtico cariño. No se trata de un héroe admirado o venerado culturalmente de forma más o menos fría. Se trata de un héroe *querido*, aclamado. El «folk-hero» vive con los suyos y para los suyos, la huella que deja en ellos es definitiva e imborrable.

Vemos, pues, que en el fondo, este heroísmo radica en una perfecta unión entre el individuo protagonista y la sociedad en la que está enmarcado. La humanidad del personaje alcanza el rango de heroísmo cuando el ejercicio de su ἀρετή da las cotas más altas.

En estos casos es muy difícil arrancar de una historia tradicional conocida por todos. De lo que no hay duda es de que el tipo de héroe popular existe desde los albores de la Literatura. No quiero presentar un catálogo exhaustivo. Remito al libro de Aarne<sup>6</sup>, *Types of the folk tale*, donde vienen clasificados todos los tipos de cuentos populares, y en consecuencia el de los distintos héroes que los protagonizan. Sucede, que hay alguno de estos héroes populares que destaca más porque su gesta ha tenido una repercusión más amplia, la empresa extraordinaria que ha llevado a cabo ha supuesto para su grupo toda una serie de ventajas incalculables.

Como explicaremos más adelante el héroe cómico reúne todas las cualidades que son propias del «folk-hero».

Para comprenderlo en toda su dimensión es necesario penetrar en la sociedad en que se mueven los personajes aristofánicos<sup>7</sup>. Se trata de una Atenas compuesta de campesinos, comerciantes, jóvenes de la alta nobleza, esclavos, que tiene sus intereses en juego debido a una larga guerra, la lucha con Esparta es algo a lo que nadie puede sustraerse. Y ésa es la característica dominante de forma casi obsesiva en la comedia aristofánica. Si en ella está bien reflejada la sociedad de su época no cabe duda de que estamos ante una comunidad agobiada por la guerra. Guerra larga que sólo parece favorecer a ciertos sectores de la πόλις ateniense. En una sociedad de este estilo, el héroe popular debe ser un intérprete del sentir general, capaz de conseguir para su grupo el don preciado que le redima de tanto fragor bélico. El «folk-hero» se presenta entonces como redentor de su pueblo en guerra. Su ἀρετή ejercida en el alto grado produce en el pueblo un efecto de salvación, σωτηρία es la palabra mágica, y σωτήρ «libertador», «redentor», el título que se le otorga al héroe. A lo largo de las comedias se irá viendo que al «folk-hero» se le denomina insistentemente σωτήρ, στρατηγός, ἄριστε πάντων, πρότιστος. Son los vocablos que emplea el griego para designar al héroe popular, ya que con el término ἥρωας sólo se determina o define al tipo de héroe mitológico-religioso.

<sup>6</sup> Aarne, A., *Types of the folk tale*, Helsinki, 1961.

<sup>7</sup> Seguimos para este esbozo a V. Ehrenberg, *The people of Aristophanes*, Oxford, 1951.

El prototipo de hombre sencillo que tras una serie de gestiones importantes consigue derrotar a los adversarios que le salen al paso y liberar a las gentes de su grupo, puede encontrarse tal vez en la *Odisea* Ulises, de linaje muy sencillo, tras ciento y mil peripecias, consigue volver a Ítaca, su patria, para liberarla de las intrigas de los pretendientes Aristófanes ha creado las pequeñas historias de cada personaje, les ha dado nombres concretos y les ha colocado en situaciones concretas. Él es el creador del héroe cómico como tal individuo, pero se ha basado en el concepto de héroe popular que aparece latente en todas las Literaturas y las sociedades de los distintos pueblos.

### 3 EL HÉROE CÓMICO SUS RASGOS DE CARÁCTER, SU ESTRUCTURA INTERNA

Tenemos pues un buen punto de partida para estudiar de cerca al héroe cómico. Arrancamos del «folk-hero», de la figura del héroe popular. Señalaremos ahora las peculiaridades que hacen de este personaje una creación literaria única en la Historia de la Literatura. Nuestro análisis se centrará en dos aspectos:

- a) *Quién es y cómo es el héroe cómico*
- b) *Qué hace, cómo lo hace y por qué lo hace*

El primer apartado pretende ser un estudio del carácter. El segundo es consecuencia directa del primero. Ya que se trata de un hombre activo, veamos qué es lo que hace, vamos a fijarnos en la empresa que desarrolla, en las motivaciones y causas que le impulsan a la acción y muy especialmente en la forma de que ésta se lleva a cabo.

El héroe cómico de la obra aristofánica es irrepetible. La comedia de Aristófanes nos presenta individuos, no tipos, por lo que la personalidad de esos personajes se presenta compleja, matizada, bien definida. Es una personalidad personalísima que no ha vuelto a tener ningún otro protagonista de comedia alguna. Cabe preguntarse, pues, dónde radica entonces la singularidad del héroe cómico. Es posible

pensar que en sus peculiaridades caracterológicas, algo de cierto hay en ello, pero pienso que eso no es todo. Hay que profundizar más para descubrir en la constitución de estos personajes aristofánicos la *existencia de una estructura interna* muy perfilada que se proyecta luego —*estructura externa*— sobre la aventura heroica. La estructura interna justifica muchas reacciones a primera vista incomprensibles y explica también de forma satisfactoria varias actitudes y comportamientos del héroe cómico. Los héroes cómicos están contruidos con referencia a dos planos muy bien diferenciados, plano de la realidad, y plano de la idealidad, ambos referidos a un marco político.

El héroe cómico es un hombre de su época. Vive el momento presente como cualquier contemporáneo suyo. En el seno de la comedia aristofánica suele tratarse de campesinos<sup>8</sup>, hombres campesinos, con rasgos toscos<sup>9</sup>, nobles donde los haya. Son tipos de un gran sentido común, de inteligencia despierta y sobre todo dotados de una potente energía y de un vibrante dinamismo.

El héroe cómico en cuanto que es un personaje de la realidad es charlatán, extrovertido, dicharachero, alegre<sup>10</sup>. No tiene prejuicios de ningún tipo. Sus criterios morales parecen basarse en la ley natural<sup>11</sup>. Él traza su propia normativa de conducta, alineándose siempre al lado del hombre *δεξιός, καλός και άγαθός*. A veces su baja procedencia parece anular lo que decimos, pero a la hora de la verdad vemos claramente que no es así. Encajado perfectamente en el mundo que le rodea, se da cuenta de todo cuanto sucede a su alrededor con una capacidad de observación penetrante y fina. A veces calla y observa, pero en general no es la circunspección su virtud más destacada. Lo más llamativo en él es su alma profundamente humana. Sonríe, se lamenta, se aflige<sup>12</sup>, se muere de miedo<sup>13</sup>, le gusta la buena mesa en compañía de los amigos. Responde en este aspecto a un tipo temperamental netamente viscerotónico. Su paso por la escena despierta simpatías y ninguna sensación de

---

<sup>8</sup> *Ac* 33

<sup>9</sup> *Eg* 188 y 189

<sup>10</sup> *Eg* 624 a 682

<sup>11</sup> *Av* 1353

<sup>12</sup> *Ac* 485 y ss

<sup>13</sup> *Rn* 296 y ss

majestuosidad o distanciamiento. El ateniense que va a las gradas del teatro se ve retratado de forma perfecta. El héroe cómico goza de la vida, disfruta de ella.

Da también la impresión de que el héroe cómico se ha ido forjando un temple recio en la gran escuela de la vida. Autodidacta, «self-made-man», ha llegado a discernir por su cuenta lo bueno y lo malo, la verdad y la mentira. Su cultura es pequeña, mas no nula. Es gran amigo de sus amigos, y como explicaremos abajo, su filantropía no tiene límites.

El segundo plano que constituye la estructura interna es la idealidad. Este es justamente el ingrediente que determina el carácter cómico del héroe y el que le hace ser diferente de todos los demás héroes populares. En estrecha conexión con el mundo de la realidad, Aristófanes les ha puesto a sus héroes alas portentosas capaces de llevarles en vuelo genial a las regiones de la fantasía. Así la característica más acusada del héroe cómico en cuanto a que es criatura de ficción es ante todo su libertad, su ausencia de ataduras. Razón lleva Whitman cuando explica que el héroe cómico es «boundless»<sup>14</sup>. Sin embargo no dice por qué, y mezcla este rasgo con otros que pertenecen al plano de la realidad. No hay ataduras para el héroe porque en su composición más íntima es hijo no sólo de la realidad, sino de la fantasía. En la Atenas de cada día tropieza con las mismas limitaciones que los demás ciudadanos. Sin embargo cuando domina el plano de la idealidad las cosas cambian. Allí el héroe es dueño y señor. Se mueve a sus anchas y no hay barrera ni freno que le detenga. Diceópolis puede conseguir una tregua privada por treinta años<sup>15</sup>, Trigeo le planta cara a Hermes y burla al propio Zeus<sup>16</sup>, Lisístrata es capaz de tomar la Acropolis acompañada de un puñado de mujeres<sup>17</sup>, Pistetero, impresionante, provisto de alas es capaz de crear una nueva ciudad en el impalpable mundo de las aves<sup>18</sup>, Dioniso baja hasta el Hades para rescatar al poeta que la ciudad necesita<sup>19</sup>, Praxágora se permite el lujo de acabar con la

<sup>14</sup> Whitman, *o c.*, p. 22

<sup>15</sup> *Ac* 485 y ss

<sup>16</sup> *Pax* 361 y ss

<sup>17</sup> *Lys* 352 a 386

<sup>18</sup> *Av* 554

<sup>19</sup> *Rn* 71

constitución para implantar una república de féminas de corte colectivista<sup>20</sup>, Crémilo tiene facultades para devolver la vista a Pluto y que corra el dinero a raudales<sup>21</sup>

¿Hay quien dé más? ¿Hay quien puede llegar más lejos? Nadie, nunca jamás en la historia de la literatura. En cuanto que es hijo de la fantasía el héroe cómico brinca, retoza, se revuelve con plena libertad. Se salta a la torera cualquier tipo de orden establecido y no hay ya ni siquiera una ley natural por la que pueda regirse. Él es su ley, su libertad es completa, total, absoluta y casi me atrevo a decir que su ley consiste en no tener ninguna, no hay cortapisas ni barreras que frenen su energía portentosa. Vacila, duda a veces, parece inconsistente y poco decidido, es cabezota y testarudo como una mula, pero se sale con la suya siempre. Temiblemente astuto, miente cuando hay que mentir sin escrúpulos ni miedos. Es atrevido y osado. Autoafirma su ideal heroico en tantas ocasiones cuantas se le presentan para hacerlo. Pero tal vez lo más llamativo sea que en plena actuación, embebido en los más hondos parajes de la fantasía es capaz de darle a la situación un giro radical. Todo en el fondo, consecuencia de la ausencia de ataduras, de la gran libertad que posee. Este segundo plano viene marcado por un predominio del temperamento netamente somatotónico. El dinamismo, la acción, el no parar quieto un momento es rasgo dominante. Como contrapunto, la soledad parece ser otro factor que debe tenerse en cuenta. Frente a la gran sociabilidad de que hacía gala en sus manifestaciones como hombre y personaje de la realidad, en cuanto hijo de la idealidad y de la ficción, el héroe aparece contrastado sobre un fondo de aislamiento y de soledad que realza su perfil y le da ciertos aires de héroe trágico. El mundo de la fantasía está en él y sólo en él y el pasar del gran bullicio de la realidad a la gran soledad de la idealidad no es más que consecuencia directa de su configuración estructural interna. Esto explica también los grandes contrastes, las reacciones absurdas, tienen su pleno sentido desde el momento en que por su propia estructura en el héroe cómico se funden brochazos de la realidad con pinceladas de la fantasía. Cuando domina este último timbre el espectador se ve sorprendido y boquiabierto. Su asombro

---

<sup>20</sup> *Ecl* 396 y ss

<sup>21</sup> *Pl* 286 y ss

sin embargo dista bastante del que se experimenta al entrar en contacto con algún héroe de la epopeya. La reacción del espectador ante el héroe cómico es de cierto hechizo y encantamiento, rebasa los confines de la admiración y del asombro.

Muy importantes son ambos planos en la configuración interna del héroe cómico. Pero sin embargo donde radica a nuestro entender la clave del heroísmo es en el tercer factor constitutivo de la estructura interna, el político. El héroe es un elemento netamente político en el más estricto sentido de la palabra, su vinculación con la πόλις es profunda, estrecha y total.<sup>22</sup> En cuanto hijo de la política el héroe es esencialmente *salvador* (σωτήρ) y *libertador*. La palabra clave es σωτηρία. El protagonista de varias comedias aristofánicas es portador de salvación para su grupo. Esta tercera vertiente da forma, vida y sentido pleno a las otras dos, y constituye la esencia misma de la comedia aristofánica. El grupo que rodea al héroe se siente acompañado de un verdadero líder. Y así le considera en repetidas ocasiones, ὑπερμέγας, ἄριστε πάντων, στρατηγός, etc. La comunidad de ideales es total, pueblo y líder, líder y pueblo hablan el mismo lenguaje. Agobiados por la guerra, todos sus anhelos se cifran en la paz que debe conseguirse al precio que sea. El héroe es el único que puede hacerlo a costa de jugarse el pellejo en una arriesgada aventura. Ideológicamente se le ve el plumero de forma descarada, odia a Cleón y a los demócratas radicales —demagogos— y tiende a un modelo político de todos conocido, el hombre de Maratón. Constantemente se alude a esta generación perdida ya para la Historia y continuamente se busca el resucitarla, el darle una vigencia que no puede llevarse a efecto como no sea en un plano puramente ideal. No obstante, en cuanto personaje político es honrado a carta cabal, incapaz de defraudar al grupo que le apoya, lo que no quita para que le cante las verdades al lucero del alba. Pone a dirigentes y magistrados a caer de un guindo, reprocha a ciertos sectores de ciudadanos su apatía y su falta de colaboración, y desde luego es implacable con sus enemigos.<sup>23</sup> Defiende el nuevo estado de cosas —una vez que ha proporcionado la σωτηρία a la πόλις— con uñas y dientes, y nadie que pretenda derrumbar su

<sup>22</sup> *Ac* 27, *Eq* 222 y ss, *Lys* 29, *Pax* 93

<sup>23</sup> *Eq* 1397 y ss, *Pax* 1052 y ss, *Lys* 430 y ss y *Av* 1020 y ss

nuevo régimen tiene absolutamente nada que hacer. Aunque líder, sigue mirando al grupo desde dentro, como uno más, el primero, el mejor, el general, el líder, pero siempre vinculado a los demás, retratado con ellos. Ellos son al fin y al cabo la razón de ser de su heroísmo. En cuanto personaje político de gran talla, el héroe está dotado de un temperamento cerebrotónico, el cumplimiento del deber es para él premisa inexorable y objetivo que prima siempre en su agenda. Desde el punto de vista ideológico debemos añadir algo más a lo antes dicho si queremos retratarlo al detalle, es libertador, pacifista nato, añorante eterno de la generación maratoniana, pero además en su quehacer político hay una proyección filantrópica de tipo pahlénico que realza su figura y le ensalza hasta el culmen más elevado. Así es capaz de romper las barreras de la propia Atenas para hacer extensivos los beneficios del nuevo régimen que acaba de instaurar a todos los griegos. En este orden de ideas no cabe duda de que Trigeo y Lisistrata se llevan la palma y arrastran con fuerza desmedida. El héroe cómico, cuando destacan en él los componentes políticos de su estructura interna, habla en primera persona del plural, fundiendo el yo y el vosotros en un nosotros muy elocuente<sup>24</sup>. No cabe duda, pues, de que en él quedan reflejadas las constantes que impregnaban la silueta del héroe popular. Estos tres factores —real, ideal y político— están en constante equilibrio, entre otras cosas ésa es una de las que hacen de Aristófanes un clásico por antonomasia. Unas veces domina la realidad, otras es la fantasía, algunas la política, pero el predominio de un componente no presupone la anulación de los restantes ni la ruptura del equilibrio estructural. Todas las posibles contradicciones, todos los posibles absurdos que uno encuentra en la personalidad del héroe cómico se comprenden y se justifican desde el momento en que esa fibra heroica es fruto de la mixtura de los tres ingredientes inseparables de la comedia aristofánica.

---

<sup>24</sup> *Lys* 111

#### 4 EL HÉROE CÓMICO EN LA COMEDIA ARISTOFÁNICA LA AVENTURA HEROICA

Quedaría incompleto nuestro estudio si nos contentáramos con perfilar el carácter del héroe sin fijarnos en nada más. Repetidas veces hemos insistido en que se trata de un personaje netamente dinámico y esencialmente operativo. Como ya señalábamos al criticar el libro de Whitman, el héroe *es* una serie de cosas, pero también *hace* una serie de cosas. En un principio hemos intentado poner orden en lo que *es* el héroe, hemos postulado la existencia de una estructura interna. Esa estructura se refleja de forma neta y clara en lo que *hace* el héroe cómico. También en esto cabe poner un orden y es posible descubrir unas constantes que se repiten. Al quehacer del héroe vamos a denominarlo de ahora en adelante «aventura heroica»<sup>25</sup>

La estructura interna del héroe tiñe de forma decisiva el marco en el que se desenvuelve su acción, e impregna a ésta de sus propias constantes. La aventura heroica tiene tres fases bien marcadas que corresponden respectivamente a cada uno de los factores constitutivos del alma heroica. La gestión que el héroe desarrolla nace y muere en la πόλις. Es una empresa importante, seria, que responde a una vocación heroica, vocación que unas veces viene dada ya de antemano y que otras emana de la voluntad popular que con su grito desgarrado busca a un líder y le pide que actúe.

La aventura heroica tiene, pues, tres momentos claramente perceptibles que vamos a explicar a continuación, una primera fase de *preparación*, una segunda fase de *actuación* y una tercera fase de *retorno*.

##### a) *Fase de preparación*

Se trata de una fase eminentemente deliberativa. De pronto el protagonista heroico ve a su grupo que sufre y se preocupa por él

<sup>25</sup> Esta terminología aparece en los trabajos de J. Campbell y J. Villegas, *El héroe de las mil caras*, México, 1967, y *La estructura mítica del héroe*, Madrid, 1971, respectivamente.

(ἀχθομαι ὑμῖν) Concibe una idea y la expone al público o la comunica a un núcleo de amistades más reducido. Se trata normalmente de una idea genial y arriesgada (ἔργον δεινὸν καὶ μέγα, τόλμημα νέον, πρᾶγμα μέγα καὶ παχύ, νόημα κομψότερον, etc.)

No se trata de una chifladura, sino de un proyecto ambicioso, sí, pero plenamente realizable. La idea que ha concebido el héroe no es inconsistente, tiene una base muy concreta en hechos de la realidad. Se parte de una situación injusta o mejor incómoda. La idea viene a ser el primer deseo de solución.

Se explica lo que pasa, se denuncian los hechos del momento sin pelos en la lengua. Así Diceópolis añora su aldea y la vida tranquila que en ella llevaba, odia y desprecia a los gobernantes de la ciudad.<sup>26</sup> Los dos esclavos de *Caballeros* se encargan de exponer la situación, el viejo Demos está acoquinado por Paflagonio, curtidor de pieles, feroz demagogo al que el héroe debe exterminar.<sup>27</sup> Trigeo denuncia los estragos de la guerra,<sup>28</sup> Lisístrata añora y desea la vida en compañía del marido ausente, partido para la guerra casi eterna desde hace años.<sup>29</sup> Pistetero no soporta el alambicamiento de ciertas instituciones y prefiere evadirse en el mundo de las aves.<sup>30</sup> Dioniso busca y rebusca un poeta fecundo porque denuncia su falta en Atenas.<sup>31</sup> Praxagora pone en solfa a todos los organismos políticos del momento criticando con lengua viperina los mil y un fallos del sistema.<sup>32</sup> Crémilo, por fin, denuncia grandes arbitrariedades en el reparto de las riquezas.<sup>33</sup>

Se ve, pues, una situación de la *realidad* incómoda, injusta, conflictiva que el héroe denuncia. Para remediarla ingenia un proyecto que comunica a los demás. Es una idea profunda, densa, genial al fin y al cabo. Puesto que no tiene sentido si no se lleva a la práctica, es lógico que en esta primera fase de la aventura heroica se preparen bien las cosas y se ultimen los detalles a fin de actuar con garantías de éxito. La duración de esta fase en las comedias aristofánicas es

<sup>26</sup> *Ac* 32

<sup>27</sup> *Eq* 40 al 50

<sup>28</sup> *Pax* 102 y ss

<sup>29</sup> *Lys* 112 y ss

<sup>30</sup> *Av* 30 y ss

<sup>31</sup> *Rh* 72

<sup>32</sup> *Ecl* 176 y ss

<sup>33</sup> *Pl* 182 y ss

muy variable Así en *Paz* dura muy poco, ya que Trigeo, apenas da cuenta de su intención de ascender al cielo para rescatar a Irene trepa a lomos del escarabajo a fin de poner manos a la obra En *Lisístrata* en cambio las cosas se desarrollan de forma más ordenada y más lenta Se convoca a las distintas mujeres, se les explican las cosas ciento y mil veces y se procede a un juramento No digamos en *Asambleístas* donde Praxágora, heroína ya caricaturizada con los rasgos exagerados, lee y relee la cartilla a sus atolondradas vecinas para que no fallen a la hora de actuar Incluso en comedias en las que toda la acción dramática discurre por terrenos de la fantasía —*Aves*, *Ranas*— el punto de partida se ha de buscar siempre en la realidad Desde su vagar errabundo por campos de la idealidad, Pistetero denuncia situaciones reales del momento presente de Atenas que han motivado de algún modo su posterior e inmediato paso a la acción Igualmente Dioniso explica su peregrinación por los mundos subterráneos, esta motivada por el hecho de no existir en la ciudad ningún poeta trágico de talla y categoría Mas breve o más larga la fase de preparación es perceptible en todas las comedias de tipo heroico

Generalmente el héroe domina la escena desde los primeros momentos y en algunas ocasiones un retazo de soledad acompaña brevemente a la gestación de la idea heroica<sup>34</sup> Buscando el contraste, en algunos casos permanece agazapado dejando que hablen los demás El grupo comenta y cuchichea rumores de actualidad Critica situaciones negativas y de pronto el héroe irrumpe en la conversación para explicar su idea a fin de ofrecer soluciones positivas Normalmente es el héroe el que «*motu proprio*» ofrece la idea heroica, pero hay casos en que el grupo pide a gritos la intervención de un líder<sup>35</sup> Se necesita una idea que debe provenir de una persona genial capaz de darle forma y llevarla a la práctica

Vemos pues que esta primera fase de la aventura, netamente deliberativa, perteneciente al plano de la realidad, sirve para presentarnos al grupo y al héroe en estrecha conexión El grupo sufre, no es libre, se ve angustiado por la guerra implacable que le acosa A su frente ha surgido ya el líder que tiene una idea luminosa para

<sup>34</sup> *Ac* 1 al 42, *Lis* 125

<sup>35</sup> *Eq* 149

redimir a su grupo, es consciente de que su gente no es feliz, y hay que procurarle de algún modo la libertad, la alegría, la salvación (σωτηρία)

Antes de cruzar el umbral que separa las dos fases de la aventura heroica puede producirse un momento de duda, de vacilación. Es lo que llamaremos la «tentación heroica». Alguien intenta disuadir al héroe de esa idea, tildándola de loca y descabellada. Pensemos en los hijos de Trigeo que juegan todas las bazas para disuadir a su padre en el momento en que cruzando la divisoria que va de la léxis a la práxis se dispone a partir rumbo a los cielos<sup>36</sup>

Igualmente en *Lisístrata* el grupo de mujeres que rodea a la heroína precisamente por carecer de temple heroico sucumbe en un principio a la tentación de las pasiones. Sólo Lisístrata permanece en su idea segura, convencida. En esta fase preparatoria el coro suele estar ya entregado, en plena armonía y total conformidad con la idea heroica. Los reparos que a esta se formulan quieren ser reflexiones de mentes sensatas, admoniciones sesudas y prudentes. El héroe las rechaza porque sabe que en su fuero interno es personaje de realidad y fantasía, es consciente, pues, de que todo asomo de prudencia o sensatez quedará desvanecido cuando la aventura entre en campos de la idealidad. Pescar a ese desatender las indicaciones de sus compañeros, la identificación de éstos con el héroe es total y absoluta.

Hay un gran entusiasmo, una fe ciega en el héroe. Sucede, sin embargo, que a veces se opera el fenómeno contrario, el grupo se enfurruña, se empecina y no atiende a razones. El líder entonces no tiene más remedio que empezar por trabajarse al grupo, para irlo convenciendo sin prisa pero sin pausa. Este fenómeno se ve en *Acarnienses* con toda claridad. Diceópolis no expone su idea, al contrario se la reserva hasta más adelante. ¿Qué hace entonces? Sencillamente fustigar a los gobernantes de la polis, romper una lanza en pro de los campesinos y estallar en quejumbroso lamento (ὦ πόλις πόλις) para que se vea cuáles son sus intenciones<sup>37</sup>. Así el grupo vea bien pronto que él mismo es el beneficiario de la aventura que Diceópolis va a emprender. El resultado es claro: el

<sup>36</sup> *Pax* 122 y ss

<sup>37</sup> *Ac* 28 y ss

coro termina entregado, vencido, reconociendo a Diceópolis campeón indiscutible<sup>38</sup> Este tipo de héroe por contraste es igualmente válido y admisible, ya que en el fondo se trata de un individuo vinculado de manera exactamente igual que los demás héroes a su ciudad y a su gente. Si el grupo en bloque se equivoca y disiente, él no tiene más remedio que enfrentarse a la colectividad para persuadirle de que su punto de vista es el que debe prevalecer. Recalco, pese a todo, que lo normal es que haya compenetración perfecta desde el principio.

En ese clima de calor y comprensión mutuos se ha expuesto la idea heroica. Ahora hay que llevarla a la práctica. Desde el punto de vista de la estructura de la comedia, la parábasis suele servir de línea divisoria. El comediógrafo aprovecha para dejar oír los últimos compases que afectan a la realidad de las cosas y de la vida. Instantes después la obra pega un giro de ciento ochenta grados y se dispara al mundo del ensueño y de la fábula.

#### b) *Fase de actuación*

Con las maletas de su gran idea perfectamente preparadas, el héroe se dispone a iniciar su fabuloso periplo por los mundos de la fantasía. La idea heroica toma forma en este segundo período de la aventura. Período netamente operativo, dinámico, por la realización práctica de la empresa. Todo tipo de cadenas que pudieran atar al héroe a convencionalismos de la vida real saltan hechas añicos. Domina el temperamento somatotónico, el plano de la fantasía, y la escena se impregna de mil aromas de ilusiones, de ficción, de sortilegio mágico. La pujanza, la fuerza del protagonista es impresionante, avasalladora. El héroe se ha vuelto agresivo, punzante. Estamos ante un verdadero fajador, peleón, corajudo. Él lo sabe y lo dice. Sabe que en este segundo momento le espera la lucha (ἀγώνισμα ἀγωνίζεσθαι). Pero vale la pena. El dar forma a la idea es lo más difícil, pero lo más hermoso del mundo (πρᾶγμα κάλλιστον). Vale la pena y se afrontan todos los peligros con una gallardía impresionante. Ésta es la fase de los escollos, de los grandes

<sup>38</sup> Ac 971

obstáculos Desde el punto de vista de la estructura de la comedia, suele coincidir con el ἄγών El héroe cómico parece tener la fuerza de los héroes épicos Se agiganta su perfil Transgredido de alguna forma el plano real de las cosas, se rebasan los confines del globo terráqueo Al héroe el mundo se le queda pequeño Necesita ir más lejos, desbarrar todo tipo de fronteras Así, Trigeo se planta a dos metros del Olimpo dispuesto a carearse con el mismísimo Zeus Presiona a deidades como Hermes y consigue desposar a Basileía Dueño y señor de cielos y tierra se ríe de todos La victoria ha sido resonante, completa Pistetero aún va más lejos, pues es capaz de fundar una nueva ciudad a imagen y semejanza de Atenas —Nefelococigia no es más que una recreación genial de la urbe ateniense en el plano de la fantasía— en el mundo de las aves, allí no manda nadie que no sea la pajarería empavonada y montada a lomos de su propia vanidad y fanfarronería Zeus no recibe ni siquiera los humos de los sacrificios que inmolan los humanos Está a la más rigurosa y ridícula dieta que pueda pensarse<sup>39</sup> Hasta estos extremos llega la libertad y la potencia del héroe cómico Dioniso emprende su correría bajo tierra, espacio aún no hollado antes por ningún protagonista aristofánico Ya, ni cielos ni tierra bastan, infiernos, mundos de abajo para que no haya recoveco que quede sin explorar

Sin embargo, hasta que el héroe consigue llegar al objetivo final y poseer estas metas sucede toda una serie de peripecias de las que el protagonista heroico sale triunfante

Diceópolis tiene que vérselas con los propios carboneros La tregua de treinta años se consigue muy pronto Sus escolios deben salvarse en la tercera fase Agorácrito en cambio devuelve pulla por pulla al Paflagonio que tarda en caer doblegado Trigeo tiene que camelar a Hermes primero y burlar a Polemos que quiere majar a Irene en un gigantesco mortero En Lisístrata la heroína debe carearse con un magistrado intemperante mientras sus mujeres aguerridas forcejean en la Acropolis con unos viejos que van perdiendo terreno a cada lance de la lucha Pistetero tiene que amansar a la Abubilla primero y al corifeo de los pájaros, que no le dispensan una acogida demasiado hospitalaria Dioniso sortea a todo el grupo de ranas impertinentes y le busca mil vueltas al viejo Hades para no

---

<sup>39</sup> Av 1202 y ss

concitarse sus iras, amén de otras peripecias de menor monta Praxágora tiene que burlar al marido y luchar a brazo partido en la Pruce Crémilo además de ir al templo de Asclepio tiene que vencer la incredulidad de sus convecinos y la obstinación de Penía Vemos pues que no hay camino de rosas En esta fase dinámica de la actuación el héroe pone a prueba su fibra heroica Aparece aquí una segunda tentación el miedo En el instante supremo algunos héroes (Pistetero, Trigeo, Dioniso)<sup>40</sup> sienten que les fallan las fuerzas Son humanos, su reacción es lógica Superan el miedo porque son héroes Si fueran hombres mondos y lirondos sin estar dotados de savia heroica sucumbirían y el miedo en ellos sería un hecho consumado y aceptado y no una simple tentación

Suele ser corriente que algún personaje secundario acompañe al héroe en el desarrollo de la aventura (Nicias y Demóstenes a Agorácrito, Mírrina y Cleonice a Lisístrata, Evélpides a Pistetero, Jantias a Dioniso, las convecinas a Praxágora, Carión a Crémilo) Su misión está muy clara con su compañía no hacen más que resaltar la soledad heroica que alumbra en el alma del protagonista En el momento en que surge el obstáculo, los hombres que no son más que puros y simples hombres se echan para atrás El protagonista les hace volver El héroe en cambio confiesa su miedo, pero inmediatamente lo supera Basta ese retazo de soledad para establecer la diferencia entre el hombre y el héroe Igualmente con esa pincelada al espectador se le acuerda forzosamente el maderamen real del que está construido el protagonista Metido en predios de la fantasía, absorbido por la predominancia de este plano podría haber olvidado que hay también un componente real netamente humano en el personaje que tiene ante sus ojos El equilibrio estructural no se rompe jamás y estos pequeños toques vienen a confirmarlo de forma ostensible Es un simple destello en el que sin embargo queda al trasluz el alma del héroe cómico Hombre de la realidad, que siente miedo pero que lo supera para culminar una gestión fantástica —idealidad— que tiene su sentido en una vivificación de ese mundo real creando otro estado de cosas nuevo, libertando al grupo de las cadenas que de algún modo suponen trabas a su felicidad Se funden además en este momento la fibra heroica de tipo extro-

<sup>40</sup> Pax 173, Av 354 y ss, Rn 296

vertido que radica en el servicio que se presta a la colectividad y el temple heroico netamente introvertido que requiere de especiales virtudes. En ese instante el héroe cómico tiene visos de héroe trágico. Se repliega por un instante sobre sí mismo y autoafirma su vocación heroica<sup>41</sup>. Sí y sí, hay que seguir, y el miedo queda vencido y orillado. Persevera porque sabe que tras él hay un grupo anhelante, ansioso porque triunfe, deseoso de verle culminar su empresa con éxito. Él se ha comprometido con su πόλις y ese pacto es sagrado, indestructible. Se trata de una verdadera alianza entre el líder y el grupo. De ahí que la tentación heroica de esta segunda fase —el miedo— quede vencida. Son importantes todos los enemigos a los que el héroe va derrotando en su camino, pero indiscutiblemente la victoria más importante es la que obtiene sobre sí mismo. Su heroísmo vence a su humanismo, su fibra heroica puede más que su sensibilidad humana. A partir de ahí, el globo de su energía vuelve a hincharse más y más. Su valor se agiganta, su voluntad se reafirma tendiendo siempre al objetivo final. No solo emplea la fuerza, que a fin de cuentas es el arma de la que menos echa mano, sino la astucia, el ingenio. Los enemigos caen apabullados generalmente ante la impresionante y sagaz verborrea que se gasta el héroe cómico.

Improvisa, juega con las palabras, maneja el vocabulario con una soltura y una facilidad pasmosas. A la pregunta responde con otra pregunta, las respuestas quedan desdobladas, a medio explicar, difuminadas. Agoracrito habla más que un sacamuelas hasta convence a Paflagonio, Trigeo tampoco se deja nada en el tintero. Lisístrata parece la más silenciosa de todos los protagonistas heroicos. Pistetero se inventa lo que hace falta, pero a base de su ingeniosa fantasía deja abobados a los pájaros que en un principio le eran hostiles. Les promete el oro y el moro, les camela de una forma increíble. Dioniso por su parte es el más engañoso y chaquetero de todos, hasta el punto de que no vacila en falsear su propia personalidad. No cabe duda de que la capacidad de improvisación, el tener en cada instante la palabra apropiada y la reacción inesperada pero oportuna es característica acusada en estos héroes aristofánicos. Sucede por otra parte que no tienen ningún tipo de complejos, ni ningún miedo al ridículo. Lógico, si tenemos en cuenta su filiación fantasiosa, y

<sup>41</sup> Así, por ejemplo, Trigeo en *Pat* 154 a 179 y Diceopolis en *Ac* 480 a 490.

más a la hora de pasar a la acción. Así, Diceópolis se disfraza con las ropas de Télefo, Agorácrato — ¡todo un héroe! — comparece ante el pueblo con su rastra de mondongos, Trigeo se monta en el escarabajo gigante, componiendo un cuadro ciertamente grotesco. Las mujeres de Lisístrata se remangan las sayas y empiezan a repartir estopa a diestro y siniestro con temple varonil. Pistetero ofrece con sus plumas y su pico una estampa tan circense, que hasta a él mismo se le antoja ridícula. Dioniso se rebaja a la altura de las ranas y luego se pone y se quita a puro capricho la piel de león que Heracles le prestara. No digamos ya Praxágora — heroína caricaturizada, esto es, con sus rasgos deformados deliberadamente — con atuendos varoniles y la barba bien poblada llevando la voz cantante en la Pnice. Todo esto es posible en esta segunda fase de la aventura, porque el héroe es libre. Manda en él la fibra de la idealidad, sin olvidar nunca la de la realidad ni el marco político que envuelve su gestión. Su empresa está en plena ebullición, en plena efervescencia, las constantes de la fantasía destacan con gran fuerza. Aquí desde luego radica la esencia cómica del personaje.

Señalábamos antes que en algunas comedias todo parecía ser fase de plena actuación. Es el caso de *Aves* y *Ranas*. No obstante y aunque estamos metidos en pleno proceso operativo y dinámico, con Pistetero y Dioniso respectivamente vagando por los mundos de arriba y de abajo, la actuación ha tenido previamente un período preparatorio — más o menos largo — del que se da cuenta una vez iniciada la obra. Insisto otra vez en que siempre se arranca de una realidad, aunque ésta no responda en todas las ocasiones al esquema que hemos propuesto. El que no se escenifique no quiere decir que no exista. Del mismo modo *Aves* y *Ranas* que presentan un discurrir total por los mundos de la ficción dejan percibir un cierto esquema, dentro del mundo de la idealidad hay a su vez una preparación y una actuación, que corresponden como digo a la segunda fase de la aventura. La primera no se presenta en escena. A fin de no confundir los términos hemos dado a esas sub-fases el nombre de « periodos ».

La fase de actuación, vibrante, emotiva, realmente preciosa desde el punto de vista literario se consuma con la consecución del objetivo final. En el momento de conseguir el triunfo, la segunda fase de la aventura heroica toca a su fin. Hay pues un nuevo cruce del umbral

que separa la idealidad y realidad, en un movimiento de regreso del que hablaremos a continuación. Un canto del coro que suele dar las cotas más altas de entusiasmo, de algarabía y de gozo pleno, sin reservas, sirve de línea divisoria. La escena se tiñe de felicidad total, de colores claros y de vivos acentos. Diceópolis ha conseguido la tregua de treinta años. Agorácrito ha derrotado al curtidor de pieles. Trigeo ha rescatado a Irene de la caverna. Lisistrata ha derrotado al magistrado que se le encaraba y las mujeres ocupan ya la Acrópolis. Pistetero ha conseguido fundar con todas las de la ley la nueva ciudad que tanto añorara. Dioniso consigue al poeta que con tanto empeño anda buscando. Praxágora ha derrocado la constitución y ha implantado sus sistemas. Crémilo le ha devuelto la vista a Pluto. Lo que era un futuro —«hay que hacer»— es ya un pasado reciente, un hecho consumado. ¿Quiere decir esto que la aventura heroica ha llegado al final? En absoluto. Ahí cometeríamos un serio error. Como apuntábamos anteriormente se inicia ahora un camino de regreso.

### c) *Fase de retorno*

La aventura heroica tiene su pleno sentido en la tercera fase.

Con su regreso al punto de partida el héroe consuma su empresa heroica y muestra a las claras la configuración interna de su estructura. El héroe cierra el ciclo de forma perfecta. Ha derrotado a sus oponentes, ha conseguido la meta que perseguía. Su misión, sin embargo, no acaba en la victoria, sino en el regreso a su πόλις en olor de multitud. Realidad y fantasía se superponen, se ensamblan y se ven teñidas de un aroma político delicioso y hondo. En el tercer momento de su aventura el protagonista heroico es libertador del grupo que le rodea y por el cual lucha. No pensemos que se trata de un camino de rosas. En esta tercera fase el héroe se va a encontrar con los obstáculos que no le habían salido al paso en el transcurso de la fase anterior. Su hegemonía, el nuevo estado de cosas que se ha producido merced a su gestión no es aceptado ni compartido por ciertos núcleos de gente que se aferra al pasado y que a toda costa quiere hacer prevalecer sus propios intereses. Así, Diceópolis que ya había luchado lo suyo hasta conseguir atraerse al coro y obtener su tregua privada, tiene que hacer frente a Lámaco una

vez que ha logrado esos dos objetivos<sup>42</sup> Agorácrito tiene que revelar su victoria ante el viejo Demos<sup>43</sup> Trigeo defiende con uñas y dientes su prodigiosa paz panhelénica frente a los vencedores de cascos y trompetas que a toda costa quieren que siga la guerra<sup>44</sup> Pistetero es inamovible de su trono en las alturas, la propia Iris tiene que doblegarse sin conseguir alterar el régimen de Nefeolococigia<sup>45</sup> Lisístrata tiene que estar en continua vigilancia para que sus compañeras no echen a perder todo, por no saber aguantar sin complacer a sus maridos<sup>46</sup> Desde el punto de vista estructural esta fase se articula de forma muy diversa Mientras en algunas comedias está simplemente sugerida o mencionada —por ejemplo en *Ranas*, donde se ve claro que Dioniso regresa a Atenas con el objetivo cumplido aunque no aparezcan en escena los pormenores del retorno ni el recibimiento que le dispensan los ciudadanos atenienses—, en otras constituye una parte abundante del texto Las escenas suelen ser reiterativas y monótonas Los personajes que allí se presentan son prototipos exactos de antihéroes en el más estricto sentido de la palabra Hacen frente al gran protagonista y con su actitud hostil no hacen más que dejar al descubierto un egoísmo feroz que les separa del grupo, del bloque que está alabando al héroe Aristófanes se complace en ridiculizar de forma ostensible a estos personajes Si en la fase de actuación el perfil heroico se realizaba al contrastar al héroe con otro personaje secundario, en esta tercera fase de retorno el contraste lo marca toda esa galería de tipos que se opone a la gestión heroica con todas las consecuencias que se derivan de ella Frente a Lámaco, Diceópolis parece dos veces más grande de lo que es. Igualmente Trigeo frente a los vendedores de cascos y trompetas El retrato por contraste del que habíamos hablado en la fase de actuación tiene aquí otra vez su plena vigencia

En esta fase no cabe hablar de miedo Avalado por su victoria previa y con la seguridad en sí mismo que proporciona el haber conseguido la meta que con tanto afán se buscaba, el héroe camina más seguro y más firme que nunca En ningún caso vemos de algún

---

<sup>42</sup> *Ac* 575 y ss

<sup>43</sup> *Eq* 1335 y ss

<sup>44</sup> *Pax* 1051 y ss

<sup>45</sup> *Av* 1201 y ss

<sup>46</sup> *Lys* 856 y ss

héroe que retroceda o que vacile en el transcurso de esta fase. La tentación, que también se le presenta al héroe cómico en este tercer momento de su aventura, viene dada por algo más atractivo y subyugante. Se trata de quedar anclado en los vuelos de la fantasía y no querer volver. Es el caso de Pistetero, ya no retorna a la Atenas de la que partió con rumbo a un lugar desconocido<sup>47</sup>. Subyugado por el nuevo mundo que ha descubierto, prendado de la nueva situación que el mismo ha conseguido, se niega a regresar. En principio puede pensarse que sucumbe a la tentación. Si se observa el problema con detenimiento veremos que no hay tal. Pistetero crea una nueva ciudad, una nueva Atenas que abre a todo el mundo. Es el grupo el que debe acudir a la urbe recreada en las alturas etéreas. Pistetero abre las puertas de Nefelococigia a todos los hombres de buena voluntad. Salvo en este caso, los héroes cómicos saben bien que en el retorno está la clave de su triunfo.

Cuando todos los obstáculos se han allanado, cuando todos los oponentes han sido vencidos y derrotados, surge el canto de apoteosis con el que suelen terminar las comedias. El pueblo, ebrio de satisfacción, canta jubilosamente a su libertador, a su gran héroe que se ve coronado y sublimado al máximo. Diceópolis, Agorácrito, Trigeo, Pistetero, Lisistrata se ven rodeados de su pueblo y ensalzados a las cimas más altas. La alegría es total y la fusión grupo-héroe es perfecta y grandiosa.

## 5 EL HÉROE AUSENTE Y CARICATURIZADO EN LA OBRA ARISTOFÁNICA

El estudio de los rasgos de carácter del héroe cómico y de las fases constitutivas de la aventura heroica se ha explicitado de forma constante sobre los textos aristofánicos. Hemos hecho repetidas menciones a seis comedias —*Acarnienses*, *Caballeros*, *Paz*, *Aves*, *Lisistrata*, *Ranas*— en las que la presencia del héroe cómico es claramente perceptible. Diceópolis, Agorácrito, Trigeo, Pistetero, Lisistrata y Dioniso responden a los rasgos de carácter, y sus aventuras,

---

<sup>47</sup> Av 1446 y ss

con ligeras peculiaridades que no podemos señalar aquí, responden al esquema preparación-actuación-retorno

Cinco comedias —*Avispas*, *Nubes*, *Tesmoforiantes*, *Asambleístas* y *Pluto*— no presentan la existencia de un héroe de forma clara, en *Avispas*, *Nubes* y *Tesmoforiantes* la imagen del héroe está ausente. En el caso de *Asambleístas* y *Pluto* el héroe está presente pero caricaturizado.

Estas dos comedias fueron escritas en fecha posterior al 404, cuando la situación política de Atenas distaba mucho de ser la de tiempos pasados. La derrota y la humillación pesan como una losa sobre la sociedad ateniense, los años que separan el 404 del 395 son los más negros y luctuosos en la historia ateniense, las libertades constitucionales quedan abolidas y los escenarios de los teatros, vacíos, no se pueden representar comedias. A partir del 395 se inician algunos visos de recuperación. Aristófanes escribe en el 392, *Asambleístas*. En esta obra se plasman de alguna manera los tres momentos históricos que al comediógrafo le ha tocado vivir, de la época dorada a la más negra y siniestra, y de ella a unos albores de recuperación y afianzamiento. Aristófanes quiere impulsar y potenciar al máximo la figura del héroe cómico. Así los protagonistas de *Asambleístas* y *Pluto* llevan en su interior una mezcla de esperanza y de nostalgia. Praxágora y Crémilo quieren ser geniales protagonistas de cuño heroico, pero de hecho no son más que simples caricaturas. En el caso de Praxágora, Aristófanes dibuja una caricatura agresiva, rebelde y rabiosa. En el caso de Crémilo se trata de un dibujo nostálgico y resignado. En *Pluto* la fantasía ha sido sustituida por la utopía y la comedia más parece un cuento de hadas que otra cosa. El héroe clásico de comedias anteriores se refleja en el espejo cóncavo de una sociedad vacía y hastiada y da el esperpento, la caricatura grotesca, la carcajada se ha trocado en sonrisa triste, el héroe cómico agoniza ya sin remedio.

En el caso de *Nubes*, *Avispas* y *Tesmoforiantes*, el héroe brilla por su ausencia, en *Tesmoforiantes*, por la propia índole de la comedia. Una comedia de enredo no está protagonizada por un héroe, y la gran mayoría de los filólogos coincide en apreciar serias diferencias temáticas e ideológicas entre esta obra y las restantes comedias aristofánicas. Obvio es pues insistir sobre la ausencia del héroe.

En el caso de *Avispas* y *Nubes* el problema se plantea de forma distinta, ya que ambas comedias son de corte neta y esencialmente político

*Avispas* está protagonizada por uno de los personajes más graciosos que existen en la Literatura Universal. Sin embargo sus rasgos no concuerdan con los que hemos postulado en este trabajo para el héroe cómico. A Filocleón no le une ningún vínculo con la colectividad que le rodea, no se preocupa de si sus conciudadanos son felices o no. Vive su vida y sus problemas son los suyos y nada más que los suyos. No necesita estrujarse la cabeza para pensar alguna idea genial, ni armarse de valor para emprender una aventura arriesgadísima y difícil. Por mucho que se fundan en él lo real y lo ideal —que más que lo ideal es aquí lo absurdo— no podremos considerarle héroe, ni protagoniza gesta alguna, ni presenta una vinculación estrecha con su πόλις. Tal vez pueda pensarse entonces que Bdeicleón pueda ostentar el rango de héroe. Tal sospecha debe descartarse. Es cierto que desarrolla un trabajo interesante a lo largo de la obra, cura a su padre de la pasión que siente por los procesos judiciales, pero de ahí no debe desprenderse que estemos ante un héroe cómico. En primer lugar Bdeicleón no resuelve ningún problema colectivo, sino uno particular que le afecta más de cerca, cual es el operar una transformación en la mente de su padre. En segundo lugar ¿qué significado tiene Filocleón si admitimos que Bdeicleon es el héroe cómico protagonista de *Avispas*? Quedaría relegado al papel de oponente a la gestión heroica, cosa totalmente inadmisibles. Y aún una última objeción, la segunda parte de la obra no se comprendería desde el punto de vista de la estructura heroica.

*Nubes* presenta unas situaciones relativamente similares. Estamos ante una comedia política en la que no se plantea tampoco ningún problema de índole colectiva. Estrepsiades, es igual que Filocleón un personaje campechano, natural, auténtico hombre de su tiempo. Sin embargo no puede ser considerado héroe porque no realiza ninguna gestión de tipo heroico. Las peripecias que le suceden son resultado de una actuación encaminada a obtener un beneficio para él solo. Su problema es particular, personal e intransferible: es él quien tiene que hacer frente a las deudas. No existe a su alrededor una masa que le apoye, que le aclame, que le pida que

actúe a su favor Parece claro que dista bastantes leguas de ser un héroe cómico

Sócrates tampoco puede ser calificado de tal, aunque desarrolle un trabajo cuyo resultado es que Estrepsíades aborrezca los moldes de la sociedad aristocrática y se repliegue en las intimidades de su «yo» más genuino Claramente se ve que ese trabajo no es una empresa colectiva y que en consecuencia no conlleva al desarrollo de una aventura heroica. En *Nubes*, el grupo de ciudadanos no aparece por ningún sitio Ha sido sustituido por un coro de nubes

Así ni en *Avispas* ni en *Nubes* encontramos la presencia del héroe cómico Lo que tenemos son personajes graciosos en los que la realidad y el absurdo se mezclan de forma permanente; están dando su sonrisa a una sociedad que es en cierto modo causante de una cierta amargura interna A Filocleón y a Estrepsíades les ha hecho malos la sociedad. De algún modo vemos en estas figuras una plasmación del prototipo del payaso que debe sonreír a toda costa Y esa sonrisa se la provoca otro compañero, el payaso-clown —Bdelicléon y Sócrates respectivamente—, que con su aparente seriedad influyen sobre ellos de forma decisiva <sup>48</sup>

## 6 CONCLUSIONES

1 Héroe cómico no es una pura etiqueta para designar sin más ni más al protagonista de cualquier obra cómica, en la comedia aristofánica existen verdaderos héroes, que presentan una serie de rasgos que tratamos de analizar en el presente estudio

2 Los estudios sobre el héroe cómico no son abundantes. El más extenso y conocido es el de Whitman No podemos compartir sus teorías Tan sólo estamos de acuerdo en algunos de los rasgos de carácter que postula para el héroe cómico; nos parece inconsis-

<sup>48</sup> También cabe ver en Bdelicléon y Fidípides por un lado y en Filocleón y Estrepsíades por otro, al prototipo del *iuvens* y el *senex*, ambos tipos tendrán gran desarrollo en la comedia de Menandro, cf el antiguo pero excelente trabajo de Suss, *De personarum antiquae comoediae atticae usu atque origine*, Bonn, 1905

tente a todas luces la fundamentación textual que hace Whitman de la esencia heroica, el héroe no puede ser un *πονηρός* provisto de *πονηρία* en el que confluyen rasgos infrahumanos, humanos y suprahumanos

3 El término *ἥρωες* designa en griego un tipo de héroe que podríamos llamar mitológico-religioso. No conviene en cambio a otro tipo de héroe, el héroe popular, «folk-hero». Hay pues una distinción entre héroe mitológico-religioso cuyo nombre y leyenda es de todos conocido, y el héroe popular

4 El héroe popular es un personaje como los demás, inmerso en la colectividad en que vive y que le rodea. Es capaz de hacer algo importante por ese grupo al que pertenece. Según la idiosincrasia de las distintas sociedades, el héroe se presenta como libertador, como guerrero, pero casi siempre como líder. Se dan en él, por otra parte, los exponentes o virtudes típicos de ese grupo o raza al que pertenece

5 El héroe cómico deriva directamente del tipo de héroe popular, «folk-hero». Aristófanes ha creado en concreto cada una de las figuras que protagonizan las comedias. A ese prototipo anónimo de héroe popular él le ha dado nombre y hechos concretos. La sociedad en la que se mueven los protagonistas aristofánicos es una colectividad angustiada por los problemas de la guerra contra Esparta. Aristófanes presenta al «folk-hero» como libertador y pacificador. El héroe cómico es un *σωτήρ* portador de *σωτηρία* para su grupo

6 En la constitución del héroe cómico aparecen unos rasgos de carácter aparentemente contradictorios. Esa paradoja está dada por el hecho de que en la estructura interna del héroe cómico se distinguen el plano de la realidad y el de la fantasía, contrastados siempre en un marco esencialmente político. Como hijo de la realidad, el héroe es un auténtico hombre de su momento y de su tiempo: campechano, noble, sincero, charlatán, grosero en ocasiones. Como hijo de la fantasía es avasallador, aguerrido, valiente sin paliativos, astuto y resabiado, descarado y atrevido a todo. Desde el punto de vista político, su vinculación con la *πόλις*, con sus conciudadanos

es impecable y clara Pacifista cien por cien, demócrata, no demagogo, en ocasiones respira aires de corte panhelenista En su carácter político, de trabajo y entrega por los suyos radica su temple heroico En su constitución mixta de rasgos reales e ideales radica su fuerza cómica

7 Unos rasgos de carácter no bastan para definir al héroe cómico Se trata de un personaje activo, que hace algo, que lleva a cabo una empresa arriesgada en beneficio de la colectividad y de rebote también en el suyo propio Esa empresa es la «aventura heroica»

8. Esa «aventura heroica» tiene tres fases bien marcadas, y una estructura de tipo anular La aventura nace y muere generalmente en la πόλις. En una primera fase de *preparación*, el héroe gesta la idea heroica y se prepara a emprender la marcha Se señalan los objetivos El héroe concibe la idea cuando echa la vista a su alrededor y ve que la colectividad, que sus compañeros y amigos no son felices Decide pues emprender un viaje dispuesto a conseguir la σωτηρία para los suyos Esta primera fase se lleva a cabo siempre en terrenos de la realidad El problema que se plantea es verídico, auténtico, característico del momento La fase de *actuación* suele transcurrir en el mundo de la idealidad Allí el héroe lucha con sus adversarios hasta doblegarlos y alzarse con el triunfo En esta fase la figura del héroe se agiganta hasta límites insospechados La tentación del miedo es superada y la meta se consigue no sin grandes dificultades Una vez que se ha conseguido el objetivo comienza la fase de *retorno* El héroe no queda prendido en los vuelos de fantasía, tiene que volver a la realidad En este camino de regreso tiene que enfrentarse con quienes no están conformes con la nueva situación, el héroe, que vuelve llevándoles a los suyos la σωτηρία que tanto anhelaban, es aclamado multitudinariamente, al tiempo que se levantan algunas voces discrepantes El héroe acalla todas esas protestas, confirma y revalida su victoria y acaba siendo jubilosa y apoteósicamente exaltado al término de la obra

9 Del análisis de los textos, se deduce que a todas las comedias aristofánicas no les corresponde un protagonista heroico No olvidemos que todo héroe es un protagonista, pero todo protagonista,

aunque sea de una gran fuerza cómica, no tiene por que ser un héroe. Once son las comedias llegadas a nosotros; de ellas, seis —*Acarnienses*, *Caballeros*, *Paz*, *Lisístrata*, *Aves* y *Ranas*— presentan de forma mas o menos clara la existencia de un héroe cómico que se ajusta a los esquemas que hemos propuesto. Otras dos comedias —*Asambleístas* y *Pluto*—, escritas en una época en que en la sociedad y la política atenienses han experimentado profundos cambios, nos presentan a un héroe con los rasgos deformados. Praxágora y Crémilo son dos caricaturas de héroes cómicos. Aristófanes quiere mantener la idea de que es posible aún el heroísmo en la Atenas posterior al 404. Esa idea contrastada en el espejo cóncavo de una realidad que ha cambiado sustancialmente da el esperpento, el héroe caricaturizado.

10 En las *Avispas* y las *Nubes*, no advertimos la presencia de ningún héroe. Son dos comedias excelentes por varios motivos, sin embargo la vinculación del grupo y el héroe no aparece por ningún lado. Tampoco se realiza ninguna empresa de tipo arriesgado o difícil que vaya a revertir en beneficio de la colectividad. El esquema heroico parece haber dejado sitio a un esquema circense donde los protagonistas son dos grandes payasos: el «payaso-tonto» encarnado en Filocleón y Estrepsíades respectivamente —el hombre bueno que debe sonreír al exterior y que está triste por dentro— y el clown, payaso serio que con su intervención facilita y propicia las reacciones cómicas del otro; en el fondo intenta hacerle un gran bien.

Las *Tesmoforiantes* es una simple comedia de enredo con dos graciosos protagonistas, que no tienen nada de héroes.